



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK
A1 MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN DI TK AISIYAH
BUSTANUL ATHFAL 02 BALUNG KULON
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

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

Rika Raihanun
NIM 120210205089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK
A1 MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN DI TK AISIYAH
BUSTANUL ATHFAL 02 BALUNG KULON
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

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

**Rika Raihanun
NIM 120210205089**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK
A1 MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN DI TK AISIYAH
BUSTANUL ATHFAL 02 BALUNG KULON
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

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

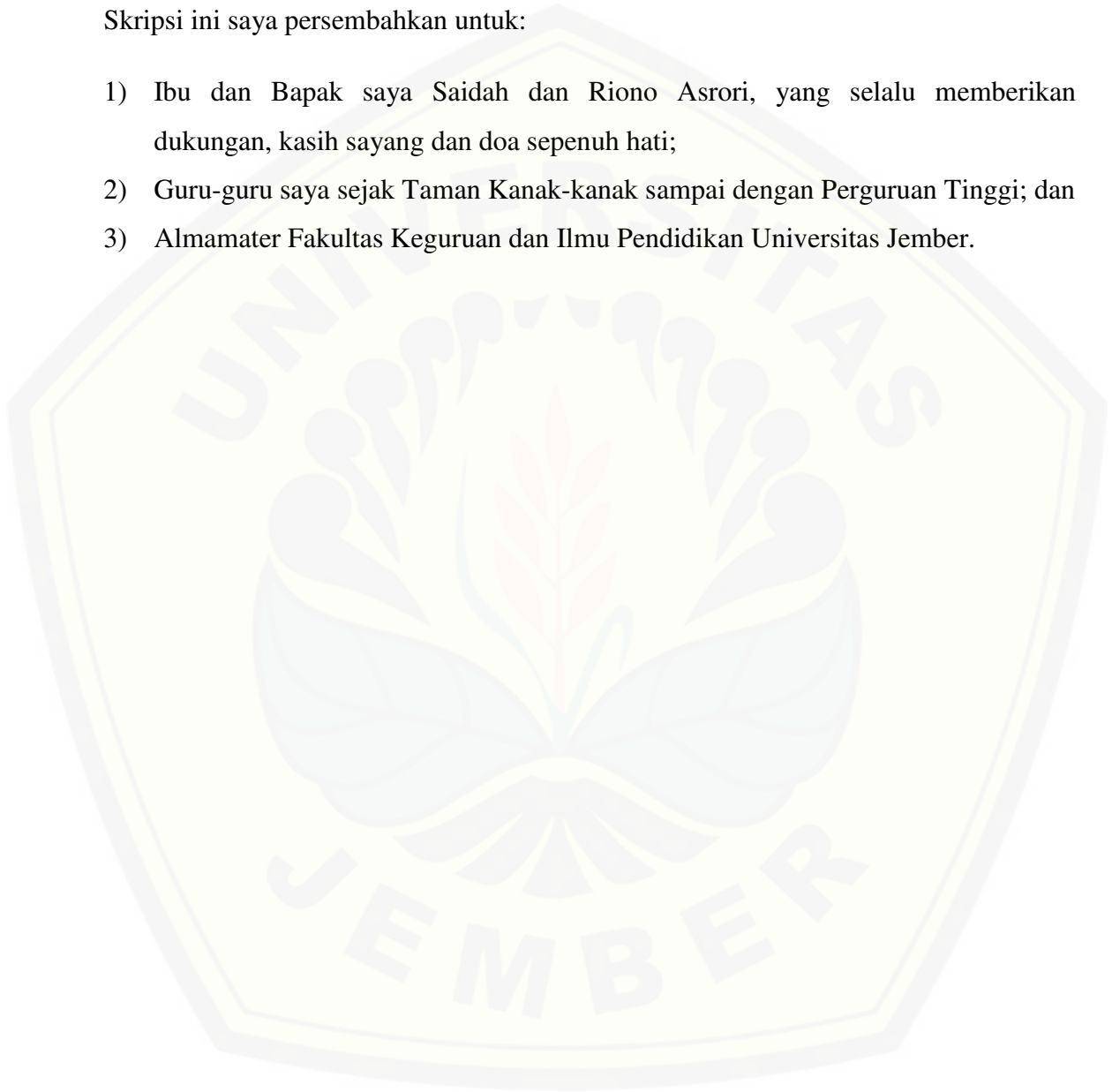
**Rika Raihanun
NIM 120210205089**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1) Ibu dan Bapak saya Saidah dan Riono Asrori, yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan doa sepenuh hati;
- 2) Guru-guru saya sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi; dan
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

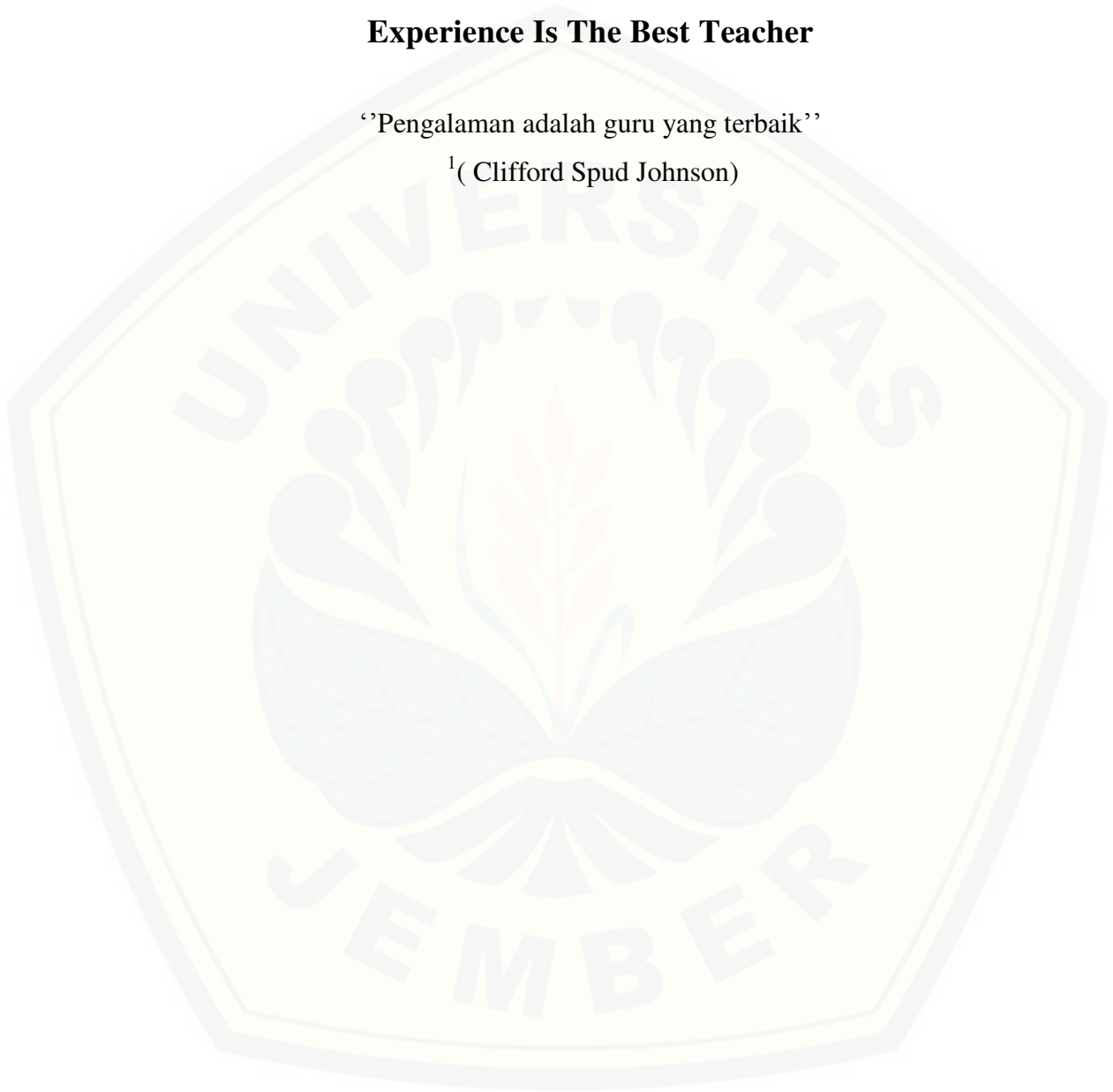


MOTTO

Experience Is The Best Teacher

‘‘Pengalaman adalah guru yang terbaik’’

¹(Clifford Spud Johnson)



¹<http://littlesnow97.wordpress.com/2015/03/20/quote-pengalaman-adalah-guru-yg-terbaik/>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rika Raihanun

NIM : 120210205089

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana saja, dan bukan karya jiplakan.

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

Jember, 12 Agustus 2016

Yang menyatakan,

Rika Raihanun

NIM 120210205089

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK
A1 MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN DI TK AISIYAH
BUSTANUL ATHFAL 02 BALUNG KULON
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh
Rika Raihanun
NIM 120210205089

Pembimbing

Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Pembimbing II: Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK
A1 MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL 02 BALUNG KULON
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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

Oleh

Nama : Rika Raihanun
NIM : 120210205089
Angkatan : Tahun 2012
Daerah Asal : Jember
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 10 Juni 1994
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. Misno A. Lathif, M.Pd.

NIP 195508131981031003

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jum’at, 12 Agustus 2016

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP 195610031982122001

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.
NIP195508131981031003

Anggota I,

Anggota II,

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

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP 196107291988022001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP 195405011983031005

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016; Rika Raihanun; 120210205089; 2016: 70 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan pada Taman Kanak-kanak adalah kemampuan motorik halus. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi ditemukan bahwa kemampuan motorik halus anak masih rendah. Sebanyak 16 anak, hanya 5 anak yang perkembangan kemampuan motorik halusnya sudah baik dengan persentase 31,25%, dan sisanya yaitu 11 anak perkembangan kemampuan motorik halusnya masih rendah dengan persentase 68,75% dan nilai rata-rata kelas sebesar 58,81%. Hal ini terlihat ketika pembelajaran di kelas sebagian besar anak kurang terampil dalam menggunakan jari-jari tangan seperti anak belum mampu memegang pensil/crayon dengan benar, mengikat tali sepatu, mengancingkan baju. Anak masih belum mampu memfokuskan pandangannya pada objek yang kecil ukurannya misalnya ketika meronce dengan manik-manik, serta kurang kecermatan, ketelitian, dan kesabaran dalam merobek kertas dan menempel dalam kegiatan kolase, dan kegiatan menggunting. Hal ini disebabkan guru lebih banyak memberikan penjelasan yang ada pada buku paket, LKS, dan majalah sehingga anak lebih banyak mendengar penjelasan tanpa ada contoh nyata dan praktik langsung, sehingga mengakibatkan sebagian besar anak kelompok A1 belum memiliki kemampuan motorik halus yang baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran kemampuan motorik halus. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan kegiatan bermain plastisin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus

anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016 dan bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 melalui kegiatan bermain plastisin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A1 Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon dengan jumlah anak 16 yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan non tes.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 setelah diberikan tindakan dengan menerapkan kegiatan bermain plastisin pada pembelajaran motorik halus yaitu pada siklus I dilakukan dengan menjelaskan dan memberi contoh kepada anak cara membuat bentuk dengan teknik, dan gerakan jari-jemari yang benar dengan membuat bentuk dasar terlebih dahulu yaitu bentuk bulat dan panjang, menggunakan plastisin dan LKS, masing-masing anak 4 plastisin dengan warna berbeda, membagi 16 anak menjadi 2 kelompok. Siklus II yang dilakukan hampir sama dengan siklus I, tetapi pada siklus II tidak menggunakan LKS melainkan menggunakan plastisin dan piring kue tar, membagi kelompok 16 anak menjadi 6 kelompok, membagikan plastisin 1 kelompok 1 wadah berisi plastisin berbagai macam warna. Diketahui nilai rata-rata hasil belajar anak siklus I sebesar 75,49% dengan kualifikasi sangat baik, dan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 85,38% hasil tersebut masuk dalam kualifikasi sangat baik..

Saran bagi guru, antara lain: 1) Hendaknya menggunakan bermain *plastisin* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus; 2) hendaknya guru-guru kelompok lain mencoba melakukan kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran motorik halus; dan 3) Hendaknya guru membuat sendiri media plastisin.

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc., P.hd., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan selaku Dosen Pembimbing I;
- 4) Drs. Misno., selaku dosen pembimbing II
- 5) Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi dan selaku dosen penguji II
- 6) Drs. Syarifuddin, M.Pd., selaku dosen penguji I;
- 7) Ibu Evina Sumartini, S.Pd., selaku kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon yang telah memberikan izin penelitian;
- 8) Ibu Nurwati, selaku guru kelompok A1 yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
- 9) Ibu saya Saidah yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan do’a sepenuh hati;
- 10) Ayah saya Riono Asrori yang selalu memberikan nasihat, dukungan, kasing sayang dan do’a sepenuh hati;

- 11) Saudara-saudara saya Mbak Rina, Mbak puji, Mas ishom, yang selalu memberikan semangat untuk segera lulus;
- 12) Saudara-saudara sepupu saya Via, Lilik, iqmal, Fidaus, yang selalu menghibur di saat saya butuh teman bicara;
- 13) Keponakan-keponakan saya Rayyan, Razzan, Dedek Hima, dan Dedek Nafila yang selalu membuat saya semangat dan menghilangkan rasa kesepian saya saat dirumah;
- 14) Sahabat-sahabat saya Ujang/Uzi, Niar, Enggar, Intan, Iin, Nia, dan Yuli/Nyun dan Mbak Vero; yang selalu menemani dan membantu saya selama masa kuliah;
- 15) Teman-teman angkatan pertama PG PAUD, terima kasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama masa kuliah ini;
- 16) Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih banyak.

Sungguh saya dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah Swt melalui mereka. Hanya Allah lah yang mampu membalas dan hanya Allah lah sebaik-baiknya pemberi balasan.

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

Jember, 12 Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Pengertian Perkembangan Motorik	10
2.1.1 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik	11
2.2 Pengertian Kemampuan Motorik Halus	12
2.2.1 Tujuan Perkembangan Kemampuan Motorik Halus.....	13
2.2.2 Tahap Perkembangan Motorik Halus	13

2.2.3	Macam-Macam Kemampuan Motorik Halus	14
2.2.4	Metode Pengembangan Motorik Halus	16
2.3	Pengertian Bermain	16
2.3.1	Karakteristik Bermain	17
2.3.2	Tujuan Bermain	18
2.4	Pengertian Plastisin	19
2.4.1	Karakteristik Plastisin	20
2.4.2	Pengertian Membentuk Dengan Plastisin	20
2.4.3	Teknik Membentuk Plastisin	21
2.4.4	Tujuan Membentuk Dengan Plastisin	23
2.4.5	Kelebihan dan Kelemahan Plastisin	23
2.4.6	Cara Bermain Plastisin	24
2.4.7	Manfaat Bermain Plastisin	25
2.5	Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Plastisin	26
2.6	Penelitian Yang Relevan	29
2.7	Kerangka Berfikir	30
2.8	Hipotesis Tindakan	32
BAB 3.	METODE PENELITIAN	33
3.1	Tempat Dan Waktu Penelitian	33
3.2	Subjek Penelitian	34
3.3	Definisi Operasional	34
3.4	Jenis Penelitian	34
3.5	Rancangan Penelitian	35
3.6	Prosedur Penelitian	37
3.6.1	Pra Siklus	37
3.6.2	Siklus I	38
3.6.3	Siklus II	40
3.7	Metode Pengumpulan Data	42

3.7.1 Observasi.....	43
3.7.2 Wawancara.....	43
3.7.3 Dokumentasi	43
3.7.4 Non Tes	44
3.8 Teknik Analisis Data	44
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Gambaran umum sekolah	48
4.2 Jadwal penelitian	48
4.3 Pelaksanaan Penelitian	49
4.3.1 Hasil Dan Pembahasan Pra sklus	49
4.3.2 Hasil Dan Pembahasan Siklus I	50
4.3.3 Hasil Dan Pembahasan Siklus II.....	56
4.4 Hasil Penelitian.....	60
4.4.1 Analisis Data Penelitian.....	61
4.5 Temuan Penelitian	64
BAB 5. PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Pra Siklus	4
2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus	14
3. Macam-Macam Bentuk Dasar Plastisin	22
4. Implementasi Penerapan Kegiatan Bermain Plastisin	28
5. Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak	45
6. Kriteria Keberhasilan Kemampuan Motori Halus Anak	46
7. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	49
8. Hasil Penilain Kriteria Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 ...	61
9. Ketuntasan Hasil Belajar Kemampuan Motorik Halus Anak	62
10. Nilai Rata-Rata Kemampuan Motorik Halus Anak	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerangka Berfikir.....	31
2. Metode Penelitian Tindakan Kelas Oleh Arikunto	37
3. Diagram Ketuntasan Belajar Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1	63
4. Diagram Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas Kemampuan Motorik Halus anak kelompok A1	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Peneitian	71
B. Profil Sekolah	73
C. Daftar Nama Anak Kelompok A1	74
D. Pedoman Pengumpulan Data.....	75
D.1 Pedoman Observasi.....	75
D.2 Pedoman Dokumentasi	75
D.3 Metode Wawancara.....	75
D.4 Metode Non Tes.....	75
E. Hasil Observasi.....	76
E.1 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru (Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II)	76
E.2 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak (Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II)	82
F. Hasil Wawancara.....	88
F.1 Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan.....	88
F.2 Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan.....	89
G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	90
G.1 RPPH Pra Siklus	90
G.2 RPPH Siklus I	92
G.3 RPPH Siklus II	94
H. Pedoman Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus I.....	96
H.1 Pedoman Pemberian Skor Kegiatan Bermain Plastisin	96
H.2 Indikator Penilaian Kegiatan Bermain Plastisin	96
H.3 Rumus Penilaian Kemampuan Motorik Halus.....	97
I. Hasil Observasi Belajar Anak	99

I.1 Hasil Observasi Belajar Anak Pra Siklus	99
I.2 Hasil Observasi Belajar Anak Siklus I	102
I.3 Hasil Observasi Belajar Anak Siklus II	105
J. Surat Izin Penelitian	108
K Keterangan Kepala Sekolah	109
L. Dokumentasi.....	110
L.1 dokumentasi siklus I	110
L.2 dokumentasi siklus II.....	111
L.3 Media Bermain	112
M. Daftar Riwayat Hidup.....	113

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan merupakan bagian awal yang memberikan gambaran secara umum tentang topik yang diteliti. Pada bab ini akan diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi; (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, dan (4) manfaat penelitian. Berikut 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 (Sujiono, 2009:06).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun.” Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan 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 dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Sujiono, 2009:06).

Pembelajaran pada 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. Menurut Sujiono, dkk. (2010:2.10) anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami masa keemasan (*the golden years*) masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang

diberikan oleh lingkungannya. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan kemampuan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosio emosional pada anak usia dini.

Pembelajaran yang dilakukan di TK untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan yang merangsang anak menggunakan gerakan (motorik) merupakan kegiatan yang sangat penting dan perlu dilaksanakan di TK agar setiap aspek perkembangan anak berkembang secara optimal dan sesuai dengan tahapan perkembangan. Perkembangan motorik anak usia dini sendiri dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar (*gross motor skills*) dan motorik halus (*fine motor skills*). Perkembangan motorik kasar diperlukan untuk kemampuan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh seperti melompat, meloncat, berlari, dan sebagainya. Sedangkan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, membuat bentuk dengan plastisin/playdough, mengancingkan baju, dan sebagainya (Suyanto, 2005:51).

Kegiatan pengembangan kemampuan motorik anak usia TK bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Kurangnya pengalaman belajar sambil bermain dan kesempatan berpartisipasi dalam kegiatan motorik akan memperlambat pertumbuhan dan perkembangan intelektual anak. Kegiatan dalam bentuk bermain sangat besar manfaatnya bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak, anak sendiri adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan jasmani dan rohaninya yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman (kelompok) oleh karena itu, dalam kegiatan ini seluruh tubuh anak akan aktif (Montolalu, dkk. 2005:4.7)

Menurut Sujiono (2009:07) pendidikan anak usia dini yang berpusat pada anak yaitu mengutamakan kepentingan bermain karena bermain bagi anak dapat menimbulkan rasa nyaman, untuk berkreasi dan bereksplorasi, mengembangkan kemampuan fisik motorik anak, menentukan dan memotivasi mereka untuk mendapatkan pengalaman langsung yang ada dilingkungan sekitar. Selanjutnya

menurut Montolalu, dkk. (2005:1.4) kemampuan intelektual (daya pikir) dan motorik anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain, melalui bermain anak memperoleh kesempatan dalam bereksplorasi dan bereksperimen dengan alam sekitarnya, bermain juga mengembangkan kesadaran akan kemampuan fisik motorik anak saat menggunakannya dalam kegiatan bermain.

Anak akan bergerak dan menggunakan fisiknya ketika bermain, mereka akan bergerak bebas menggunakan anggota-anggota tubuhnya. Gerakan manusia merupakan alat dan cara belajar mengenal dunia sekelilingnya dan dirinya sendiri. Saat usia 4-5 tahun (usia taman kanak-kanak) perkembangan pokok terjadi dalam pengontrolan gerakan koordinasi yang menggunakan gerakan otot kecil (motorik halus), misalnya menggunakan jari-jari tangan dalam kegiatan membentuk (Montolalu, dkk. 2005:4).

Anak usia Tk sendiri telah memiliki kemampuan koordinasi gerak yang baik. Menurut Sujiono, dkk (2010:3.7) koordinasi motorik halus antara tangan dan mata dikembangkan melalui permainan, seperti membentuk tanah liat/plastisin, menggambar, mewarnai, dan menggunting, pengembangan motorik halus akan mengarah pada kesiapan menulis anak, banyak kegiatan untuk melatih kemampuan motorik halus yang dianjurkan meskipun penggunaan tangan secara utuh belum tercapai, selain itu kemampuan daya lihat merupakan kemampuan motorik halus lainnya yang dapat melatih kemampuan melihat ke arah kiri dan kanan yang sangat diperlukan dalam persiapan kegiatan membaca.

Sering kali kemampuan motorik halus anak Tk seperti kemampuan menulis dan membaca diberikan terlalu cepat, para pendidik maupun orang tua secara tidak sadar menuntut anak untuk dapat menulis dan membaca sejak dini. Hal ini dapat merugikan bagi perkembangan fisik motorik anak bila dilakukan secara terus-menerus mengingat hakikat anak usia dini sendiri adalah bermain.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 5 anak perempuan, tercatat sebanyak 68,75% dari 16 anak kelompok A1 di TK Aisyiyah

Bustanul Athfal 02 Balung Kulon sebagian besar anak kurang terampil dalam menggunakan jari-jari tangan seperti anak belum mampu memegang pensil/crayon dengan benar, mengikat tali sepatu, mengancingkan baju. Anak masih belum mampu memfokuskan pandangannya pada objek yang kecil ukurannya misalnya ketika meronce dengan manik-manik, serta kurang kecermatan, ketelitian, dan kesabaran dalam merobek kertas dan menempel dalam kegiatan kolase, dan kegiatan menggunting. Hal ini dapat di lihat saat pembelajaran sebagian besar anak belum mampu menyelesaikan tugas dan cenderung lebih lama, kurang rapi, kurang tepat, masih memerlukan bantuan guru maupun orangtua, dan ada juga yang tidak mengerjakan hanya bermain-main dan mengganggu teman.

Adapun data hasil belajar kemampuan motorik halus anak kelompok A1 adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Presentase kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK ABA 02 Balung Kulon

Skor	Kriteria	f	(%)
5	Sangat baik	2	12,5
4	Baik	3	18,75
3	Cukup	9	56,25
2	Kurang	2	12,5
1	Sangat Kurang	-	-
Jumlah		16	100

Kondisi tersebut disebabkan dalam pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus guru lebih banyak memberikan penjelasan dan gambaran saja yang ada pada LKS, buku paket dan majalah yang sudah ada sehingga anak hanya mendengar dan tanpa adanya contoh dan praktek langsung, LKS sendiri memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu yang relative banyak dalam mempersiapkannya, anak yang memiliki kemampuan yang kurang/rendah akan tertinggal oleh temannya yang pandai, dan guru yang kurang kreatif akan mengalami kesulitan. Selain itu, anak juga dituntut untuk dapat meniru menulis kata/kalimat pada buku strimin agar anak cepat dapat menulis dan membaca,

dan dalam menstimulasi perkembangan kemampuan motorik halus anak jarang menggunakan plastisin dalam proses pembelajarannya, karena guru merasa kerepotan dalam membuat plastisin sehingga guru sering mengganti dengan kegiatan lain seperti menggambar bebas, mewarnai, menebali huruf/angka dsb. Kegiatan tersebut memang berguna untuk mengembangkan motorik halus anak, namun kegiatan tersebut cenderung membuat anak mudah bosan dan jika dilakukan berulang setiap hari, pembelajaran akan menjadi kurang efektif. Kurangnya kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan dan kurangnya variasi media pembelajaran dapat menyebabkan kemampuan motorik halus anak menjadi kurang berkembang. Sebenarnya pendidikan di TK sendiri lebih menekankan kepada bermain sambil belajar pada kenyataannya, anak dituntut untuk menyelesaikan berbagai macam tugas yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka.

Orangtua anak dalam menstimulasi perkembangan kemampuan motorik halus memiliki pola asuh yang cenderung protektif dan tidak membiasakan anak untuk mengerjakan aktivitas sendiri, pada kelompok A sendiri para orangtua masih mengantar dan menunggu anak disekolah bahkan ada yang menunggu di dalam kelas sampai pembelajaran selesai sehingga anak cenderung tidak mandiri dan selalu bergantung pada orangtuanya. Akibatnya anak akan terbiasa untuk selalu dibantu, misalnya orangtua selalu menyuapi anak, mengikat tali sepatu anak, mengancingkan baju dan bahkan ada yang mengerjakan tugas-tugas anak pada saat pembelajaran, sehingga fleksibilitas tangan dan jemari anak kurang terstimulasi dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dikelompok A1 Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon, 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 memerlukan gerakan koordinasi yang cermat. Kegiatan pengembangan kemampuan motorik halus anak membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan melalui gerakan tangan dan jari-jemari. Melalui latihan-latihan yang tepat, gerak motorik halus anak akan berkembang secara optimal (Suyanto, 2005:51).

Sebagaimana Diterangkan Dalam ‘Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 Ayat (1) yaitu motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk’. (Permendikbud Ri, 2014:5).

Depdiknas (dalam Nurfauziyah, 2013) menyatakan bahwa pengembangan motorik halus anak dapat dilakukan melalui olah tangan dengan menggunakan alat/media kreatif. Banyak media kreatif yang dapat digunakan untuk bermain. Dengan menggunakan media kreatif anak dapat melakukan kegiatan yang dapat melatih otot-otot tangan dan koordinasi mata, pikiran dengan tangannya.

Salah satu media bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini adalah bermain plastisin. Plastisin adalah bahan kenyal yang bisa dibentuk, ada yang berbau wangi dan ada yang polos (*plain*), ada yang menyebut malam ada juga yang mengistilahkan sebagai dough karena bentuknya seperti tepung adonan yang siap dibentuk menjadi kue apa saja. Bahan tersebut banyak dijual ditoko-toko bahkan sekarang sudah dikemas dalam ukuran kecil (1 ons), sedang dan besar (Sunarno, 2006: 87).

Bermain dengan plastisin, anak tidak hanya memperoleh kesenangan akan tetapi, juga dapat meningkatkan perkembangan otak dan kemampuan motorik halus anak karena dalam bermain plastisin anak akan menggunakan kemampuan otot-otot halus seperti jari-jari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan dalam kegiatan menggulung, memijit, menekan dalam kegiatan membentuk dengan plastisin/playdough, anak juga dapat mengekspresikan kreativitas mereka dan menemukan serta membuat gaya-gaya unik, bereksplorasi dan berekspresi, dan anak dapat belajar mengenal tekstur dan bagaimana menciptakan sesuatu, plastisin juga memiliki banyak warna yang menarik bagi anak, bahannya mudah didapat, dapat dibuat sendiri sehingga lebih praktis dan efisien (Mayesky, 2011:vii).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul ‘‘Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016’’.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan kegiatan bermain plastisin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016?
- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 melalui kegiatan bermain plastisin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Penelitian

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

- 1.3.1 mendeskripsikan penerapan kegiatan bermain plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016.
- 1.3.2 meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 setelah diterapkan kegiatan bermain plastisin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016.

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. meningkatkan kreativitas peneliti dalam mengembangkan metode penelitian
- h. menambah pengalaman langsung mengenai pembelajaran motorik halus.

1.4.4 bagi sekolah

- a. meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah;
- b. mengembangkan kurikulum yang ada di sekolah; dan
- c. menjadi acuan program pembelajaran dimasa yang akan datang.

1.4.5 bagi peneliti lain

- a. dapat menambah pengetahuan serta 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 pembandingan antara teori dan bukti empiris yang ada.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi 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 kegiatan bermain plastisin, (6) penelitian yang relevan, (7) penelitian yang relevan, (8) kerangka berfikir, (9) 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 disepanjang rentang usia perkembangan. Menurut Sujiono (dalam Sudiasih, dkk., 2014) menyatakan bahwa motorik adalah semua gerakan yang didapatkan oleh seluruh tubuh. Sedangkan perkembangan motorik disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Selanjutnya Hurlock (dalam Sudiasih, dkk., 2014) menjelaskan bahwa pengertian perkembangan fisik-motorik 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.

Senada dengan pendapat di atas menurut Elizabeth (dalam Mansur, 2007:22) perkembangan aspek motorik erat kaitannya dengan masalah perkembangan fisik. Pada anak usia dini otot-otot badan cenderung lebih kokoh, keterampilan-keterampilan yang menggunakan otot tangan dan kaki sudah mulai berfungsi, hal terpenting dalam perkembangan fisik anak usia dini adalah perkembangan otot dan sistem sarafnya.

Perkembangan motorik anak usia dini dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar (*gross motor skills*) dan motorik halus (*fine motor skills*). Perkembangan motorik kasar diperlukan untuk kemampuan menggerakkan dan menyeimbangkan

tubuh seperti melompat, meloncat, berlari, dan sebagainya. Sedangkan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, membuat bentuk dengan plastisin, mengancingkan baju, dan sebagainya (Suyanto, 2005:51)

Berdasarkan pendapat di atas 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 semua 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 dapat mempengaruhi/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/ memperlambat perkembangan motorik anak adalah sebagai berikut:

- a. gerakan melimpah (*overflow movements*) 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/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 di atas menurut Sumantri (dalam Juwati, 2013) 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 di atas 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/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

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

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

- a. mengembangkan kemampuan gerak kedua 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 di atas 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 di setiap fase perkembangan anak. Menurut Sumantri (dalam Primasari, 2014) 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. Senada dengan pendapat di atas menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 menyatakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 3-5 tahun sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun
Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meremas kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari 2. Melipat kain/kertas meskipun belum rapi/lurus 3. Menggunting kertas tanpa pola 4. Koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih seperti sikat gigi, sendok . 5. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 6. Menjiplak bentuk 7. Membuat berbagai bentuk dengan tanah liat/plastisin 8. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 9. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 10. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media 11. Membentuk dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan 12. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumptut, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)

(Sumber: Permendikbud, 2014:14-22)

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menjadikan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun sebagai acuan penilaian dalam aktivitas anak yang akan diamati ketika menerapkan pembelajaran kegiatan bermain plastisin.

2.2.3 Macam-Macam Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus memungkinkan adanya gerak manipulatif. Menurut Montolalu, dkk. (2005:7.5) gerak manipulatif merupakan gerak tubuh yang mengontrol gerakan otot-otot kecil/halus serta koordinasi antara mata dan tangan. Selanjutnya menurut Wiyani (2013:66) kemampuan motorik halus melibatkan otot kecil/halus yang memungkinkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jari tangannya. Ada empat macam kemampuan motorik halus yaitu (1) menggenggam (*Grasping*); (2) memegang; (3) merobek; dan (4) menggunting.

- a. Menggenggam (*Grasping*), kemampuan menggenggam pada anak dibagi menjadi dua: (*palmer grasping*) yaitu anak menggenggam suatu benda dengan

menggunakan telapak tangan dan (*pincer grasping*) yaitu memegang tidak dengan telapak tangan, tetapi dengan menggunakan jari-jarinya (menjimpit). Contohnya dalam kegiatan membentuk dengan menggunakan plastisin.

- b. Memegang, anak usia dini dapat memegang benda-benda besar maupun benda-benda kecil. Hal ini disebabkan, semakin tinggi kemampuan motorik halus anak, maka kemampuan memegang benda-benda yang besar maupun benda-benda yang lebih kecil akan lebih baik. Contohnya anak dapat memegang bola maupun kelereng;
- c. Merobek, merobek dapat dilakukan dengan menggunakan kedua tangan maupun menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk). Merobek yang biasa dilakukan di TK bermacam-macam, contohnya merobek kertas; dan
- d. Menggunting, motorik halus anak akan makin kuat dengan banyak berlatih menggunting. Gerakan menggunting dari yang paling sederhana akan terus diikuti dengan guntingan yang makin kompleks. Contohnya anak menggunting pada kertas yang terdapat gambar ataupun pola-pola sederhana.

Sementara itu, untuk koordinasi antara mata dan tangan menurut Montolalu, dkk. (2005:6.7) yaitu:

- a. gerakan menjahit sederhana dengan 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 ke dalam 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 di atas 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 Sumantri (dalam Sudiasih, 2014) metode yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak yang digunakan di TK adalah sebagai berikut: (1) metode demonstrasi, (2) metode pemberian tugas, dan (3) metode bermain.

Pendapat lain diungkapkan oleh Lovia (2012) metode pengembangan motorik halus adalah suatu cara yang digunakan dalam pembelajaran dan pengembangan motorik halus anak usia dini, 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 di ikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pengembangan motorik halus digunakan dalam pembelajaran dan pengembangan motorik halus dalam pembelajaran, disini peneliti menggunakan metode demonstrasi, praktik langsung dan metode 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 di atas menurut Hill (dalam Montolalu, dkk., 2005:1.7) anak-anak dengan bebasnya mengeksplorasi

benda-benda serta alat-alat bermain yang ada dilingkungannya, serta melaksanakan ide-ide mereka sendiri.

Selanjutnya menurut Ratna (dalam Fadlillah dan Khorida, 2013:147) tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain sebagai kegiatan belajar, kegiatan belajar akan lebih efektif pada saat mereka bermain. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka.

Bermain dapat mengembangkan kesadaran akan kemampuan anggota tubuh anak ketika menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari. Menurut Atey dan Hendrik (dalam Montolalu, dkk., 2005:1.14) bermain memberikan anak-anak kesempatan untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi, seluruh anggota tubuh anak akan bergerak saat bermain. Senada dengan pendapat di atas menurut Fadlillah dan Khorida (2013:150) bermain sangat penting bagi anak untuk mengembangkan otot-otot dan melatih seluruh bagian tubuh anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain anak dapat bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna, karena kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitarnya, menumbuhkan rasa ingin tahu yang akan memperkaya pengetahuannya, bermain juga mengembangkan kemampuan gerak anggota tubuh anak.

2.3.1 Karakteristik Bermain

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Anak mengalami kesenangan yang dapat memberikan kepuasan baginya saat bermain bersama dalam kelompok atau sendiri. Menurut Montolalu, dkk. (2005:1.3) bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Anak bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya dengan bahan dari kayu, ranting, bahkan dengan tanah dan lumpur, benda-benda tersebut menjadi daya tarik anak-anak untuk bermain.

Senada dengan pendapat di atas menurut Bettelheim (dalam Fadlillah dan Khorida, 2013:147) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali ditetapkan sendiri oleh pemain dan tidak ada hasil akhir dari permainan, bermain berbeda dengan bekerja. Bermain hasil akhir kegiatan tidaklah penting, sedangkan dalam bekerja hasil kegiatan akhir sangatlah penting.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak mendapatkan kesenangan dan kepuasan dengan bermain, bermain itu alamiah dan spontan, bermain relatif bebas dari aturan-aturan sehingga anak bebas membuat aturan-aturan mereka sendiri. Anak bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya, anak juga dapat berinteraksi dengan teman sebayanya.

2.3.2 Tujuan Bermain

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Bermain dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, imajinasinya. Anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik yaitu menggunakan motorik kasar maupun motorik halus yang dilakukan melalui berbagai aktivitas bermain, bermain dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan. Bermain juga bermanfaat dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan seperti fisik, kognitif, sosio emosional dan moral (Montolalu, dkk. 2005:1.19).

Pendapat lain diungkapkan oleh menurut Hadfeld (dalam Fadlillah dan Khorida, 2013:149) manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu:

- a. manfaat Motorik, yaitu berhubungan dengan nilai-nilai positif dari aktiitas bermain yang berhubungan dengan perkembangan fisik anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu;
- b. manfaat Efeksi, yaitu manfaat bermain yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang;

- c. manfaat kognitif, yaitu manfaat aktivitas bermain untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan yang sistematis; dan
- d. manfaat keseimbangan, yaitu manfaat aktivitas bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu permainan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain tidak hanya disukai anak akan tetapi juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Pembelajaran di TK harus menekankan pada kegiatan belajar sambil bermain mengingat manfaat yang besar bagi perkembangan anak dan pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain.

2.4 Pengertian Plastisin

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

Senada dengan pendapat di atas menurut BB Designs (dalam Muzayyinah, 2014) plastisin adalah adonan mainan yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan. Pendapat lain diungkapkan oleh Mina (dalam Muzayyinah, 2014) plastisin juga termasuk keluarga clay (tanah liat), biasanya untuk mainan anak banyak dijual ditoko atau dapat membuatnya sendiri, dengan banyak warna dan mudah dibentuk, dan bentuk akhirnya tetap lunak dan dapat diolah kembali.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa plastisin adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung), plastisin mudah dimainkan, plastisin memiliki banyak warna dan dapat digunakan untuk membuat berbagai macam bentuk.

2.4.1 Karakteristik Plastisin

plastisin adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung), plastisin mudah dimainkan, plastisin memiliki banyak warna dan dapat digunakan untuk membuat berbagai macam bentuk. Menurut Junianto (2013) plastisin merupakan media tiga dimensi yaitu sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Plastisin sangat lunak dan dapat dibuat sendiri dengan mudah, tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

Selanjutnya menurut Fajar (2013) plastisin dapat mengalami perubahan bentuk, merupakan benda padat yang memiliki sifat kenyal sehingga mudah dibentuk dengan ditekan, diremas, dipilin, dan sebagainya serta dapat membentuknya sesuai keinginan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa plastisin merupakan media tiga dimensi yang dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang mudah didapat dan dapat dibentuk sesuai keinginan dan kebutuhan, dan tidak memerlukan keahlian khusus untuk membuatnya, dengan membuat sendiri maka dapat terhindar dari resiko penggunaan bahan yang berbahaya bagi anak.

2.4.2 Pengertian Membentuk Dengan Plastisin

Sumanto (dalam Nurfauziah, 2013) membutsir atau *modeling* adalah teknik membentuk /mematung dengan menggunakan bahan yang bersifat masih lentur atau lunak. Membentuk dilakukan dengan cara menggenggam, memukul, meremas-remas, mencubit menjadi bagian-bagian kecil, membuat lempengan bundar, memotong, menggulung, menggiling, mencetak, menipiskan, dan sebagainya (Indira, 2006:10).

Senada dengan pendapat di atas menurut Swartz (dalam Pratiwi, dkk., 2015) menyatakan ‘*plastisin allows children to practice fine motor skills.children use hands and tools to pound, push, poke, shape, flatten, roll, cut, and scrape the dough*’. Artinya plastisin memungkinkan anak-anak menggunakan tangan dan alat untuk mengolah, membuat bentuk, mengaduk, menggulung, memotong dan mengikis adonan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dilakukan dengan membuat bentuk dengan cara menggenggam, memukul, meremas, mencubit, memotong, menggulung, menggiling, menipiskan dan sebagainya sesuai dengan imajinasi anak.






2.4.3 Teknik Membentuk Plastisin

Menurut Mayesky (2011:2) ada beberapa teknik dalam membentuk plastisin yaitu:

- a. teknik lempeng, teknik lempeng biasanya digunakan untuk membuat bentuk permukaan rata, teknik ini digunakan untuk membuat lempengan dengan menggunakan rol kayu atau penggilas. Setelah menjadi lempengan dengan ketebalan yang sama kemudian dipotong dengan penggaris sesuai dengan keinginan.
- b. teknik pijat, merupakan teknik membuat bentuk dengan cara memijat plastisin langsung menggunakan tangan. Tujuan dari penggunaan teknik ini adalah agar plastisin lebih padat dan tidak mudah mengelupas sehingga hasilnya akan tahan lama. Proses pijat dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut
 1. ambil segumpal plastisin
 2. plastisin tersebut diulet-ulet dan dpijit-pijit dengan ibu jari sambil dibentuk sesuai dengan bentuk benda yang diinginkan.
 3. haluskan menggunakan kuas atau kain halus.

Selanjutnya menurut Indira (2006:11) ada beberapa macam bentuk dasar dalam bermain plastisin dapat dilihat dalam tabel 2.2 berikut ini

Tabel 2.2 Macam-Macam Bentuk Dasar Plastisin

 <p>bentuk bulat, dengan cara mengambil sedikit adonan plastisin dan letakkan ditelapak tangan, lalu gulung-gulunglah plastisin menggunakan kedua telapak tangan, pastikan permukaan plastisin rata dan bulat sempurna.</p>	 <p>bentuk tetes air, dengan cara ambil sedikit adonan plastisin, buatlah bentuk bulat dengan plastisin, gulung-gulunglah plastisin dan tekan salah satu sisi sehingga sedikit meruncing, gulunglah ujung meruncing dengan gerakan maju mundur di antara kedua telapak tangan.</p>
 <p>bentuk tetes air dua sisi, buat bentuk bulat dengan plastisin, gulung-gulung plastisin dengan menggunakan kedua telapak tangan, pastikan permukaan plastisin rata dan plastisin berbentuk agak lonjong dengan kedua ujung yang mengecil.</p>	 <p>bentuk tabung, ambil sedikit plastisin dan tekan-tekan sedikit di antara kedua telapak tangan, gulung-gulunglah plastisin dengan gerakan maju mundur di antara kedua telapak tangan, pastikan permukaan plastisin rata dan membentuk lonjong.</p>
 <p>Bentuk tali/panjang, dengan cara mengambil sedikit adonan plastisin setelah itu letakkan ke telapak tangan, Lalu gesekkan telapak tangan yang berisi plastisin tadi berulang kali, sampai plastisin yang kecil tadi membentuk panjang seperti tali (ukuran dan banyaknya sesuai dengan keinginan kita sendiri).</p>	

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan mengetahui teknik dan cara membentuk plastisin dapat memudahkan dalam melakukan kegiatan bermain plastisin dan hasil yang akan didapatkan juga optimal dan sesuai dengan yang diharapkan, disini peneliti menggunakan teknik pilin dan teknik bentuk bulat dalam pembelajaran menggunakan plastisin.

2.4.4 Tujuan Membentuk Dengan Plastisin

Sumantri (dalam Primasari, 2014) menyatakan bahwa membentuk bertujuan untuk mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan. Kegiatan membentuk dapat mengembangkan aspek fisik motorik anak, dengan membuat bentuk bulatan-bulatan kecil sampai bulatan-bulatan besar dapat melatih koordinasi mata dan tangan anak, meremas-remas dan memijit-mijit dapat melatih gerak jari-jemari tangan anak, dan menjiplak bentuk menggunakan media berbagai bentuk. Selanjutnya menurut Swartz (dalam Pratiwi, dkk., 2015) menyatakan:

“ plastisin allows children to practice fine motor skills. children use hands and tools to pound, push, poke, shape, flatten, roll, cut, and scrape the dough”. Through these experiences, children develop eye-hand coordination and control, dexterity, and strenght, critical skills they will need later for writing, drawing, and other purpose”.

Artinya plastisin memungkinkan anak menggunakan kemampuan gerak dan alat untuk mengolah, membuat bentuk, mengaduk, menggulung, memotong dan mengikis adonan. Melalui pengalaman membentuk ini, anak-anak mengembangkan koordinasi mata-tangan dan kontrol, ketangkasan, dan kekuatan, kemampuan yang penting bagi mereka dikemudian hari untuk menulis, menggambar, dan tujuan lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membentuk dengan plastisin bermanfaat bagi perkembangan kemampuan motorik halus anak yaitu dapat mengembangkan otot-otot kecil seperti jari-jari tangan, pergelangan tangan koordinasi mata dan tangan, dan dapat meningkatkan kelenturan dan kemampuan jari-jari tangan. Membentuk dengan plastisin bermanfaat bagi anak untuk memiliki kesiapan dalam menulis, menggambar, dan melakukan kegiatan lain yang menggunakan otot-otot halus anak.

2.4.5 Kelebihan dan Kelemahan Plastisin

Menurut Junianto (2013) 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 kelemahannya yaitu: tidak bisa menjangkau sasaran 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.

Senada dengan pendapat di atas menurut Mayesky (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.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa semua media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Sebagai pendidik harus dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, sehingga tidak akan mengganggu pembelajaran yang akan diterapkan.

2.4.6 Cara Bermain Plastisin

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 dengan 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 buat; dan
- e. kalau sudah pandai membentuk bermacam-macam karakter, bisa ditingkatkan dengan membentuknya dari bahan yang lainnya.

Selanjutnya menurut 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, dan tepung beras, dan air dalam sebuah baskom, bila adonan telah selesai dibuat beri pewarna dan minyak goreng, setelah selesai plastisin siap digunakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa plastisin dapat digunakan untuk membuat bermacam-macam bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, membentuk dengan plastisin dapat meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak. Anak juga dapat mengenal berbagai macam bentuk objek/benda. Penerapan pembelajaran melalui bermain plastisin sangat cocok diterapkan di TK mengingat banyak manfaat yang akan diperoleh anak dan dengan mengetahui bahan-bahan dan cara membuat plastisin sendiri yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk anak dapat terhindar dari resiko bahan-bahan berbahaya, lebih praktis, dapat mengantisipasi resiko alergi pada anak, cara pembuatannya mudah, dan bahan-bahan untuk membuat plastisin mudah diperoleh.

2.4.7 Manfaat Bermain Plastisin

Menurut Jatmika (2012:84) plastisin memiliki banyak manfaat bagi anak yaitu:

- a. plastisin dapat melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan. Anak juga dapat belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu;
- b. plastisin dapat melatih kemampuan motorik yaitu kemampuan motorik halus. Salah satu cara yaitu dengan mengajak anak menggunakan jari-jari tangannya dalam membuat bentuk dengan plastisin;
- c. plastisin dapat mengembangkan kemampuan berfikir
- d. *self esteem*. Permainan plastisin adalah permainan yang tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak dan sekaligus mengajarkannya tentang *problem solving* (pemberian solusi) dalam masalah yang dihadapi anak;
- e. memupuk kemampuan sosial. memberi kesempatan kepada anak untuk menjalin interaksi yang akrab dengan teman-temannya dengan melakukan aktivitas bermain bersama.

Senada dengan pendapat di atas menurut Mayesky (2011:vii) bermain plastisin memiliki banyak manfaat yaitu:

- a. anak akan memperoleh kesenangan;
- b. meningkatkan perkembangan otak dan kemampuan motorik halus anak
- c. dapat mengekspresikan kreativitas anak;
- d. anak dapat bereksplorasi dan berekspresi bersama teman sebaya (kelompok); dan
- e. mengenal tekstur dan menciptakan suatu bentuk.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain plastisin banyak manfaat yang akan di dapat oleh anak seperti dapat melatih kemampuan sensorik, melatih kemampuan motorik yaitu kemampuan motorik halus, mengembangkan kemampuan berfikir, *Self esteem*, kemampuan berbahasa, dan kemampuan sosial.

2.5 Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Plastisin

Kemampuan motorik halus anak yaitu kemampuan menggunakan otot-otot kecil/halus (jari-jemari tangan) yang memerlukan kecermatan dalam koordinasi

antara mata dan tangan yang diberikan kepada anak sesuai tahap perkembangan anak. Menurut Sumantri (dalam Juwati, 2013) menyatakan gerak motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata tangan.

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, 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 Jatmika (2012:84) Plastisin mudah dimainkan dan disukai anak-anak, bermain plastisin dilakukan dengan cara memberi warna, dan membentuk sesuai keinginan anak, plastisin dapat melatih kemampuan sensorik dan motorik anak dengan mengenal sesuatu melalui sentuhan, anak juga dapat belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu dan bermain plastisin dapat melatih kemampuan motorik halus yaitu dengan mengajak anak menggunakan jari-jari tangannya dalam membuat bentuk dengan plastisin.

Menurut Dalyono (1997:10) sensorik merupakan teori gerakan, sentuhan, penglihatan, pendengaran, perasa, dan bau masuk ke otak dari organ sensorik kita, utamanya melalui otot saraf, gerakan sensorik adalah proses pengolahan informasi yang diterima oleh mata, telinga, kulit, mulut, hidung, dan rasa yang sesuai kemudian dikirim ke otak, proses ini berlangsung dalam berbagai sistem sensorik, pengembangan sensorik dan motorik dapat dilakukan melalui bermain plastisin.

Menurut Junianto (2013) 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/praktek secara langsung pada anak dengan membuat berbagai bentuk,

penyajian secara kongkrit, tidak ada verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh, dapat memperlihatkan struktur organisasi dan alur secara jelas, dan plastisin dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.

Senada dengan pendapat di atas menurut Olvista (dalam Juwati, 2013), bermain plastisin dapat menstimulasi perkembangan kemampuan motorik halus anak, karena dalam bermain plastisin anak dapat melakukan aktivitas yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil seperti, jari-jari tangan, pergelangan maupun kedua tangan, serta koordinasi mata dan tangan dalam aktivitas meremas, memilin, menggulung, memotong, dan menekan, selain itu dapat meningkatkan kelenturan dan kemampuan jari-jari tangan dan juga dapat melatih kemampuan anak dalam koordinasi mata dan tangan sehingga dapat terstimulasi dengan baik.

Tabel 2.3 Implementasi Penerapan Kegiatan Bermain Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak

Kegiatan Awal	Kegiatan Guru	Kegiatan Anak
I. Kegiatan Awal: Memberikan arahan tentang cara bermain plastisin	a. Membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak anak untuk berdo'a bersama b. Tanya jawab tentang situasi dan kondisi anak c. Absensi yang dilakukan dengan berhitung d. Mengkonfirmasi tema yang akan dipelajari e. Tanya jawab untuk menggali pengetahuan anak dengan mengenal berbagai bentuk benda/objek yang ada di sekitar	a. Menjawab salam dan berdo'a bersama b. Berdialog dengan guru c. Anak berhitung dengan berurutan d. Memperhatikan informasi dari guru e. Menjawab pertanyaan dari guru sesuai dengan pengetahuan anak
II. Kegiatan Inti: Kegiatan bermain plastisin	a. Bernyanyi bersama b. Menunjukkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain plastisin c. Menanyakan pada anak	a. Bernyanyi bersama b. Anak memperhatikan guru c. Anak menjawab

	<p>macam-macam bentuk objek/benda pada gambar yang ada dipapan tulis</p> <p>d. Memberikan contoh pada anak cara membuat bentuk dengan menggunakan plastisin dengan membuat bentuk-bentuk dasar terlebih dahulu kemudian menggabungkan bentuk-bentuk dasar yang sudah dibuat menjadi bentuk objek/benda dengan mengerakkan seluruh jari-jemari tangan.</p> <p>e. Tanya jawab dengan anak tentang bentuk apa saja yang telah dibuat oleh guru</p> <p>f. Membagikan plastisin pada anak sebanyak 3 bulatan dengan 3 warna berbeda dan lembar kerja anak</p> <p>g. Memberikan tugas pada anak untuk membuat bentuk seperti contoh guru</p>	<p>pertanyaan guru sesuai dengan pengetahuannya</p> <p>d. Memperhatikan penjelasan dari guru</p> <p>e. Menjawab pertanyaan dari guru sesuai pengetahuan anak</p> <p>f. Anak menunggu instruksi dari guru</p> <p>g. Anak mulai mengerjakan tugas yang guru berikan</p>
<p>III.Kegiatan Penutup: Memberikan penguatan dan reward kepada anak</p>	<p>a. Melakukan refleksi dan penguatan materi yang telah dipelajari</p> <p>c. Menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama</p>	<p>a. Menjawab pertanyaan guru</p> <p>c. Berdo'a bersama</p>

2.6 Penelitian Yang Relevan

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang membahas peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin. Penelitian pertama dilakukan oleh Juwati (2013) dengan hasil penelitian keterampilan motorik halus pada siklus I sebesar 71,67% dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebesar 75%, untuk itu penelitian dilanjutkan pada siklus II karena kriteria pencapaian tingkat perkembangan

anak belum tercapai. Pada siklus II kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan sebesar 93,50%.

Penelitian kedua dilakukan oleh Soelistyawati (tanpa tahun) dengan hasil penelitian kemampuan motorik halus melalui media plastisin pada siklus I sebesar 60%. Pada siklus II kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan sebesar 85%.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Pratiwi, dkk. (2015) dengan hasil penelitian Pra siklus sebesar 38,47%, kemudian meningkat pada siklus I sebesar 53,85%. Akan tetapi nilai tersebut belum memenuhi target indikator yang ditentukan sebesar 80%. Untuk itu penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan hasil penelitian meningkat menjadi 84,64%.

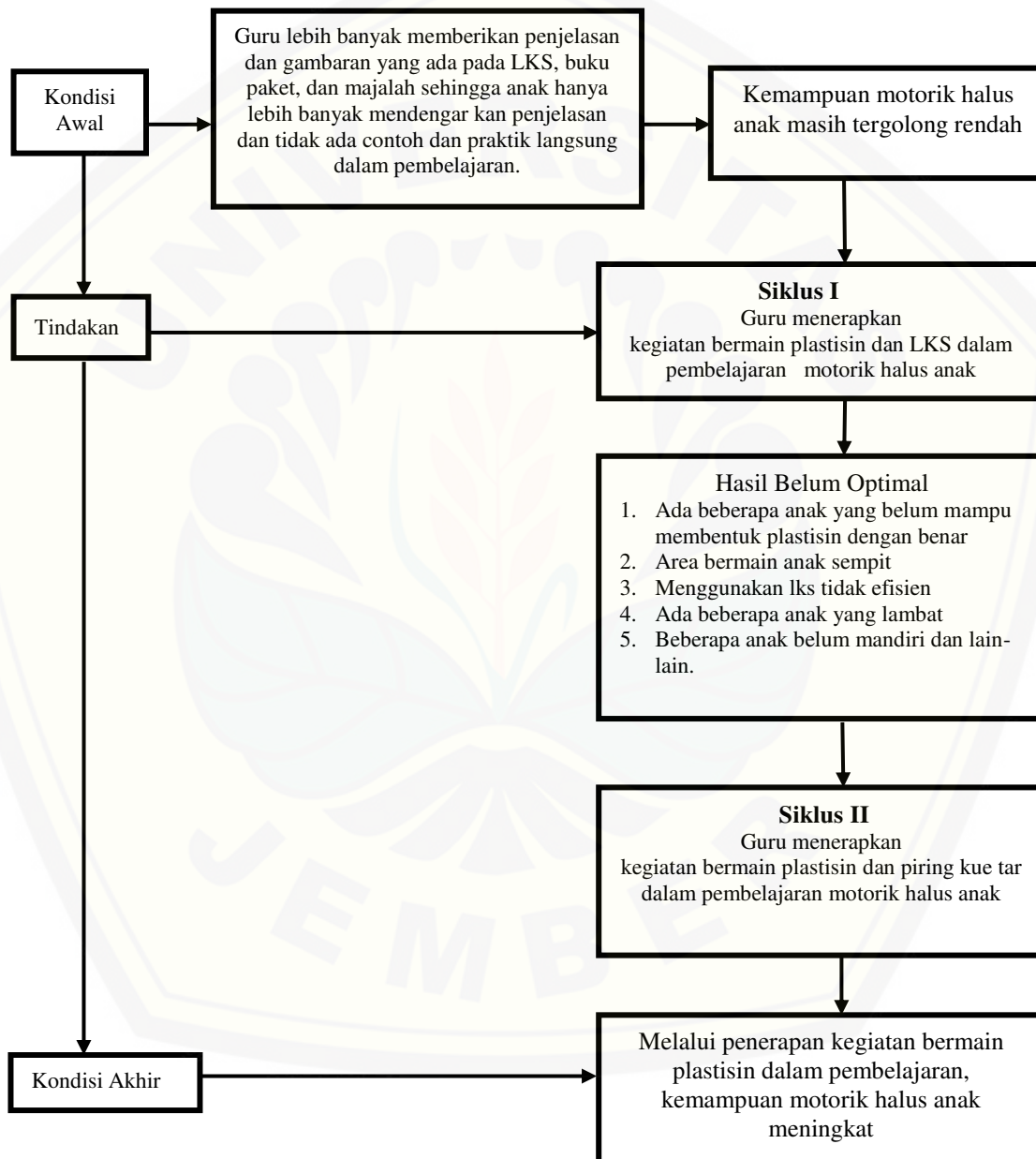
2.7 Kerangka Berfikir

Keterampilan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon tahun pelajaran 2015/2016 masih tergolong rendah. Hal yang menyebabkan rendahnya keterampilan motorik halus anak kelompok A1 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 masalah tersebut adalah melalui kegiatan bermain plastisin.

Kegiatan bermain plastisin yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 akan dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama guru melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan bermain plastisin dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Siklus kedua, guru melaksanakan hal yang sama dalam pembelajaran yaitu dengan kegiatan bermain

plastisin dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak, namun dengan kegiatan yang berdeda dengan sebelumnya.

Hasil akhir dari tindakan ini, diharapkan dengan kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus ana



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini, yaitu jika guru menerapkan kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran maka kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016 akan meningkat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang akan digunakan sebagai pedoman penelitian. Metode penelitian yang dimaksud mencakup: (1) tempat dan waktu penelitian, (2) subjek penelitian, (3) definisi operasional, (4) jenis penelitian, (5) rancangan penelitian, (6) prosedur penelitian, (7) metode pengumpulan data, (8) teknik analisis data, (9) instrumen penilaian

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016, dengan alamat jalan Sultan Agung No.07 Balung Kulon, kecamatan Balung, kabupaten Jember. Adapun beberapa alasan yang mendasari dilakukan penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon, yaitu:

- a. belum pernah dilakukan penelitian dengan menerapkan kegiatan bermain plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon;
- b. adanya permasalahan dalam perkembangan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon;
- c. kesediaan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon sebagai tempat penelitian; dan
- d. mengetahui situasi dan kondisi tempat penelitian sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian.

Waktu penelitian di rencanakan dilaksanakan pada semester dua/genap Tahun Pelajaran 2015/2016, yang diawali dengan survei awal, penyusunan instrumen pembelajaran, penerapan siklus I bila hasil yang didapat belum optimal dilakukan siklus II, kemudian dilanjutkan dengan analisis data.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016. Jumlah anak kelompok A1 adalah 16, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Penentuan objek penelitian ini didasarkan pada observasi awal bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok A1 masih kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan guru kelas A1 yang menyatakan bahwa masih banyak kemampuan motorik halus anak yang belum tuntas.

3.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman atau perbedaan persepsi dalam penafsiran atau kata/kalimat yang terkait dengan judul dan kajian dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan terkait definisi operasional dalam penelitian. Definisi operasional yang dimaksud sebagai berikut.

- 3.3.1 Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon dalam membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan, membuat berbagai bentuk dan kecepatan dalam membentuk dengan plastisin.
- 3.3.2 Bermain plastisin merupakan kegiatan yang dilakukan anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

3.4 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran (Taniredja, dkk. 2013:15). Selanjutnya menurut Masyhud (2012:156-157) menjelaskan bahwa PTK

secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Senada dengan pendapat di atas menurut Departemen Pendidikan Nasional (dalam Taniredja, dkk., 2013:15) penelitian tindakan kelas adalah suatu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan pengembangan kemampuan dalam memecahkan masalah. Melalui suatu tindakan atau intervensi yang dilakukan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi, dengan mengamati pelaksanaannya maka akan dapat mengetahui tingkat keberhasilan dari suatu tindakan.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon pada anak kelompok A1 bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran pengembangan kemampuan motorik halus, di harapkan kegiatan bermain plastisin yang dilakukan dapat memperbaiki praktik pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar serta kualitas pembelajaran di dalam kelas, tujuan dari penelitian tindakan kelas untuk mencapai pembelajaran yang optimal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, digunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menangani masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas. Adapun masalah yang terjadi adalah rendahnya kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016.

3.5 Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan kelas Arikunto, dkk., yaitu sebagai berikut: (lihat gambar 3.1) berdasarkan gambar model penelitian tersebut ada beberapa

langkah dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan terbagi menjadi tiga kegiatan dasar yaitu identifikasi masalah dilakukan dengan cara melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini dengan menyiapkan lembar observasi. Setelah masalah di temukan maka dilakukan analisis penyebab masalah agar dapat merumuskan masalah yang terjadi. Kegiatan terakhir yang harus dilakukan yaitu memecahkan masalah yang telah dirumuskan dengan membuat perencanaan kegiatan untuk pemecahan masalah tersebut.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan yaitu menerapkan apa yang sudah direncanakan dengan cara bertindak di dalam kelas yaitu melaksanakan praktek pembelajaran yang telah disusun dengan menggunakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik agar bisa lebih efektif.

c. Pengamatan

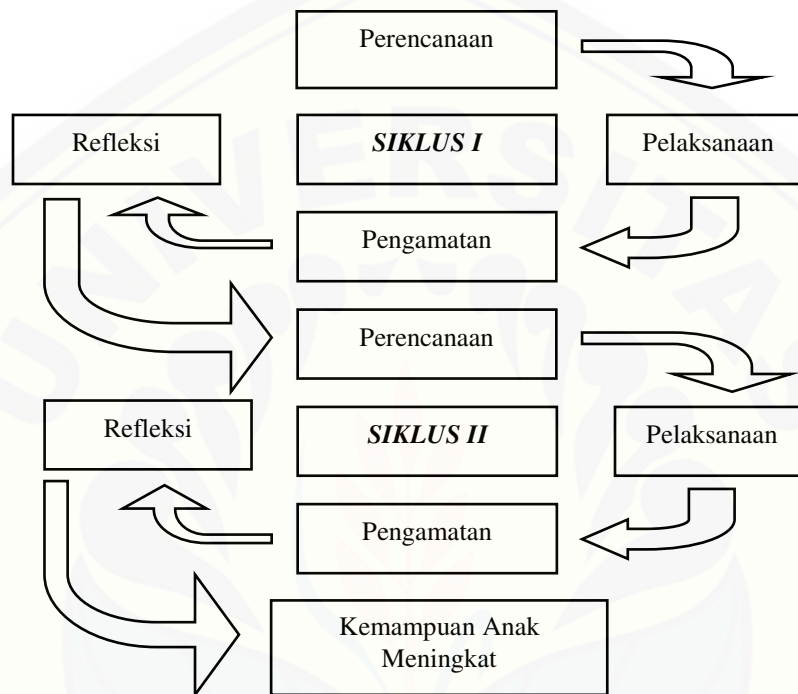
Pengamatan dilakukan selama jalannya tindakan yang berfungsi untuk mengamati seberapa jauh tindakan telah mencapai hasil yang sesuai dengan indikator tingkat pencapaian. Pengamatan dilakukan oleh seorang pengamat yang akan mengamati setiap peristiwa yang berkaitan dengan tindakan guru dalam mengajar.

d. Refleksi

Tahapan terakhir dalam penelitian tindakan kelas yaitu refleksi. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali tindakan apa yang telah dilakukan. Refleksi baru bisa dilakukan ketika tindakan telah selesai dilakukan.

Pada penelitian tindakan kelas biasanya terdiri lebih dari satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan dari siklus I akan menjadi bahan untuk menyusun perencanaan

pada siklus berikutnya. Apabila tindakan yang dilakukan pada siklus I telah berhasil maka secara langsung dapat ditarik kesimpulan, akan tetapi apabila tindakan yang dilakukan masih perlu perbaikan maka dilakukan rencana selanjutnya atau siklus II. Tahapan penelitian pada masing-masing tindakan akan terjadi secara berulang.



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Arikunto, dkk. (2009:16)

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Jika dalam pelaksanaan siklus pertama tindakan yang dilakukan dianggap belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan, maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Tiap-tiap siklus yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan; (3) observasi; dan (4) refleksi.

3.6.1 Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan sebelum tindakan, dengan melakukan pengamatan atau observasi dan wawancara dengan guru kelas kelompok A1 tentang pembelajaran

yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon, setelah melakukan observasi maka peneliti memperoleh data tentang hasil belajar anak kelompok A1 mengenai kemampuan motorik halusnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon masih rendah. Hal ini peneliti peroleh ketika melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas yang bertujuan untuk mempersiapkan siklus pertama yang akan dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan perbaikan praktik pembelajaran dan variasi kegiatan pembelajaran yang lain. Peneliti memilih kegiatan bermain plastisin untuk mengatasi masalah tersebut, di harapkan penerapan kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon.

3.6.2 Siklus I

Pada siklus I pelaksanaan tindakan yang dipilih peneliti yaitu kegiatan bermain plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pelaksanaan siklus I bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon melalui kegiatan bermain plastisin. Pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari beberapa tahap, yaitu: (a) tahap perencanaan, (b) tahap pelaksanaan tindakan, (c) tahap observasi, (d) tahap refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilakukan, antara lain sebagai berikut.

- 1) Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan berdiskusi dengan guru kelas A1

- 2) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), termasuk di dalamnya melaksanakan kegiatan bermain plastisin dalam proses pembelajaran dan lembar penilaian
- 3) Menyiapkan bahan dan media yang diperlukan sesuai tema pada hari itu untuk kegiatan bermain plastisin
- 4) Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak, pedoman wawancara guru, dan pedoman penilaian anak yang akan digunakan pada siklus I.
- 5) Melakukan stimulasi pembelajaran motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran kegiatan bermain plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon. Siklus I dilaksanakan dalam 1 hari pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Kegiatan pendahuluan
 - a) Menyambut kedatangan anak dengan penuh kasih sayang
 - b) Mengkondisikan anak di kelas sebelum kegiatan berdo'a
 - c) Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - d) Berdo'a sebelum memulai kegiatan
 - e) Melakukan tanya jawab tentang situasi dan kondisi anak di pagi hari
2. Kegiatan Inti
 - a) Guru menjelaskan materi kegiatan pembelajaran sesuai tema
 - b) Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang bentuk pelangi dan warna pelangi
 - c) Guru menunjukkan media yang akan digunakan dalam bermain plastisin
 - d) Guru membagi 16 anak menjadi 2 kelompok besar
 - e) Guru membagikan plastisin kepada anak untuk membuat bentuk pelangi
 - f) Guru menjelaskan cara membuat bentuk menggunakan plastisin
 - g) Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru

- h) Guru mengamati dan menilai kegiatan anak dalam bermain plastisin
- 3. Istirahat
 - a) Makan dan minum (berdo'a sebelum dan sesudah makan dan minum)
 - b) Bermain bebas
- 4. Kegiatan penutup
 - a. Review kegiatan selama satu hari
 - b. Menyampaikan tema esok hari
 - c. Berdo'a sesudah belajar
- c. Tahap Pengamatan/Observasi

Ketika tahap pelaksanaan tindakan berlangsung, di dalamnya dilaksanakan observasi sesuai dengan lembar observasi kegiatan guru dan siswa. Kaitannya dengan hal tersebut, guru kelompok A1 dan teman sejawat yang bertindak sebagai observer.

- d. Refleksi

Refleksi di lakukan berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian kemampuan anak selama pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin pada siklus I. Hasil pengamatan dan penilaian tersebut kemudian dianalisis untuk selanjutnya dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I. Berdasarkan hasil refleksi akan diketahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik halus kelompok A1 melalui kegiatan bermain plastisin, apabila mencapai hasil yang diharapkan dan sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan, maka hasil analisis dan refleksi pada siklus I inilah yang kemudian dijadikan sebagai acuan dalam merencanakan pelaksanaan siklus berikutnya.

3.6.3 Siklus II

Pada siklus II pelaksanaan tindakan yang dipilih peneliti yaitu kegiatan bermain plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari beberapa tahap, yaitu: (a) tahap perencanaan, (b) tahap pelaksanaan tindakan, (c) tahap observasi, (d) tahap refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilakukan, antara lain sebagai berikut.

- 6) Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan berdiskusi dengan guru kelas A1
- 7) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), termasuk di dalamnya melaksanakan kegiatan bermain plastisin dalam proses pembelajaran dan lembar penilaian
- 8) Menyiapkan bahan dan media yang diperlukan sesuai tema pada hari itu untuk kegiatan bermain plastisin
- 9) Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak, pedoman wawancara guru, dan pedoman penilaian anak yang akan digunakan pada siklus II.
- 10) Melakukan stimulasi pembelajaran motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran kegiatan bermain plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon. Siklus II dilaksanakan dalam 1 hari pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Kegiatan pendahuluan

- a) Menyambut kedatangan anak dengan penuh kasih sayang
- b) Mengkondisikan anak di kelas sebelum kegiatan berdo'a
- c) Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam
- d) Berdo'a sebelum memulai kegiatan
- e) Melakukan tanya jawab tentang situasi dan kondisi anak di pagi hari

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan materi kegiatan pembelajaran tentang kebutuhanku
- b) Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang macam-macam bentuk buah-buahan.
- c) Guru menunjukkan media yang akan digunakan dalam bermain plastisin

- d) Guru membuat 4 kelompok dengan masing-masing kelompok 4 anak
 - e) Guru membagikan plastisin kepada anak untuk membuat bentuk buah-buahan
 - f) Guru menjelaskan cara membuat bentuk menggunakan plastisin
 - g) Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru
 - h) Guru mengamati dan menilai kegiatan anak dalam bermain plastisin
3. Istirahat
- a) Makan dan minum (berdo'a sebelum dan sesudah makan dan minum)
 - b) Bermain bebas
4. Kegiatan penutup
- a) Review kegiatan selama satu hari
 - b) Menyampaikan tema esok hari
 - c) Berdo'a sesudah belajar
- c. Tahap Pengamatan/Observasi

Ketika tahap pelaksanaan tindakan berlangsung, di dalamnya dilaksanakan observasi sesuai dengan lembar observasi kegiatan guru dan siswa. Kaitannya dengan hal tersebut, guru kelompok A1 dan teman sejawat yang bertindak sebagai observer.

d. Refleksi

Refleksi di lakukan berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian kemampuan anak selama pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin pada siklus II. Hasil pengamatan dan penilaian tersebut kemudian dianalisis untuk selanjutnya dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan selanjutnya, apabila mencapai hasil yang diharapkan dan sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan, maka hasil analisis dan refleksi pada siklus II inilah dinyatakan berhasil.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Berikut uraian mengenai masing-masing metode pengumpulan data tersebut

3.7.1 Observasi

Observasi merupakan upaya mengamati peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan berlangsung (Masyhud, 2012:168). Metode observasi dilakukan secara sistematis, yaitu dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Hal yang diamati dalam observasi ini adalah kemampuan motorik halus anak. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran kemampuan motorik halus anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon. Observasi dilakukan untuk memperoleh data serta berkomunikasi secara verbal dengan subjek penelitian. Data yang diperoleh melalui metode observasi ini adalah aktivitas guru seperti kendala yang dialami guru selama pembelajaran dan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon selama proses pembelajaran berlangsung.

3.7.2 Wawancara

Metode wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka (Gulo, 2002:119). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan guru kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon sebagai narasumber. Wawancara dalam penelitian dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara sebelum tindakan bertujuan untuk mengetahui metode dan media yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran kemampuan motorik halus, dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Wawancara yang dilakukan sesudah tindakan bertujuan untuk memperoleh data tentang tanggapan guru dalam penerapan kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus.

3.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data penelitian yang berupa catatan tertulis (Gulo, 2002:123). Metode dokumentasi diperlukan untuk memperoleh data

yang digunakan sebagai sumber informasi dalam penelitian. Data tersebut berupa profil sekolah, rencana program pembelajaran harian (rpph), daftar nama siswa, hasil wawancara dengan guru kelas, daftar perolehan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kemampuan motorik halus, baik sebelum tindakan dilakukan tindakan maupun sesudah dilakukan tindakan, dan foto-foto selama tindakan.

3.7.4 Non Tes

Metode non tes adalah teknik penilaian dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik, sikap, dan keterampilan (aktivitas hasil kerja anak) (Yus, 2005:57). Metode non tes yang digunakan adalah pemberian tugas yaitu suatu cara penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan tugas-tugas tertentu sesuai dengan kemampuan yang akan dicapai. Pemberian tugas diperlukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus anak sebelum dan setelah mengikuti poses pembelajaran bermain plastisin dapat berkembang dengan melihat aktivitas hasil kerja anak dan cara anak mengerjakan tugas tersebut. Pemberian tugas ini digunakan untuk mengukur indikator penilaian seperti membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan, membuat berbagai bentuk objek/benda (sesuai tema), dan kecepatan dalam membentuk yang akan diterapkan dalam pembelajaran.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil observasi dan wawancara sebelum dan sesudah tindakan. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah skor hasil tes belajar anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon pada saat pra siklus, siklus I dan siklus II. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Penerapan kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon yaitu pendapat guru melalui hasil wawancara.
- b. Hasil belajar anak tentang kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin.
- c. Persentase kemampuan motorik halus anak dapat dihitung menggunakan dua rumus sebagai berikut.

1) Analisis data individu/anak

Menurut Masyhud (2014:284) rumus analisis data skor hasil tes anak secara individu yaitu:

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = Prestasi Individu

Srt = Skor riil tercapai

Si = Skor ideal yang dicapai individu

100 = konstanta

Kategori perkembangan individu/anak berdasarkan rumus di atas dalam tabel

3.1 berikut adalah tabel kategori perkembangan kemampuan motorik halus anak.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian kemampuan motorik halus anak

Kualifikasi	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1
Sangat Kurang	0

(Sumber: Yus, 2005:69)

- 2) Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus Sudijono (2014:43)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : frekuensi relatif
 f : frekuensi yang sedang dicari persentasinya
 N : Jumlah frekuensi/ banyaknya individu
 100% : konstanta

- 3) Pengolahan skor rata-rata aktivitas anak dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

- M :Mean
 x :Nilai aktivitas anak
 N :Banyak anak

Kategori perkembangan secara klasikal/kelas berdasarkan rumus di atas dalam tabel 3.1 berikut adalah tabel kategori perkembangan kemampuan motorik halus anak.

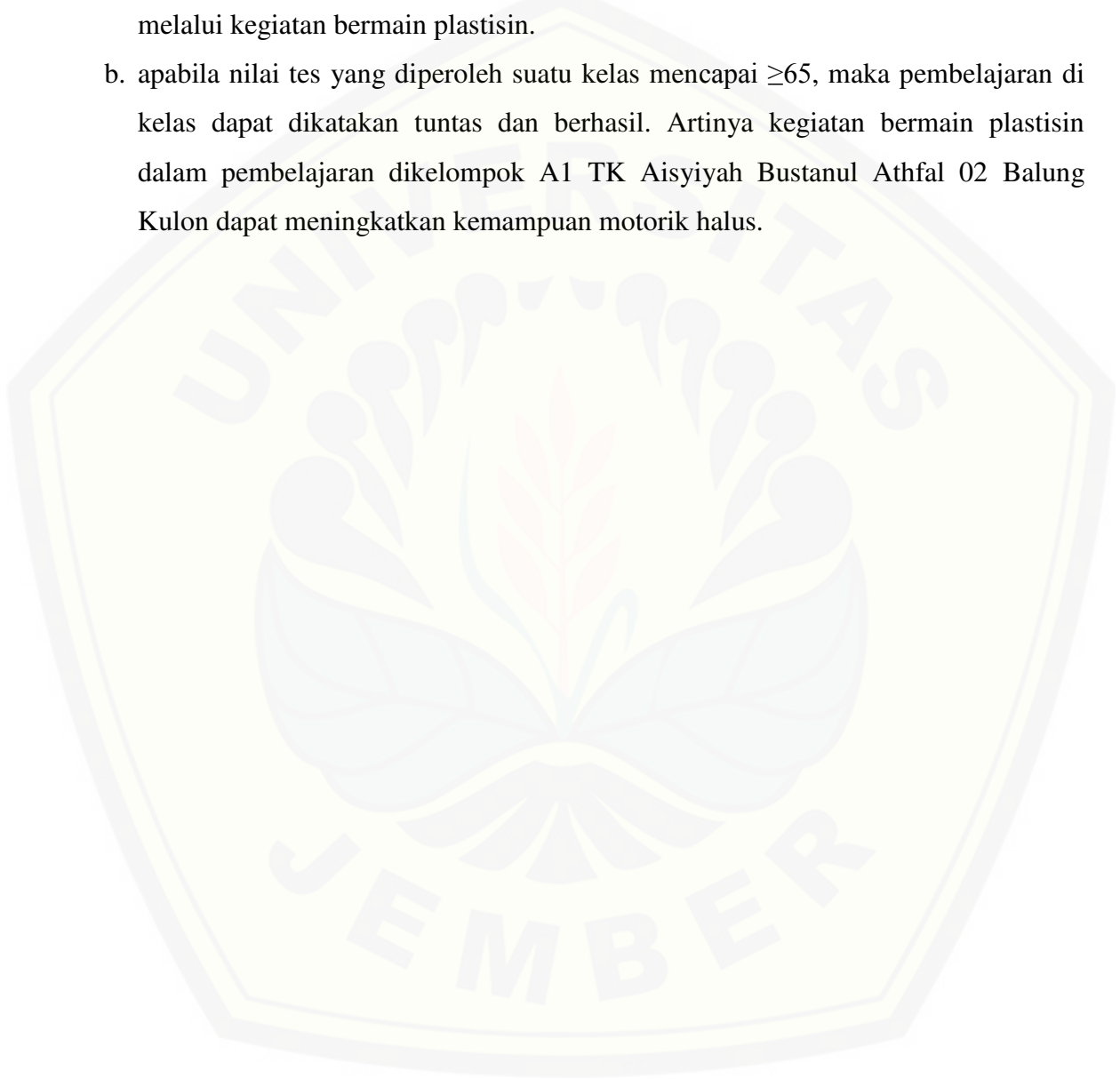
Tabel 3.2 Kriteria keberhasilan kemampuan motorik halus anak

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

(Sumber: Masyhud, 2014:286)

Kriteria keberhasilan dari proses peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin baik secara individu maupun klasikal yaitu:

- a. apabila nilai tes yang diperoleh anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon secara individu mencapai ≥ 65 , maka anak tersebut dapat dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin.
- b. apabila nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai ≥ 65 , maka pembelajaran di kelas dapat dikatakan tuntas dan berhasil. Artinya kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran dikelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon dapat meningkatkan kemampuan motorik halus.



BAB 5. PENUTUP

Bab ini menguraikan mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016. Berikut adalah masing-masing uraiannya

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Penerapan kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan menjelaskan dan memberi contoh kepada anak cara membuat bentuk dengan teknik, dan gerakan jari-jemari yang benar dengan membuat bentuk dasar terlebih dahulu yaitu bentuk bulat dan panjang serta menggunakan LKS gambar pelangi untuk memudahkan anak dalam bermain plastisin, membagi anak menjadi 2 kelompok besar, dan membagi plastisin masing-masing anak 4 plastisin. Siklus II yang dilakukan hampir sama dengan siklus I, tetapi pada siklus II tidak menggunakan LKS melainkan menggunakan plastisin dan piring kue tar, membagi 16 anak menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok 1 wadah plastisin dengan berbagai macam warna, dan anak diminta untuk maju kedepan kelas untuk bercerita tentang hasil karya yang telah dibuat.

5.1.2 Melalui penerapan kegiatan bermain plastisin, kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016 meningkat. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 58,81% siklus I 75,49% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,38%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 melalui kegiatan bermain plastisin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. hendaknya guru kelompok A1 menggunakan kegiatan bermain plastisin sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran motorik halus; dan
- b. hendaknya guru-guru kelompok lain mencoba melakukan kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran motorik halus selain mengerjakan tugas yang ada pada buku paket agar anak lebih tertarik dalam pembelajaran.

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. hendaknya menyarankan kepada para guru untuk melakukan kegiatan bermain plastisin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus;
- b. hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai sarana untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon dalam meningkatkan kemampuan motorik halus; dan
- c. hendaknya memfasilitasi dan menyarankan kepada para guru, untuk membuat sendiri media plastisin, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang sejenis dan bermanfaat bagi perkembangan pendidikan.
- b. penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dalyono, M. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fadlillah dan Khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fajar. 2013. Pengertian media 3 dimensi. [online] <http://dokumenbelajarku.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-mediadimensi.html> diakses tanggal 16 Mei 2016
- Gulo, W. 2002. *Metodologi penelitian*. Jakarta: Grasindo
- Indira. 2006. *Kreasi Plastisin*. Jakarta: Erlangga.
- Jatmika, Nur Yusep. 2012. *Ragam aktivitas harian untuk playgroup*. Jogjakarta: Diva Press.
- Junianto, Dwi. 2013. *Media Belajar Plastisin*. [online] <http://dwijunianto.wordpress.com/media-belajar-plastisin/> diakses tanggal 17 Februari 2016.
- 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 17 Februari 2016.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Lovia, Nova Candra. 2012. *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia*. [online] <http://nofracandralovia.blogspot.co.id/2012/12/pengembangan-motorik-halus-anak-usia.html>
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi kependidikan (LPMPK).
- Mayesky, Mary. 2011. *Aktivitas-aktivitas seni kreatif*. Jakarta: Indeks.
- Montolalu, B.E.F., dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muzayyinah. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok A Tk Muslimat NU 6 Roudlotutholibin TanggurejoManyarGresik.Jurnal*.<http://www.ejurnal.com/2013/09/kumpulan-jurnal-penelitian.html/pdf> diakses tanggal 17 Februari 2016.
- Nurfauziyah. 2013. *Upaya Mengembangkan Motorik Halus Melalui Bermain Tanah Liat Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Dukuh. Tahun Pelajaran 2013.Jurnal*.
<http://www.ejurnal.com/2013/09/kumpulan-jurnal-penelitian.html/pdf> diakses tanggal 17 Februari 2016.
- Paud, Jateng. 2015. *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. [onlin] Paudjateng.xahzgs.com/2015/09/pengembangan-motorik-halus-anak-usia-dini.html diakses tanggal 15 Mei 2016.
- Pratiwi, dkk. 2015. *Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Plastisin Pada Anak Kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Jurnal*.
<http://www.e-jurnal.com/2013/09/kumpulan-jurnal-penelitian.html/pdf> diakses tanggal 17 Februari 2016.
- Press, university Jember. 2011. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember*. Jember: Jember university press.
- Primasari, Heni. 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> diakses tanggal 17 Februari 2016.
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soelistyawati. (tanpa tahun). *Penerapan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Al-Islah Kecamatan Gunung Anyar Kota Surabaya.Jurnal*.<http://www.e-jurnal.com/2013/09/kumpulan-jurnal-penelitian.html/pdf> diakses tanggal 17 Februari 2016.

- Sudiasih, dkk. 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> diakses tanggal 17 Februari 2016.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sujiono, Banbang, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.
- Sujiono, Nuraini Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sunarno, Adi. 2006. *Creativity Games*. Yogyakarta: Andi.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Taniredja, Tukiran dkk. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Wikaningtyas, Utami Diah. 2014. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok A Tk Aba Panggeran Sleman*. Jurnal. <http://www.e-jurnal.com/2013/09/kumpulan-jurnal-penelitian.html/pdf>. [diakses tanggal 17 Februari 2016].
- Wiyani, Ardy Novan. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Peningkatan kemampuan motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Pada Anak Kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016.	<p>1. Bagaimanakah penerapan kegiatan bermain plastisin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini pada anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016?</p> <p>2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan bermain plastisin pada anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon tahun pelajaran</p>	<p>1. Kemampuan Motorik Halus</p> <p>2. Kegiatan Bermain Plastisin</p>	<p>1. Kemampuan Motorik Halus:</p> <p>a. Membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan</p> <p>b. Membuat berbagai bentuk</p> <p>c. Kecepatan dalam membentuk</p> <p>2. Kegiatan Bermain Plastisin</p> <p>a. Cara bermain plastisin</p> <p>b. Bahan yang digunakan</p> <p>c. Teknik membentuk plastisin</p> <p>d. Variasi bentuk</p>	<p>1. Subyek penelitian: Anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016.</p> <p>2. Narasumber: Guru kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016</p> <p>3. Dokumen</p> <p>4. Referensi/kepuustakaan 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</p> <p>Rumus:</p> $Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$ <p>Ket:</p> <p>Pi : Prestasi Individu</p> <p>Srt : Skor riil tercapai</p> <p>Si : Skor ideal yang dicapai individu</p> <p>100 : konstanta (Masyhud, 2014)</p> <p>b. Persentase ketuntasan. kelas</p> <p>Rumus:</p>	<p>Jika guru menerapkan kegiatan bermain plastisin maka kemampuan motorik halus anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016 akan meningkat</p>

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
	2015/2016?				$P = \frac{f}{N} \times 100\%$ Ket: P :frekuensi relatif f :frekuensi yang sedang dicari persentasinya N :Jumlah frekuensi/ banyaknya individu 100% :konstanta c. Analisis data Rata-rata kelas Rumus: $M = \frac{\sum x}{N}$ Ket: M : mean (rata-rata) $\sum x$: jumlah nilai N : banyaknya nilai (jumlah anak) (Sudijono, 2014)	

LAMPIRAN B. PROFIL SEKOLAH

1. Nama TK : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02
2. Tahun Berdiri : 5 Januari 1970
3. Alamat Lengkap
 - Jalan : Jl. Sultan Agung No.07
 - RT/RW : -
 - Desa/Kelurahan : Balung Kulon
 - Kecamatan : Balung
 - Kabupaten/Kota : Jember
 - Propinsi : Jawa Timur
 - Kode Pos : 68161
4. Penanggung jawab kelembagaan
 - Nama lengkap : Ade Irma Suryani, S.Pd
 - Jabatan : Kepala Yayasan
5. Penanggung jawab Pengelola/Kepala
 - Nama lengkap : Evina Sumartini, S.Pd
 - Jabatan : Kepala Sekolah
6. Status (Negeri/Swasta) : Swasta
7. Nomor Ijin Pendirian : 4535/104.32/1/1991-421.1/5799/413/2010
8. NPSN : 69789912
9. Peringkat Akreditasi : B
10. Jumlah Rombongan Belajar : 5
 - TK A : 3
 - TK B : 2
11. Jumlah Tenaga Kependidikan : 5
 - Jumlah Guru PNS : -
 - Jumlah Guru Non PNS : 5

LAMPIRAN C. DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK A1

No	Nama lengkap	Nama panggilan	Jenis Kelamin	
			L	P
1	Ahmad Andrianto	Rian	√	
2	Ahmad Bayu Prasetya	Bayu	√	
3	Ahza Alaric Pietra Habibi	Ahza	√	
4	Ajeng Dwi Anggraini	Ajeng		√
5	Amalia Zahrotun Nisa	Amel		√
6	Chila Putri Rachmawati	Icha		√
7	Eka Oktaviatul Madinar	Eka		√
8	Fabian Hazmi Mathlubi Octaviano	Ano	√	
9	Ficha Rania Julfa	Ficha		√
10	Kevin Ajariah Prasetya	Kevin	√	
11	Mohammad Alfano Izam Erzaqi	Izam	√	
12	Mohammad Amir Erfandi	Fandi	√	
13	Mohammad Jainul Hakim	Hakim	√	
14	Mohammad Vatrkhurozi	Revan	√	
15	Miftahul Jannah	Miftah	√	
16	Revan Felixe Ramadhani	Rozi	√	
Jumlah			11	5

LAMPIRAN D. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

D.1 Pedoman Observasi

No	Data Yang Diambil	Sumber Data
1	Kegiatan anak selama mengikuti proses pembelajaran kemampuan motorik halus dengan mengerjakan penugasan pada buku paket (sebelum tindakan).	Anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016
2	Kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin pada setiap siklus.	Lembar observasi dari guru kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016 dan teman sejawat
3	Kegiatan anak selama mengikuti proses pembelajaran kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin yang dilaksanakan pada setiap siklus.	Lembar observasi terhadap Anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016 oleh guru kelas A1 dan teman sejawat.

D.2 Pedoman Dokumentasi

No	Data Yang Diambil	Sumber Data
1	Profil sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016	Dokumen
2	Perangkat pembelajaran TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016	Dokumen
3	Daftar nama anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016	Dokumen
4	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus (sebelum dilakukan tindakan)	Dokumen
5	Daftar perolehan hasil belajar kemampuan motorik halus anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui kegiatan bermain plastisin (setelah dilakukan tindakan)	Dokumen

D.3 Metode Wawancara

No	Data Yang Diambil	Sumber Data
1	Informasi tentang pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus yang dilakukan guru kelas selama ini	Guru kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016
2	Tanggapan guru tentang pembelajaran motorik halus melalui kegiatan menulis, mewarnai, menggambar bebas dan menghubungkan garis pada buku paket siswa.	Guru kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016
3	Tanggapan guru tentang pembelajaran motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin	Guru kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016

D.4 Metode Non Tes

No	Data Yang Diambil	Sumber Data
1	Skor hasil aktivitas kerja anak dalam bermain plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus.	Anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon.

LAMPIRAN E HASIL OBSERVASI

E.1 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru (Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus II)

E.1.1 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Pra Siklus

Petunjuk pengisian: Berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran		√	
1	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal		√	
2	Mempersiapkan anak di dalam kelas	√	
3	Mengkondisikan anak		
4	Membuka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan 3S (senyum,sapa,salam)	√	
5	Berdo’a sebelum memulai kegiatan	√	
6	Memberikan apersepsi	√	
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran		√
Kegiatan inti			
8	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran	√	
9	Guru melakukan tanya jawab dengan anak	√	
10	Guru dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak		√
11	Guru menjelaskan pembelajaran yang ada dibuku paket dengan jelas		√
12	Guru memberikan tugas mewarnai, menggambar bebas, menulis kata, dan mencocok gambar ‘transportasi darat’	√	
Kegiatan penutup			
13	Review kegiatan selama satu hari		√
14	Menyampaikan tema esok hari		√
15	Berdo’a dan salam	√	
Jumlah		10	5

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

- p = Angka persentase
- f = frekuensi yang dicari persentasenya
- N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu
- 100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban 'ya' = $\frac{10}{15} \times 100\% = 66,66\%$
2. Jawaban 'Tidak' = $\frac{5}{15} \times 100\% = 33,33\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 66,66% artinya dari 15 kegiatan yang sudah direncanakan, 10 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru belum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 24 November 2015
Pengamat

Rika Raihanun

E.1.2 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru (Siklus I)

Petunjuk pengisian: Berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1	Menyiapkan media pembelajaran	√	
	Kegiatan awal	√	
2	Mempersiapkan anak di dalam kelas	√	
3	Mengkondisikan anak	√	
4	Membuka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan 3S (senyum,sapa,salam)		
5	Berdo'a sebelum memulai kegiatan	√	
6	Memberikan apersepsi	√	
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
8	Guru melaksanakan metode pembelajaran dengan sesuai tema, tujuan, materi, dan situasi	√	
9	Guru menggunakan alat bantu/media berupa plastisin	√	
10	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai urutan	√	
11	Guru melakukan tanya jawab dengan anak	√	
12	Guru dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak	√	
	Guru menjelaskan contoh dan prosedur dalam membentuk dengan plastisin kepada anak	√	
13	Guru dapat mengembangkan sikap mandiri kepada anak	√	
14	Guru melakukan penilaian selama proses pembelajaran	√	
Kegiatan penutup			
15	Review kegiatan selama satu hari	√	
16	Menyampaikan tema esok hari	√	
17	Berdo'a dan salam	√	
Jumlah		17	0

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

- p = Angka persentase
- f = frekuensi yang dicari persentasenya
- N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu
- 100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban ‘ya’ = $\frac{17}{17} \times 100\% = 100\%$

2. Jawaban 'Tidak' = $\frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 100% artinya dari 17 kegiatan yang sudah direncanakan, semua kegiatan telah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 19 Mei 2016
Pengamat

Nur wati

E.1.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Siklus II

Petunjuk pengisian: Berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1	Menyiapkan media pembelajaran	√	
	Kegiatan awal		
2	Mempersiapkan anak di dalam kelas	√	
3	Mengkondisikan anak	√	
4	Membuka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan 3S (senyum,sapa,salam)	√	
5	Berdo'a sebelum memulai kegiatan	√	
6	Memberikan apersepsi	√	
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
8	Guru melaksanakan metode pembelajaran dengan sesuai tema, tujuan, materi, dan situasi	√	
9	Guru menggunakan alat bantu/media berupa plastisin	√	
10	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai urutan	√	
11	Guru melakukan tanya jawab dengan anak	√	
12	Guru dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak	√	
	Guru menjelaskan contoh dan prosedur dalam membentuk dengan plastisin kepada anak	√	
13	Guru dapat mengembangkan sikap mandiri kepada anak	√	
14	Guru melakukan penilaian selama proses pembelajaran	√	
Kegiatan penutup			
15	Review kegiatan selama satu hari	√	
16	Menyampaikan tema esok hari	√	
17	Berdo'a dan salam	√	
Jumlah		17	0

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

- p = Angka persentase
- f = frekuensi yang dicari persentasenya
- N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu
- 100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban ‘ya’ = $\frac{17}{17} \times 100\% = 100\%$

2. Jawaban 'Tidak' = $\frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 100% artinya dari 17 kegiatan yang sudah direncanakan, semua kegiatan telah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 27 Mei 2016
Pengamat

Nur wati

E.2 Hasil Observasi kegiatan belajar anak Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

E.2.1 Hasil observasi kegiatan belajar anak Pra Siklus

Petunjuk pengisian: Berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Duduk ditempatnya masing-masing	√	
2	Mejawab salam pembuka	√	
3	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
4	Semangat mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
5	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru		√
6	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan secara bersama maupun individu		√
7	Mengikuti tahapan kegiatan dalam pembelajaran	√	
8	Merespon penjelasan guru dan berinteraksi langsung dengan guru, teman dalam kegiatan pembelajaran		√
9	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan rasa tanggung jawab		√
10	Anak mewarnai gambar ‘mobil’ dengan benar dan warna sesuai		√
11	Anak menulis kata ‘transportasi darat’ dengan benar		√
12	Anak mencocok gambar ‘mobil’ sesuai pola gambar	√	
Kegiatan penutup			
14	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan	√	
15	Berdo’a sesudah kegiatan	√	
16	Menjawab salam penutup	√	
Jumlah		9	7

Persentase keterlaksanaan kegiatan Anak (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

- p = Angka persentase
- f = frekuensi yang dicari persentasenya
- N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu
- 100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban ‘ya’ = $\frac{9}{16} \times 100\% = 56,25\%$

2. Jawaban ‘Tidak’ = $\frac{7}{16} \times 100\% = 43.75\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 56,25% artinya dari 16 kegiatan yang sudah direncanakan, 9 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru belum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 24 November 2015
Pengamat

Rika Raihanun

E.2.2 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak Siklus I

Petunjuk pengisian: Berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Duduk ditempatnya masing-masing	√	
2	Mejawab salam pembuka	√	
3	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
4	Semangat mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
5	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru	√	
6	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan secara bersama maupun individu	√	
7	Mengikuti tahapan kegiatan dalam pembelajaran	√	
8	Merespon penjelasan guru dan berinteraksi langsung dengan guru, teman dalam kegiatan bermain plastisin	√	
9	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan rasa tanggung jawab dan mandiri		√
10	Anak membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan		√
11	Anak membuat berbagai bentuk objek/benda		√
12	Kecepatan anak dalam membentuk	√	
Kegiatan penutup			
13	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan	√	
14	Berdo'a sesudah kegiatan	√	
15	Menjawab salam penutup	√	
Jumlah		12	3

Persentase keterlaksanaan kegiatan Anak (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

- p = Angka persentase
- f = frekuensi yang dicari persentasenya
- N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu
- 100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban ‘ya’ = $\frac{12}{15} \times 100\% = 80\%$

2. Jawaban 'Tidak' = $\frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan yang seharusnya dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh sebesar 80% artinya dari 15 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak, hanya 3 yang tidak dilaksanakan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak telah melaksanakan kegiatan pembelajaran belum maksimal dan belum sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 19 Mei 2016
Pengamat

Rika Raihanun

E.2.3 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak Siklus II

Petunjuk pengisian: Berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Duduk ditempatnya masing-masing	√	
2	Mejawab salam pembuka	√	
3	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
4	Semangat mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
5	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru	√	
6	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan secara bersama maupun individu	√	
7	Mengikuti tahapan kegiatan dalam pembelajaran	√	
8	Merespon penjelasan guru dan berinteraksi langsung dengan guru, teman dalam kegiatan bermain plastisin	√	
9	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan rasa tanggung jawab dan mandiri	√	
10	Anak membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan	√	
11	Anak membuat berbagai bentuk objek/benda	√	
12	Kecepatan anak dalam membentuk	√	
Kegiatan penutup			
13	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan	√	
14	Berdo'a sesudah kegiatan	√	
15	Menjawab salam penutup	√	
Jumlah		15	0

Persentase keterlaksanaan kegiatan Anak (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

- p = Angka persentase
- f = frekuensi yang dicari persentasenya
- N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu
- 100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban ‘ya’ = $\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$

2. Jawaban 'Tidak' = $\frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 100% artinya dari 15 kegiatan yang sudah direncanakan, semua kegiatan telah dilaksanakan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 27 Mei 2016
Pengamat

Rika Raihanun

LAMPIRAN F. HASIL WAWANCARA**F.1 Hasil Wawancara Sebelum Tindakan (Pra Siklus)**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus kelompok A1 selama ini.

Jenis : Wawancara

Responden : Guru kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung
KulonTahun pelajaran 2015/2016

Nama : Nur Wati

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja kegiatan pembelajaran motorik halus yang selama ini diterapkan oleh ibu dalam pembelajaran?	Pembelajaran yang saya lakukan sesuai indikator yang ada. Biasanya anak lebih sering saya beri tugas untuk mengerjakan tugas-tugas pada buku paket dan majalah seperti menebali huruf dan angka, menulis dan mewarnai. Hal ini saya lakukan karena para orang tua menuntut anaknya agar bisa menulis dan membaca dan guru memang dituntut untuk memberikan materi dari majalah dan buku paket yang sudah ada.
2	Bagaimana tanggapan ibu tentang pembelajaran motorik halus dengan menggunakan buku paket dan majalah yang sudah ada?	Biasanya saya memberikan tugas yang berbeda-beda, untuk anak yang rajin dan pandai tidak terlalu ada masalah, namun ada anak-anak yang belum bisa mengerjakan dan membutuhkan bantuan guru dalam mengerjakan, dan ada beberapa anak yang tidak menyelesaikan tugas yang saya berikan waktu pembelajaran dan malah asyik bermain
3	Jika melaksanakan kegiatan bermain plastisin sebagai kegiatan dalam pembelajaran motorik halus, apakah menurut ibu anak akan senang mengikuti pembelajaran?	Menurut saya anak akan merasa senang, karena tentunya mereka akan lebih menikmati pembelajaran ini karena dilakukan dengan bermain.

Jember, 24 November 2015
Pewawancara

Rika Raihanun

F.2 Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan guru tentang pembelajaran motorik halus kelompok A1 melalui kegiatan bermain plastisin
 Jenis : Wawancara
 Responden : guru kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon
 Nama : Nur Wati

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana menurut ibu mengenai kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran motorik halus yang baru saja dilaksanakan?	Menurut saya kegiatan bermain plastisin ini sangat menarik, kreatif, dan bisa dijadikan salah satu media alternatif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus selain menggunakan majalah, buku paket dan LHS ya mbak
2	Apa saja menurut ibu kekurangan-kekurangan kegiatan bermain plastisin yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik halus hari ini?	Kegiatan bermain plastisin ini sangat kreatif dan efektif ya mbak. Kekurangannya mungkin untuk anak kelompok A1 harus dimulai dengan membuat bentuk yang mudah terlebih dahulu seperti yang kamu lakukan.
3	Apa menurut ibu kelebihan pelaksanaan kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran motorik halus?	Setelah menggunakan kegiatan bermain plastisin, saya lihat anak sangat antusias, senang, gerakan jari-jemari tangan anak juga sangat banyak. Hakim dan revan yang semula susah sekali untuk ikut belajar dan bermain sendiri saat saya sedang memberikan penjelasan, tadi saya lihat mereka sangat antusias dan mau mendengarkan penjelasan serta mau mengikuti kegiatan bermain plastisin walaupun masih mbak rika pandu.
4	Apa ada saran dari ibu yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran motorik halus?	Mungkin untuk kedepannya, kalau mbak rika mau mengajar anak TK suaranya agak dikeraskan ya.

Jember, 27 Mei 2016
 Pewawancara

Rika Raihanun

LAMPIRAN G. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

G.1 RPPH Pra Siklus

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Semester / bulan / Minggu ke : I/November/ 14
Hari / Tanggal : Selasa/ 24 November 2015
Kelompok / Usia : A1/ 4–Tahun
Tema / Sub Tema : Transportasi/ Transportasi Darat

Tujuan Pembelajaran :

1. Mempercayai adanya ciptaan tuhan
2. Keaksaraan awal
3. Mengembangkan motorik kasar dan halus
4. Melatih kedisiplinan
5. Menciptakan suatu karya
6. Mengenal macam-macam transportasi darat

Media/ sumber belajar

Pensil, krayon, tusuk gigi, gambar transportasi darat dan lembar tugas siswa/anak

Langkah kegiatan

1. Pembukaan
 - a. salam dan do'a
 - b. menanyakan kondisi anak dan absensi
 - c. Bercakap-cakap tentang transportasi darat
2. Inti
 - a. Mengamati
 - 1) Guru memperlihatkan media pembelajaran berupa gambar transportasi darat
 - 2) Guru mencontohkan cara mewarnai gambar, meniru menulis huruf, dan mencocok gambar
 - 3) Anak-anak mengamati langsung penjelasan guru
 - b. Menanya dan menjawab
 - 1) Guru mendorong anak-anak untuk bertanya jawab dari penjelasan dan contoh guru

c. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

- 1) Guru bercakap-cakap tentang pertanyaan anak
- 2) Guru mempersiapkan kegiatan yang akan dilakukan anak

d. Kegiatan Anak

- 1) Anak mewarnai gambar mobil dengan crayon
- 2) Anak meniru menulis kalimat "transportasi darat"
- 3) Anak mencocok gambar mobil

Recalling :

- 1) Merapikan mainan
- 2) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 3) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 4) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 5) Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama.

Penutup :

- 1) Tanya jawab kegiatan satu hari
- 2) Bernyanyi/ bercerita
- 3) Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- 4) Berdoa dan salam

Rencana evaluasi :

Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)

Mengetahui
Kepala TK

Jember, 24 November 2015
Guru Kelompok A1

Evina Sumartini, S.Pd

Nur Wati

G.2 RPPH Siklus I

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Semester / bulan / Minggu ke : II / Mei/17

Kelompok / Usia : A/ 4– Tahun

Hari / Tanggal : Kamis, 19 Mei 2016

Tema : Alam Semesta /

Pelangi

Tujuan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran		Kegiatan Guru	Kegiatan Anak	Alat Penilaian
	Metode	Media			
1. Mempercayai adanya ciptaan tuhan melalui ciptaannya 2. Mengenal lingkungan alam 3. Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif 4. Mengembangkan kemampuan motorik halus 5. Melakukan aktivitas seni 6. Bertanggung jawab akan tugasnya	Tanya jawab		Kegiatan Awal: a. Membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama b. Tanya jawab tentang situasi dan kondisi anak d. Mengkonfirmasi tema yang akan dipelajari e. Tanya jawab tentang berbagai bentuk benda/objek yang ada di sekitar	a. Menjawab salam dan berdo'a bersama b. Berdialog dengan guru c. Memperhatikan informasi dari guru d. Menjawab pertanyaan dari guru sesuai dengan pengetahuan anak	
Kompetensi Dasar (KD) : (1.1, 3.8, 3.11, 4.3, 4.15, 2.12)	Demonstrasi langsung	Gambar Pelangi Plastisin LKS	Kegiatan Inti: a. Memperlihatkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain plastisin b. Memberikan contoh cara membuat bentuk dengan menggunakan plastisin dengan membuat bentuk bulat dan bentuk tali terlebih dahulu kemudian disusun pada gambar pelangi dan awan pada LKS dengan mengerakkan seluruh jari-jemari tangan.	a. Anak memperhatikan guru b. Memperhatikan penjelasan dari guru c. Menjawab pertanyaan dari guru sesuai pengetahuan anak d. Anak menunggu instruksi dari guru e. Anak mulai mengerjakan tugas membuat	Observasi Unjuk Kerja Hasil karya

	Tanya jawab		c. Tanya jawab tentang bentuk apa saja yang telah dibuat oleh guru	berbagai bentuk dengan plastisin	
	Pemberian tugas		d. membuat kelompok yaitu menjadi 2 kelompok besar		
	Praktik langsung bermain plastisin		e. Membagikan plastisin sebanyak 4 bulatan dengan 3 warna berbeda dan lembar kerja anak f. Memberikan tugas untuk membuat bentuk pelangi		
			Recalling: a. Merapikan meja dan kursi b. diskusi tentang perasaan diri selama mengikuti kegiatan bermain plastisin c. istirahat untuk makan dan minum	a. Anak-anak merapikan meja dan kursi	
			Kegiatan Penutup: a. Melakukan refleksi dan penguatan materi yang telah dipelajari b. Menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama	a. Menjawab pertanyaan guru c. Berdo'a bersama	

Guru Kelompok A1

Nur Wati

Jember, 19 Mei 2016

Peneliti

Rika Raihanun

Mengetahui
Kepala TK

Evina Sumartini, S.Pd

G.3 RPPH Siklus II

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Semester / bulan / Minggu ke : II / Mei/ 18

Kelompok / Usia : A/ 4– Tahun

Hari / Tanggal

: Jum'at, 27 Mei 2016

Tema

: Kebutuhanku/ Buah-buahan

Tujuan Pembelajaran	Strategi Pembelajaran		Kegiatan Guru	Kegiatan Anak	Alat Penilaian
	Metode	Media			
1. Mempercayai diri sendiri dan orang lain sebagai rasa syukur terhadap tuhan 2. Mengenal macam-macam buah 3. Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif 4. Mengembangkan kemampuan motorik halus 5. Melakukan aktivitas seni 6. Bertanggung jawab akan tugasnya	Tanya jawab Bercakap-cakap Tanya jawab		Kegiatan Awal: a. Membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama b. Tanya jawab tentang situasi dan kondisi anak d. Mengkonfirmasi tema yang akan dipelajari e. Tanya jawab tentang berbagai bentuk buah-buahan	a. Menjawab salam dan berdo'a bersama b. Berdialog dengan guru c. Memperhatikan informasi dari guru d. Menjawab pertanyaan dari guru sesuai dengan pengetahuan anak	
Kompetensi Dasar (KD) : (1.2, 3.8.6, 3.11, 4.3, 4.15, 2.12)	Demonstrasi langsung Tanya jawab	Plastisin Piring Kue Tar	Kegiatan Inti: a. Memperlihatkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain plastisin b. Memberikan contoh cara membuat bentuk dengan menggunakan plastisin dengan membuat bentuk berbagai macm bentuk buah dengan membuat bentuk dasar (bulat dan bentuk tali/panjang) dengan mengerakkan seluruh jari-jemari tangan. c. Tanya jawab tentang bentuk apa saja yang telah dibuat oleh guru d. Membuat kelompok yaitu 16 anak menjadi 4 kelompok	a. Anak memperhatikan guru b. Memperhatikan penjelasan dari guru c. Menjawab pertanyaan dari guru sesuai pengetahuan anak d. Anak menunggu instruksi dari guru e. Anak mulai mngerjakan tugas membuat berbagai bentuk dengan plastisin f. Anak bercerita tentang	Observasi Unjuk Kerja Hasil karya

	Pemberian tugas		e. Membagikan plastisin pada masing-masing kelompok dan piring kue tar	hasil karyanya didepan kelas	
	Praktik langsung bermain plastisin		f. Memberikan tugas untuk membuat bentuk buah-buahan		
			g. Meminta anak maju kedepan menceritakan hasil karyanya		
			Recalling: a. Merapikan meja dan kursi b. diskusi tentang perasaan diri selama mengikuti kegiatan bermain plastisin c. istirahat untuk makan dan minum	a. Anak-anak merapikan meja dan kursi	
			Kegiatan Penutup: a. Melakukan refleksi dan penguatan materi yang telah dipelajari b. Menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama	a. Menjawab pertanyaan guru c. Berdo'a bersama	

Guru Kelompok A1

Nur Wati

Mengetahui
Kepala TK

Evina Sumartini, S.Pd

Jember, 27 Mei 2016

Peneliti

Rika Raihanun

LAMPIRAN H. PEDOMAN PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS

ANAK

Tabel H.1 Pedoman Pemberian Skor Kegiatan Bermain Plastisin

Indikator Penilaian Kegiatan Bermain Plastisin															
Nama	Membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan				Membuat berbagai bentuk				Kecepatan dalam membentuk				Skor total tiap anak	Nilai	Kriteria
Skor maksimal	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	12	100	Sangat baik

Tabel H.2 Indikator Penilaian Kegiatan Bermain Plastisin

Indikator kemampuan motorik halus	Kriteria penilaian	Skor
1. Membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan	Anak belum mampu membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan	1
	Anak mulai mampu membentuk plastisin dengan menggerakkan sebagian jari-jemari tangan dengan bantuan guru	2
	Anak mampu membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan tetapi belum tepat	3
	Anak mampu membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan dengan tepat	4
2. Membuat berbagai bentuk	Anak belum mampu membuat berbagai bentuk objek/benda	1
	Anak mulai mampu membuat bentuk objek/benda dengan bantuan guru	2
	Anak mampu membuat bentuk objek/benda tetapi belum rapi	3
	Anak mampu membuat bentuk objek/benda dengan benar, rapi, bersih dan sesuai dengan bentuk aslinya	4
3. kecepatan dalam membentuk	Anak belum mampu membuat berbagai bentuk dengan tepat waktu	1
	Anak mulai mampu membuat 1 bentuk dalam waktu 3 menit dengan bantuan guru	2
	Anak mampu membuat 2 bentuk dalam waktu 4 menit	3
	Anak mampu membuat 3 bentuk dalam waktu 5 menit	4

H.3 Rumus Penilaian Kemampuan Motorik Halus

1) Analisis data individu/anak

Menurut Masyhud (2014:284) rumus analisis data skor hasil tes anak secara individu yaitu:

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = Prestasi Individu

Srt = Skor riil tercapai

Si = Skor ideal yang dicapai individu

100 = konstanta

Kategori perkembangan individu/anak berdasarkan rumus di atas dalam tabel 3.1 berikut adalah tabel kategori perkembangan kemampuan motorik halus anak.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian kemampuan motorik halus anak

Kualifikasi	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber: Yus, 2005:69)

2) Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus Sudijono (2014:43)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : frekuensi relatif

- f : frekuensi yang sedang dicari persentasinya
 N : Jumlah frekuensi/ banyaknya individu
 100% : konstanta

- 3) Pengolahan skor rata-rata aktivitas anak dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

- M :Mean
 x :Nilai aktivitas anak
 N :Banyak anak

Kriteria keberhasilan kemampuan motorik halus klasikal/kelas

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

(Sumber: Masyhud, 2014:286)

Kriteria keberhasilan dari proses peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin baik secara individu maupun klasikal yaitu:

- apabila nilai tes yang diperoleh anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon secara individu mencapai ≥ 65 , maka anak tersebut dapat dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin.
- apabila nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai ≥ 65 , maka pembelajaran di kelas dapat dikatakan tuntas dan berhasil. Artinya kegiatan bermain plastisin dalam pembelajaran dikelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon dapat meningkatkan kemampuan motorik halus.

LAMPIRAN I. ALAT OBSERVASI (Rating Skill)

I.1 Alat Observasi Belajar Anak Pra Siklus

Hasil Obervasi Dan Analisis Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Siklus

No	Nama	Mewarnai Gambar sederhana	Meniru menulis Huruf	Mencocok gambar	Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
							SB	B	C	K	SK	T	BT
1	Rian	1	2	2	5	41,6			√				√
2	Bayu	2	4	1	7	58,3			√				√
3	Ahza	2	2	2	5	41,6			√				√
4	Ajeng	2	1	3	6	50			√				√
5	Amel	2	1	2	5	41,6			√				√
6	Icha	2	2	2	6	50			√				√
7	Eka	2	1	2	5	41,6			√				√
8	Ano	3	3	4	10	83,3	√					√	
9	Ficha	3	2	4	9	75			√				√
10	Kevin	4	3	3	10	83,3	√					√	
11	Izam	4	2	2	8	66,6		√				√	
12	Fandi	4	2	3	9	75			√				√
13	Hakim	1	1	2	4	33,3				√			√
14	Revan	2	1	1	4	33,3				√			√
15	Miftah	3	4	4	11	91,6	√					√	
16	Rozi	3	4	3	9	75		√				√	
Jumlah					113	941.1	3	2	9	2		5	11
Nilai Rata-rata Kelas					58,81							-	-

Keterangan

1. Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar individu menggunakan rumus

$$Pi = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100 = \frac{5}{12} \times 100 = 41,6\%$$

Keterangan: penghitungan dilakukan kepada 16 anak

2. Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar individu

- | | |
|---|-------------------------------|
| a. Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus sangat baik | = $3/16 \times 100 = 18,75\%$ |
| b. Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus baik | = $2/16 \times 100 = 12,5\%$ |
| c. Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus cukup | = $9/16 \times 100 = 56,25\%$ |
| d. Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus kurang | = $2/16 \times 100 = 12,5\%$ |
| e. Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus sangat kurang | = - |

3. Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

a. persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25\%$$

b. persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{11}{16} \times 100\% = 68,75\%$$

4. Pengolahan skor rata-rata kelas dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N} = 941.1/16 \times 100\% = 58,81\%$$

5. Kriteria penilaian perkembangan kemampuan motorik halus anak

Kriteria Penilaian

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

(Sumber: Masyhud, 2014:286)

Kesimpulan kriteria keberhasilan dari proses peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin baik secara individu maupun klasikal yaitu secara individu terdapat 5 anak yang memperoleh nilai ≥ 65 , sehingga dikatakan tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 31,25% dan terdapat 11 anak yang memperoleh nilai ≤ 65 sehingga dikatakan belum tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 68,75%. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu sebesar 58,81% dan mencapai ≥ 65 artinya pembelajaran motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin pada anak dikelompok A1 dikatakan berhasil tetapi masih perlu adanya perbaikan dan perlu ditingkatkan.

Guru Kelompok A1

Jember, 24 November 2015

Peneliti

Nur wati

Rika Raihanun

Keterangan

1. Pengolahan kriteria penilaian individu menggunakan rumus

$$a. Pi = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100 = \frac{7}{12} \times 100 = 58,3\%$$

$$b. 4/12 \times 100 = 33,3$$

Keterangan: penghitungan dilakukan kepada 16 anak

2. Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar individu

$$f. \text{Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus sangat baik} = 5/16 \times 100 = 31,25\%$$

$$g. \text{Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus baik} = 6/16 \times 100 = 37,5\%$$

$$h. \text{Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus cukup} = 4/16 \times 100 = 25\%$$

$$i. \text{Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus kurang} = -$$

$$j. \text{Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus sangat kurang} = -$$

3. Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

a. persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{13}{16} \times 100\% = 81,25\%$$

b. persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{3}{16} \times 100\% = 18,75\%$$

4. Pengolahan skor rata-rata kelas dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N} = 1191.1/16 \times 100\% = 75,49\%$$

5. Kriteria penilaian perkembangan kemampuan motorik halus anak

Kriteria Penilaian

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

(Sumber: Masyhud, 2014:286)

Kesimpulan kriteria keberhasilan dari proses peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin baik secara individu maupun klasikal yaitu secara individu terdapat 13 anak yang memperoleh nilai ≥ 65 , sehingga dikatakan tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 81,25% dan terdapat 3 anak yang memperoleh nilai ≤ 65 sehingga dikatakan belum tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 18,75%. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu sebesar 74,44% dan mencapai ≥ 65 artinya pembelajaran motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin pada anak dikelompok A1 dikatakan berhasil tetapi masih perlu adanya perbaikan dan perlu ditingkatkan.

Guru Kelompok A1

Jember, 19 Mei 2016

Peneliti

Nur wati

Rika Raihanun

I.3 Alat Observasi Belajar Anak Siklus II

Hasil Obervasi Dan Analisis Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus II

No	Nama	Membentuk plastisin dengan menggerakkan seluruh jari-jemari tangan				Membuat berbagai bentuk				kecepatan dalam membentuk				Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	K	SK	T	BT	
1	Rian			√				√				√		9	75		√					√	
2	Bayu				√			√				√		11	91,6	√						√	
3	Ahza				√			√				√		11	91,6	√						√	
4	Ajeng			√				√				√		9	75		√					√	
5	Amel			√				√				√		9	75		√					√	
6	Icha			√					√			√		10	83,3	√						√	
7	Eka			√				√				√		9	75		√					√	
8	Ano				√				√				√	12	100	√						√	
9	Ficha				√				√			√		11	91,6	√						√	
10	Kevin				√				√				√	12	100	√						√	
11	Izam				√				√				√	11	91,6	√						√	
12	Fandi				√				√			√		12	100	√						√	
13	Hakim			√			√					√		8	66,6		√						
14	Revan		√					√				√		7	58,3			√					√
15	Miftah				√				√				√	12	100	√						√	
16	Rozi				√				√				√	11	91,6	√						√	
-	-	-	1	6	9	-	1	8	7	-	2	7	7	164	1366.2	10	5	1				15	1
Jumlah														164	1366.2	10	5	1			15	1	
Nilai Rata-rata Kelas														85,38									

Keterangan

1. Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar individu menggunakan rumus

$$a. Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100 = \frac{12}{12} \times 100 = 100$$

$$b. 1/12 \times 100 = 33,3$$

Keterangan: penghitungan dilakukan kepada 16 anak

2. Pengolahan skor persentase penilaian anak berdasarkan kriteria

- | | |
|---|-----------------------|
| a. Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus sangat baik | = 10/16 X 100 = 62,5% |
| b. Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus baik | = 5/16 X 100 = 31,25% |
| c. Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus cukup | = 1/16 X 100 = 6,25% |
| d. Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus kurang | = - |
| e. Jumlah anak dengan kemampuan motorik halus sangat kurang | = - |

2. Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

a. persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$$

b. persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{1}{16} \times 100\% = 6,25\%$$

3. Pengolahan skor rata-rata kelas dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N} = 1366,2/16 \times 100\% = 85,38\%$$

4. Kriteria penilaian perkembangan kemampuan motorik halus anak

Kriteria Penilaian

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

(Sumber: Masyhud, 2014:286)

Kesimpulan kriteria keberhasilan dari proses peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin baik secara individu maupun klasikal yaitu secara individu terdapat 15 anak yang memperoleh nilai ≥ 65 , sehingga dikatakan tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 93,75% dan terdapat 1 anak yang memperoleh nilai ≤ 65 sehingga dikatakan belum tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 6,25%. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu sebesar 85,38% dan mencapai ≥ 65 artinya pembelajaran motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin pada anak dikelompok A1 dikatakan berhasil.

Jember, 27 Mei 2016

Guru Kelompok A1

Peneliti

Nur wati

Rika Raihanun

LAMPIRAN J. SURAT IZIN 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 : 3 4 0 3 /UN25.1.5/LT/2016 1 8 MAY 2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02
Balung Kulon-Jember

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

Nama : Rika Raihanun
NIM : 120210205089
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016” di Sekolah yang Saudara 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.


Dekan
Pembantu Dekan I,
Sukatman, M.Pd.
NIP. 196401231995121001

LAMPIRAN K. KETERANGAN KEPALA SEKOLAH



**TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 02
BALUNG KULON-BALUNG-JEMBER**
Jl. Suthan Agung No.07 Balung Kulon Kode Pos 68161

SURAT KETERANGAN
Nomor: 80 / TK ABA /BLK/V .69789912/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : EVINA SUMARTINI, S.PD
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Kecamatan Balung

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : RIKA RAIHANUN
Nim : 120210205089
Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Tahun Pelajaran 2015/2016”, pada bulan Mei 2016.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 27 Mei 2016
Kepala Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02
Kecamatan Balung


EVINA SUMARTINI, S.Pd

LAMPIRAN L. DOKUMENTASI

L.1 Dokumentasi Siklus I



Gambar 1. Guru menjelaskan cara membuat bentuk dengan plastisin



Gambar 2. Anak mulai bermain plastisin



Gambar 3. Guru memberikan arahan pada anak



Gambar 4. Hasil karya anak

L.2 Dokumentasi Siklus II



Gambar 5. Anak bermain plastisin berkelompok

Gambar 6. Hasil Karya Anak



Gambar 7. Anak menceritakan hasil karyanya didepan kelas

L.3 Media Bermain Plastisin

L.3a. Plastisin



L.3b. LKS

Bentuklah plastisin menjadi bentuk pelangi sesuai pola di bawah ini.



Pelangi

L. 3c. Piring Kue Tart



LAMPIRAN M. DAFTAR RIWAYAT HIDUP**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****1. Identitas Diri**

Nama : Rika Raihanun
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 10 Juni 1994
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Nama Ibu : Saidah
 Nama Ayah : Riono Asrori
 Alamat : Jl. Sulthan Agung No.15, Balung Kulon, Kec.
 Balung, Kab. Jember

2. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02	2000	Jember
2	MI Muhammadiyah	2006	Jember
3	MTS Baitul Arqom	2009	Jember
4	SMA Negeri 1 Balung	2012	Jember
5	Universitas Jember	2016	Jember