PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PERMAINAN MENGISI POLA *KOLASE* DENGAN KAIN PERCA DI TAMAN KANAK-KANAK MEKAR MELATI PADANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SILVIA RINA
NIM 2008 /04381

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

2013

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 Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *Kolase* Dengan Kain Perca Di Taman Kanak-kanak Mekar Melati Padang

Nama : Silvia Rina
NIM : 04381/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Amril Amir, M.Pd.	1.
2. Sekretaris	: Drs. Indra Jaya, M.Pd.	2.
3. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	3.
4. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	4.
5.Anggota	: Dra. Hj. Farida Mayar,M.Pd	5.

ABSTRAK

SILVIA RINA 2013 "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *Kolase* Dengan Kain Perca Di Taman Kanak-kanak Mekar Melati Padang'' *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berasal dari kenyataan di Taman Kanak-Kanak Mekar Melati Padang yang menunjukan belum optimal motorik halus anak karena dalam kegiatan anak kurang dalam menggerakan jari-jemarinya, serta dalam pembelajaran anak cepat bosan dan tidak tertarik melakukan kegiatannya. Hal ini, disebabkan karena metode yang digunakan guru selalu monoton dan media yang digunakan kurang menarik bagi anak, untuk mendiskripsikan peningkatan motorik halus anak optimal yaitu dengan *kolase* kain perca.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas denggan subjek penelitian kelompok B yang berjumlah 10 orang di Taman Kanak-Kanak Mekar Melati Padang. Data ini di kumpulkan dengan menggunakan lembaran obserpasi dokumentasi, dan wawancara selajutnya penelitian ini dilakukan dengan dua silus siklus I dilakukan tiga kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan.

Maanfaat dari penelitian ini adalah sebagai masukan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak kususnya dalam permainan mengisi pola *kolase* dengan kain perca di Taman Kanak-Kanak Mekar Melati Padang, serta menambah wawasan dan pengalaman sebagai pendidik dan peneliti.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukan sebagaimana anak belum mencapai posisi nilai bagus sekali pada aspek manapun dan dilanjutkan pada siklus ke II motorik halus anak menjadi lebih meningkat serta menunjukan hasil yang positif, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Kemampuan motorik halus anak dengan *kolase* kain perca mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *Kolase* Dengan Kain Perca Di Taman Kanak-kanak Mekar Melati Padang"**. Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan.
2. Bapak Drs. Amril Amir, M.Pd. Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd. Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Seluruh Dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ayah Zainal dan ibu Dasmawati, Kakak dan Adek yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Ibu Yus Maini selaku Kepala TK Mekar Melati Koto Tangah Tabing Padang yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
8. Anak didik peneliti di TK Mekar Melati Tabing Padang yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Majelis guru TK Mekar Melati Padang dan teman-teman Angkatan 2008 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.

Semoga semua bimbingan, arahan, saran dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGESAHAN TIM PENGUJI
HALAMAN PERSEMBAHAN
SURAT PERNYATAAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GRAFIK viii
DAFTAR BAGAN ix
DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 3
C. Pembahasan Masalah 3
D. Rumusan Masalah 3
E. Tujuan Penelitian 3
F. Manfaat Penelitian 4

BAB II. KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 6
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (AUD) 6
2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini 9
3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini 10
4. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini 11
a. Pengertian Motorik Halus Anak Usia Dini 13
b. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 15
c. Tujuan dan Fungsi pengembangan Motorik Halus 16
5. Bermain Bagi Anak Usia Dini 18
a. Pengertian Bermain 18
b. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini 19
c. Fungsi Bermain Anak Usia Dini 20
d. Tahap Perkembangan Bermain 21
6. Pengertian Mengisi Pola *Kolase* 26
a. Pengetian *Kolase* 26
b. Manfaat *Kolase* 27
c. Hal yang di Perhatikan dalam *Kolase* 30
B. Penelitian Yang Relevan 33
C. Kerangka Berfikir… 38
D. Hipotesis Tindakan… 35

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian..... 36
B. Subjek Penelitian..... 36
C. Prosedur Penelitian..... 36
D. Definisi Operasional..... 41
E. Instrumentasi Penelitian 41
F. Teknik Pengumpulan Data 43
G. Teknik Analisis Data.....44
H. Indikator Keberhasilan 45

BAB IV. HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Data..... 46
1. Deskripsi Kondisi Awal..... 46
2. Deskripsi Siklus I 49
3. Deskripsi Siklus II 70
B. Analisis Data..... 88
C. Pembahasan 97

BAB V. PENUTUP
A. Kesimpulan.....101
B. Implikasi.....102
C. Saran.....103
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 1 : Format Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *kolase*.....42
Tabel 2 : Observasi Wawancar Yang dilakukan Dalam Kegiatan *Kolase*.....43
Tabel 3 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *kolase* Pada Kondisi awal.....47
Tabel 4 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *kolase* Siklus I Pertemuan ke1.....56
Tabel 5 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *kolase* Siklus I Pertemuan ke 2.....59
Tabel 6 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *kolase* Siklus I Pertemuan ke 3.....62
Tabel 7 : Rakapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *kolase* Siklus I Pertemuan ke 1, 2, 3,.....65
Tabel 8 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *kolase* Siklus II Pertemuan ke 1.....76
Tabel 9 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *kolase* Siklus II Pertemuan ke 2.....79
Tabel 10 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *kolase* Siklus II Pertemuan ke 3.....82
Tabel 11 : Rekapitulasi Hasil Opserpasi Permainan *Kolase* kain perca Di TK Mekar Melati Tabing Padang siklus II pertemuan 1, 2, 3.....85
Tabel 12 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *kolase* Kategori Baik sekali.....90
Tabel 13 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *Kolase* Kategori baik.....91
Tabel 14 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *Kolase* Kategori cukup.....93
Tabel 15 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *Kolase* Kategori Kurang.....94

Tabel 16 : Hasil Opservasi Peningkatan Keterampilan Motorik halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *Kolase* Ketagari Kurang Sekali.....96

DAFTAR GRAFIK

Grafik Halaman

Grafik 1 : Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Pada Kondisi awal.....48
Grafik 2 : Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Siklus I Pertemuan ke 1.....57
Grafik 3 : Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Siklus I Pertemuan ke 2.....60
Grafik 4 : Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Siklus I Pertemuan ke 3.....63
Grafik 5 : Rakapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Siklus I Pertemuan ke 1, 2 dan 3.....66
Grafik 6 : Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Siklus II Pertemuan ke 1.....78
Grafik 7 : Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Siklus II Pertemuan ke 2.....81
Grafik 8 : Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak siklus II Pertemuan ke 3 84
Grafik 9 : Rakapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Siklus II Pertemuan ke 1, 2, 3 86
Grafik 10 : Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Pada Ketagori Baik Sekali.....91
Grafik 11 : Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Kategori Baik.....92
Grafik 12 : Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Kategori Cukup.....94
Grafik 13 : Hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Kategori Kurang.....95
Grafik 14 : Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mengisi Pola *Kolase* Kategori Kurang Sekali.....97

DAFTAR BAGAN

Bagan I : Bagan Kerangka konseptuwal.....35
Bagan II : Bagan Prosedur Tindakan Kelas.....37

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Lembar Hasil Observasi
2. Lampiran 2. RKH
3. Lampiran 3. Dokumentasi
4. Lampiran 4. Surat Keterangan Dari Taman Kanak-Kanak
5. Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari UNP
6. Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari UPTD

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang Nomor. 20/2003: pasal 1 butir 1 SISDIKNAS). Jadi setiap manusia sangat membutuhkan pendidikan dalam hidupnya, agar dapat mengembangkan semua potensi yang ada dalam setiap diri individu yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT, oleh sebab itu seorang anak manusia semenjak dia dilahirkan ke bumi hingga akhir hayatnya haus akan pendidikan baik itu pendidikan formal, informal maupun non formal. Dari pengertian pendidikan di atas, maka pemerintah menyatakan tentang sistem pendidikan nasional (UU No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 butir 14) yaitu:

> Pendidikan itu sudah dimulai sejak usia dini, yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan bagi anak usia dini (0 - 6 tahun) berdasarkan berbagai hasil penelitian yang menyatakan bahwa masa usia dini adalah periode emas bagi perkembangan anak (Hurlock: 19). Setiap anak sudah memiliki potensi yang

telah ada itu baik distimulasi dan tidak dirangsang perkembangannya, maka potensi akan terpendam bahkan bias hilang atau mati, apabila salah dalam memberikan rangsangan, hal ini sesuai dengan pendapat (Hurlock: 97) yang menyatakan bahwa, "anak bukanlah manusia biasa dalam kecil, tetapi ia sebagai insan yang sudah memiliki potensi hanya dapat berkembang apabila diberi bimbingan, pelajaran bantuan, serta adanya kondisi memungkinkan mereka dapat berkembang". Serta Pendidikan di Taman Kanak-Kanak dilakukan dengan pendekatan "bermain sambil belajar" dan "belajar sambil bermain" dengan tujuan menimbulkan rasa senang pada anak sebagaimana karakteristik anak usia dini.

Bermainsebagai bentuk pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan teori perkembangan pada anak usia dini, salah satunya adalah perkembangan keterampilan motorik halus yang mana perkembangan ini terjadi pada saat anak melakukan gerakan atau olah tubuh.

Berdasarkan pengamatan penliti lakukan di Taman Kanak-Kanak Mekar Melati Padang, dimana anak masih kurang optimal dalam menggerakan jari-jemarinya, dalam melakukan suatu kegiatan anak tidak bersemangat dalam poses pemberan berlagnsung. sehingga tidak ada ketertarikan anak dalam pembelajaran motorik halus, baik dalam proses pembelajaran, media yang digunakan tidak bervariasi sehinga anak merasa jenuh.

Maka melalui kegiatan *kolase* yang peneliti lakukan di Taman Kanak-Kanak Mekar Melatai Padang, menggunakan metode tindakan kelas, dengan

demikian melalui kegiatan ini peneliti dapat menikatkan motorik halus anak melalui *kolase* dengan kain perca.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

1. Anak masih lemah atau kurang dalam menggerakan jari-jarinya.
2. Pembelajaran yang diberikan kurang menarik bagi anak.
3. Anak tidak tertarik dalam peroses pembelajaran motorik halus
4. Media yang digunakan dalam menikatkan motorik halus tidak bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah peneliti yaitu, "Anak masih lemah atau kurang dalam menggerakan jari-jarinya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, dapat dirumus kan permasalahan: Bagaimana permainan mengisi pola *kolase* dengan kain perca, dapat meningkatkan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Mekar Melati Padang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan permainan mengisi pola *kolase* agar anak mampu menggunakan motorik halus dengan baik.
2. Menumbuhkan daya tarik serta memotivasi anak terhadap alat peraga dan media yang dibuat oleh guru
3. Mampu mengembangkan keterampilan jari-jemari anak.
4. Mampu menggunakan media yang bervariasi dalam meningkatkan motorik halus anak

F. Manfaat Penelitian

Gambaran hasil penelitian tentang pelaksanaan mengisi pola *kolase* untuk dapat meningkatkan perkembangan keterampilan motorik halus anak usia dini pada Taman Kanak-kanak Mekar Melati Padang diharapkan berguna untuk:

1. Bagi anak

   dengan adanya pembelajaran motorik halus melalui *kolase* dengan kain perca.anak dapat mengerakkan jari-jarinya denggan baik.

2. Bagi guru

   Sebagai bahan acuan bagi guru untuk meningkatkan program pembelajaran untuk pengembangan aspek fisik motorik pada anak dalam *koase*.

3. Bagi orang tua

   Sebagai masukan dalam melatih perkembangan aspek keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

4. Bagi Taman Kanak-Kanak

Sebagai pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya pengembangan keterampilan motorik halus.

5. Bagi peneliti

Sebagai penambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang perkembagan motorik halus bagi anak dalam mengisi *kolase* dengan kain perca.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005: 5), pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang harus mulai mengenal dunia. Ia belm rnengetahui tatakrama, sopan-santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia. Anak juga perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar mernahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan- keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat. setiap individu memiliki kemampuan adaptasi yang berbeda, individu yang adaptif akan *survive* atau tetap hidup, maka ia harus berlatih beradaptasi dengan lingkungannya.

Russeau dalam Suyanto, (2005:15-16), mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini sebaiknya disesuaikan dengan usia. anak usia lahir sampai lima tahun belajar terbanyak melalui aktifitas fisiknya, sementara anak usia lima tahun sampai dua belas tahun belajar melalui pengalaman langsung dan melalui eksplorasi terhadap Iingkungannya.

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. pada masa ini di tandai juga oleh berbagai periode

penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya karena pada masa ini anak usia dini disebut juga denggan masa keemasan atau *the golden age* dimana semua potensi anak sedang tumbuh dan berkembang.

Menurut Hildebrand dalam Moeslichatoen, (2004:4-5) pendidikan Taman Kanak-kanak. tugas-tugas perkembangan masa kanak-kanak awal yang harus dijalani anak taman kanak-kanak yaitu:

a. Berkembang menjadi pribadi yang mandiri, adalah berkembang menjadi pribadi yang bertanggung jawab untuk" melayani dan memenuhi kebutuhan sendiri pada tingkat kemandirian yang sesuai dengan tingkat usia taman kanak-kanak.
b. Belajar memberi, berbagi dan memperoleh kasih sayang adalah kemampuan saling memberi dan berbagi kasih sayang antara anak yang satu dengan anak yang lain untuk dapat hidup bermasyarakat secara aman dan bahagia dalam lingkungan baru di taman kanak-kanak.
c. Belajar bergaul denggan anak lain, adalah belajar mengembangkan berhubungan denggan anak lain yang dapat menghasilkan dampak tanggapan positif dan anak lain dalam lingkungan taman kanak-kanak yang lebih luas pada lingkungan keluarga.
d. Mengembangkan pengendalian diri, yakni belajar untuk bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat.
e. Belajar bermacam-macam peran orang dalam masyarakat, yaitu anak belajar bahwa di dalam masyarakat itu ada pekerjaan-pekerjaan yang

dilakukan orang tertentu yang menghasilkan jasa layanan pada orang lain dan hasil yang dapat memenuhi kebutuhan orang lain.

f. Belajar untuk mengenal tubuh masing-masing, adalah mengenal panca indera, anggota tubuh yang dimilikinya dan kegunannya.
g. Belajar menguasai keterampilan motorik halus dan kasar, yaitu anak otot-otot halus dan kasarnya.
h. Belajar mengenal lingkungan fisik dan mengendalikan, adalah merupakan pengenalan terhadap ciri-ciri benda yang ada di sekitarnya, membandingkan ciri benda satu dengan yang lain, menggolongkan benda itu, menggunakannya secara tepat, dan menyesuaikan diri dengan benda-benda tersebut.
i. Belajar menguasai kata-kata baru untuk memahami orang lain, maksudnya belajar kata-kata baru dalam kaitan benda-benda yang ada di sekitarnya: namanya, cirri-cirinya, kegunannya, clan sebagainya dan percakapan dengan orang lain.
j. Mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan, adalah mengembangkan perasaan kasih sayang terhadap benda-benda yang ada di sekitarnya atau dengan orang lain disekitamya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang mana pada masa ini anak masih polos dan belum mampu berfikir sebagaimana orang dewasa. Dengan

demikian perlunya pengawasan dan bimbingan pendidikan agar perkembangan anak dapat terbentuk secara baik. Selanjutnya pada masa ini anak sangat mudah menerima berbagai informasi karena pada masa ini disebut juga masa keemasan *(golden age)*, di mana semua potensi anak berkembang cepat dengan memberikan stimulus yang maksimal dan optimal dari lingkungan sekitarnya.

Anak usia dini merupakan masa yang paling ideal dalam memberikan pendidikan. kegiatan pembelajaran yang dirancangpun hendaknya denggan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak yang sesuai denggan kebutuhannya, sehingga membangkitkan rasa ingin tahu, berpikir kritis dan menemukan hal-hal yang baru. Semua ini dilakukan denggan kegiatan bermain karena bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan denggan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran yang disajikan menjadi bermakna bagi anak

2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Hibama (2002) dalam Aisyah (2007:1.40) karakteristik perkembangan anak usia dini adalah :

a) Perkembangan fisik anak.
b) Perkembangan bahasa
c) Perkembangan kognitif

Menurut Mayer dalam Santoso (2005:1,8) karakteristik perkembangan anaka usia dini. Perkembangan bersifat multi dimensional yang meliputi perkembangan dimensi fisik, kognitif, dan sosial.

a) Perkembangan bersifat integral, menyeluruh dan antar dimensi saling berkait.
b) Perkemnagan berlangsung dengan brkesinambungan.
c) Perkembangan muncul sebagai akibat dari interaksi.
d) Perkembangan itu berpola tetapi unik bagi setiap orang.

Menurut dua pendapat tentang karakteristik perkembangan anak usia dini di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak dapat berkembang secara fisik, fisikis, bahasan dan kognitif secara terpola dan berkesinambungan.

Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya, sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan masa kepribadian yang akan menentukan pengalaman awal untuk masa selanjutnya Sedemikian pentingnya masa tersebut maka memahami karakteristik anak usia dini menjadi mutlak untuk dipahami oleh orang tua dan pendidik agar potensi-potensi yang ada pada diri anak dapat dikembangkan secara maksiamal.

3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Masitoh (2005:1.3) tujuan pendidikan adalah salah satu komponen pendidikan yang harus berupa rumusan tentang kemampuan yang harus di capai peserta didik dan berfondasi sebagai pemberi arah bagi semua kegiatan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru

serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Menurut Masitoh (2005:1.3) tujuan pendidikan adalah salah satu komponen pendidikan yang harus berupa rumusan yang harus di capai peserta didik dan sebagai pemberi arah bagi semua kegiatan pendidikan.

Dalam kurikulum TK (2010) tujuan pendidikan anak usia dini adalah

a) membangun landasan bagi perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa.
b) mangembagkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual emosional, kinestetis, dan sosial perserta didik.
c) membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik pisikis dan fisisk yang meliputi nilai-nilai agama dan norma, kognitif dan bahasa dan fisik /motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan pendapatan yang telah diuraikan di atas, dapat kita simpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah membangun dan mengembagkan fantasi anak yang ada dan sebagai wadah dalam membentuk dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak serta mengembangkan kepribadian peserta didik sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat.

4. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Menurut Curbin (1990:3) mengemukakakan bahwa prkembangan motorik anak usia dini adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan

gerak. Faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik pada anak usia dini antara lain: keturunan, makanan bergizi, masa pralahir, perkembangan intelegensi, pola asuh atau peran ibu, kesehatan, perbedaan budaya dan ekonomi sosial, perbedaan jenis kelamin dan adanya rangsangan dan lingkungan serta aktivitas jasmani.

Menurut Zul kifli L (2001:31) segala sesuatu yang ada hubungan nya denggan garakan-gerakan tubuh ,dalam perkembangan motorik unsur –unsur yang menentukan belahan otot syaraf, dan otak ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara "interaksi positif" artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan saling menujang saling melengkapi denggan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaanya. Selain mengadakan kesempurnanan otot juga turut menentukan keadaan. Anak pertumbuhan ototnya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerakan-gerakan tubuhnya.

Usia anak para sekolah sedang mengalami perkembangan terutama perkembangan yang sangat pesat dan secara nyata. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan motoriknya, perkembangan keterampilan motorik, baik motorik kasar, maupun motorik halus pada anak tidak akan berkembangan melalui kematangan saja, melainkan keterampilan harus dipelajari perkembangan motorik anak di pengaruhi oleh berbagai faktor yang mencapai kesiapan belajar, kesempatan belajar kesempatan berpraktek, model yang baik, bibingan yang stimulus setiap keterampilan harus dipelajari secara individu.

Tujuan dari perkembangan motorik anak menurut Sumantri (2005:47) yaitu untuk mengembangkan gerakan anak agar mengorganisasikan keterampilan pilihan motorik yang komples dan baik agar terarah dalam penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya peroses perkembanganya

Menurut Beny Iskandar (2004:2) untuk mengembangkan keterampilan baik itu otot-otot halus dan kasar yang membuatkan kecerdasan, kelenturan dan kelincahan secara koordinasi mata dengan anggota tubuh.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik anak sangat menunjang terhadap perkembangan yang lainnya terutama dalam mengembangkan keterampilan baik itu otot halus maupun kasar yang membutuhkan koodinasi antara angota mata dengan angota tubut yang lainnya.

a. Pengertian Motorik Halus Anak Usia Dini

Keterampilan motorik halus sangat pesat kemajuannya pada tahapan anak pra-sekolah. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dan tubuh terutama tangan. Ada pendapat para ahli tentang motorik halus anak, yaitu:

Menurut Sumantri (2005:143) adalah:

> Pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jan 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.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa motorikhalus sangat mempengaruhi terhadap pengembangan keterampilan yang berhubungan dengan jari tangan membutuhkan kordinasi antara tangan dan mata.

Pendapat di atas juga ditambahkan oleh Magil dalam Sumantri, (2005:143) yang menyatakan bahwa:

> Keterampilan-keterampilan tersebut melibatkan koordinasi Neuro Musculer *(Syaraf* Otot) yang memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk berhasilnya,Keterampilan jenis mi sering disebut sebagaI keterampilan yang memerlukan koordinasi mata-tangan *(Hand-eye Coordinator).* Menulis, menggambar, bermain piano adalah contoh keterampilan tersebut.

Selanjutnya keterampilan motorik halus menurut Beck dalam Fakhruddin, (2010:118) adalah:

> Meningkatnya *pengoordinasian* gerak tubuh yang melibatkan kelompok urat saraf yang lebih kecil. Kelompok urat saraf inilah yang nantinya mampu mengernbangkan gerakan semisal merobek, menggambar dan menulis. Kemampuan motorik halus yang berkembang dalam din anak mi memudahkannya untuk memproduksi aktivitas-aktivitas yang sudah lancer dilakukan oleh para orang dewasa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa motorik halus sangat mempengaruhi terhadap pengembangan keterampilan yang berhubungan dengan tangan yang membutuhkan koordinasi antara satu anggota tubuh dengan anggota tubuh lainnya.

b. Perkembangan Motori Halus Anak Usia Dini

Menurut Gordon dkk dalam Moeslichatoen, (1995:15) mengemukakan bahwa perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerak yang dapat dilakukan anak. Keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh. Masa 5 tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut masa keemasan *(golden age)* karena pada masa itu keadaan fisik dan kemampuan anak berlangsung dengan cepat. Salah satu perkembangan yang sedang berlangsung pada masa anak, taman kanak-kanak adalah perkembangan motoriknya. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan.

Menurut Sumantri (2005:47) menyatakan perkembangan motorik halus adalah proses sejalan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan, gerakan individu meningkat dan keadaan sederhana, tidak terorganisasi dan tidak tarnpil ke arah yang lebih baik yang pada menuju kearah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

Corbin dalam Sumantri, (2005:48) mengatakan bahwa perkembangan motorik anak usia dini adalah perubahan kemampuan

gerak dan bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi.

Didalam Permen Ri No 58 Standar Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 58 Kelompok B 5-6 tahun mempunyai tungkatan pencapaian perkembangan yaitu:1 Nilai-nilai agama dan Moral, 2 Sosial, Emosionaldan Kemandirian, 3 Bahasa, 4 Koknitif, 5 fisik, Motorik kaser dan Motorik halus. Indikatao dapat menikatkan motorik haus anak dapat ditemui pada indikator yang ada poin motorik halus yaitu Menggunting dengan berbagai media berdasarkan dentuk /pola (lurus ,lekung, gelombang zig-zak, lingkaran, segitiga, segi empat) dan anak Menyusun dengan berbagai media, misal kain perca, daun, sedotan, kertas, dll. Serta anak membuat gambar dengan tehnik *kolase* dengan bahan bekas, serbuk kayu, kertas, ampas kelepa, kain perca

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak sangat menunjang terhadap perkembangan yang Iainnya terutama dalam mengembangkan keterampilan baik itu otot halus maupun kasar yang membutuhkan koordinasi antara satu anggota tubuh dengan anggota tubuh lainnya.

c. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Menurut Sumantri (2005:146) tujuan pengembangan motorik halus anak usia taman-kanak-kanak adalah untuk mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan

keterampilan gerak kedua tangan; Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda Mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas mata serta mampu mengendalikan emosi.

Menurut Depdiknas dalam Sumantri, (2005:146) tujuan pengembangan motorik halus anak adalah untuk mampu mengembangkan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan menggunakan gerak kedua tangan, mampu menggerakan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jemari-jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar, dan manipulasi benda-benda, mampu mengkoordinasi indra mata dan aktivitas tanga serta mengendalika emosi anak dalam beraktivitas motorik halus.

Sedangkan fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, sebagi alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata serta sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi, disamping itu dapat mendukung aspek perkembangan kognitif, bahasa dan sosial karena pada hakekatnya setiap aspek perkembangan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya maka dari itu, agar dapat menikatkan keterapilan motorik anak lebih baik.

Adapun fungsi lainnya menurut Fakhruddin (2005:118 -119) perkembangan motorik halus anak merupakan aspek yang sangat

mendasar. Misalnya ada anak yang tidak dapat menggerakkan organ-organ tubuh dengan maksimal, efek ketidak mampuan anak tersebut akan sangat berpengaruh bagi kehidupan yang akan datang.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpukan bahwa pengembangan motorik halus memiliki tujuan untuk menggerakkan anggota tubuhnya terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis. Serta berfungsi penting bagi anak karena dengan adanya pengembangan motorik halus maka akan mendukung aspek pengembangan lainnya seperti kognitif, bahasa dan sosial karena pada hakikatnya setiap pengembangan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Dimana pengembangan ini akan berpengaruh bagi kelanjutan kehidupannya.

5. Bermain Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun, (2005:2). Menyatakan pengertian bermain untuk anak usia dini adalah sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Menuurut Sudono (2000:1) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. bermain

membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.

Bronson (dalam Musfiroh, 2005:2) mengatakan bahwa anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses, dan bagaimana sesuatu itu berfungsi dalam kehidupannya. Anak-anak mencoba menguasai dan mengontrol proses dan hasil dari hasrat akibat ulah mereka rasakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan yang memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan secara optimal tanpa mempertimbang-kan hasil akhir.

b. Tujuan bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain bagi anak adalah mutlak yang diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira. Seperti yang diungkapkan Santoso (2006:4.4), tujuan anak bermain adalah :

> "Untuk melatih kecerdasan musical, kecerdasan spasial dan visual (biasanya dimiliki oleh arsitek, pematung, pelukis, pilot). Kecerdasan kinestik (penari, pesenam, ahli bedah), kecerdasan inter personal (kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain), kecerdasan intra personal (bersifat intro spektif), yaitu

kemampuan untuk mengetahui jati dirinya serta kecerdasan spiritual".

Menurut Slamet Suyanto (2006:4.6) menguraikan beberapa tujuan bermain yaitu :

1. Bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik.
2. Bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif.
3. Bermain dapat mengembangkan kemampuan afektif, yaitu bermain dapat memberikan pemahaman kepada anak adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan.
4. Bermain dapat mengembangkan bahasa.
5. Bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial.

c. Fungsi Bermain Anak Usia Dini

Menurut Hartley dkk (dalam Moeslichatoen, 2004:33) ada 8 fungsi bermain bagi anak yaitu:

1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendaram bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan sepertigosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah timggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut Hetherington dkk (dalam Moeslichatoen, 2004: 34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dèngan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

Sejalan dengan Hetherington & Parke di atas, Dworetzky (1990-90) juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.

d. Tahap Perkembangan Bermain

Menurut dkk (dalam Tedjasaputra, 2011:21) menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dan ia mengamati ada enam bentuk interaksi antar anak yang terjadi saat mereka bermain. Pada keenam bentuk kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain

bersama. Tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut yaitu:

i. Unoccupied Play

Pada *unoccupied Play* sebenarnya anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak. Bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya. Mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas.

ii. Solitary Play (Bermain Sendiri)

Solitary Play (bermain sendiri) biasanya tampak pada anak yang berusia amat muda. Anak sibuk bermain sendiri, dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya. Perilakunya yang bersifat egosentris dengan ciri antara lain tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain, mencerminkan sikap memusatkan perhatian pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila misalnya, anak tersebut mengambil alat permainannya.

iii. Onlooker Play (Pengamat)

Onlooker Play (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain, dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain

yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini pada umumnya tampak pada anak berusia dua tahun.

iv. *Paralel Play* (Bermain Paralel)

Parallel Play (bermain paralel) tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka me lakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan.

v. *Assosiative Play* (Bermain *Asosiatif)*

Assosiative Play (bermain assosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama.

vi. *Cooperative Play* (Bermain bersama)

Cooperative Play atau bermain bersama; ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Sejalan dengan perkembangan anak Piaget (dalam Tedjasaputra, 20011: 24) mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut

1) *Sensory Motor Play* (± ¾ bulan - ½ tahun).

Bermain dimulai pada periode perkembangan kongnitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya.

2) *Symbolic* atau *Make Belive Play* (± 2 - 7 tahun)

Symbolic atau *Make Belive Play* merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya.

3) *Social Play Games with Rules* (± 8 tahun- 11 tahun)

Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif, Sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rulers*. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

4) *Games With Rules & Sports* (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti

kartu atau kasti. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya.

Sedangkan menurut Hurlock dkk dalam Tedjasaputra, (20011: 27) mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut:

1) Tahap Penjelajahan (*Exploartory stage*)

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda dikelilingannya, lalu mengarnatinya. Penjelajahan semakin luas, saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda yang dapat diraihnya.

2) Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara usia2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Mereka pikir benda mainannya dapat makan/ berbicara, merasa merasa sakit dan sebagainya.

3) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain. anak bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olah raga, dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.

4) Tahap Melamun *(Daydream Stage*)

Tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal. Biasanya lamunan atau khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dan orang lain atau merasa tidak dipahami oleh orang lain.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa tahapan permainan antara lain: tahap mengamati, tahap bermain sendiri, tahap bermain paralel, tahap bermain asosiatif, tahap bermain bersama, tahap bermain dengan aturan, tahap bermain olahraga dengan aturan.

6. *Kolase*

a. Pengertian *Kolase*

Istilah *kolase* berasal dari bahasa perancis yang dikenal dengan *Collage* yang berarti merekat. *Kolase* (*collage*) menurut Kolaseipsa (2010) adalah sebuah cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan menempel potongan-potongan kertas atau material-material lain untuk membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu. Depdiknas dalam Pamadhi (2008:5.4) menyatakan bahwa *kolase* merupakan komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu, dll) yang ditempelkan pada permukaan gambar.

Sementara itu Sumanto (2005: 93-94) mendefenisikan *kolase* adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan tekhnik melukis (lukisan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu.

Jadi dari pernyatan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kolase dapat diartikan sebagai semua kegiatan perakitan beraneka bahan dasar menjadi sebuah karya seni menempel dan merekat, seperti kertas, kayu, bahan-bahan alam, barang-barang bekas yang dapat digunakan sebagai media untuk seni kolase dengan ketentuan unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip seni rupa .

Dalam karya seni *kolase* tidak ada pembatasan dalam penggunaan bahan dasarnya, karena kita dapat memanfaatkan bahan-bahan setengah jadi, bahan alam, barang-barang bekas atau media lainnnya yang dapat dimodifikasikan sehingga dapat dijadikan sebagai sarana dan media untuk sebuah karya seni yang bernilai citra seni tinggi. Namun dalam seni *kolase* bentuk asli dari material yang digunakan harus tetap terlihat, jadi jika akan menggunakan bahan- bahan seperti kerang-kerangan, potongan kertas, foto, bahan alam atau benda bekas material lainnya harus masih dapat dikenali bentuk aslinya walau sudah dirakit menjadi satu kesatuan.

b. Manfaat *Kolase*

Adapun manfaat bermain *kolase* menurut Laila (2007: 21) antara lain:

1) Melatih motorik halus

Saat bermain *kolase* anak harus dapat mengelem dan menyusun biji-bijian kedalam pola. Dengan demikian permainan mi

dapat melatih motorik halus anak, dan secara tak langsung melatih anak untuk dapat diajak menulis.

2) Meningkatkan Kreativitas

Kolase yang menyediakan banyak pilihan akan memancing kreativitas bagi memainkannya. Karena dengan permainan ini keterampilan dan imajinasi anak akan seni berkembang secara optimal. Anak secara tidak langsung akan lebih kreatif dalam berkreasi dan menempel.

3) Melatih Konsentrasi

Saat menempel biji-bijian sangat dibutuhkan konsentrasi. Seliingga lambat laun konsentrasi anak dapat meningkat.

4) Mengenal Warna

Kolase yang terdiri dan berbagai macam wama memberi anak peluang untuk mengenal berbagai macam warna.

5) Mengenal Bentuk

Selain warna *kolase* juga memiliki berbagai macam bentuk, dengan pengenalan bentuk akan menmdahkan anak memahami lingkungannya.

6) Melatih Memecahkan Masalah

Karena *kolase* merupakan suatu masalah yang hams dipecahkan, tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang membuat anak tanpa sadar sebenarnya sedang dilatih memecahkan suatu masalah.

7) Mengasah Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spasial merupakan kemampuan seseorang untuk mengenal dan memahami ruang. Melalui permainan mi kemampuan spasial akan ikut terasah karena banyaknya biji-bijian yang memiliki ukuran yang berbeda-beda.

8) Melatih Ketekunan

Untuk menyelesaikan *kolase* membutuhkan kesabaran dan ketekunan, sehingga permainan inipun dapat melatih ketekunan.

9) Meningkatkan Kepercayaan Diri

Dengan kepuasan. dalam menyelesaikan *kolase* anak akan merasa percaya diri dan tidak malu melakukan sesuatu.

Menurut Beny Iskandar (2004:2) untuk mengembangkan keterampilan baik itu otot-otot halus dan kasar yang membuatkan kecerdasan, kelenturan dan kelincahan secara koordinasi mata dengan anggota tubuh.

Jadi kesimpulan teori di atas adalah bahwa dalam sebuah karya seni *kolase* harus mempunyai pengetahuan serta memperhatikan tentang unsur-unsur seni rupa, agar keterampilan seni *kolase* yang diberikan kepada anak dapat memberikan pengalaman berharga untuk masa depannya serta dapat menghasilkan suatu karya seni yang mempunyai nilai yang sangat tinggi.

c. Hal Yang Diperhatikan Dalam *Kolase*

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam permainan *kolase* menurut Laila (2007: 271) antara lain adalah:

1) Banyak anak yang belum tahu cara memainkan *kolase,* sehingga kita perlu menjelaskan denggan baik mengenali langkah-langkah yang harus anak lakukan mulai dan memasang lem, mengenal nama, mengenal bentuk, memilth warna, dan menempelkannya.
2) Kenali Kemampuan Anak

   Sesuaikan jenis *kolase* dengan kemampuan anak sebelum memilih bentuk *kolase*.
3) Gunakan Seluruh Jari

   Minta anak menggunakan keseluruhan jarinya dalam mengelem dan menyusun bahan.

Tim Bina Karya Guru (2006:38) menyatakan bahwa, "*kolase* adalah melukis dengan cara menempel atau merekat".

Dapat disimpulkan bahwa *kolase* merupakan teknik medekorasi permukaan suatu benda dengan menempelkan materi sebagai kertas, kaca, kain, daun kering dan sebagainya kemudian dikombinasikan dengan teknik melukis dengan tangan yang menggunakan cat.

Ida (1997:91) mengatakan bahwa "unsur-unsur seni rupa meliputi: garis, bentuk, warna, tekstur, ruang dan cahaya". Lebih lanjut akan diuraikan di bawah ini:

a. Garis

Garis yang diamati pada karya seni rupa ada yang nyata jelas kelihatannya ada yang bersifat kesan. Garis nyata adalah garis yang mudah dikenal seperti garis lurus, garis lengkung, garis bergelombang dan sebagainya. Sedangkan garis kesan atau garis pengikat pada hakekat garis ini tidak ada, tidak jelas dan secara tergambarkan tidak terlihat. Garis ini lebih merupakan ilusi atau sugesti, seperti terdapat pada batas-batas luar suatu bentuk atau ruang, batas bidang dan antara batas warna.

b. Bentuk

Bentuk adalah perpaduan atau perpotongan bidang dengan bidang. Bentuk juga ada yang mempunyai sifat nyata dan bersifat kesan. Bersifat nyata jika terdapat pada karya tiga dimensi misalnya kelihatan bulat di raba terasa bulat dan bersifat kesan jika bentuk tersebut terdapat pada karya seni rupa dua dimensi.

c. Warna

Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang paling mudah ditangkap oleh indra mata. Warna-warna yang bervariasi mempunyai karakter dan mengesankan suasana yang berbentuk misalnya warna merah kuning dapat menimbulkan kesan yang mempunyai daya kekuatan panas dan penuh bersemangat.

d. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan pada suatu benda, sifat bahan

ada yang nyata ada pula yang bersifat kesan. Pada lukisan tekstur bersifat kesan karena setelah diraba ternyata halus. Tekstur yang nyata jika kelihatan menonjol atau kasar maka kalau diraba akan benar-benar akan terasa menojol atau kasar contohnya seni patung atau relief.

e. Ruang

Ruang bagi peneliti lebih merupakan suatu khayalan karena dia bekerja dengan bentuk dua dimensi.

f. Cahaya

Cahaya juga mempunyai unsur nyata dan unsur kesan. Unsur nyata jika sumber cahaya itu benar-benar berasal dan benda sedangkan unsur kesanjika cahaya itu hanya tampak sebagai gambaran.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia yang dikarang Amran (1995:50) mengemukakan bahwa: "bahan adalah barang yang hendak dijadikan barang lain yang baru".

Sumanto (2006: 94) menyatakan bahwa:

> Bahan *kolase* bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa atau bekas dan sebagainya. Misalnya kertas koran, kertas kalender, kertas bewarna, kain perca, benang, kapas, plastik, sendok eskrim serutan kayu, serutan pensil, kulit batang pisang kering, kerang, elemen elektronik, sedotan minuman, tutup botol, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *kolase* dengan kertas koran, kain perca, dan dll, dari bahan bekas, sangat menarik bagi anak dalam proses belajar menggajar,

karena berasal dari bahan sisa dan bekas yang dekat dengan lingkungan anak

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan adalah: penelitian yang di lakukan oleh Eny (2009) dengan judul. "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Pendidikan Seni Tari Karawitan pada TK Pangudi Luhur". Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Masalah yang ditemukan yang ditemukan di peningkatan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui pendidikan seni tari karawitan pada TK pangudi luhur adalah kurangnya keterampilan motorik halus anak.

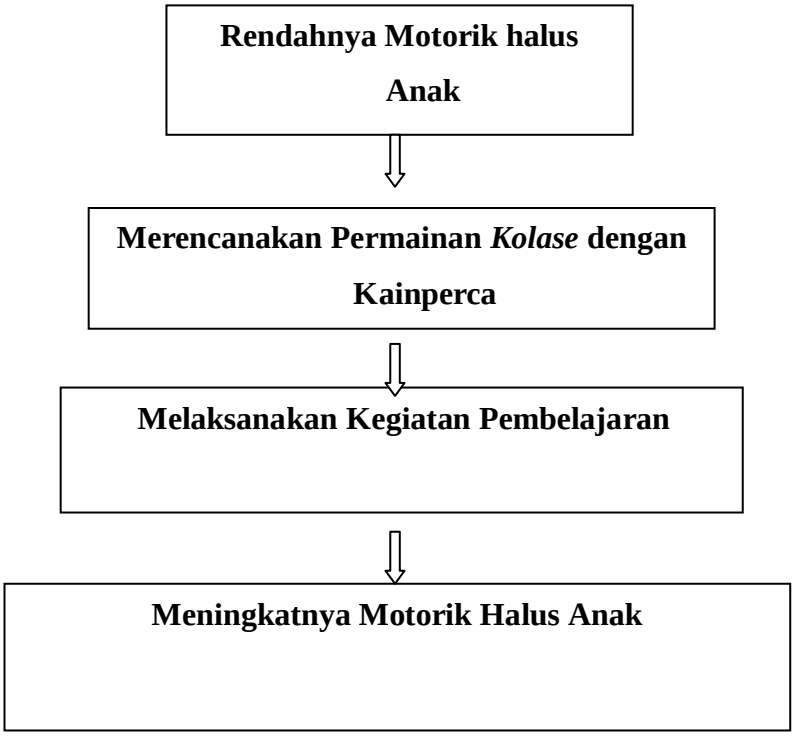
Penelitian relevan adalah: penelitian yang dilakukan oleh Lilis (2009) dengan judul, "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Permain Tulis Nama di TK Giriwono 2 Surakarta". Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas permasalahan yang di temukan di peningkatan keterampilan motorik halus anak melalui permain tulis nama di TK Giriwono 2 surakata adalah kurangnya keterampilan motorik halus anak.

Pada keduanya penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan, persamaannya yaitu: peningkatan keterampilan motorik halus anak. Upaya memecahkan masalah yang terjada pada anak. Perbedaannya yaitu: peneliti melakukan penelitianya *kolase* kain perca, dan peneliti di atas melakukan penelitiannya melalui seni tari karawitan dan permainan tulis nama.

C. Kerangka Konseptual

Pada prinsipnya pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus dilaksanakan dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan. Pembelajaran yang dilakukan melalui Bermain Sambil Belajar dan Belajar Seraya Bermain, dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan bagi anak Taman Kanak-Kanak. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Untuk melayani dan memenuhi semua kebutuhan anak tersebut, maka guru harus dapat merancang sebuah kegiatan yang dapat menarik minat dan meningkatkan motorik anak. Dalam pembelajaran *kolase* dengan kain perca anak berperan sebagai subjek dan pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan kegiatan tersebut melalui kegiatan yang menarik dan bermanfaat bagi anak.

Kerangka konseptual penelitian yang dilakukan dapat dijabarkan dari teori diatas adalah: pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak dengan menggunakan media dan alat peraga yang menarik dan bervariasi yaitu dengan kegiatan *kolase* dengan kain perca, maka peneliti hendaknya dapat merencanakan kegiatan tersebut melaui aktivitas yang dilakukan anak. Aktifitas atau tugas yang dilakukan oleh anak hendaknya yang bermakna dan bermanfaat bagi masa depan anak



(Bagan 1: Kerangka Berfikir)

D. Hipotesis Tindakan

Melalui keterampilan motorik halus anak usia dini dengan *kolase* kain perca, dapat melatih dan menikat kesabaran, ketelitian anak dalam bermain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perlunya penikatkan keterampilan motorik halus anak pada usia dini.
2. Peningkatang keterampilan motorik halus anak juga mendukung pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, matorik , sosial dan emosional anak.
3. Melalui kegiatan *kolase* dengan kain perca dapat melatih kesabaran, ketelitian dan kehati-hatian anak serta percaya diri.
4. Kegiatan *kolase* dengan kain perca yang dilakukan dapat melatih koordinasi mata dan tangan.
5. Melalui permainan *kolase* dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II
6. Permainan *kolase* dapat meningkatkan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Mekar Melati Padang terlihat dari hasil siklus I yang sudah meningkat dan siklus II yan sudah mencapai KKM yang di tetepkan
7. Permainan *kolase* di Taman Kanak-Kanak Mekar Melati Padang pada kelompok B dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak berupa tumbuhnya rasa ketelitian, kesabaran, percaya diri dimana dalam permainan *kolase* dari kain perca dapat berimajinasi serta semua aspek-aspek anak berkembang sesuai dengan yang diinginkan.

8. Pemahaman anak Taman Kanak-kanak Mekar Melati Padang pada kelompok B setelah melaksanakan permainan *kolase* menunjukan hasil yang amat baik.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak Mekar Melati Padang maka simpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa kegiatan *kolase* dengan kain perca tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan keterampilan tangan anak tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas dan sosial anak.
2. Kegiatan *kolase* dengan kain perca yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan dalam membentuk kain perca dan meyusun dengan rapi yang menarik sesuai dengan warna gambar serta kreasi anak.
3. Melalui *kolase* dengan kain perca yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang berbagai media yang digunakan dalam kegiatan *kolase.* karena media pembelajaran yang digunakan sangat disukai dan menarik bagi anak. Dapat dilihat pada hasil siklus I yang sudah meningkat dan siklus II yan sudah mencapai KKM yang di tetepkan.

C. Saran

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

1. Pihak Taman Kanak-Kanak Mekar Melati Padang sebaiknya juga menyediakan berbagai media yang sesuai dengan usia perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.
2. Kepada guru Taman Kanak-Kanak Mekar Melati Padang diharapkan dapat menggunakan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk peningkatan kemampuan motorik halus anak.
3. Guru harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apa bila anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu (karakteristik anak).
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan bervariasi sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajar dapat tercapai.
5. Bagi peneliti yang lain di harapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan motorik halus anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengamati dan mengembangkan media-media lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2009.*Evaluasi Porogram Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

_____, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aisyah, Siti. 2007. Pembelajaran terpadu *i.*Jakarta: Universitas Terbuka.

Bennyi iskandar. 2004. *Pengembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah*. Bandung: Pustaka Pengembangan Perentara Guru Tertulis.

Bentri,Alwen. 2005.*Perkembangan dan Konsep Dasar Pengebangan Anak usia dini*.jakarta: UNP

Depdiknas. 2008. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir atau Skripsi*. Padang: UNP.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas Republik Indonesia.

Depdiknas. 2003. *Menu Pembelajaran Generik.* Jakarta: Depdiknas.

_____, 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA.* Jakarta: Depdiknas.

_____, 2008. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir atau Skripsi*. Padang: UNP.

Fakhruddin, Asef Umar. 2011. *Sukses Menjadi Guru TK, PAUD.* Yogyakarta: Bening

Haryadi.2009.*Statistik Pendidikan*. Jakarta:Prestasi Pustaka raya.

Idalaila. 2009. Mengembangkan dari biji-bijian di TK Islam AL Kasyaf *Skripsi*: Sijunjung: FIP UNP

Hurlock, Elizabeth. B. 1991. *Perkembangan Anak Bagian II*. Jakarta: Gramedia.

Kolaseipsa. *"Tentang Seni Lukis Kolase"*. 15 November 2010

PERMEN RI No 58 tahun 58. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas.

Pamadhi, Hajar, Dkk. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.