

**OPTIMALISASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI *VARIATIF GAMES* DI TKI JIHAD
PADANGPANJANG**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**ADRIANI
NIM/BP: 08373/2008**

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

SKRIPSI

Judul : Optimalisasi Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui
Variatif Games di TKI Jihad Padangpanjang
Nama : Adriani
NIM : 2008/08373
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, Januari 2012

Pembimbing I,

Pembimbing II

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

Serli Marlina, S.Pd
NIP .19860416 200812 2 004

Ketua Jurusan

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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2012
Yang Menyatakan

ADRIANI
NIM 08373

ABSTRAK

Adriani, 2012. Optimalisasi Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui *Variatif Games* di TKI Jihad Padangpanjang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di kelas B1 TKI Jihad Padangpanjang, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa perkembangan motorik halus anak kurang maksimal. Hal ini disebabkan kurangnya latihan-latihan yang digunakan guru sehingga kegiatan menggambar, mewarnai, menulis sangat membosankan bagi anak. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan motorik halus anak dalam kegiatan menggambar, mewarnai, menulis pada Anak Usia Dini adalah dengan menggunakan *variatif games*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam aktivitas menggambar, mewarnai dan menulis anak pada kelas B1 di TKI Jihad Padangpanjang.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B1 TKI Jihad Padangpanjang 2011/2012 sebanyak 12 orang anak yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Data tentang kemampuan motorik halus anak dalam aktivitas menggambar, mewarnai dan menulis dalam pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan anak dalam meningkatkan motorik halus anak dalam aktivitas menggambar, mewarnai dan menulis pada *variatif games* kategori anak Sangat Tinggi sebelum tindakan adalah lebih rendah dari setelah tindakan setelah siklus I peningkatan motorik halus anak masih belum memenuhi standar ketuntasan dan setelah siklus II terjadi peningkatan sehingga tujuan dari kegiatan motorik halus mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. *variatif games* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulisan skripsi ini telah diselesaikan. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir dalam mengikuti pendidikan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi yang berbentuk penelitian tindakan kelas ini mencermati dan menganalisis peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui *variatif games* di TKI Jihad Padangpanjang.

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik moral maupun material. Untuk itu diucapkan terima kasih yang tulus kepada Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd dan Ibu Serli Marlina, S.Pd sebagai pembimbing yang banyak memberikan arahan, motivasi dan kemudahan, Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd sebagai Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Prof. Dr. H. Firman, M.S, Kons sebagai Dekan FIP UNP yang telah memberikan berbagai fasilitas, Ibu Yetnawati, S.Pd sebagai Pengawas TK Dinas Pendidikan Kota Padang Panjang, Ibu Yulmalidar sebagai Kolaborator dalam penelitian ini. Semoga segala budi baik Bapak, Ibu dan teman-teman menjadi amal di sisi Allah SWT.

Akhirnya dipersembahkan penelien ini kepada tim penguji serta pembaca yang budiman agar dapat memberikan saran-saran demi kesempurnaan penelitian ini. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
3. Hakikat Motorik Halus.....	10
a. Pengertian Motorik Halus.....	10
b. Pengembangan Motorik Halus.....	12
c. Hal Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus.....	13
d. Konsep Latihan Motorik Halus.....	13
e. Bentuk Latihan.....	14
f. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Halus	15
g. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	16
4. Bermain.....	16
a. Pengertian Bermain.....	18
b. Tujuan Bermain.....	18
c. Variatif Games.....	19
B. Penelitian Yang Relevan.....	19
C. Kerangka Konseptual.....	20
D. Hipotesis Tindakan.....	21

BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	23
C. Subjek Penelitian.....	23
D. Prosedur Penelitian.....	23
E. Instrumentasi.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	28
G. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	31
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	31
2. Siklus I.....	57
3. Siklus II.....	74
B. Teknik Analisa Data.....	75
C. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	83
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel .1	Hasil kemampuan motorik halus anak (Pada kondisi awal).....	31
Tabel .2	Sikap anak dalam mengikuti kegiatan motorik halus (Sebelum Tindakan).....	33
Tabel .3	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	37
Tabel .4	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	39
Tabel .5	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	43
Tabel .6	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	44
Tabel .7	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	48
Tabel .8	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	49
Tabel .9	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada siklus I pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	51
Tabel .10	Hasil Observasi Sikap Anak Pada Siklus I Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	53
Tabel .11	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	60
Tabel .12	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	62
Tabel .13	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	63

Tabel .14	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	65
Tabel .15	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	66
Tabel .16	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	68
Tabel .17	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	69
Tabel .18	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	71
Tabel .19	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Sangat Tinggi).....	76
Tabel .20	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Tinggi).....	77
Tabel .21	Kemampuan motorik halus anak (Anak Kategori Rendah).....	79

DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

Kerangka konseptual.....	21
Prosedur Penelitian.....	28

DAFTAR GRAFIK

Grafik .1	Hasil kemampuan motorik halus anak (Pada kondisi awal).....	32
Grafik .2	Sikap anak dalam mengikuti kegiatan motorik halus (Sebelum Tindakan).....	34
Grafik .3	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	38
Grafik .4	Hasil observasi sikap anak melalui permainan <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	40
Grafik .5	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui permainan <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	44
Grafik .6	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	45
Grafik.7	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	49
Grafik .8	Hasil observasi sikap anak melalui permainan <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	50
Grafik .9	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada siklus I pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	52
Grafik .10	Hasil Observasi Sikap Anak Pada Siklus I Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	54
Grafik .11	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	61
Grafik .12	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	63
Grafik .13	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	64

Grafik .14	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	66	68
Grafik .15	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	67	70
Grafik .16	Hasil observasi sikap anak melalui permainan <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	69	71
Grafik.17	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	70	73
Grafik .18	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	72	78
Grafik .19	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Sangat Tinggi).....	77	79
Grafik .20	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Tinggi).....	78	81
Grafik .21	Kemampuan motorik halus anak (Anak Kategori Rendah).....	80	

Grafik .14	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	66
Grafik .15	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	67
Grafik .16	Hasil observasi sikap anak melalui permainan <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	69
Grafik.17	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	70
Grafik .18	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	72
Grafik .19	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Sangat Tinggi).....	77
Grafik .20	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Tinggi).....	78
Grafik .21	Kemampuan motorik halus anak (Anak Kategori Rendah).....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia 4–6 tahun adalah usia pada saat anak sangat membutuhkan pembinaan serta bimbingan dalam mengembangkan segala potensi yang berorientasi pada kegiatan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Usia dini merupakan masa keemasan seorang anak manusia, masa peletakan pondasi kecerdasan manusia, masa pengembangan dan pembentukan kemampuan kognitif, bahasa, motorik, seni, sosial emosional, moral dan nilai-nilai agama. Keberhasilan upaya pengembangan kecerdasan anak usia dini sangat ditentukan oleh bagaimana kualitas lingkungan bermain anak dan stimulasi dari lingkungan anak. Peran pendidik sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan kondusif, sekaligus sebagai pendamping dalam menstimulasi kecerdasan anak.

Sebagaimana ditetapkan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah usaha pembinaan atau arahan yang ditujukan pada anak semenjak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani juga memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut. Mencermati perkembangan anak dan perlunya pembelajaran pada

anak usia dini, tampaklah bahwa ada dua hal yang perlu diperhatikan yakni: 1) Materi pengembangan dan 2) Metoda yang dipakai. Secara singkat dapat dikatakan bahwa materi yang dipakai dalam rangka pendidikan anak usia dini harus benar-benar memperhatikan tingkat perkembangan anak. Menurut kurikulum berbasis kompetensi (Depdiknas, 2005:3) bahwa: “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Salah satu kegiatan keterampilan yang dikembangkan di sekolah adalah permainan motorik halus dengan berbagai media dan teknik kegiatan yang merupakan kegiatan tidak terpisahkan dari pembelajaran di sekolah. Permainan motorik halus merupakan salah satu pengembangan motorik halus yang membutuhkan ketelitian, keterampilan dan koordinasi mata dan otot tangan/jari jemari.

Sesuai dengan pengembangan kemampuan dasar untuk fisik motorik mempunyai kompetensi dasar anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian. Anak usia TK perkembangan fisik dan motoriknya berkembang pesat, hal ini terlihat jelas melalui berbagai macam kegiatan ataupun aktivitas permainan yang dilakukan.

Pada kenyataannya peneliti menemukan dilapangan ketika anak disuruh menggambar, mewarnai dan menulis banyak anak yang tidak mampu sesuai dengan indikator yang diharapkan seperti memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan dua jari), menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang dan bahan-bahan alam dengan rapi), menggambar bebas dari bentuk dasar titik, lingkaran, segitiga, segiempat, menggambar orang dengan proporsional, mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi, mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media, melukis dengan jari (finger painting), melukis dengan berbagai macam media (kuas, bulu ayam, daun-daunan). Disini peneliti melihat keterampilan anak dalam memegang dan mempergunakan alat tulis dan gambar belum tepat. Disamping itu terlihat pada kegiatan menggambar mewarnai dan menulis berjalan seadanya, kurangnya bimbingan yang diberikan guru, kurangnya keselarasan warna dalam mewarnai, motif gambar tidak terlihat sesuai dengan yang sebenarnya dan posisi gambar besar kecil,dekat jauh tidak terlihat. Adapun metoda pembelajaran guru belum bervariasi.

Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti mencoba merancang sebuah *variatif games* di TKI Jihad Padangpanjang, yang mana alat permainan ini lebih peneliti fokuskan pada kegiatan pengembangan kemampuan motorik halus anak yang dapat meningkatkan kemampuan menggambar, mewarnai dan menulis. Dari uraian di atas peneliti merencanakan penelitian yang berjudul “Optimalisasi

Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui *Variatif Games* di TKI Jihad Padangpanjang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi pada kelas B1 TKI Jihad Padangpanjang sebagai berikut:

1. Anak belum mampu memegang alat tulis dengan baik dan belum mampu menggerakkan tangan secara terkontrol.
2. Kegiatan menggambar dan mewarnai anak belum maksimal
3. Metode yang dilaksanakan guru belum bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian lebih terarah maka peneliti membatasi penelitian ini pada hal yang akan diteliti yaitu menyangkut latihan menggerakkan jari jemari yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui *variatif games* pada kelas B1 TKI Jihad Padangpanjang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu “Bagaimana pelaksanaan *variatif games* yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan motorik halus anak TK
2. Meningkatkan kegiatan menggambar dan mewarnai anak TK
3. Meningkatkan efektivitas pembelajaran menggambar dan mewarnai di TK
4. Mengoptimalkan kemampuan memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan dua jari)

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan bermanfaat untuk:

1. Anak, agar kemampuan motorik halus berkembang dengan pesat sehingga anak dapat menggunakan fisiknya untuk menggunakan alat yang membutuhkan keterampilan motorik halus, seperti alat tulis, sehingga akan meningkatkan pula hasil menggambar, mewarnai dan menulis

2. Bagi guru, penelitian ini dapat membantu mengatasi permasalahan meningkatkan kemampuan motorik halus anak TK, serta mendapatkan wawasan dan keterampilan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran
3. Bagi orang tua, dapat membantu mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak
4. Taman Kanak-Kanak, meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dengan keberagaman metoda yang digunakan guru
5. Bagi penulis, untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran menggambar dan mewarnai

G. Definisi Operasional

Pengembangan motorik halus anak untuk melatih kemampuan koordinasi antara tangan dan mata juga mengoptimalkan dan meningkatkan kemampuan mengenali, membandingkan, menghubungkan, menyelesaikan masalah sederhana dan mempunyai banyak gagasan tentang konsep secara sederhana, melalui proses latihan yang rutin, berkelanjutan dan tepat sasaran.

Sedangkan *variatif games* adalah bentuk-bentuk permainan motorik halus yang dikembangkan dengan menggunakan dan melatih jari jemari. Melalui *variatif games* maka anak akan termotivasi dan semangat dalam kegiatan menggambar dan mewarnai karena permainan ini dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Setiap anak lahir dengan membawa potensi yang berbeda-beda memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menari, musik, matematika, bahasa dan ada pun yang berbakat olahraga. Membelajarkan anak usia dini akan berjalan sesuai dengan yang kita harapkan kalau kita memahami perkembangan dan karakteristik anak usia dini maka perkembangan anak akan lebih optimal , kadang-kadang kita orang dewasa memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak mau belajar, tapi kenyataannya malah tidak mau belajar. Kadang dengan mainan yang sangat sederhana dengan harga yang murah menarik bagi anak-anak karena rasa ingin tahu dan mekanisme mainan tersebut. Bermain sambil belajar menjiwai setiap kegiatan pembelajaran yang esensinya bermain penting bagi anak-anak usia dini. Menurut Jhon Loeke “anak di waktu lahir diibaratkan seperti kertas putih “tabula rasa” dimana lingkungan dapat memberikan kesan apa saja yang menentukan perkembangan anak dengan memberikan latihan atau pembentukan kebiasaan”.

Menurut Sumantri (2005:143) menjelaskan: “Kemampuan motorik halus adalah pengorganisasian, penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan kordinasi mata dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil”. Anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, maka untuk memahami karakteristik anak yang bisa didekati dari dua indikator : karakteristik fisik (jasmani), karakteristik mental, sosial maupun dari segi emosional

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Program TK adalah yang berusia antara 4-6 tahun sementara anak yang dibawah usianya dimasukkan pada tempat penitipan anak dan kelompok bermain. Demikian karakteristik pendidikan anak TK yang berusia 4-5 tahun. Tidak mudah dijelaskan secara rinci dan akurat mengenai karakteristik anak usia dini adalah makhluk yang kompleks, karena selain memiliki fisik, jasmani yang secara kasar mata dapat diamati juga dilengkapi unsur-unsur psikis yang bersifat memerlukan waktu dan metoda untuk menelusurinya.

Menurut Solehuddin (dalam Rusdinal, 2008:13) mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

1. Anak bersifat unik.
2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan.

3. Anak bersifat aktif dan energik.
4. Anak itu ego sentris.
5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
6. Anak bersifat eksploratif dan petualang.
7. Anak umumnya kaya dengan fantasi.
8. Anak masih mudah frustrasi.
9. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.
10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
11. Anak merupakan usia belajar yang potensial.
12. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Santoso (2002:53) mengemukakan Karakteristik anak pra sekolah secara umum adalah; 1) Suka meniru, 2) Ingin mencoba, 3) Spontan, 4) Jujur, 5) Riang, 6) Suka bermain, 7) Ingin tahu (suka bertanya), 8) Banyak gerak. 9) Suka menunjukkan akunya, 10) Unik, 11) dan lain-lain.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah bersifat unik, mengekspresikan prilakunya secara spontan, energik, ego sentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, eksploratif, kaya fantasi, mudah frustrasi, kurang pertimbangan, daya perhatian pendek, suka menunjukkan akunya di perlukan kesabaran dan motivasi dalam mengembangkan potensinya.

3. Hakikat Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Menurut Benny (2004:13) Motorik halus adalah kemampuan beraktivitas menggunakan otot-otot halus dan mengkoordinasikan gerakan jari tangan dan mata yang membutuhkan kecermatan.

Selanjutnya Learner (dalam Sudono, 2000:53) menyatakan bahwa:

Motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara tangan dan mata sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, garis vertical, garis miring kiri atau miring kanan, lengkung, lingkaran dapat terus ditingkatkan.

Jadi kemampuan motorik halus anak yang menggunakan otot-otot halus dengan mengkoordinasikan jari tangan dan mata merupakan salah satu upaya mengoptimalkan kemampuan menggambar, mewarnai dan menulis.

Selanjutnya keterampilan motorik halus anak menurut Sumantri (2005:143) 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 menetik, menjahit, dan lain-lain

Keterampilan motorik kasar dan halus sangat pesat kemajuannya pada tahapan anak usia dini. Keterampilan motorik kasar adalah koordinasi sebagian besar otot tubuh misalnya: melompat, main jungkat-jangkit dan berlari. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh terutama tangan. Pada usia 4-5 tahun biasanya mereka telah mampu membuat gambar, gambar orang. Bentuk gambar orang biasanya ditunjukkan dengan lingkaran yang besar yaitu kepala dan ditambahkan bulat kecil sebagai mata, hidung, mulut dan tangan.

Sebagaimana menurut Magil (dalam Sumantri, 2005:143) yang menyatakan bahwa:

Keterampilan-keterampilan tersebut melibatkan koordinasi Neuro Muscular (syaraf otot) yang memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk berhasilnya keterampilan ini. Keterampilan jenis ini sering disebut sebagai keterampilan yang memerlukan koordinasi mata-tangan (Hand-eye Coordinator). Menulis, menggambar dan bermain piano adalah contoh-contoh keterampilan tersebut.

Pengembangan keterampilan motorik halus akan berpengaruh pada kesiapan menulis anak. Banyaknya kegiatan melatih motorik halus sangat dianjurkan meskipun penggunaan secara utuh belum mungkin tercapai. Kemampuan daya lihat merupakan kegiatan motorik halus lainnya yang dapat melatih kemampuan melihat kearah kiri dan kanan yang sangat diperlukan dalam persiapan kegiatan membaca.

b. Pengembangan Motorik Halus

Menurut Hurlock (1978:150) perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Yang dimaksud dengan motorik menurut Zulkifli (2001:31) adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik unsur-unsur yang menentukan adalah otot, syaraf dan otak, ketiga unsur tersebut melaksanakan masing-masing peranannya secara “interaksi positif” artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerak-gerakkan tubuhnya.

Kegiatan motorik halus merupakan pendukung pengembangan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak seperti kemampuan kognitif, sosial dan emosional anak. Pengembangan kemampuan motorik yang benar akan dapat membentuk kemampuan kognitif yang optimal pula, dimana pengembangan kemampuan motorik halus akan meningkatkan kemampuan mengenali, membandingkan, menghubungkan, menyelesaikan masalah sederhana dan mempunyai banyak gagasan tentang konsep secara sederhana.

c. Hal Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Menurut Montolalu (2005:12.5) guru harus berperan sebagai perencana fasilitator, pengamat, model, motivator dan sebagai teman dalam kegiatan bermain anak agar kegiatan bermain menjadi lebih optimal. Guru harus merencanakan suatu pengalaman baru agar murid-murid terdorong untuk mengembangkan minat dan kemampuannya. Perencanaan yang disusun oleh guru meliputi tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, bentuk kegiatan yang akan dilakukan, alat atau bahan yang akan digunakan, tempat bermain akan dilaksanakan didalam dan diluar, alokasi waktu berapa lama yang akan digunakan dan penilaian atau evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan, sasaran keberhasilan pelaksanaan tersebut. Kemudian guru harus bisa memfasilitasi anak pada saat kegiatan bermain dan kegiatan belajar berlangsung, guru harus berperan dengan aktif, kreatif dan dinamis.

Kemampuan motorik halus ternyata memang harus melalui proses latihan yang rutin, berkelanjutan dan tepat sasaran

d. Konsep Latihan Motorik Halus

Aktivitas pengembangan motorik halus anak usia TK bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Koordinasi antara tangan dan mata dapat dikembangkan melalui kegiatan *variatif games*, menggambar, mewarnai, menempel, menggunting, memotong rangkaian

benda dengan benang yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kesiapan anak dalam menulis. Melatih kemampuan anak melihat kearah kiri dan kanan, atas dan bawah yang penting untuk persiapan membaca awal.

- 1) Mampu melengkung kan telapak tangan membentuk cekungan (palmar arching)
- 2) Menggunakan jari telunjuk dan jempol untuk memegang suatu benda, sambil menggunakan jari tengah dan jari manis untuk kestabilan tangan mereka (hand side separation)
- 3) Membuat bentuk lengkung dengan jempol dan telunjuk (open web space)

e. Bentuk Latihan

Sering terjadi dalam menggambar dan mewarnai, anak diminta untuk menggunakan pensil, krayon dan marker padahal tangan mereka belum siap menggunakan alat-alat tulis tersebut. Tentu saja hal ini dapat menyebabkan pelajaran memegang pensil dengan cara yang tidak efisien yang pada akhirnya menjadi masalah.

Agar anak-anak bersemangat belajar memegang alat tersebut dengan benar, berilah mereka alat-alat tulis yang bisa membantu perkembangan motorik halus. Misalnya krayon yang pendek (tidak lebih dari 5 cm) akan membuat anak menggunakan keterampilan jari

tangannya dari pada seluruh tangan. Kapur tulis berbentuk bulat telur akan membuat anak menggunakan teknik *open web spece*. Menggambar dan mewarnai pada permukaan vertical akan menempatkan pergelangan tangan pada sudut yang tepat untuk membentuk palmar arching.

f. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik halus pada anak usia dini menurut Sumantri (2005:9) antara lain mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan, mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata dan mampu mengendalikan emosi. Secara khusus tujuan motorik halus untuk usia TK usia 4-6 tahun adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis.

Adapun fungsi pengembangan motorik halus menurut Sumantri (2005:10) yaitu untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dan gerakan mata dan untuk melatih penguasaan emosi. Sedangkan fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung aspek pengembangan-pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, kognitif, sosial emosional karena pada hakekatnya setiap bidang pengembangan terintegrasi dan tidak terpisah satu dengan yang lainnya.

g. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Adapun karakteristik perkembangan motorik halus anak usia dini menurut Sumantri (2005:141) menyatakan bahwa:

Mengerjakan puzzle (menyusun potongan-potongan gambar), mencoblos kertas dengan pensil atau spidol (mencocok), menggambar dan mewarnai dengan rapi (melatih keterampilan menggunakan jari tangan, menempel, memasang kancing baju, menarik garis lurus, lengkung, miring, mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, melipat kertas, melempar dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian, memanjat dan bergantung, melompati parit atau guling dan senam dengan gerakan kreatifitas sendiri.

Melalui bermain, anak belajar berbagai keterampilan motorik halus seperti memotong, membentuk dengan tanah liat, menggunakan berbagai crayon atau pensil, meronce, melipat, finger painting. Kesemuanya itu sangat bermanfaat sebagai persiapan belajar menulis. Berdasarkan uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan memperhatikan tingkat kemampuan perkembangan motorik halus anak

4. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah dunianya anak-anak, menjadi hak setiap anak untuk bermain . Melalui bermain anak bisa mengembangkan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini tidak bisa dipisahkan apabila salah satu aspek yang dikembangkan dengan

mengabaikan yang lain maka akan terjadi ketidak seimbangan. Cara yang efektif bagi anak usia dini untuk bereksplorasi adalah dengan bermain.

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak, permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi pada anak karena dalam bermain menunjukkan bakat, fantasi dan kecenderungan-kecenderungannya. Dalam bermain anak menghayati kondisi emosi yang muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, puas, kecewa.

Menurut Musfiroh (2005:6) bermain secara umum dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan, terdapat lima pengertian bermain:

- 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak,
- 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik dari dalam,
- 3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak,
- 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak,
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain ada yang dapat dilakukan sendiri dan ada yang dapat dilakukan secara berkelompok

Menurut Hurlock (dalam Musfiroh, 2005:2):

Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur manapun. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar

b. Tujuan Bermain

Menurut Muslichatoen (2004:32) tujuan kegiatan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan perkembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial dalam program kegiatan bermain, hasil yang optimal akan diperoleh bila kegiatan itu dirancang dengan seksama dan tidak secara kebetulan. Jadi dalam kegiatan bermain lebih mendahulukan komunikasi kepada anak dan diutarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan berbagai macam bahan dan alat, berimajinasi dengan berbagai masalah dan bercakap-cakap secara bebas. Ini berperan dalam kelompok untuk memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

c. *Variatif Game*

Variatif game merupakan permainan motorik halus yang bermacam-macam bentuk permainannya, mulai dari tingkat yang paling mudah sampai permainan yang tingkat berikutnya. Dalam melakukan permainan tersebut dapat mengembangkan motorik kasar dan halus anak. Menurut Sudono (2000: 53) alat-alat yang digunakan sebagai media penunjang keterampilan dasar motorik halus sebaiknya bervariasi, salah satunya dengan menggunakan jari-jemari. Dalam permainan ini dimulai dari: menekankan ibu jari ke telunjuk, dilanjutkan ibu jari ke jari tengah, ibu jari ke jari manis dan ibu jari ke jari kelingking. Permainan selanjutnya, posisi jari membentuk huruf L kemudian digerakan membentuk huruf C, setelah itu permainan memasang resleting, kemudian memasang kancing baju dan melipatnya kembali.

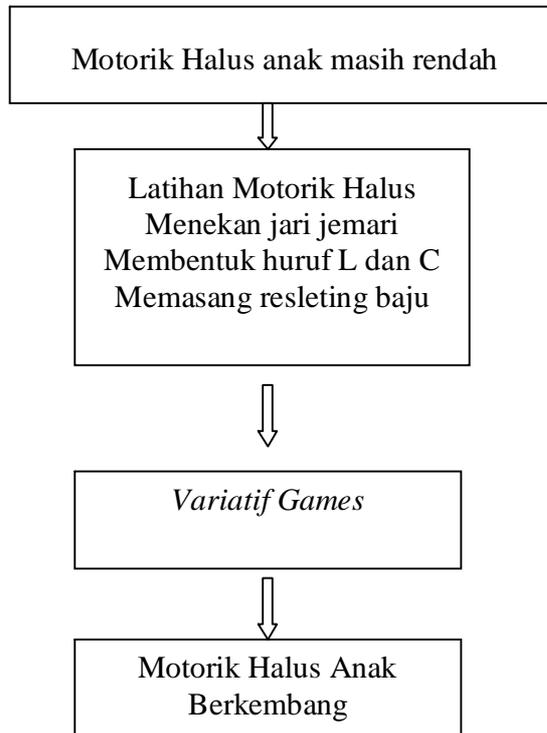
B. Penelitian yang Relevan

1. Hertiana (2011), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Karet Gelang di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang” menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan karet gelang.

2. Ramayanti (2007), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Keterampilan Melipat Kertas di TK Iqra” menemukan bahwa terdapat peningkatan motorik halus anak melalui keterampilan melipat kertas
3. Utama (2007), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Motorik Halus AUD Melalui Kegiatan Meronce di TK Kasih Bunda Sijunjung” menemukan bahwa terdapat peningkatan Motorik Halus AUD Melalui Kegiatan Meronce di TK Kasih Bunda Sijunjung.

C. Kerangka Konseptual

Dalam penelitian ini penulis akan memberikan latihan secara terencana dan bimbingan yang maksimal sehingga penggunaan alat tulis dan gambar senantiasa terpantau. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan konsep belajar sambil bermain. Adapun materi menggambar dan mewarnai yang diberikan harus mampu memberikan latihan-latihan kepada otot kecil yang terdapat di tangan atau jari jemari sehingga meningkatkan kemampuan motorik halus anak.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Melalui *variatif games* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TKI Jihad Padangpanjang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui *variatif games* yang optimal dapat memberi pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan motorik halus yang akan berpengaruh pada aktifitas menulis, hasil belajar anak dapat terlihat dengan adanya peningkatan persentase dari siklus 1 ke siklus 2.
2. Pengembangan motorik halus dengan kegiatan melatih koordinasi antara tangan dengan mata akan berpengaruh terhadap kesiapan anak untuk menulis dan juga untuk persiapan membaca awal (pengembangan bahasa) yang dipengaruhi oleh kemampuan daya lihat yang merupakan bagian dari kemampuan motorik halus. Dalam hal ini aspek yang diteliti diantaranya mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan dan kemampuan menggerakkan jari tangan (untuk melihat kelenturan, kekuatan otot dan koordinasi), sedangkan sikap anak yang dinilai meliputi percaya diri dalam menuntaskan kegiatan dan sikap bersemangat dalam mengikuti kegiatan
3. Bermain adalah dunianya anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain..Melalui bermain akan memberikan mamfaat bagi

perkembangan aspek fisik motorik, kecerdasan sosial dan emosional yang tidak dapat dipisahkan.

4. Usia TK adalah usia bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan di TK dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
5. Pengembangan motorik halus juga pendukung perkembangan lainnya seperti perkembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosional anak. Pengembangan motorik halus di tunjukkan dalam mendukung kemampuan, kognitif yaitu ditujukan dengan kemampuan mengenali, membandingkan, menghubungkan masalah sederhana dan menyelesaikan masalah.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah;

1. Selama ini latihan motorik halus anak belum berjalan dengan optimal, namun setelah penelitian dilakukan maka ditemukan bahwa *variatif games* dapat dimodifikasi menjadi sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
2. Aplikasi *variatif games* ini memudahkan guru mengembangkan pembelajaran motorik halus anak, karena permainannya menarik dan menyenangkan. Gerakannya dirancang agar anak mudah melakukannya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat *variatif games* yang menarik bagi anak, sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik anak khususnya motorik halus.
2. Kepada guru TK diharapkan mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan bervariasi, sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Bagi peneliti diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan motorik halus anak melalui metoda dan media pembelajaran yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas
- Herawati, Netti. 2005. *Buku Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Quantum.
- Hertiana, Nouwelis. 2011. “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Karet Gelang di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang*”. Padang: UNP.
- Hurlock , Elizabet B. 1978. *Perkembangan anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Masyitoh, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu, B.E.F dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Ramayanti, Depi. 2007. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Keterampilan Melipat Kertas di TK Iqra*. Padang: UNP
- Redaksi Sinar Grafika. 2003. *Undang-Undang Sisdiknas. 2003*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Samsudin . 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Litera
- Sudono, Anggani. 2005. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta: PT Grasindo
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta : PT Grasindo.