

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
PERMAINAN RODA BERGAMBAR DI TAMAN KANAK-KANAK
AL-IKHLAS LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**MARTA ADELIZA
NIM : 1110507**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Roda Bergambar di Taman Kanak-Kanak Al-Ikhlas Lima Puluh Kota**

Nama : Marta Adeliza

NIM : 1110507

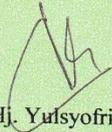
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Universitas : Negeri Padang

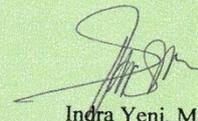
Padang, Juni 2013
Disetujui oleh:

Pembimbing I



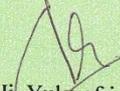
Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Pembimbing II



Indra Yeni, M.Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

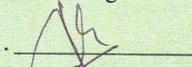
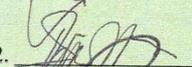
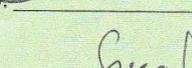
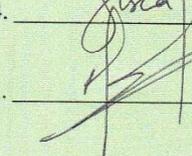
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Roda Bergambar di Taman Kanak-Kanak Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota

Nama : Marta adeliza
NIM : 1110507
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Negeri Padang

Padang, Juni 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Indra Yeni, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Rakimahwati, M.Pd	3. 
4. Anggota : Rismareni Pransiska, SS, M.Pd	4. 
5. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	5. 

Kata Persembahan

*Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta).
Di tambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering)nya, niscaya tidak
akan habis-habisnya (di tuliskan) kalimat allah, sesungguhnya allah maha
perkasa lagi maha bijaksana". (Q.S. Al Luqman : 27)*

Ya allah

*Terima kasih atas rahmat dan nikmat-mu yang agung ini
Sebuah perjalanan panjang dan gelap telah kulewati
Secercah cahaya terang telah kau berikan
Meskipun hari esok penuh teka-teki dan
aku sendiri belum tahu pasti jawabannya*

*Di tengah malam aku bersujud, kupinta kepada-mu
Di saat aku kehilangan arah, kumohon petunjuk-mu
Namun aku takkan pernah menyerah
Aku akan terus melangkah berusaha dan berdo'a*

Ayahanda n Ibunda.....

*Kau kirim aku kekuatan lewat untaian kata dan iringan do'a
Tak ada keluh kesah di wajahmu dalam mengantarku
Tuk raih segenggam harapan dan impian menjadi kenyataan
Kau besarkan aku dalam dekapan hangatmu
Cintamu hiasi jiwaku dan restumu temani kehidupanku*

Suami Q tercinta.....

*Kau begitu kuat dan tegar dalam hadapi hidup ini
Ku jadikan setiap tetes keringatmu sebagai motivasi tuk meraih cita-cita*

*Buah hatiku Azra Fakhunnisa Zahidah yang senantiasa menyayangiku
Adik-adikku Marta Dwina Fitri, M. Ravilus n M. Nikmatul Akbar
Sahabat-Sahabatku....PGPAUD dan Keluarga besar TK Al-Ikhlas yang
memberikan motivasi dan inspirasi, bersama mereka aku belajar
memaknai hidup.*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2013
Yang menyatakan

MARTA ADELIZA
NIM 1110507

ABSTRAK

MARTA ADELIZA. 2013. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Roda Bergambar di Taman Kanak-Kanak Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan motorik halus anak di TK Al-Ikhlas Taram masih rendah, ini terbukti masih banyak anak yang belum bisa meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui Permainan Roda Bergambar.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Reseach*) yang dilaksanakan di TK Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini meneliti anak kelompok B3 yang berjumlah 14 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapat dari hasil pengamatan, hasil penilaian anak selama melakukan kegiatan dalam Permainan Roda Bergambar yang dianalisis dengan teknik persentase. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, tiap-tiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pada motorik halus anak melalui permainan roda bergambar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Permainan Roda Bergambar telah berhasil meningkatkan kemampuan Motorik Halus Anak di TK Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan Kehadirat Allah SWT. Atas berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Roda Bergambar di Taman Kanak-Kanak Al-Ikhlas Lima Puluh Kota”**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti sangat menyadari begitu banyak pihak – pihak yang dengan ikhlas telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku dosen pembimbing I, sekaligus Ketua Jurusan PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Firman, MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi.
4. Seluruh Tim Penguji yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mempresentasikan laporan skripsi didepan Tim Penguji.
5. Seluruh Dosen yang mengajar beserta Tata Usaha pada Jurusan PGPAUD.
6. Keluarga yang selalu memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Yanbesiar selaku Kepala TK Al-Ikhlas Taram dan Ibu Elsi Buana Dewi sebagai kolabolator yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
8. Anak didik TK Al-Ikhlas Taram, khususnya kelompok B3 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman seperjuangan Jurusan PGPAUD serta semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini belumlah sempurna, untuk itu peneliti sangat mengharapkan saran dan masukannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Amin...

Padang, Juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	
PERSEMBAHAN.....	
SURAT PERNYATAAN.....	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Konsep Anak Usia Dini (AUD)	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)	7
2. Konsep Perkembangan Motorik AUD	8
3. Pengembangan Motorik Halus	9
a. Pengertian Motorik Halus	9
b. Tujuan Motorik Halus	10
c. Manfaat Motorik Halus	11
d. Karakteristik Motorik Halus	11
4. Konsep Bermain AUD	12
a. Pengertian Bermain	12
b. Tujuan Bermain	13
c. Manfaat Bermain Bagi Anak	14

d. Karakteristik Bermain	15
5. Permainan Roda Bergambar	16
B. Penelitian Relevan	18
C. Kerangka Berpikir	19
D. Hipotesis Tindakan	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian	21
C. Subjek Penelitian	22
D. Prosedur Penelitian	22
E. Definisi Operasional	40
F. Instrumentasi	41
G. Teknik Pengumpulan Data	42
H. Teknik Analisis Data	43
I. Indikator Keberhasilan	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	45
1. Kondisi Awal.....	45
2. Deskripsi Siklus I.....	48
3. Deskripsi Siklus II.....	58
B. Analisis Data.....	68
C. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	78
B. Implikasi.....	78
C. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar	42
Tabel 2	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar (sebelum Tindakan)	46
Tabel 3	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan I siklus I.....	48
Tabel 4	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan II siklus I.....	50
Tabel 5	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan III siklus I.....	52
Tabel 6	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan I, II, III siklus I.....	55
Tabel 7	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan I siklus II.....	57
Tabel 8	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan II siklus II.....	59
Tabel 9	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan III siklus II.....	61
Tabel 10	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan I, II, III siklus II.....	64

Tabel 11	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar (dikategori baik sekali).....	66
Tabel 12	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar (dikategori baik).....	68
Tabel 13	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar (dikategori cukup).....	69
Tabel 14	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar (dikategori kurang).....	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik1	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar (sebelum tindakan).....	46
Grafik 2	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan I siklus I.....	48
Grafik 3	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan II siklus I.....	50
Grafik 4	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan III siklus I.....	52
Grafik 5	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan I siklus II.....	58
Grafik 6	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan II siklus II.....	60
Grafik 7	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar pada pertemuan III siklus II.....	62
Grafik 8	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar (dikategori baik sekali).....	67
Grafik 9	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar (dikategori baik).....	68
Grafik 10	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar (dikategori cukup).....	70
Grafik 11	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar (dikategori kurang).....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Roda Bergambar.....	17
Gambar 2	Gambar dan Tulisan yang melambangkannya.....	17
Gambar 3	<i>Clay, play dough</i> , adonan kue, ubi parut, pasir basah dan tanah liat.....	18

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berpikir.....	20
Bagan 2	Penelitian Tindakan Kelas.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

1	Lembaran Penilaian Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Roda Bergambar pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	1
2	Rancangan Kegiatan Harian pertemuan 1 Siklus I.....	2
3	Lembaran Penilaian Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Roda Bergambar pada pertemuan 1 Siklus I	3
4	Rancangan Kegiatan Harian pertemuan 2 Siklus I.....	4
5	Lembaran Penilaian Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Roda Bergambar pada pertemuan 2 Siklus I	5
6	Rancangan Kegiatan Harian pertemuan 3 Siklus I.....	6
7	Lembaran Penilaian Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Roda Bergambar pada pertemuan 3 Siklus I	7
8	Rancangan Kegiatan Harian pertemuan 1 Siklus II.....	8
9	Lembaran Penilaian Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Roda Bergambar pada pertemuan 1 Siklus II	9
10	Rancangan Kegiatan Harian pertemuan 2 Siklus II.....	10
11	Lembaran Penilaian Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Roda Bergambar pada pertemuan 2 Siklus II	11
12	Rancangan Kegiatan Harian pertemuan 3 Siklus II.....	12
13	Lembaran Penilaian Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Roda Bergambar pada pertemuan 3 Siklus II	13
14	Dokumentasi Kegiatan dan Hasil Belajar Anak	14

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab IV Pasal 28 Tahun 2003 dijelaskan bahwa Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan formal pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dalam UUD No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 Tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia 0-6 tahun merupakan masa penting bagi pertumbuhan dan perkembangan serta pembentukan perilaku anak untuk masa datang. Usia TK (4–6 tahun) merupakan masa usia emas (*golden age*). Di masa ini anak mulai sensitif untuk menerima rangsangan perkembangan seluruh potensi yang dimilikinya.

Pada usia 3-6 tahun pendidikan anak usia dini sangat berperan penting untuk menunjang perkembangannya, terutama perkembangan motorik halus. Dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dapat dilakukan sambil bermain, bermain adalah kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak sekaligus tempat belajar bagi anak. Melalui bermain, tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini pada

khususnya akan tercapai sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan kolaborasi antara orang tua, guru dan masyarakat. Oleh karena itu, seorang guru harus berhati-hati dalam meletakkan pondasi yang baik dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, terutama perkembangan motorik halus anak. Dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif dan profesional dalam mencari dan menggunakan metode/media yang tepat dan menarik bagi anak dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian seluruh aspek yang ada pada diri anak akan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya.

Di sekolah, pembelajaran sebagian besar melibatkan pengembangan motorik halus anak. Sedangkan beberapa anak belum bisa mengkoordinasikan antara pandangan mata dengan gerakan tangan dan jari jemarinya. Sehingga menyebabkan anak-anak tersebut kurang mampu untuk memegang pensil dengan benar dan meniru menarik garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran. Sedangkan dalam penyajiannya peneliti menyadari kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan suatu permainan yang dapat mengembangkan motorik halus anak. Hal ini mengakibatkan kurangnya kemampuan belajar anak dalam menulis, mewarnai, menggambar, menggunting, dan lain-lain. Ternyata setelah dilakukan pengamatan dikelas, perkembangan motorik halus anak kurang berkembang dipengaruhi oleh kurangnya metode/media yang di gunakan guru dalam proses pembelajaran.

Mengatasi masalah di atas, peneliti melakukan suatu tindakan dengan merancang sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain yang

berjudul **”Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Roda Bergambar di TK Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota”**.

Permainan Roda Bergambar merupakan suatu permainan yang sangat bagus untuk mengkoordinasikan antara pandangan mata dengan gerak tangan dan jari jemari yang berfungsi untuk melatih motorik halus anak, agar memudahkan anak memegang pensil dengan benar dan meniru menarik garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka dapat diidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya minat anak dalam belajar menulis, diantaranya :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam memegang pensil dengan benar dan meniru menarik garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran.
2. Kurang tepatnya metode dan strategi guru dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang diteliti, yaitu: kurangnya kemampuan anak dalam memegang pensil dengan benar dan meniru menarik garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan dari permasalahan ini yaitu: “Bagaimana pelaksanaan permainan roda bergambar dapat meningkatkan motorik halus anak di TK Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ditemukan di atas, maka rancangan pemecahan masalah yang dilakukan adalah dengan kegiatan permainan roda bergambar di TK Al-Ikhlas khususnya kelompok B3 dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar, agar anak bisa meniru berbagai bentuk dengan *clay*, *play dough*, ubi parut, tanah liat, adonan kue, pasir basah, mampu memegang pensil dengan benar, meniru membentuk garis tegak, miring, lengkung, lingkaran.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan. Adapun

manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Untuk menerapkan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan.

2. Bagi Anak TK

Untuk meningkatkan motorik halus anak.

3. Bagi Guru TK

Untuk dapat meningkatkan kreatifitas dalam memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.

4. Bagi sekolah TK

Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di TK dan agar dapat meningkatkan profesionalitas TK ke arah yang lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Anak Usia Dini adalah anak yang baru lahir sampai usia enam tahun. Sementara itu, *National Association for the Education of Young Children* (NAECY) dalam Santoso (2008:1.3) membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun. Sebenarnya, sejak dalam kandungan pendidikan sudah diberikan oleh orang tua. Baik secara langsung maupun tidak langsung, pendidikan itu bisa berwujud pembiasaan, kedisiplinan, kebersihan, keteraturan, kesehatan dan gizi, ketenangan serta kesabaran. Sampai anak berusia 8 tahun, intelektualnya sudah berkembang hingga 80%. Hal ini akan tercipta jika anak berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya tanpa adanya paksaan dari lingkungan. Menurut Sujiono (2009:6) Anak Usia Dini adalah : sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak usia dini memiliki titik kritis yang

perlu diperhatikan yang berbeda dengan anak usia sesudahnya. Adapun titik kritis tersebut dijelaskan oleh Kartadinata dalam Aisyah (2010:1.9) antara lain :

- 1). Membutuhkan rasa aman, istirahat dan makanan yang baik
- 2). Datang ke dunia yang diprogram untuk meniru
- 3). Membutuhkan latihan dan rutinitas
- 4). Memiliki kebutuhan untuk banyak bertanya dan memperoleh jawaban
- 5). Cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa
- 6). Membutuhkan pengalaman langsung
- 7). Bermain merupakan dunia masa anak-anak

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa anak usia dini tidak hanya memiliki karakteristik saja, tetapi mereka juga memiliki titik kritis yang perlu diperhatikan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)

Menurut Hartati dalam Aisyah (2010:1.4) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1). Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2). Merupakan pribadi yang unik
- 3). Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4). Masa paling potensial untuk belajar
- 5). Menunjukkan sikap egosentris
- 6). Memiliki daya konsentrasi yang pendek
- 7). Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah :

- 1). Egosentrisme
- 2). Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri
- 3). Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
- 4). Anak adalah makhluk sosial
- 5). Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial

di sekolah 6). *The unique person* 7). Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda 8). Kaya dengan fantasi 9). Mereka Senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif 10). Daya konsentrasi yang pendek 11). Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman 12). Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial 13). Masa usia dini disebut sebagai masa *Golden Age*

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa anak usia dini tidak hanya memiliki karakteristik saja, tetapi juga memiliki titik kritis yang perlu diperhatikan sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Konsep Perkembangan Motorik AUD

Masa lima tahun pertama adalah masa pesatnya perkembangan motorik anak. Menurut Samsudin (2008:15) menyatakan perkembangan motorik anak prasekolah adalah perkembangan motorik kasar dan motorik halus, yang mana motorik kasar adalah aktifitas dengan menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sedangkan motorik halus adalah kemampuan anak prasekolah beraktifitas dengan menggunakan otot-otot halus (otot kecil) seperti menulis, menggambar. Sujiono (2008:3) menyatakan motorik adalah semua gerakan yang memungkinkan didapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses belajar anak untuk terampil

menggerakkan anggota tubuhnya yang meliputi perkembangan badan, otot kasar, dan otot halus.

3. Pengembangan Motorik Halus

Saat seorang anak memasuki fase pertumbuhan dan perkembangan di usia dini, ternyata banyak sekali wujud perkembangan yang dimilikinya salah satunya adalah pemberian rangsangan pada gerakan motorik halus, dengan tujuan agar nantinya seorang anak menjadi terbiasa dan bisa dengan mudah menggunakan jari-jemarnya sehingga sangat menunjang kegiatan seperti : menulis dan kegiatan belajar lainnya.

a. Pengertian Motorik Halus

Menurut Aisyah (2010:4.42) menyatakan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebahagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih. Hildayani (2007:8.5) juga menyatakan motorik halus adalah gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan di bagian jari-jari tangan. Sedangkan Sujiono (2008:1.14) menyatakan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat, gerakan ini tidak membutuhkan tenaga tetapi membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah aktifitas motorik yang melibatkan otot-otot kecil atau halus yang mana gerakannya lebih menuntut koordinasi antara pandangan mata dan gerakan tangan dalam kemampuan pengendalian yang baik yang memungkinkan untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakan-gerakannya agar keterampilan dasar seperti meniru menarik garis tegak lengkung dan lingkaran dapat terus dikembangkan.

b. Tujuan Motorik Halus

Menurut Sumantri (2005:145) menyatakan tujuan dari motorik halus adalah untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak yang berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis. Sedangkan menurut Sujiono (2008:2.10) tujuan dari motorik halus adalah agar anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, agar anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi dalam menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni. Hirmaningsih (2010:1) juga menyatakan tujuan dari motorik halus anak adalah agar anak dapat melakukan kegiatan yang berkaitan dengan pengendalian gerak dan kemampuan memusatkan perhatian.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari motorik halus bagi anak usia dini adalah untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak dalam rangka persiapan anak untuk menulis

dan mengekspresikan diri, berkreasi dengan berbagai media sehingga menjadi suatu karya seni.

c. Manfaat Motorik Halus

Menurut Sumantri (2005:10) manfaat dari motorik halus adalah untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi. Sedangkan menurut Sujiono (2008:1.14) manfaat dari motorik halus adalah untuk membuat anak bisa berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua kertas, menganyam kertas, menjahit, menajamkan pensil dengan rautan pensil.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat dari motorik halus adalah untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan anak agar anak bisa berkreasi dan bisa melatih penguasaan emosi.

d. Karakteristik Motorik Halus

Setelah kita mengetahui manfaat motorik halus kita juga harus mengetahui karakteristik dari motorik halus oleh seorang pakar bernama Hermawan (2004:55) juga menyatakan hal yang tidak jauh beda tentang karakteristik dari motorik halus adalah gerakan yang tidak mengandalkan kekuatan tetapi juga membutuhkan keterampilan. Sujiono (2008:1.14) menyatakan karakteristik dari motorik halus adalah

gerakannya tidak membutuhkan tenaga, namun membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari motorik halus adalah lebih ditekankan pada gerakan-gerakan yang tidak mengandalkan kekuatan tetapi juga membutuhkan keterampilan dan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

4. Konsep Bermain AUD

a. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama dan permainan yang beraturan.

Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif dan orientasi tujuan. Menurut Mayke dalam Sudono (1995:2) menyatakan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa paksaan. Menurut Montolalu (2008:1.10) bermain adalah suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan otot besar dan halus, meningkatkan pemahaman penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain anak juga dapat mengembangkan

kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran. Sedangkan Musfiroh (2005:1) menyatakan bermain adalah merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentan kehidupan, dalam kultur mana pun.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kebutuhan bagi manusia, terutama Anak Usia Dini. Bermain dilakukan secara spontan yang menimbulkan kesenangan. Kesenangan yang diperoleh akan menghasilkan suatu rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan kreatifitas pada anak.

b. Tujuan Bermain

Bermain bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam dan secara spontan anak dapat mengembangkan motorik halusya, dengan bermain anak juga dapat bereksperimen dan menemukan hal-hal yang baru baginya.

Menurut Mayke dalam Sudono (1995:3) bahwa tujuan bermain adalah untuk memberikan kesempatan pada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi mempraktekkan bermacam-macam konsep serta pengetahuan yang tidak terkira. Tujuan bermain menurut Depdiknas (2002:56) adalah:

- 1). Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang sudah diperolehnya.
- 2). Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu

berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. 3). Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam berolah tangan. 4). Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan. 5). Mengembangkan daya cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancar, fleksibel dan orisinil. 6). Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri. 7). Mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti membina hubungan sosial dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak mengambil keputusan, memilih, mencoba, menentukan, berusaha, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengalami berbagai kepuasan pada dirinya.

c. Manfaat Bermain Bagi Anak

Anak sangat menyukai bermain karena bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya, menurut Montolalu (2008:1.19) manfaat bermain adalah sebagai berikut :

- 1) Bermain memicu kreatifitas
- 2) Bermain mencerdaskan otak
- 3) Bermain menanggulangi konflik

- 4) Bermain melatih empati
- 5) Bermain mengasah panca indra
- 6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan)
- 7) Bermain melakukan penemuan

Hildayani (2007:4.8) menyatakan bahwa bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak, baik dalam ranah fisik, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial serta emosional.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

d. Karakteristik Bermain

Bermain juga mempunyai beberapa karakteristik menurut Montolalu (2008:2.4) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah:

- 1) Bermain adalah sukarela
- 2) Bermain adalah pilihan anak
- 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
- 4) Bermain adalah simbolik
- 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Sedangkan menurut Musfiroh (2005:9) mengemukakan bahwa karakteristik bermain adalah:

1). Bermain itu menyenangkan dan anak menikmati kegiatan itu. 2). Bermain dilakukan dengan spontan tanpa paksaan. 3). Semua pemain berperan aktif saat bermain. 4). Saat bermain anak berpura-pura menjadi sesuatu / bertindak sesuatu. 5). Bermain memiliki aturan yang di sepakati. 6). Bermain itu bebas dalam memilih permainan.

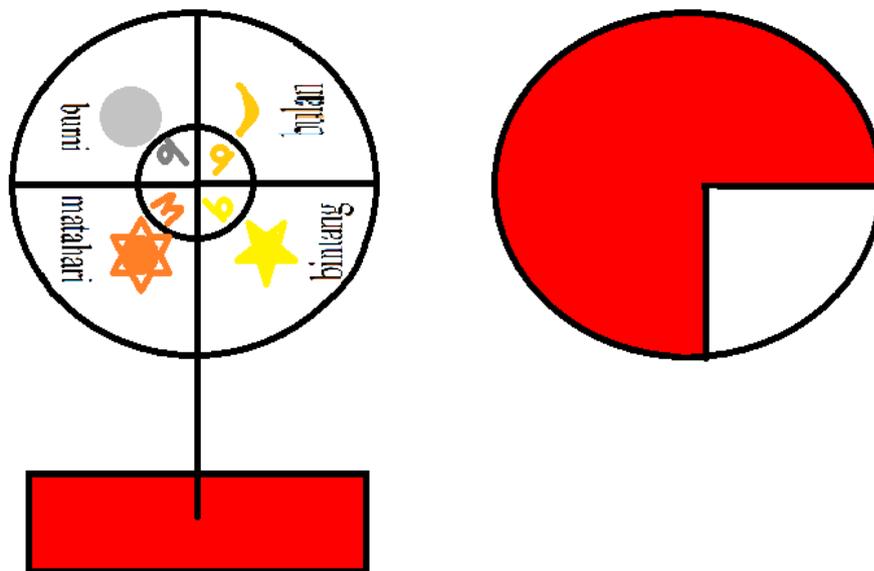
Dilihat dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari bermain adalah anak terlibat secara langsung baik secara fisik maupun psikis yang dilakukan tanpa iming-iming tapi secara spontan karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

5. Permainan Roda Bergambar

Permainan roda bergambar merupakan suatu permainan yang sangat bagus untuk meningkatkan motorik halus anak, karena menurut Supriyanto (2008:8) anak sering melakukan keterampilan/kemampuan dengan menggunakan gerakan tangan dan lengan yang dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti mengikuti garis, menulis, membuka menutup dan memutar objek dengan mudah.

Berdasarkan teori tersebut peneliti ingin merancang permainan untuk mengkoordinasi mata dan tangan, serta dapat melatih konsentrasi anak. Permainan tersebut berupa permainan roda yang di beri gambar. Permainan roda bergambar ini anak akan memutar roda bergambar tersebut, salah satu gambar di roda bergambar itu akan muncul pada roda yang telah dilubangi. Setelah itu anak diminta untuk meniru membuat

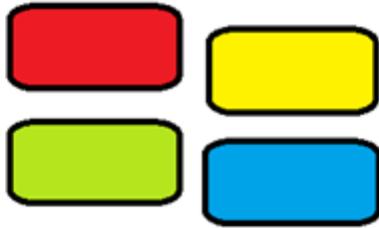
bentuk dengan menggunakan *clay*, *play dough*, ubi parut, tanah liat, adonan kue, pasir basah dan meniru membuat huruf awal yang ada pada gambar tersebut dengan menggunakan pensil/spidol berwarna, sehingga anak termotivasi untuk menulis.



Gambar 1
Roda Bergambar



Gambar 2
Gambar dan tulisan yang melambangkannya



Gambar 3
Clay, play dough, ubi parut, tanah liat, adonan kue, pasir basah

B. Penelitian Relevan

Fitri (2011) dengan judul Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Botol Ajaib di TK Pertiwi Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Pada penelitian ini dinyatakan bahwa motorik halus anak dapat berkembang dengan baik.

Kurnia (2011) dengan judul Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Stempel Kata Bergambar Buah di TK Indah Jelita Payakumbuh. Adapun hasilnya adalah telah terjadi peningkatan motorik halus anak, terlihat pada persentase kemampuan anak 12 %, sedangkan pada siklus I 41%, dan pada siklus II 88 %. Hal ini menyatakan bahwa motorik halus anak berkembang dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang peneliti lakukan sama-sama dalam hal upaya pengembangan motorik halus anak yang dilakukan melalui permainan. Namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan alat permainan yang sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di atas yang melakukan permainan botol ajaib dan permainan stempel kata

bergambar buah. Tetapi dalam penelitian ini peneliti menggunakan roda bergambar, *clay*, *play dough*, ubi parut, tanah liat, adonan kue, pasir basah sebagai alat/media permainannya untuk meningkatkan motorik halus anak.

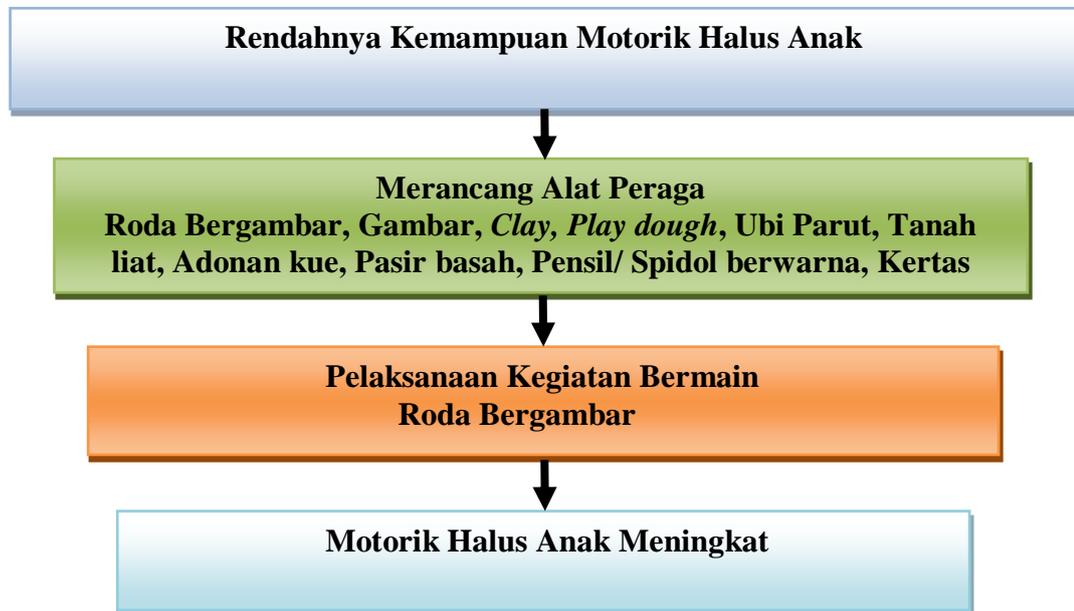
Dengan demikian penelitian di atas relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

C. Kerangka Berpikir

Pentingnya meningkatkan motorik halus pada anak usia dini ternyata dapat mengoptimalkan dan melatih otot-otot kecilnya. Ini sekaligus bisa mengkoordinasikan hubungan antara gerakan tangan dan pandangan mata, lengan dan tubuh yang pada prinsipnya bisa dilaksanakan secara bersamaan. Hal ini sangat menunjang kegiatan menulis anak, melalui permainan roda bergambar yang pada tujuannya sangat memudahkan anak agar bisa meniru, menarik garis lurus, lengkung dan lingkaran sehingga membentuk sebuah kata.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak seperti: roda bergambar, *clay*, *play dough*, ubi parut, tanah liat, adonan kue, pasir basah pensil/spidol berwarna, kertas yang dapat meningkatkan motorik halus anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar akan dilaksanakan di TK Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota di kelompok B3.



Bagan 1
Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “melalui permainan roda bergambar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota”.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan roda bergambar sebagai berikut:

1. Melalui permainan roda bergambar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
2. Kemampuan motorik halus anak meningkat setelah diadakan permainan roda bergambar menunjukkan hasil yang baik.
3. Kemampuan motorik halus anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan motorik halus anak masih kurang, ternyata pada siklus II meningkat menjadi baik sekali, berarti permainan roda bergambar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
4. Melalui permainan roda bergambar bisa meningkatkan sosialisasi anak serta dapat menanamkan sikap sabar dan kemandirian pada anak.

B. Implikasi

Permainan Roda Bergambar telah berhasil merangsang kelenturan jari - jemari tangan atau motorik halus anak. Sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama disaat anak meniru dan menarik garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran.

C. Saran

Berdasarkan simpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru TK untuk mencobakan permainan roda bergambar pada proses pembelajaran, agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak.
2. Penelitian telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan subjek penelitian anak kelompok B3 TK Al-Ikhlas Taram, dengan harapan guru dapat memahami terus kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.
3. Kepada pihak TK Al-Ikhlas Taram hendaknya dapat melengkapi media untuk meningkatkan motorik halus anak, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
4. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan kondusif bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang agar anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui metode dan media yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu dan menambah wawasan, dalam rangka meningkatkan pendidikan pada anak usia dini.