

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK  
MELALUI PERMAINAN MENGGOSOK HURUF TIMBUL  
DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHLAS  
LIMA PULUH KOTA**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

**ELSI BUANA DEWI  
NIM :2012/1209610**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2014**

## ABSTRAK

**ELSI BUANA DEWI. 2014. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Menggosok Huruf Timbul di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Lima Puluh Kota masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya media yang digunakan guru dalam kegiatan peningkatan motorik halus. Untuk mengatasi masalah tersebut dirancanglah permainan menggosok huruf timbul. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Reseach*) yang dilaksanakan di TK Al-Ikhlas Lima Puluh Kota. Penelitian ini meneliti anak kelompok B2 yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapat dari hasil pengamatan, hasil penilaian anak dan dokumantasi selama melakukan kegiatan yang dianalisis dengan teknik persentase. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, tiap-tiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pada motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul dan telah berhasil meningkatkan kemampuan Motorik Halus Anak di TK Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota.

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Menggosok Huruf Timbul di Taman Kanak-Kanak Al- Ikhlas Lima Puluh Kota**

Nama : Elsi Buana Dewi

NIM : 2012/1209610

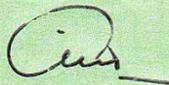
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Universitas : Negeri Padang

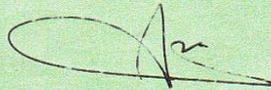
Padang, Juni 2014  
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Drs. Indra Jaya, M. Pd  
NIP : 19580505 198203 1 005

Pembimbing II



Dra. Hj Zulminiati M. Pd  
NIP: 19601225 198603 2 001

Ketua Jurusan



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

## KATA PENGANTAR



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

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

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj Zulminiati, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofrien, M. Pd selaku Ketua jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Seluruh Tim Penguji yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mempresentasikan laporan skripsi didepan Tim Penguji
5. Seluruh Dosen beserta Staf Tata Usaha pada Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan dalam pembuatan skripsi
6. Kedua orang tua, suami dan anak tercinta, yang telah memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti
7. Ibu Yanbesiar selaku kepala sekolah TK Al Ikhlas Taram dan Ibu Marta Adeliza sebagai kolabolator yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
8. Anak didik TK Al Ikhlas Taram Kabupaten Lima Puluh Kota, khususnya kelompok B2 yang telah bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman seperjuangan Jurusan PGPAUD serta semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapat ridho oleh Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini belumlah sempurna. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan saran dan masukannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Amin...

Padang, Juni 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	5
1. Konsep Anak Usia Dini (AUD) .....	5
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	5
b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD) .....	6
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	7
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	7
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	8
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	9
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	9
3. Konsep Perkembangan Motorik AUD .....	10
a. Pengertian Perkembangan Motorik AUD.....	10
b. Tujuan Perkembangan Motorik AUD.....	11
c. Manfaat Perkembangan Motorik AUD.....	12
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik....	12
4. Konsep Pengembangan Motorik Halus .....	13
a. Pengertian Motorik Halus .....	13
b. Tujuan Motorik Halus .....	14

c. Manfaat Motorik Halus .....	15
d. Karakteristik Motorik Halus .....	15
5. Konsep Bermain AUD .....	16
a. Pengertian Bermain .....	16
b. Tujuan Bermain .....	17
c. Manfaat Bermain Bagi Anak .....	18
d. Karakteristik Bermain .....	19
6. Konsep Permainan AUD.....	19
a. Pengertian Permainan AUD.....	19
b. Fungsi Permainan .....	20
c. Tujuan Permainan.....	21
d. Karakteristik Permainan .....	21
7. Permainan Menggosok Huruf Timbul .....	22
a. Pengertian Huruf Timbul.....	22
b. Bahan-bahan.....	23
c. Langkah-langkah.....	25
B. Penelitian Relevan .....	25
C. Kerangka Berpikir .....	26
D. Hipotesis Tindakan .....	27

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	28
B. Tempat , Waktu dan Subjek Penelitian .....	28
C. Prosedur Penelitian .....	29
D. Definisi Operasional .....	48
E. Instrumen Penelitian .....	49
F. Teknik Pengumpulan Data .....	50
G. Teknik Analisis Data .....	52
H. Indikator Keberhasilan .....	53

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	54
1. Kondisi Awal.....	54
2. Deskripsi Siklus I.....	57
3. Deskripsi Siklus II.....	72
B. Analisis Data.....	86
C. Pembahasan.....	93

### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan.....	95
B. Implikasi.....	95
C. Saran.....	96

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berpikir.....	27
Bagan 2	Penelitian Tindakan Kelas.....	29

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Gambar Huruf Timbul.....	24
Gambar 2	Gambar Alat / Media Penggosok Huruf Timbul .....	24

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul .....	0
Tabel 2	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak pada kondisi awal (sebelum Tindakan) .....	5
Tabel 3	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan I siklus I.....	8
Tabel 4	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan II siklus I.....	1
Tabel 5	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan III siklus I.....	4
Tabel 6	Hasil rekapitulasi pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan I, II, III siklus I.....	8
Tabel 7	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan I siklus II.....	2
Tabel 8	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan II siklus II.....	5
Tabel 9	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan III siklus II.....	8
Tabel 10	Hasil rekapitulasi pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan I, II, III siklus II.....	
Tabel 11	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul (dikategori baik).....	3
Tabel 12	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak	

melalui permainan menggosok huruf timbul (dikategori 7  
cukup).....

Tabel 13 Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak  
melalui permainan menggosok huruf timbul (dikategori  
kurang)..... 9

## DAFTAR GRAFIK

Grafik1	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	56
Grafik 2	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan I siklus I.....	59
Grafik 3	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan II siklus I.....	62
Grafik 4	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan III siklus I.....	65
Grafik 5	Hasil rekapitulasi pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan I, II, III siklus I.....	70
Grafik 6	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan I siklus II.....	74
Grafik 7	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan II siklus II.....	77
Grafik 8	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan III siklus II.....	80
Grafik 9	Hasil rekapitulasi pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan I, II, III siklus II .....	84

Grafik 10	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul (dikategori baik).....	8
Grafik 11	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul (dikategori cukup).....	0
Grafik 12	Analisis data peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul (dikategori kurang).....	2

## DAFTAR LAMPIRAN

	Lampiran
1 Rencana Kegiatan Harian (sebelum tindakan).....	1
2 Rencana Kegiatan Harian pertemuan I siklus I.....	2
3 Rencana Kegiatan Harian pertemuan II siklus I.....	3
4 Rencana Kegiatan Harian pertemuan III siklus I.....	4
5 Rencana Kegiatan Harian pertemuan I siklus II.....	5
6 Rencana Kegiatan Harian pertemuan II siklus II.....	6
7 Rencana Kegiatan Harian pertemuan III siklus II.....	7
8 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak (sebelum tindakan).....	8
9 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan I siklus I.....	9
10 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan II siklus I.....	10
11 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan III siklus I.....	11
12 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan I siklus II.....	12
13 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan II siklus II.....	13
14 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul pada pertemuan III siklus II.....	14
15 Dokumentasi /foto kegiatan dan hasil belajar anak.....	15

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab IV Pasal 28 Tahun 2003 dijelaskan bahwa Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan formal pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

PAUD merupakan fase dasar untuk meletakkan kemampuan awal dalam menyiapkan pada pendidikan yang lebih lanjut. Oleh sebab itu perkembangan anak yang harus dikembangkan adalah Moral dan nilai agama, Sosial Emosional, Bahasa, Kognitif dan Fisik Motorik. Dengan menstimulasi kreatifitas anak sejak dini dapat mengembangkan setiap aspek perkembangan anak. Salah satu upaya adalah dengan mengembangkan kemampuan fisik motorik.

Perkembangan fisik motorik bertujuan meningkatkan kemampuan mengolah dan mengontrol gerakan tubuh, koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil. Selain itu juga bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus

Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Disekolah pembelajaran sebagian besar melibatkan pengembangan motorik halus anak, diantaranya meniru bentuk garis tegak,

datar, miring, lengkung dan lingkaran, menggunakan alat tulis dengan benar, menggambar, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan sebagainya. Hal ini merupakan kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu, seorang guru harus berhati-hati dalam meletakkan pondasi yang baik dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak, terutama perkembangan motorik halus anak. Dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif dan profesional dalam mencari dan menggunakan metode/media yang tepat dan menarik bagi anak dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan fenomena yang terjadi saat ini sangat kurang sekali media yang digunakan guru dalam kegiatan pengembangan motorik halus anak. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi belajar anak dalam menulis, mewarnai, menggambar sehingga anak cepat bosan

Berdasarkan observasi awal peneliti di Taman Kanak-kanak Al Ikhlas Taram Lima Puluh Kota, rendahnya kemampuan anak menggunakan alat tulis, dan rendahnya kemampuan anak meniru garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran. Sehingga perkembangan motorik halus anak kurang berkembang, ini dipengaruhi oleh kurangnya media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Mengatasi masalah diatas, peneliti merancang pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain. Permainan ini berjudul **“Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Menggosok Huruf Timbul di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Lima Puluh Kota”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan motorik halus anak
2. Rendahnya kemampuan anak dalam memegang alat tulis dengan benar
3. Rendahnya kemampuan anak dalam meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran.
4. Kurangnya media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah yang diteliti di Taman Kanak-kanak Al Ikhlas Lima Puluh Kota yaitu kurangnya media yang digunakan guru dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan dari permasalahan ini yaitu : “ Bagaimanakah melalui permainan menggosok huruf timbul dapat meningkatkan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Lima Puluh Kota”.

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul, agar anak bisa menggosok huruf tersebut dengan pensil, pensil

warna, spidol, krayon, kapur tulis dan arang. Sehingga anak-anak dapat memegang alat tulis dengan benar, dan mampu meniru huruf awal dan akhir dari kata yang digosok.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Bagi Anak

Untuk meningkatkan motorik halus anak dan meningkatkan motivasi anak dalam belajar sehingga tidak cepat bosan.

##### 2. Bagi Guru

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

##### 3. Bagi Sekolah

Anak dapat meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-kanak dan agar dapat meningkatkan profesionalitas Taman Kanak-kanak kearah yang lebih baik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Konsep Anak Usia Dini (AUD)**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

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

perlu diperhatikan yang berbeda dengan anak usia sesudahnya. Adapun titik kritis tersebut dijelaskan oleh Kartadinata dalam Aisyah (2010:1.9) antara lain: 1)Membutuhkan rasa aman, istirahat dan makanan yang baik; 2)Datang kedunia yang diprogram untuk meniru; 3)Membutuhkan latihan dan rutinitas; 4)Memiliki kebutuhan untuk banyak bertanya dan memperoleh jawaban; 5)Cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa; 6)Membutuhkan pengalaman langsung; 7)Bermain merupakan dunia masa anak-anak.

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, dan juga harus diperhatikan titik kritisnya.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini ( AUD )**

Menurut Hartati dalam Aisyah (2010:1.4) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, merupakan masa yang potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki daya konsentrasi yang pendek, merupakan makhluk sosial.

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

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

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

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa karakteristik anak usia dini adalah makhluk sosial, egosentris, suka berimajinasi, daya konsentrasi pendek, merupakan usia yang potensial untuk belajar, unik, kaya fantasi, bisa membangun konsep diri melalui interaksi sosial.

## **2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

### **a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Wiyani, dkk (2012:31) pendidikan anak usia dini adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sedangkan menurut Musfiroh (2005:2) menerangkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang dipancarkan pada anak usia dini dan memiliki makna serta pengaruh yang luar biasa pada hidup selanjutnya.

Sedangkan menurut Kemdiknas (2010:2) pendidikan anak usia dini adalah :

suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini berupa pengenalan terhadap lingkungan agar dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan sehingga memiliki kesiapan untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

#### **b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Santoso (2008:2.19) tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memperbaiki kepribadian anak. Menurut Aisyah (2010:2.1) tujuan pendidikan anak usia dini untuk memfasilitasi pertumbuhan anak sebagai peletakkan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak seutuhnya, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan norma serta harapan masyarakat.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:5) tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya melalui pemberian rangsangan yang tepat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk kepribadian anak

dan mengembangkan potensi yang ada pada anak melalui kegiatan yang menyenangkan.

**c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Santoso (2008:2.11) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah sebagai program pendidikan yang harus memberikan rangsangan, dorongan serta dukungan dan memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak dan kemampuan anak yang dilakukan melalui pembiasaan.

Sedangkan menurut Aisyah (2010:2.1) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah :

- 1) Bersifat *holistik* atau terpadu;
- 2) Berbasis keilmuan;
- 3) Berorientasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak;
- 4) Berorientasi pada masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan rangsangan melalui pembiasaan dan harus memahami setiap tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.

**d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Wijaya, dkk (2012:1.27) menerangkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini antara lain untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangan anak, untuk mengenalkan anak dengan dunia sekitarnya, untuk

mengembangkan sosialisasi terhadap anak, untuk mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin terhadap anak, untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermain.

Sedangkan menurut Solehudin (2006:4.11) manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan dan mempersiapkan anak untuk berkembang dan belajar dengan baik pada masa sekarang dan selanjutnya guna memperhatikan kebutuhan dan pembinaan serta memberikan pengalaman belajar yang baik pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan anak untuk bersosialisasi melalui belajar sambil bermain.

### **3. Konsep Perkembangan Motorik AUD**

#### **a. Pengertian Perkembangan Motorik Anak Usia Dini**

Menurut Sujiono (2008:1.3) menyatakan perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya. Menurut Supriyanto (2008:4) perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi kegiatan anak sejak lahir.

Samsudin (2008:15) menyatakan bahwa perkembangan motorik anak usia dini adalah perkembangan motorik kasar dan motorik halus,

yang mana motorik kasar adalah aktifitas dengan menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sedangkan motorik halus adalah kemampuan anak prasekolah beraktifitas dengan menggunakan otot-otot halus (otot kecil) seperti menulis, menggambar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan suatu proses untuk menggerakkan anggota tubuhbaik itu gerakan otot-otot besar maupun otot-otot kecil/ halus.

#### **b. Tujuan Perkembangan Motorik Anak Usia Dini**

Menurut Sumantri (2005:9) tujuan perkembangan motorik anak usia dini adalah dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar dan motorik halus anak diantaranya keterampilan gerak, kebugaran jasmani, dan dapat mengfungsikan otot kecilnya.

Sedangkan menurut Sujiono (2008:2.11) tujuan pengembangan motorik anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, melatih anak gerakan-gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan motorik adalah untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan motorik halus anak.

**c. Manfaat Perkembangan Motorik**

Menurut Hildayani (2009:8.1) manfaat perkembangan motorik adalah untuk mengembangkan kognisi anak, sosial anak, kepribadian dan kemandirian anak dalam setiap melakukan kegiatan dan bergaul dengan orang lain.

Sedangkan menurut Sujiono (2008:1.4) manfaat perkembangan motorik anak adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dalam bergaul dan untuk membiasakan anak mandiri dalam segala kegiatan sehingga anak tidak bergantung dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat perkembangan motorik anak adalah untuk meningkatkan kemandirian anak dan membentuk kepercayaan diri anak dalam lingkungan sosial

**d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik**

Menurut Sujiono (2008:1.5) faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik seorang anak antara lain faktor genetik, kekurangan gizi, pengasuhan serta perbedaan latar belakang budaya.

Selain itu rendahnya berat badan lahir seorang bayi juga dapat mengganggu perkembangan motorik anak.

Sedangkan menurut Supriyanto (2008:5) yang mempengaruhi perkembangan motorik anak adalah :

1). Sifat dasar genetik / bawaan. 2). Keaktifan janin dalam kandungan. 3). Kondisi pranatal yang menyenangkan. 4). Proses kelahiran. 5). Kondisi pasca lahir. 6). Ada tidaknya rangsangan untuk menggerakkan anggota tubuh. 7). Cacat fisik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak adalah gizi, keadaan janin dalam kandungan maupu sudah lahir, karena adanya rangsangan dan cacat fisik.

#### **4. Konsep Pengembangan Motorik Halus**

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

##### **a. Pengertian Motorik Halus**

Menurut Hildayani (2007:8.5) juga menyatakan motorik halus adalah gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan dibagian jari-jari tangan.

Sedangkan Sujiono (2008:1.14) menyatakan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat, gerakan ini tidak membutuhkan tenaga tetapi membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan.

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

#### **b. Tujuan Motorik Halus**

Menurut Sumantri (2005:145) menyatakan tujuan dari motorik halus adalah untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak yang berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis.

Sedangkan menurut Sujiono (2008:2.10) tujuan dari motorik halus adalah agar anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, agar anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi dalam menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari motorik halus bagi anak usia dini adalah untuk melatih kemampuan motorik anak dalam rangka persiapan anak untuk menulis dan mengekspresikan diri, berkreasi dengan berbagai media sehingga menjadi suatu karya seni.

**c. Manfaat Motorik Halus**

Menurut Sumantri (2005:146) manfaat dari motorik halus adalah untuk mengembangkan aspek lain seperti bahasa, kognitif serta sosial. Menurut Sujiono (2008:1.14) manfaat dari motorik halus adalah untuk membuat anak bisa berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua kertas, menganyam kertas, menjahit, menajamkan pensil dengan rautan pensil.

Sedangkan menurut Kemendiknas (2010:1) menyatakan manfaat motorik halus adalah untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengkoordinasikan jari jemari khususnya ibu jari dan jari telunjuk.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat dari motorik halus adalah untuk mengembangkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerakan tangan dan jari jemari.

**d. Karakteristik Motorik Halus**

Setelah kita mengetahui manfaat motorik halus kita juga harus mengetahui karakteristik dari motorik halus oleh seorang pakar

bernama Hermawan (2004:55) menyatakan karakteristik dari motorik halus adalah gerakan yang tidak mengandalkan kekuatan tetapi juga membutuhkan keterampilan.

Sedangkan menurut Sujiono (2008:1.14) menyatakan karakteristik dari motorik halus adalah gerakan yang tidak membutuhkan tenaga, namun membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

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

## **5. Konsep Bermain AUD**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif dan orientasi tujuan. Menurut Mayke dalam Sudono (1995:2) menyatakan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa paksaan. Menurut Montolalu (2008:1.10) bermain adalah suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan otot besar dan halus, meningkatkan pemahaman penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran. Sedangkan Musfiroh (2005:1) menyatakan bermain adalah merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur mana pun.

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

#### **b. Tujuan Bermain**

Tujuan bermain menurut Depdiknas (2002:56) adalah untuk mengembangkan daya pikir, kemampuan berbahasa, melatih keterampilan dalam olah tangan, mengembangkan daya cipta, meningkatkan kepekaan emosi dan mengembangkan kemampuan sosial anak.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:32) tujuan bermain adalah : 1)Dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan, perkembangan dimensi, motorik, kreatifitas, bahasa, sosial emosional, nilai dan sikap

hirdup; 2)Anak dapat melakukan koordinasi motorik kasar; 3)Anak dapat melatih kemampuan kognitif; 4)Dapat mengembangkan kreatifitas anak; 5)Dapat melatih bahasa anak; 6)Dapat meningkatkan kepekaan emosi anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwatujuan bermain dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bidang kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional.

### **c. Manfaat Bermain Bagi Anak**

Anak sangat menyukai bermain karena bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya, menurut Montolalu (2008:1.19) manfaat bermain adalah : 1)Bermain memicu kreatifitas; 2)Bermain mencerdaskan otak; 3)Bermain menanggulangi konflik; 4)Bermain melatih empati; 5)Bermain mengasah panca indra; 6)Bermain sebagai media terapi (pengobatan); 7)Bermain melakukan penemuan

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

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

#### **d. Karakteristik Bermain**

Bermain juga mempunyai beberapa karakteristik menurut Montolalu (2008:2.4) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah: 1)Bermain adalah sukarela; 2)Bermain adalah pilihan anak; 3)Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan; 4)Bermain adalah simbolik; 5)Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

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

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

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

### **6. Konsep Permainan AUD**

#### **a. Pengertian Permainan AUD**

Menurut Sudono (2000:7) alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, merangkai, membentuk dan lain-lain. Sedangkan menurut Depdiknas (2006:3)

alat permainan adalah semua benda dan alat baik yang bergerak maupun tidak bergerak yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah semua alat bermain yang digunakan untuk memenuhi naluri anak dalam bermain dan dapat menunjang proses pembelajaran.

#### **b. Fungsi Permainan**

Menurut Sudono (2008:8) menyatakan fungsi permainan adalah untuk mengenal lingkungan, mengenal kekuatan dan kelemahan anak, untuk mengoptimalkan penggunaan seluruh panca indra anak, meningkatkan aktifitas sel otak anak yang akan melancarkan proses pembelajaran. Sedangkan fungsi permainan menurut Depdiknas (2006:3) adalah untuk mendapatkan masukan pengetahuan dan mudah diingat dan membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa dipaksakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi permainan adalah untuk memperlancar proses pembelajaran sehingga anak-anak mudah mengingatnya dan menyenangkan bagi anak.

### **c. Tujuan Permainan**

Tujuan permainan menurut Istenberg dalam Hartati (2007:95) adalah permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak diantaranya adalah perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan bahasa dan perkembangan fisik motorik

Sedangkan menurut Montolalu (2008:7.3) tujuan permainan yaitu dapat memberi stimulasi dan meningkatkan kemampuan anak secara optimal dan mengembangkan berbagai perkembangan kecerdasan dan motorik anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan adalah untuk meningkatkan kemampuan atau kecerdasan anak secara optimal diantaranya kemampuan kognitif, bahasa, sosial maupun fisik motorik.

### **d. Karakteristik Permainan**

Agar permainan tersebut bisa berarti maka harus memperhatikan tempat dimana alat tersebut digunakan. Selain itu Montolalu (2008:2.7) menerangkan bahwa karakteristik permainan dapat memberikan kesempatan yang melimpah pada anak, setiap anak dapat turut berpartisipasi, memperhitungkan masalah yang timbul dalam permainan, mempunyai tujuan jelas, mempunyai prinsip *trail and error*, dapat menumbuhkan kemampuan interaksi.

Menurut Sudono (1995:15) Alat permainan yang berada didalam ruangan harus menfokuskan kepada warna. Benda apapun yang digunakan diberi warna yang menarik, Karena anak-anak lebih tertarik dengan bermacam warna. Selain itu bahan untuk pembuatan alat permainan juga bervariasi. Menurut Sudono (1995:67) pilihan bahan pembuatan alat permainan dapat berasal dari kayu, *styrofoam* dan busa, kardus, bambu, tali, pelepah karet dan lain sebagainya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa karekteristik alat permainan adalah harus menarik bagi anak, memperhitungkan masalah yang timbul, mempunyai tujuan yang jelas, dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan permainannya baik bagi anak supaya semua anak bisa menikmati permainan tersebut.

## **7. Permainan Menggosok Huruf Timbul**

### **a. Pengertian Huruf Timbul**

Menurut Waskito (2010:51,22) dalam kamus bahasa Indonesia huruf artinya tanda, sedangkan timbul artinya menyembul sedikit dari permukaan yang rata. Jadi huruf timbul adalah suatu tanda huruf yang menyembul diatas permukaan. Huruf timbul ini dirancang sedemikian rupa dan dijadikan media pembelajaran untuk melatih motorik halus anak.

Menurut Mueller (2006:7) interaksi yang sangat berguna untuk membangun kemampuan motorik halus anak usia dini adalah dengan bermain jari jemari, menulis dan berada dalam lingkungan yang kaya

tulisan. Sedangkan menurut Sudono (1995:55) bahwa keterampilan gerakan motorik halus dasar untuk menulis dapat diberikan secara bertahap melihat kemampuan dan kesiapan anak, misalnya dari meniru garis, meniru membuat huruf, dan meniru membuat kata.

Menurut Supriyanto (2008:12) kemampuan motorik halus anak bisa berkembang melalui kegiatan pengembangan bahasa khususnya pada kegiatan pramenulis diantaranya membuat berbagai coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf bahkan kata.

Berdasarkan teori di atas maka permainan yang tepat untuk menjadikan huruf timbul tersebut adalah dengan digosok. Maka dibuatlah permainan yang bernama permainan menggosok huruf timbul.

#### **b. Bahan-bahan**

Bahan-bahan yang digunakan untuk permainan menggosok huruf timbul tersebut terdiri atas :

- 1) Lembaran huruf timbul yang terbuat dari busa spon yang terdiri dari gambar dan kata. Kata tersebut terdiri dari huruf-huruf yang diberi jarak
- 2) Kertas HVS putih
- 3) Alat untuk menggosok huruf timbul tersebut diantaranya pensil, pensil warna, spidol, krayon, kapur tulis dan arang.



Gambar 1. Huruf Timbul



Gambar 2. Alat / media untuk menggosok huruf timbul

### **c. Langkah- langkah permainan.**

Langkah-langkah pada permainan menggosok huruf timbul ini adalah:

- 1) Anak meraba huruf-huruf timbul menggunakan alat perabanya
- 2) Anak meletakkan kertas putih diatas media lembar huruf timbul
- 3) Kertas putih tersebut digosok menggunakan alat penggosok huruf timbul (pensil, pensil warna, spidol, krayon, kapur dan arang).
- 4) Anak melihat satu persatu garis yang muncul/ berbentuk huruf melalui gosokan
- 5) Anak meniru huruf awal dan huruf akhir dari hasil gosokan diatas kertas

## **B. Penelitian Relevan**

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

Kurnia (2011) dengan judul mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Stempel Kata Bergambar Buah di Taman Kanak-kanak Indah Jelita Payakumbuh. Adapun hasilnya adalah telah terjadi peningkatan motorik halus anak, pada siklus II sebanyak 88%.

Adeliza (2012) dengan judul Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Roda Bergambar di Taman Kanak-kanak Al Ikhlas. Adapun hasilnya dinyatakan bahwa motorik halus anak dapat berkembang dengan baik.

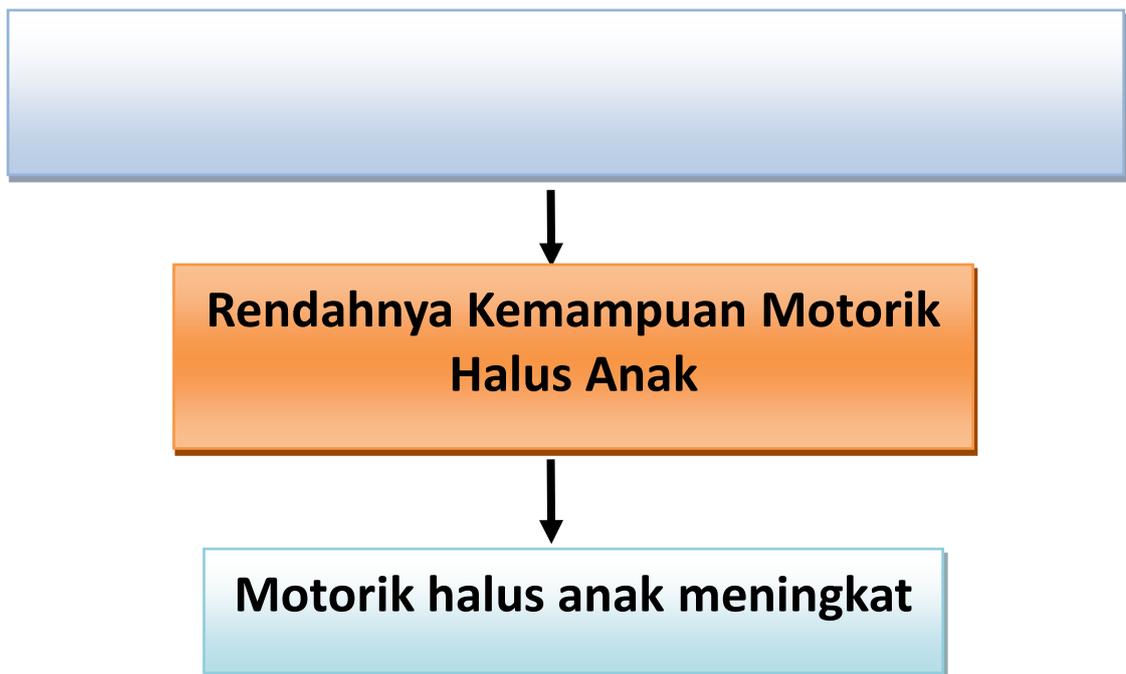
Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang dilakukan sama-sama dalam hal upaya mengembangkan motorik halus. Namun perbedaannya peneliti mencari permainan yang lain yaitu melalui huruf timbul yang melatih motorik halus anak, agar media pembelajaran lebih bervariasi dan anak tidak cepat bosan. Dalam penelitian yang peneliti lakukan ini huruf-huruf timbul tersebut digosok menggunakan pensil, pensil warna, spidol, krayon, kapur tulis dan arang.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pentingnya meningkatkan motorik halus pada anak usia dini ternyata dapat mengoptimalkan dan melatih otot-otot kecilnya. Hal ini sangat menunjang kegiatan menulis anak, melalui permainan menggosok huruf timbul yang pada tujuannya anak bisa meniru, huruf awal dan huruf akhir dari hasil gosokan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak seperti: tulisan yang terdiri dari huruf dengan permukaan timbul, pensil, pensil warna, spidol, krayon, kapur tulis, arang dan kertas.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak melalui permainan menggosok huruf timbul dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlash Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota dikelompok B2.



Bagan 1. Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “Melalui permainan menggosok huruf timbul dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlash Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota”.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

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

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

#### **B. Implikasi**

Permainan menggosok huruf timbul telah berhasil merangsang kelenturan jari-jemari tangan atau motorik halus anak. Sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya. Dalam penerapannya permainan ini dapat dan cocok dilaksanakan di TK, karena sudah terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

### C. Saran

Berdasarkan simpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagaiberikut:

1. Disarankan kepada guru Taman Kanak-kanak untuk mencobakan permainan menggosok huruf timbul pada proses pembelajaran motorik halus, agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak
2. Penelitian telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan subjek penelitian anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Taram, dengan harapan guru dapat memahami terus kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.
3. Agar pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang agar anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu dan menambah wawasan, dalam rangka meningkatkan pendidikan pada anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*: Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen, Dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang: UNP.
- Depdiknas. 2002, *Kurikulum TK dan RA*, Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pembuatan Dan Pemanfaatan Alat Peraga Di TK*, Jakarta: Depdiknas
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Hermawan, Didik. 2004. *Saat Anak Tumbuh*. Surakarta: Media Insani Press.
- Hildayani, Rini, Dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di TK*. Jakarta: Kemendiknas
- Marta Adeliza. 2013. *Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Roda bergambar*. Padang: Skripsi Belum Diterbitkan
- Mira Kurnia. 2011. *Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Stempel gambar Buah*. Padang: Skripsi Belum Diterbitkan.
- Montolalu, Dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Rini Aulia Fitri. 2011. *Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Botol Ajaib*. Padang: Skripsi Belum Diterbitkan.
- R, Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mueller, Stephanie. 2006. *Panduan belajar Membaca*. Erlangga for kids.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Santoso, Soegeng. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.