

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI PERMAINAN BENTUK MENGGUNAKAN
BUBUR KORAN BEKAS DI TK AL QUR'AN
AMAL SALEH PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

**LILI SAPUTRI
NIM : 2009/93946**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

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 Bentuk Menggunakan
Bubur Koran Bekas di TK Al Qar'an
Amal Saleh Padang**

Nama : Lili Saputri
NIM : 2009/93946
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 9 Juli 2012

Tim Penguji,

Nama
Ketua : Dr. Dadan Suryana
Sekretaris : Indra Yeni, S.Pd
Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
Anggota : Dra. Rivda Yetti
Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd

Tanda Tangan

1.
2.
3.
4.
5.

ABSTRAK

Lili Saputri. 2012. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk dengan Bubur Koran Bekas di TK Al Qur'an Amal Saleh Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan motorik halus anak di TK Al Qur'an Amal Saleh Padang masih belum berkembang secara maksimal. Hal ini terbukti dari rendahnya kemampuan anak dalam menggerakkan jari-jari tangannya dalam melakukan kegiatan menulis, menggunting, melipat, dan sebagainya, masih belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga belum adanya kemampuan anak dalam menyelesaikan tugasnya sendiri. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah agar terjadinya peningkatan terhadap perkembangan motorik halus anak melalui permainan bentuk dengan bubur koran bekas di TK Al Qur'an Amal Saleh Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang meningkatkan mutu pembelajaran. Objek penelitiannya adalah anak kelompok B1 TK Al Qur'an Amal Saleh Padang. Instrumen penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, penilaian dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Hasil setiap siklus telah menggambarkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan bentuk dengan bubur koran bekas dari siklus I ke siklus II menjadi meningkat. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan pada aspek yang ada pada anak yaitu: Kemampuan anak dalam menggerakkan jari tangan, koordinasi mata dan tangan, kemampuan anak dalam mengaduk adonan, kemampuan anak dalam membuat bermacam-macam bentuk, dan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk yang dibuat. Jadi penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Al Qur'an Amal Saleh Padang.

Dengan berhasilnya penelitian ini maka peneliti menyimpulkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dapat dilakukan melalui Permainan bentuk dengan bubur koran bekas.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas di TK Al Qur'an Amal Saleh Padang”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dorongan dan bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing I, yang telah sudi meluangkan waktu untuk memberikan masukan, arahan, bimbingan, serta motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan
2. Ibu Indra Yeni, S. Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan motivasi, pemikiran dan arahan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

4. Seluruh Dosen dan staf tata usaha jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
5. Ibu Yusneli selaku kepala sekolah TK Al Qur'an Amal Saleh Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu untuk menyelesaikan skripsi ini, serta kepada Ibu Yolan Sari dan Ibu Dian Hayati yang telah membantu peneliti selama proses penelitian.
6. Kedua orang tua yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.

Semoga Allah SWT membalas jasa serta budi baik pihak-pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, dan peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, amiin.

Padang, 9 Juli 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I. PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 9
A. Landasan Teori	9
1. Hakikat Pendidikan Anak usia Dini.....	9
a. Pengertian	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	12
d. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	13
2. Pengembangan Program Pembelajaran Anak Usia Dini	15
a. Kurikulum	15
b. Standar kompetensi	17
c. Penilaian.....	17
3. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini.....	18
a. Pengertian	18
b. Prinsip Perkembangan Motorik	19
c. Perkembangan Keterampilan Motorik Halus AUD.....	20
d. Fungsi Keterampilan Motorik Halus	21
e. Karakteristik Motorik Halus AUD.....	22
4. Hakikat	23

a. Pengertian	23
b. Fungsi bermain	25
c. Karakteristik bermain	26
5. Permainan Bentuk dengan Bubur Koran Bekas.....	28
B. Penelitian Yang Relevan	29
C. Kerangka Konseptual	31
D. Hipotesis Tindakan	32
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Subjek Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian	34
D. Instrumentasi	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	45
A. Deskripsi Data	45
B. Analisis Data	76
C. Pembahasan	89
BAB V. PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Implikasi	94
C. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	32
Bagan 2. Penelitian Siklus I dan Siklus II.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Format Penilaian Anak.....	40
2. Format Observasi	41
3. Format Wawancara	42
4. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	46
5. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan).....	50
6. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas Pertemuan Kedua Siklus I (Setelah Tindakan)	53
7. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui setelah Tindakan)	56
8. Hasil Wawancara Anak Siklus I (Setelah Tindakan).....	59
9. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas Pertemuan Pertama Siklus II (Setelah Tindakan)	65
10. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas Pertemuan Kedua Siklus II (Setelah Tindakan)	68
11. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan).....	71
12. Hasil Wawancara Anak Siklus II (Setelah Tindakan).....	74
13. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas (Kategori Sangat Baik)	82
14. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas (Kategori Baik)	83
15. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas (Kategori Cukup)	85
16. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas (Kategori Kurang).....	86
17. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas (Kategori Kurang Sekali)...	88

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	47
2. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan)	52
3. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas Pertemuan Kedua Siklus I (Setelah Tindakan)	55
4. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Setelah Tindakan)	58
5. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas Pertemuan Pertama Siklus II (Setelah Tindakan)	67
6. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas Pertemuan Kedua Siklus II (Setelah Tindakan).....	70
7. Hasil Observasi Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan).....	73
8. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas (Kategori Sangat Baik)	83
9. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas (Kategori Baik)	84
10. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas (Kategori Cukup)	86
11. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas (Kategori Kurang).....	87
12. Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas (Kategori Kurang Sekali) ..	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Observasi	98
2. Hasil Wawancara	109
3. Satuan Kegiatan Harian	110
4. Dokumen Penelitian.....	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah sebuah usaha yang diselenggarakan untuk pengembangan potensi anak secara maksimal. Dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 menuliskan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal yaitu di Taman Kanak-kanak (TK). TK merupakan lahan yang sangat strategis untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Untuk itu sebagai pendidik di TK yang mempunyai tanggung jawab yang sangat besar dan sudah sewajarnya meletakkan posisi pendidikan pada urutan yang pertama. Pendidikan di TK dapat dilaksanakan melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia bagi anak yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan serta dapat mengembangkan sebagian besar potensi dalam dirinya.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan anak dan tidak boleh disia-siakan begitu saja. Hal tersebut disebabkan karena persentase pertumbuhan pembentukan syaraf pada anak usia dini sangat besar sekali pengaruhnya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Salah satu usaha pembentukan tersebut pada anak usia dini dilakukan dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan bagi anak yaitu dalam bentuk bermain.

Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak untuk berkembang lebih optimal. Dengan bermain, secara langsung dapat mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak, baik aspek keterampilan, bahasa, motorik, emosi, daya pikir, maupun sosialnya. Selain itu, dengan bermain anak juga belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan juga lingkungannya. Untuk itu dalam kegiatan bermain tersebut dibutuhkan suatu sarana atau media yang dapat mendampingi anak dalam bermain. Media merupakan sebuah sarana yang dimainkan anak ketika sedang bermain, baik dimainkan secara individu maupun secara kelompok. Dalam hal ini guru juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan bermain anak. Guru sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai pemberi ransangan atau stimulus kepada anak didik yang sangat berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan sel syaraf anak. Pertumbuhan dan perkembangan sel syaraf tersebut akan mempengaruhi kinerja otak anak yang akan berfungsi untuk pemenuhan kebutuhan anak, misalnya pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motorik halus anak. Stimulasi pada otot-otot kecil anak akan berpengaruh pada koordinasi syaraf, mata dan tangan. Jadi pada saat usia dinilah merupakan masa penentu bagi anak untuk mengembangkan potensinya.

Kemampuan motorik halus anak berkaitan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Perkembangan motorik pada anak usia dini akan berkembang secara optimal jika mendapatkan stimulasi yang tepat. Kemampuan motorik halus anak

merupakan sesuatu yang sangat penting guna mempersiapkan dirinya untuk jenjang pendidikan yang selanjutnya. Kemampuan motorik halus ini dapat dirangsang dengan memberikan stimulus-stimulus dalam bentuk kegiatan bermain, seperti melipat kertas, meniru garis lurus, membuat bentuk dengan plastisin, koran bekas, dan sebagainya. Kemampuan motorik halus yang terstimulus dengan baik dapat memberikan kepuasan tersendiri dan memberikan manfaat yang berguna bagi anak terutama di kehidupannya yang akan datang. Misalnya anak sudah terbiasa mengurus dirinya sendiri, mengancing baju, memasang tali sepatu, dan sebagainya.

Berdasarkan kenyataan dan pengalaman peneliti di kelompok B1 TK Al Qur'an Amal Saleh Padang, ditemui sebagian anak yang kurang mampu atau kurang terampil dalam kegiatan yang menggunakan motorik halus. Misalnya dalam kegiatan melipat dan menggunting, anak belum mampu melakukannya dengan maksimal karena kemampuan anak dalam menggerakkan jari-jarinya belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan, sehingga anak selalu meminta kepada gurunya untuk menyelesaikan tugasnya. Selain itu media pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan motorik halus anak juga kurang memadai. Hal tersebut dapat dilihat dari kurang beragamnya jenis kegiatan yang diajarkan. Jadi mayoritas kegiatan di kelas lebih sering tertuju pada kegiatan menulis, menggambar dan mewarnai.

Permasalahan lain yang ditemui peneliti di lapangan adalah kurangnya keterampilan guru dalam pengelolaan strategi pembelajaran serta rendahnya

pengetahuan guru dalam pembelajaran yang meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Misalnya saja guru lebih banyak menggunakan media gambar, kertas dan pensil sebagai media pembelajaran. Padahal di lingkungan kita begitu banyak bahan-bahan yang bisa diolah dan dapat dijadikan sarana pembelajaran yang efektif. Di samping itu guru juga kurang terampil dalam memotivasi anak untuk mengerjakan tugasnya. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa kegiatan, anak tidak terlalu berminat mengikuti kegiatan pembelajaran serta anak sering meminta kepada gurunya untuk mengerjakan kegiatannya.

Berdasarkan fenomena tersebut maka penulis mencari solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui permainan bentuk menggunakan bubur koran bekas. Koran merupakan sebuah media yang digunakan oleh manusia untuk mendapatkan informasi tentang keadaan dunia. Koran-koran yang berisikan informasi yang sudah lama kebanyakan tidak dipakai lagi dan akan dimanfaatkan untuk diolah menjadi sesuatu yang berguna. Kegiatan permainan ini menjadi sesuatu yang sangat menyenangkan bagi anak karena melalui permainan ini anak akan menggunakan semua otot-otot halusnyanya dengan maksimal. Di samping itu permainan ini juga merupakan sebuah solusi yang dapat mengembangkan motorik halus anak serta dapat memotivasi anak dalam melaksanakan kegiatan, karena anak merasa kegiatan yang mereka jalani merupakan sebuah hal yang baru dan kegiatan yang tidak monoton.

Dari uraian di atas maka dalam rangka untuk memotivasi anak agar perkembangan motorik halus anak berkembang secara optimal, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Koran Bekas di TK Al Qur’an Amal Saleh Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum berkembangnya kemampuan motorik halus anak usia dini sesuai dengan yang diharapkan
2. Media pembelajaran yang kurang memadai
3. Kurangnya keterampilan guru dalam pengelolaan strategi pembelajaran serta rendahnya pengetahuan guru dalam pembelajaran yang meningkatkan kemampuan motorik halus anak
4. Guru kurang terampil dalam memotivasi anak untuk mengerjakan tugasnya
5. Anak tidak terlalu berminat mengikuti kegiatan pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah yang muncul, karena keterbatasan waktu yang ada, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu belum

berkembangnya kemampuan motorik halus anak usia dini sesuai dengan yang diharapkan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana permainan bentuk dengan koran bekas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Al Qur'an Amal Saleh Padang ?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemui, maka rancangan untuk pemecahan masalah yaitu dengan kegiatan permainan bubur koran bekas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini agar meningkatnya perkembangan kemampuan motorik halus anak melalui permainan bentuk menggunakan koran bekas di TK Al Qur'an Amal Saleh Padang. Dengan keberhasilan itu diharapkan juga menjadi acuan bagi guru dalam pengelolaan strategi pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari pelaksanaan kegiatan permainan bentuk dengan koran bekas adalah :

1. Bagi Peserta Didik, dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak secara optimal.
2. Bagi Guru, dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi anak.
3. Bagi Sekolah :
 - a. Dapat meningkatkan mutu pendidikan
 - b. Dapat meningkatkan kualitas pekerjaan guru serta tercapainya kompetensi yang diharapkan
4. Bagi Peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak
5. Bagi Masyarakat, sebagai wawasan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan kepada anak usia dini khususnya dibidang keterampilan motori halus.

H. Definisi Operasional

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Syaraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti, bermain *puzzle*, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, permainan bentuk, dan sebagainya. Semakin

muda usia anak, semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk berkonsentrasi dalam kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus anak.

Permainan bentuk dari bubur koran bekas adalah sejenis permainan yang memanfaatkan bahan koran yang sudah tidak dipakai lagi dan diolah untuk digunakan sebagai alat dan bahan dalam permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Permainan ini dimainkan oleh semua anak dengan membagi adonan koran yang sudah jadi kepada anak untuk dimainkan dengan membuat bentuk yang mereka inginkan. Agar lebih menarik bagi anak, maka setelah selesai anak membuat bentuk yang mereka inginkan, bentuk-bentuk mainan yang mereka buat tadi diberi warna dengan warna yang mereka inginkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian

Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup perkembangan fisik, intelegensi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Masa-masa tersebut disebut juga dengan masa emas (*golden age*), karena pada masa tersebut adalah masa yang sangat sensitif dan prioritas pertumbuhan serta perkembangan seseorang terjadi pada masa tersebut. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut akan terlaksana jika dilaksanakan melalui proses pendidikan.

Menurut Hasan (2009:15) :

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan bagi anak usia dini tidak hanya dilakukan di lembaga pendidikan, akan tetapi dapat juga dilakukan di rumah bersama orang tua anak. Karena pada hakikatnya pendidikan pada

anak usia dini tersebut adalah pendidikan yang berlangsung dimana mereka berada, baik di rumah, sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu pendidikan bagi anak usia dini tidaklah pendidikan yang mudah, karena terakait dengan pertumbuhan dan perkembangan sel-sel saraf anak dan untuk mempersiapkannya pada pendidikan selanjutnya.

Sedangkan Soefandi (2009: 123) pendidikan anak usia dini yaitu suatu pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Pendidikan tersebut akan berbuna bagi anak untuk bekalnya dimasa yang akan datang. Hal senada juga ditegaskan oleh Sumantri (2005:2) bahwa pengembangan anak usia dini penting untuk diselenggarakan dalam membantu meletakkan dasar pengembangan sikap dan perilaku anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan sebuah sarana pembinaan yang mencakup semua aspek perkembangan anak dan ditujukan untuk anak sejak lahir sampai usia enam tahun serta berfungsi sebagai penunjang kesiapan anak untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Setiap jenis pendidikan mempunyai tujuan yang harus dicapai. Begitu juga dengan pendidikan anak usia dini. Secara umum

pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapannya untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut Hasan (2009 : 16) tujuan pendidikan anak usia dini :

- 1) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa
- 2) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Hal senada juga dikemukakan oleh Asmani (2009: 65) yaitu:

- 1) Tujuan utama: Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar.
- 2) Tujuan penyerta: Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar di sekolah.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi kesiapan belajar di sekolah, serta akan membentuk anak Indonesia yang berkualitas dan mampu menjadi manusia yang siap untuk menghadapi kehidupannya di masa yang akan datang. Semua tujuan tersebut tidak terlepas dari tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini didasarkan pada beberapa prinsip. Seperti yang dikemukakan oleh Depdiknas (2007:4) prinsip-prinsip anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak.
- 2) Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain.
- 3) Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi.
- 4) Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar
- 5) Mengembangkan kecakapan hidup anak.
- 6) Menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar.
- 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak.
- 8) Ransangan pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan.

Sedangkan pendapat Asmani (2009: 71) menjelaskan prinsip-prinsip anak usia dini adalah:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak
- 2) Belajar melalui bermain
- 3) Lingkungan yang kondusif
- 4) Menggunakan pembelajaran terpadu
- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup
- 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
- 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan anak usia dini mempunyai orientasi pada kebutuhan anak, kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, merangsang munculnya kreativitas dan inovasi, menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar, mengembangkan kecakapan hidup anak, menggunakan

berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar, dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak, ransangan pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan.

d. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pendapat Sukmadinata (2009:114) menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang terjadi pada diri seseorang. Aspek-aspek tersebut akan dijelaskan dalam uraian berikut ini:

- 1) Aspek perkembangan fisik motorik anak berkembang sejak masih dalam kandungan. Pada masa tersebut pertumbuhan dan perkembangan fisik anak terlihat dari bertambahnya ukuran tubuh bayi. Selanjutnya ketika awal kelahirannya hingga dua tahun pertama secara bertahap anak mengalami perkembangan, yaitu menelungkup, duduk, merangkak, berdiri, bahkan pandai berjalan dan berlari, bisa memegang, dan memainkan berbagai benda atau alat pada akhir tahun kedua. Perkembangan tersebut terus berjalan hingga pada masa awal remaja.
- 2) Perkembangan aspek sosial diawali pada masa kanak-kanak (3-5 tahun), agak pesat pada masa anak sekolah (usia 11-12 tahun) dan sangat pesat pada masa remaja (usia 16-18 tahun)
- 3) Aspek kognitif atau kemampuan intelektualnya berkembang diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan, dan memecahkan masalah sederhana, kemudian

berkembang ke arah pemahaman dan pemecahan masalah yang pelik.

- 4) Aspek bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi dan perabaan.
- 5) Aspek moral dan keagamaan berkembang sejak kecil. Perkembangan tersebut dimulai dengan kegiatan meniru dan selanjutnya menjadi perbuatan atas prakarsa sendiri.

Sedangkan menurut Sumantri (2005:17) membagi aspek-aspek perkembangan anak menjadi 4 aspek perkembangan diantaranya yaitu:

1) Perkembangan Jasmani

Perkembangan jasmani pada anak usia dini telah nampak perbedaannya dibandingkan dengan usia mereka sebelumnya, seperti proporsi tubuh, berat, panjang badan, dan keterampilan yang mereka miliki.

2) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan mengingat merancang dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.

3) Perkembangan Bahasa

Perkembangan berbahasa dimulai dengan ekspresi suara, melalui gerakan dan isyarat, berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas.

4) Perkembangan Emosi dan Sosial

Anak usia dini telah menjalin hubungan emosionalnya dengan orang-orang terdekatnya dan kemudian diperluas hubungan tersebut dengan lingkungan sekitar anak. Perkembangan sosial anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat anak berada.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki aspek-aspek perkembangan yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulus yang tepat sehingga anak akan menjadi manusia yang berguna dan mampu memenuhi kebutuhannya kelak. Aspek tersebut mencakup aspek fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, moral dan keagamaan.

2. Pengembangan Program Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Kurikulum

Kurikulum merupakan sebuah sistem pembelajaran yang sudah tersusun secara logis dan sistematis untuk menstimulasi siswa dalam belajar. Menurut Patmonodewo dalam Nugraha (2007:1.3) menyatakan kurikulum sebagai keseluruhan usaha/kegiatan sekolah untuk merangsang anak supaya belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan kurikulum semua kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan demi tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal senada juga

disampaikan dalam Kementrian Pendidikan Nasional (2010:3) menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pengembangan kurikulum haruslah berpedoman pada perkembangan anak serta perkembangan zaman. Menurut Kementrian Pendidikan Nasional (2010:5) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan kurikulum tersebut yaitu :

- 1) Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya
- 2) Bergam dan terpadu
- 3) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni
- 4) Relevansi terhadap kebutuhan kehidupan
- 5) Menyeluruh dan berkesinambungan
- 6) Belajar sepanjang hayat
- 7) Seimbangan antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah

Sedangkan menurut Asmani (2009: 154) prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan kurikulum yaitu:

- 1) Bersifat komprehensif
- 2) Dikembangkan atas dasar perkembangan secara bertahap
- 3) Melibatkan orang tua sebagai pendidik utama bagi anak.
- 4) Melayani kebutuhan individu anak
- 5) Merefleksikan kebutuhan dan nilai masyarakat.
- 6) Mengembangkan standar kompetensi anak.
- 7) Menjalin kemitraan dengan keluarga dan masyarakat.
- 8) Memperhatikan kesehatan dan keselamatan anak.
- 9) Menyediakan sarana dan prasarana.

b. Standar Kompetensi

Standar pendidikan yang diharapkan dari pendidikan anak usia dini adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan anak secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Dalam Nugraha (2007:4.42) kemampuan dasar merupakan pengembangan potensi-potensi perkembangan pada anak yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan usianya, yaitu berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikator yang dapat diukur dan diamati. Adapun kemampuan dasar motorik halus anak adalah anak mampu menunjukkan gerakan tubuh secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, kelincahan, dan keseimbangan, dengan indikator membuat berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin, playdough/tanah liat.

c. Penilaian

Penilaian adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah hasil dari proses pembelajaran terhadap peserta didik untuk mengetahui pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapainya selama mengikuti pendidikan. Menurut Kementrian Pendidikan Nasional (2010:8) ada beberapa cara yang dilakukan dalam penilaian diantaranya: dengan observasi, catatan anekdot, percakapan, penugasan, unjuk kerja, hasil karya, pengembangan perangkat penilaian sendiri, penggunaan instrumen standar, dan portofolio.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan program pembelajaran anak usia dini merupakan sebuah usaha untuk mengoptimalkan perkembangan anak yang harus digunakan oleh para pendidik baik guru dan orang tua dalam mencapai tujuan pendidikan nasional yang sesungguhnya.

3. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

a. Pengertian

Perkembangan pada anak usia dini terjadi sejak proses pembuahan. Hal senada juga disampaikan oleh Santrock (2007:7) yang menyatakan bahwa perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan, yang berlanjut sepanjang rentang hidup. Perkembangan terkait juga dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif. Perubahan tersebut terjadi selama rentang hidup yang dilalui oleh manusia. Menurut Hurlock (1991:23) perkembangan dapat didefinisikan sebagai deretan progresif dari perubahan yang teratur dan koheren. Jadi, perkembangan yaitu perubahan-perubahan yang dialami individu menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik fisik maupun psikis.

Menurut Sumantri (2005:46) mengemukakan pengertian perkembangan adalah proses perubahan kapasitas fungsional atau kemampuan kerja organ-organ tubuh ke arah keadaan yang makin terorganisasi dan terspesialisasi.

Setiap anak mengalami perkembangan yang berbeda-beda. Tidak semua anak dapat mencapai taraf perkembangan yang sama. Oleh sebab itu perlunya diketahui asas perkembangan anak. Menurut Montolalu dkk. (2007:7.2) ada beberapa asas perkembangan anak, yaitu :

- a. Perkembangan dipengaruhi oleh faktor keturunan (*heredity*) dan faktor lingkungan
- b. Perkembangan adalah suatu proses yang teratur dan kontinu atau berkelanjutan
- c. Tempo perkembangan tidak merata
- d. Setiap anak mempunyai tempo perkembangan sendiri
- e. Proses perkembangan seorang anak terdiri dari beberapa tahap

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan merupakan sebuah perubahan secara kualitatif dan kuantitatif dengan penyempurnaan fungsi-fungsi baik dari aspek psikis maupun rohaniah anak dan tergantung pada kematangan yang berbeda pada setiap anak.

b. Prinsip Perkembangan Motorik

Menurut Hurlock (1991:151) menjelaskan beberapa prinsip perkembangan motorik anak :

- a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf
- b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang
- a. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan
- c. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik
- d. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik

Sedangkan menurut Sumantri (2005:48) mengatakan bahwa salah satu prinsip perkembangan motorik anak usia dini yang normal adalah terjadi suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perkembangan motorik pada anak semuanya terkait dengan proses kematangan yang terjadi pada anak. Dan keterampilan motorik tidak akan terjadi sebelum anak matang atau dalam keadaan siap. Perkembangan tersebut dapat mengikuti pola yang diramalkan. Misalnya anak yang duduknya lebih awal akan berjalan lebih awal juga jika dibandingkan anak yang duduknya lambat. Karena urutan perkembangan seorang anak dimulai dengan proses duduk, berdiri dan berjalan.

c. Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini

Menurut Sumantri (2005:143) keterampilan motorik halus anak adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari, dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit, dan lain-lain. Pengendalian gerakan melalui otot, syaraf dan urat syaraf yang terkoordinasi juga membutuhkan keterampilan yang harus dimiliki oleh anak untuk melaksanakan aktifitas dengan sempurna. Menurut

Santroek (2007:216) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus anak merupakan keterampilan yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus seperti keterampilan tangan.

Hal senada juga dikemukakan oleh Mahendra dalam Sumantri (2005:143) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/ halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, serta memerlukan koordinasi yang cermat.

d. Fungsi Keterampilan Motorik Halus

Menurut Hurlock (1991:163) ada beberapa kategori fungsi keterampilan anak, diantaranya : 1). Keterampilan bantu diri (*self-help*), 2). Keterampilan bantu sosial (*social-help*), 3). Keterampilan bermain, 4). Keterampilan sekolah.

Menurut Sumantri (2005: 10) menyatakan bahwa ada beberapa fungsi keterampilan motorik halus, diantaranya:

- 1) Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan
- 2) Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata
- 3) Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Keterampilan motorik halus anak mempunyai fungsi yang sangat berguna untuk kehidupan mereka nantinya. Untuk mencapai kemandirian seorang anak dibutuhkan keterampilan yang memungkinkan mereka mampu untuk melakukannya sendiri. Misalnya saja mandi sendiri, mengancing baju sendiri, dan sebagainya. Disamping itu juga akan membantu anak dalam bergaul dengan lingkungan sekitarnya. Anak akan bersosial dengan baik dan diterima di masyarakat jika mereka memiliki keterampilan yang baik pula, seperti membantu pekerjaan di rumah, sekolah, bermain dengan teman-temannya, dan lain-lain.

e. Karakteristik Motorik Halus Anak Usia Dini

Setiap anak mengalami kelanjutan perkembangan motorik, termasuk perkembangan motorik halusnya. Perkembangan motorik halus tersebut mempunyai karakteristik dan mempunyai tingkat yang berbeda-beda pada setiap anak. Dalam Sujiono (2009:14) menyatakan bahwa karakteristik dari motorik halus adalah gerakannya tidak membutuhkan tenaga, namun membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Gerakan tersebut harus mendapatkan stimulus yang berkelanjutan untuk memperoleh gerakan motorik halus yang sempurna. Disamping itu dalam Hermawan (2004:55) karakteristik dari motorik halus adalah gerakan yang tidak mengandalkan kekuatan tetapi juga membutuhkan keterampilan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang akan melakukan kegiatan yang menggunakan motorik halus dengan sempurna jika mempunyai keterampilan dan keahlian. Hal tersebut didapat karena adanya stimulus atau ransangan yang kontinu atau berkelanjutan, sehingga anak akan mudah melakukan sesuatu tanpa membutuhkan bantuan. Di samping itu karakteristik motorik halus anak tidak membutuhkan banyak tenaga akan tetapi hanya perlu koodinasi antara mata dan tangan saja.

4. Hakikat Bermain

a. Pengertian

Bermain merupakan kegiatan anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira yang memiliki nilai positif bagi anak. Bermain memiliki peran penting dalam proses perkembangan anak karena bermain merupakan kegiatan yang dapat memberikan peluang-peluang positif bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Sudono (2000:1) : “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005:2) mengatakan, bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan

tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Kegiatan yang dilakukan atas dasar paksaan, tidak terdapat unsur gembira dan senang, bukanlah dikatakan sebagai kegiatan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dan tidak terikat oleh tanggung jawab. Dengan kegiatan bermain terkadang anak merasa suasana bermainnya dianggap nyata dan sungguh-sungguh. Dalam hal ini potensi-potensi anak menjadi terstimulus dengan baik. Hal yang sama juga dijelaskan oleh Patmonodewo (2003:102) :

Bermain bukan bekerja; bermain adalah pura-pura; bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh; bermain bukan suatu kegiatan yang produktif; dan sebagainya.... Bekerjapun dapat diartikan bermain sementara kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja; demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh-sungguh produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya.

Bermain merupakan tahap awal dari proses panjang belajar bagi anak-anak. Melalui bermain yang menyenangkan anak menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan maupun orang lain di sekitarnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu aktifitas yang membantu anak dalam mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial emosional, serta dapat mengekspresikan diri anak yang dapat diterima oleh

lingkungan. Kegiatan bermain yang bermakna adalah kegiatan yang dilakukan dengan suasana hati senang dan gembira serta bernilai positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan maupun orang di sekitarnya, dapat mengorganisasi berbagai pengalaman dan kemampuan kognitif, sosial, emosi, moral, bahasa dan seni.

b. Fungsi Bermain

Sebagian orang yang belum paham arti bermain bagi anak mereka menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan pemborosan waktu. Akan tetapi bermain sesungguhnya mempunyai arti penting bagi anak dan merupakan pengalaman belajar yang berharga. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat para ahli yang beranggapan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak berkembang dengan optimal. Hal senada juga sesuai dengan pendapat Frank dalam Moeslichatoen (1999:33) ada 8 fungsi bermain bagi anak yaitu :

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat
- 5) Untuk melepaskan dorongan yang tidak dapat diterima
- 6) Untuk kelas balik peran-peran yang biasa dilakukan
- 7) Mencerminkan pertumbuhan

- 8) Untuk memecahkan masalah dan penyelesaian masalah

Bermain mempunyai fungsi tersendiri bagi anak dari mulai anak akan memutuskan apa yang akan dimainkan sampai anak selesai mengerjakannya. Sedangkan Suryadi (2006:7) ada beberapa fungsi bermain bagi anak yaitu: 1) latihan pengambilan keputusan, 2) memilih, 3) mandiri, 4) tuntas, 5) kreativitas, 6) percaya diri, 7) pengembangan intelektual, 8) pengembangan bahasa, 9) perkembangan sosial, 10) perkembangan emosi, 11) perkembangan fisik, 12) kreativitas, 13) terapi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak mempunyai arti tersendiri dan berfungsi bagi tumbuh kembang anak yang optimal seperti perkembangan sosial emosional, bahasa, intelektual, fisik, dan kreativitas. Anak akan kenal dengan lingkungannya melalui bermain. Melalui bermain anak akan belajar bagaimana memecahkan permasalahan di lingkungannya. Anak akan memperoleh berbagai cara dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Semua itu merupakan bekal bagi anak untuk kehidupannya di masa yang akan datang.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Smith, dkk. dalam Ismail (2009:31) adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu:

- 1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik

- 2) Perasaan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif
- 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain
- 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir
- 5) Bebas memilih
- 6) Mempunyai kualitas pura-pura

Bermain merupakan kebutuhan primer bagi anak jika dilakukan dengan baik dan memiliki keterampilan di dalamnya. Anak melakukan kegiatan bermain atas dasar keinginan sendiri dan tanpa paksaan dari orang lain. Disamping itu bermain memiliki nilai-nilai positif bagi anak. Selama bermain anak tidak terlalu memandang hasil akhir dari permainan yang mereka mainkan, akan tetapi mereka lebih mementingkan proses yang berlangsung selama bermain. Selain itu terkadang mereka bermain dengan kondisi yang dianggap nyata atau pura-pura. Misalnya balok-balok yang dianggap sebagai mobil, dan sebagainya.

Beberapa pakar pendidikan menyebutkan beberapa karakteristik bermain dalam Montolalu (2007:1.2) karakteristik bermain :

- 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri.
- 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama).
- 3) Bermain lebih menfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya.
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

5. Permainan Bentuk dengan Bubur Koran Bekas

Permainan membentuk di dalam Sumantri (2005:155) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan. Permainan bentuk bubur koran bekas merupakan sebuah permainan yang menggunakan kertas koran yang sudah tidak dipakai lagi. Menurut Nurwarjani (2006:1) menyatakan bahwa kertas merupakan bahan yang ringan dan mudah digunakan serta memiliki karakter yang cukup unik, terdiri dari bahan tipis dan rata yang dihasilkan dari kompresi serat. Penggunaan barang bekas seperti koran yang sudah tidak dipakai lagi akan menjadi barang yang berguna jika didaur ulang menjadi bentuk yang menarik dan kreatif. Bahan koran yang tipis dan mudah hancur akan diolah menjadi adonan bubur yang akan digunakan sebagai media dalam permainan bentuk ini. Adonan bubur tersebut dibuat dengan menghancurkannya menggunakan blender yang sebelumnya sudah direndam terlebih dahulu. Setelah menjadi bubur kemudian disaring dengan menggunakan kain katun untuk memisahkan ampas koran dengan airnya. Kemudian diberi lem yang sudah ditakarkan dan diaduk rata. Jika adonan sudah rata maka kegiatan permainan dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantuan lainnya, seperti, tusuk gigi, cetakan kue, karton, spidol, gunting, dan lain-lain.

Anak akan memainkan permainan tersebut dengan membuat bentuk yang sudah ditentukan atau sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Jika proses pembuatannya sudah selesai, maka bentuk-bentuk

yang sudah dibuat tadi akan dikeringkan dibawah sinar matahari. Jika sudah kering akan lebih cantik jika diberi warna. Hasil karya anak dapat dipajang atau dapat dibawa pulang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan bentuk dengan bubur koran bekas ini dirancang untuk menstimulus motorik halus anak dengan baik dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi dan memainkan imajinasinya dengan maksimal. Dalam permainan ini tidak melihat hasil akhir dari permainan, akan tetapi lebih dilihat pada proses anak dalam melakukan kegiatan. Anak akan melakukannya dengan senang dan tanpa paksaan dari siapapun.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Rusyad (2011), yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kreatif Membuat Topeng di Tk An Namiroh 20 Duri”. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam permainan kreatif membuat topeng media yang digunakan adalah bahan-bahan untuk membuat topeng, seperti karton, bengang wol, kertas origami, dan karet. Dalam permainan ini anak sendiri yang membuat topeng setelah diajarkan oleh guru, sehingga kemampuan motorik halus anak dapat terstimulus. Sebelum tindakan, kemampuan motorik halus anak 10%, pada siklus I 40% dan siklus II meningkat menjadi 89%. Terbukti permainan kreatif membuat topeng dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

2. Hariyati (2011), yang berjudul “meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui permainan mengisi pola (kolase) dengan kain perca di TK Aisyiyah Bukittinggi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam permainan mengisi pola (kolase) dengan kain perca ini anak melaksanakannya sesudah penjelasan dari guru. Aspek yang dinilai dalam penelitian ini adalah aspek menulis, menggambar, mengisi pola, dan menempel. Terjadi peningkatan kemampuan anak dalam keterampilan motorik halus pada beberapa pertemuan. Sebelum tindakan kemampuan motorik halus anak terjadi hanya 14%. Dan pada siklus I dengan pertemuan I dan II terdapat kemampuan anak 6,31%, pada pertemuan III dan IV terdapat kemampuan anak 13,67%, pada pertemuan V dan VI kemampuan anak 22,09%, dan pada pertemuan VII dan VIII kemampuan anak 33,68%. Dan pada siklus kedua terjadi peningkatan pula yaitu menulis 73,68%, menggambar 68,94%, mengisi pola 72,63%, dan menempel 88,42%. Jadi, secara keseluruhan dapat diambil kesimpulan tentang kenaikan persen kemampuan anak adalah 75,92%.
3. Ronita (2011), dengan judul “peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *dot to dot* di TK Rintisan I Atap Tongang Raya Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman”. Masalah yang terjadi sebelum tindakan adalah metode guru yang kurang menarik dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Aspek yang menjadi penilaian adalah kelenturan jari tangan memegang pensil, kelenturan

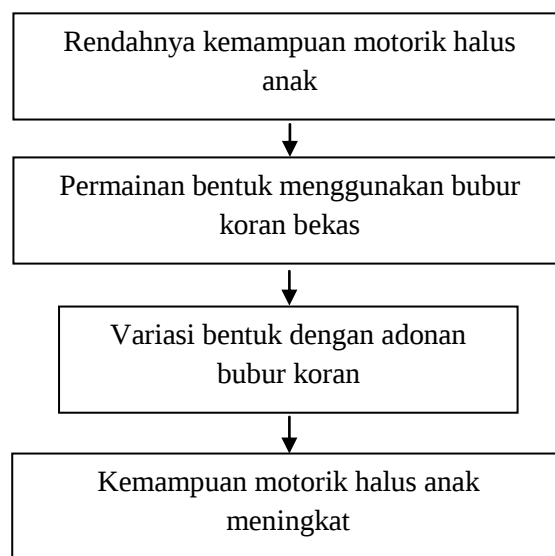
dalam menggerakkan jari tangan, aspek pengembangan motorik dalam menekan pensil atau krayon. Permainan *dot to dot* adalah permainan yang dilakukan dengan melihat pada kecepatan koordinasi mata dan tangan dalam menghubungkan titik ke titik dengan berbagai macam pola / bentuk. Penelitian dilakukan kepada 18 orang anak dan pada kondisi awal dilakukan tiga kali pertemuan, dengan urutan persentase kemampuan anak 17,2%, 28,3%, dan 39,4%, dan pada siklus I nilai rata-rata persentase yang diharapkan masih rendah yaitu 29,4% dan pada siklus II terjadi peningkatan dengan jumlah persentase 79,6%. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus anak terjadi ketika telah terjadi pelaksanaan tindakan.

Adapun relevansi penelitian ini dengan penelitian di atas adalah persamaan penelitian terhadap aspek yang akan dikembangkan, yaitu aspek kemampuan motorik halus anak. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu dari subjek penelitian dan permainan yang dilakukan. Penelitian ini membahas tentang kemampuan motorik halus anak dalam mengolah adonan bubur koran melalui permainan bentuk. Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK Al Qur an Amal Saleh Padang di kelas B1 dengan jumlah 16 orang anak.

C. Kerangka Konseptual

Banyak hal yang dapat dilakukan di TK untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam diri anak, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan bermain. Pengembangan ini

dapat dilakukan dengan cara membuat bermacam-macam bentuk dengan bubur koran bekas. Dengan permainan ini anak akan membuat bermacam bentuk dengan adonan bubur koran. Dalam proses permainan ini sangat diharapkan keaktifan pada masing-masing anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan bentuk dengan koran bekas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Pendidikan anak usia dini adalah sebuah usaha yang diselenggarakan untuk pengembangan potensi anak secara maksimal yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Agar tujuan dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak tercapai sebagaimana yang diharapkan, diperlukan strategi dan pendekatan sesuai dengan perkembangan anak serta menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak. Salah satu metode yang digunakan adalah melalui permainan bentuk dengan bubur koran bekas.

Permainan bentuk dengan menggunakan bubur koran bekas ini merupakan sebuah permainan yang mampu memberikan rangsangan terhadap perkembangan motorik halus anak. Melalui kegiatan bermain akan memberikan suasana yang nyaman bagi anak serta menjadi kegiatan yang

menyanangkan. Hal teraebut dapat dilihat pada peningkatan persentase yang terjadi pada siklus I dan siklus II.

Peningkatan persentase kemampuan motorik halus anak melalui permainan bubur koran bekas dari siklus I meningkat pada siklus II, berarti perbaikan yang dilakukan terhadap kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan baik dan secara keseluruhan keberhasilan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%. Aspek yang diamati pada setiap siklus adalah : 1) Kemampuan dalam menggerakkan jari tangan, koordinasi mata dan tangan, 2) kemampuan anak dalam mengaduk adonan, 3) kemampuan anak dalam membuat bermacam-macam bentuk, 4) kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk yang dibuat.

Para siswa merasa senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan bubur koran. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa yang menyatakan mereka menyukai permainan ini 100%, dan kemampuan anak dalam mengaduk adonan 100%, kemampuan anak dalam membuat bentuk-bentuk dengan bubur koran 94,1% dan 5,9% yang tidak mampu. Tidak merasa kesulitan melakukan permainan ini sebesar 82,4% dan hanya 17,6% anak yang mengalami kesulitan. 88,2% anak yang mampu menyebutkan bentuk-bentuk yang dibuat dan hanya 11,8% anak yang tidak mampu.

Dengan adanya media pembelajaran berupa permainan dengan bubur koran yang menggunakan bermacam-macam bentuk, anak terlihat lebih senang dan dapat mengembangkan segenap potensi dalam dirinya.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dalam peningkatan kemampuan motorik anak melalui permainan bubur koran mengalami peningkatan yang sangat baik, antara lain :

1. Permainan bentuk dengan bubur koran bekas dapat dilakukan pada anak usia dini.
2. Permainan bentuk dengan bubur koran bekas ini dapat dijadikan sebagai salah satu permainan alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak baik dilakukan oleh guru di sekolah maupun oleh orang tua di rumah
3. Aplikasi permainan ini memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak, karena permainannya menarik dan dapat mengembangkan kemampuan anak

C. SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini di ajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang.

1. Hendaknya guru memahami peserta didik dan memberikan kesempatan yang lebih pada anak untuk melakukan permainan bentuk dengan bubur koran.

2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak, guru hendaknya dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal.
3. Sehubungan dengan kegiatan pengembangan kemampuan motorik halus anak, sebaiknya guru perlu memahami cara pembelajaran yang optimal dan dituntut kreatif dalam memanfaatkan bahan alam yang ada sebagai sumber belajar.
4. Agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran tentang pengembangan kemampuan motorik halus anak sesuai dengan yang diharapkan, maka guru harus menguasai materi sebelum mengajarkannya pada anak.
5. Kepada guru diharapkan dapat melaksanakan kegiatan permainan bentuk dengan metode bermain dengan bubur koran bekas untuk menumbuhkan kemampuan motorik halus anak.
6. Bagi peneliti dapat melakukan pengungkapan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan motorik halus anak melalui metode atau media yang lain.
7. Bagi para pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmani Ma'mur, Jamal (2009). *Manajemen Strategis PAUD*. Jogjakarta: Diva press
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers And Circles Time BCCT)" (Pendekatan Sentra Dan Saat Lingkaran) dalam pendidikan Anak Usia dini*. Jakarta: dicetak ulang oleh Satuan Kerja Penyelenggara PAUD Dinas Pendidikan Propinsi Sumatera Barat
- Hariyati, Fitria. 2011. *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Mengisi Pola (Kolase) Dengan Kain Perca di TK Aisyiyah Bukittinggi*. Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Diva Press
- Hermawan, Didik. 2004. *Saat Anak Tumbuh*. Surakarta: Media Insani Press
- Hurlock, E.B. 1991. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedomam Pengembangan Program Pembelajaran TK*. Jakarta: Depdiknas
- Moeslichatoen. 1999. *Metode pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, Jakarta: Depdiknas
- Nugraha, Ali, dkk. 2007. *Kurikulum dan Bahan Belajar Tk*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurwarjani, Elvira, Novianti. 2006. *Kreasi Cantik Dari Bubur Kertas*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta

- Ronita, Nena. 2011. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Dot To Dot di TK Rintisan I Atap Tonggang Raya Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman*. Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rusyad, Fikroh. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kreatif Membuat Topeng di TK An Namiroh 20 Duri*. Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Soefandi Indra. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
- Sujiono, Nuraini Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan AUD*. Jakarta: Idektif
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suryadi. 2006. *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak*. Jakarta: Edsa Mahkota
- Undang-undang SISDIKNAS. 2003. Jakarta. Sinar Grafika.