

**MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
PERMAINAN PLASTISIN DI TK ISLAM BAKTI 83
KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh
Gelar Serjana pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*



YUNIALISMA

2008/07805

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGRI PADANG

2011

HALAMAN PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL

Judul : Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin di TK. ISLAM Bakti 83 Koto Baru Dharmasraya

Nama : Yunialisma

NIM : 07805

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : PG PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011
Disetujui oleh Pembimbing

Dra. Hj. IZZATI, M.Pd
NIP.1957 0502 198603 2003

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

**Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp. (0752) 7051186 FT : (0751) 7055644, 445118 Fax 7055644
e-mail : kkft.unp@yahoo.co.id**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YUNIALISMA
NIM : 07805
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya ini dengan judul:

Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin di TK Islam Bakti 83 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya.

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Saya yang menyatakan

YUNIALISMA
NIM. 07805

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

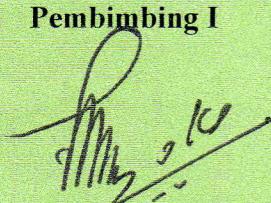
Judul : Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin di TK Islam Bakti 83 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya

Nama : Yunialisma
NIM/TM : 2008/07805
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

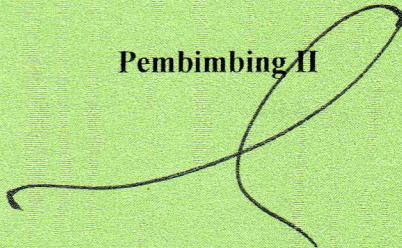
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dra. Hj Izzati, M.Pd
Nip. 19570502 198603 2 003

Pembimbing II



Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Ketua Jurusan



Dra. Hj Kulysofriend, M.Pd
Nip. 19620730198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

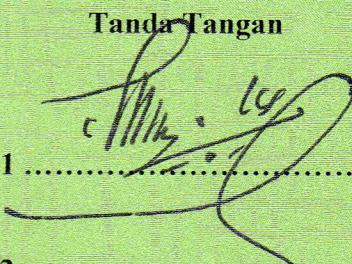
**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

**Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan
Plastisin di TK Islam Bakti 83 Koto Baru
Kabupaten Dharmasraya**

**Nama : Yunialisma
NIM/TM : 2008/07805
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, Mei 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Izzati, M.Pd	 1
2. Sekretaris : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	 2
3. Anggota : Indra Yeni, S.Pd	 3
4. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	 4
5. Anggota : Dra. Hj. Dahlia, M.Pd	 5



Satu kata pertama yang ingin ku ucap ...

Allhamdulillah ...

Allhamdulillah ...

Allhamdulillah ...

Terima kasih ya Allah ...

Engkau telah membuat semuanya nyata ...

Engkau telah membuat semuanya indah ...

Engkau telah membuat semuanya berada dalam genggamanku ...

Kesal, tangis, dan air mata berganti suka ...

Usaha keras berbuah juga ...

Semuanya telah indah pada waktunya ...

Ku yakin semuanya baru permulaan ...

Jalan masih panjang membentang di hadapan ...

Untuk mencapai masa depan yang lebih baik ...

Tapi percayalah kehidupan akan segera aku jalani ..

Mudah-mudahan awal yang indah dalam perjalanan hidupku ...

Aminn ...

Kupersembahkan karya kecil ini buat keluargaku tercinta, buat suami dan kedua putriku yang senantiasa memberikan dukungan disetiap langkahku, dengan ketulusan dan kerendahan hati kupersembahkan buat bapak dan ibu yang selalu menyertai, terima kasih atas doa-doanya dalam mencapai keberhasilan ini.

Untuk adik-adikku tercinta terimakasih atas dorongannya yang selalu memberi saran-saran sehingga kakak dapat menyelesaikan kuliah ini.

Spesial terima kasih untuk Sitiung cs, Sungai Rumbai cs, dan Koto Baru cs, terima kasih atas perhatian dan bimbingan yang diberikan buat saya akhirnya saya dapat menyelesaikan ujian akhir dan mendapat gelar sarjana. Berapapun banyak kata terima kasih yang disampaikan mungkin tak akan bisa menggantikan perhatian dan bimbingan yang kalian berikan.

- ⊕ Buk Eza, yang selalu memberikan support dan saran-sarannya sehingga karya ini selesai sesuai apa yang kita semua inginkan.
- ⊕ Buk Ana, yang selalu pengertian ketika saya sedang stres menghadapi kesulitan. Terima kasih ya buk!
- ⊕ Buk Marni, yang selalu memberi arahan saat saya hendak membutuhkan, namun akhirnya Alhamdulillah kita sampai jua di dermaga setelah berlayar di samudera luas yang penuh tantangan.
- ⊕ Uni Susi, yang selalu setia berbimbingan tangan bolak-balik Dharmasaraya - Padang untuk mencapai keberhasilan ini. Semoga tetap semangat!! Walaupun kita tidak bisa wisuda bersama, uni pasti bisa !!
- ⊕ Roza, teman seperjuangan yang selalu mendengarkan keluh kesah dan sama-sama memberikan support. Semoga tetap semangat dalam berjuang.
- ⊕ Buk Feb dan buk Elya, yang juga senasib seperjuangan suka dan duka dalam menyelesaikan kuliah, lanjutkan perjuangannya ya buk!
- ⊕ Adikku Siska, Inel, dan Ria yang selalu sabar tinggal di sekolah menghadapi anak-anak demi kesuksesan kakak.

Terima kasih dosen pembimbing ibu Izzati dan ibu Wati yang sudah membimbing dari awal sampai akhir, seluruh staf pengajar dan tata usaha jurusan PG-PAUD, terima kasih kepada senior dan junior PG-PAUD semuanya.

ABSTRAK

Yunialisma. 2011: Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin di TK Islam Bakti 83 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di TK Islam Bakti 83 Koto Baru Dharmasraya. Ternyata Guru kurang merancang permainan secara optimal dalam pembelajaran motorik halus akibatnya anak kurang aktif dan kurang motivasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai indikator yang telah ditentukan misalnya dalam membentuk plastisin aspek yang dikembangkan adalah dapat menggerakkan jari dengan lentur, dapat meniru bentuk sederhana dan dapat menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan kreasinya.

Jenis penelitian ini adalah Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana pelaksanaan mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin bisa tercapai. Rancangan penelitian adalah untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak, meningkatkan kesempatan anak untuk berekplorasi, melengkapi media dan alat peraga yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motorik halus anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pada siklus I dan siklus II kemampuan motorik halus anak selalu meningkat karena semua anak aktif dan antusias dalam melakukan kegiatan. Aspek dapat menggerakkan jari dengan lentur siklus I sebesar 57,14% meningkat pada siklus II menjadi 85,71%. Aspek dapat membentuk sederhana siklus I sebesar 42,86% meningkat pada siklus II menjadi 85,71 %. Aspek dapat menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan kreasinya pada siklus I sebesar 35,71% pada siklus II meningkat menjadi 78,57%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan plastisin dalam bermain dapat mengembangkan motorik halus anak usia dini di TK Islam Bakti 83 Koto Baru Dharmasraya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad dan karunia-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin di TK Islam Bakti 83 Koto Baru Dharmasraya”. Tujuan penulisan ini adalah dalam rangka menyelesaikan Studi Strata Satu (S-1) pada jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari perencanaan pelaksanaan dan sampai pada saat penyelesaian melibatkan banyak pihak yang telah memberi pendapat yang sangat berharga baik moril maupun materil, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, Ms, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di PG-PAUD dan Tata Usaha yang telah memberi motivasi serta semangat pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Kedua orang tua, suami, anak, serta teman-teman dan sahabat penulis yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
7. Guru-guru di sekolah TK Islam Bakti 83 Koto Baru Dharmasraya yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu penulis menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat untuk kesempurnaan proposal ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Defenisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasarn Teori	8
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	8
2. Pengertian Bermain	9
3. Tujuan Bermain.....	10
4. Karakteristik Bermain	12
5. Fungsi Bermain	13

B. Alat Permaianan	15
C. Perkembangan Motorik Halus	21
D. Pentingnya Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin	25
E. Kerangka Berpikir	26
F. Hipotesis Tindakan	27

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	28
B. Waktu dan Tempat Penelitian	28
C. Subjek Penelitian	29
D. Objek Penelitian	29
E. Prosedur Penelitian	29
F. Instrumentasi	33
G. Teknik Pengumpulan Data	34
H. Teknik Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Saran	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
1. Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin pada Kondisi Awal pada (sebelum tindakan)	35
2. Sikap Anak Dalam Mengembangkan Motorik Halus Melalui Permainan Plastisin kondisi awal (sebelum tindakan)	37
3. Hasil observasi mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin pada siklus I pertemuan I	41
4. Hasil observasi mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin pada siklus I pertemuan II	42
5. Hasil observasi mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin pada siklus I pertemuan III	44
6. Sikap Anak Dalam Mengembangkan Motorik Halus Melalui Permainan Plastisin Siklus I	46
7. Hasil Wawancara Mengembangkan Motorik Halus Anak dengan Melalui permainan Plastisin pada siklus I (Setelah tindakan)	48
8. Hasil observasi mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin pada siklus II pertemuan I	52
9. Hasil observasi mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin pada siklus II pertemuan II	55
10. Hasil observasi mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin pada siklus II Pertemuan III	57
11. Sikap Anak Dalam Mengembangkan Motorik Halus Melalui Permainan Plastisin Pada Siklus II	59
12. Hasil Wawancara Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui dengan Permainan Plastisin pada siklus II	60

13. Kemampuan Anak Dalam Mengembangkan Motorik Halus Melalui Permainan Plastisin (Kategori Mampu)	63
14. Kemampuan Anak Dalam Mengembangkan Motorik Halus Melalui Permainan Plastisin (Kategori Berkembang)	64
15. Kemampuan Anak Dalam Mengembangkan Motorik Halus Melalui Permainan Plastisin (Kategori Perlu Bimbingan)	64

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kerangka Konseptual	27
2. Alur Penelitian	31
3. Motorik Halus Anak Pada Kondisi Awal	36
4. Sikap Anak Pada Kondisi Awal.....	37
5. Mengembangkan Motorik Halus Anak Siklus I Pertemuan I	41
6. Mengembangkan Motorik Halus Anak Siklus I Pertemuan II.....	43
7. Mengembangkan Motorik Halus Anak Siklus I Pertemuan III	45
8. Sikap Anak Pada Siklus I	47
9. Mengembangkan Motorik Halus Anak Siklus II Pertemuan I.....	53
10. Mengembangkan Motorik Halus Anak Siklus II Pertemuan II	55
11. Mengembangkan Motorik Halus Anak Siklus II Pertemuan III	58
12. Sikap Anak Pada Siklus II	59

DAFTAR LAMPIRAN

1. Satuan kegiatan harian
2. Kemampuan mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin (Sebelum tindakan)
3. Kemampuan mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin siklus I pertemuan III
4. Kemampuan mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin siklus II pertemuan III
5. Sikap anak dalam mengembangkan motorik halus melalui permainan kondisi awal (sebelum tindakan)
6. Sikap anak mengembangkan motorik halus melalui permainan plastisin pada siklus I
7. Sikap anak mengembangkan motorik halus melalui permainan plastisin pada siklus II
8. Lembaran wawancara anak
9. Hasil wawancara mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin pada siklus I
10. Hasil wawancara mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisn pada siklus II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) sebagaimana dinyatakan dalam UU RI No 20 Th 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 Ayat 3 merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kemandirian, bahasa, kognitif, fisik/motorik serta seni, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar.

TK merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki Pendidikan dasar, pada rentang usia ini anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang mengundang arti bahwa masa ini merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan dimana kepribadian dasar individu mulai terbentuk.

Dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak usia dini diperlukan berbagai sumber belajar yang bisa merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Jika sumber belajar yang digunakan bisa merespon anak maka pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan pada anak usia taman kanak-kanak akan tercapai.

Program pendidikan anak usia dini selalu berkembang sejalan dengan perkembangan masyarakat. Namun kesukaan anak sesungguhnya tidak

berubah yaitu bermain dan beraktivitas. Kesukaan anak-anak bermain dan beraktivitas tersebut perlu diarahkan pada kegiatan yang bermanfaat. Anak dapat diberi pilihan kegiatan yang menarik dan produktif sesuai dengan kebutuhannya. Untuk memenuhi kebutuhan anak diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak terutama dalam proses belajarnya. Pemahaman yang mendalam tentang proses belajar anak dari pendidik disuatu lembaga pendidikan anak usia dini diperlukan agar para pendidik mampu merencanakan dan mengembangkan serta menggunakan sumber belajar dan alat permainan untuk kepentingan pendidikan anak usia dini.

Sumber belajar dan alat permainan yang digunakan dapat dipilih untuk anak sehingga perlu dicari solusi atau alternatif kegiatan serta pemilihan alat dan bahan yang diperlukan. Kegiatan dapat dikembangkan tidak hanya terpaku pada materi yang disajikan, namun materi dapat dikembangkan sesuai dengan potensi dan keinginan anak, sehingga potensi dan keinginan anak tercapai. *Bredekamp* dalam *Eliyawati* (2005 : 12) mengemukakan bukan anak yang harus disesuaikan dengan program, tetapi program yang harus disesuaikan dengan anak.

Alat permainan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kegiatan pendidikan anak usia dini. Pemanfaatan oleh guru secara tepat akan sangat membantu dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik aspek, kognitif, bahasa, seni, fisik/motorik maupun moral sosial dan emosional anak. Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan anak

usia dini sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar dan alat permainan agar pelaksanaan proses pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan.

Perlunya menggunakan alat sebagai media penunjang keterampilan gerakan dasar agar anak bereksplorasi membuat bentuk-bentuk huruf adalah dikaitkan dengan tugas yang diemban guru dalam kesehariannya yaitu menyajikan pesan, membimbing dan membina anak untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak dalam waktu yang ditetapkan dan relatif terbatas.

Padmonodewo, dalam Hartati (2005: 109) menyatakan bahwa : Pesan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengamat guru harus melakukan observasi bagaimana interaksi yang terjadi antara anak dan antara anak dengan alat-alat permainan. Guru harus mengamati berapa lama anak bermain dan apakah anak mendapatkan kesulitan dalam bermain dan bergaul dengan temannya

Akan tetapi banyak sekali permainan untuk mengembangkan motorik halus anak yang luput dari perhatian guru. Hal ini disebabkan karena guru kurang menggunakan alat permainan sebagai media dalam proses pembelajaran. Maka guru hendaknya memiliki pengetahuan dan penguasaan dalam hal tersebut.

Dilapangan ternyata guru kurang merancang permainan secara optimal dalam pembelajaran motorik halus akibatnya anak kurang aktif dan kurang motivasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai indikator yang telah

ditentukan misalnya dalam membentuk plastisin aspek yang dikembangkan adalah dapat menggerakkan jari dengan lentur, dapat meniru bentuk sederhana dan dapat menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan kreasinya.

Dari fenomena di atas, maka penulis ingin memberikan solusi guna mengatasi permasalahan tersebut, penulis melihat kurangnya perkembangan motorik halus anak disebabkan oleh guru tidak merancang permainan secara optimal dan kurangnya memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. Solusi yang dapat penulis berikan agar motorik halus anak lebih berkembang adalah dengan permainan plastisin melalui pengelolaan permainan dengan baik.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dalam rangka meningkatkan proses dan hasil belajar anak serta mendorong anak untuk bereksplorasi maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “Mengembangkan Motorik Halus melalui Permainan Plastisin di TK. Islam Bakti 83 Koto Baru Dharmasraya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam Pembelajaran di TK Islam Bakti 83 Koto Baru Dharmasraya khususnya di kelompok B2 sebagai berikut :

1. Kurang meningkatnya perkembangan motorik halus anak
2. Kurangnya kesempatan anak untuk bereksplorasi
3. Kurangnya media dan alat peraga yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

4. Kurangnya permainan yang dirancang secara optimal oleh guru

C. Pembatasan Masalah

Dengan keterbatasan tenaga waktu dan biaya yang tersedia maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu meningkatkan motorik halus anak melalui permainan plastisin di TK Islam Bakti 83 Koto Baru Dharmasraya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka penulis merumuskan masalah penelitian ini “Apakah permainan plastisin dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak di TK Islam Bakti 83 Koto Baru Dharmasraya”?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

1. Meningkatkan perkembangan motorik halus anak
2. Meningkatkan kesempatan anak untuk berekplorasi.
3. Melengkapi media dan alat peraga yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.
4. Meningkatkan permainan untuk mengembangkan motorik halus anak

F. Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin di TK

Islam Bakti B3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya, sehingga anak untuk dapat mengerakan jarinya dengan lentur, meniru bentuk sederhana dan menciptakan bentuk sesuai kreasinya. Sehingga motorik halus anak meningkat

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Bagi Peneliti agar dapat meningkatkan pengalaman dan keterampilan sebagai salah satu syarat menyelesaikan perkuliahan Program Strata I Jurusan PG PAUD FIP UNP Padang
2. Bagi Guru meningkatkan kemampuan guru dalam merancang suatu permainan untuk anak usia dini
3. Bagi Anak dapat dijadikan sebagai suatu alternative untuk meningkatkan proses dan hasil belajar pada anak usia dini
4. Bagi Sekolah landasan dalam pengambilan kebijaksanaan yang berhubungan dengan proses pembelajaran
5. Bagi masyarakat untuk menambah pelayanan yang ada di lingkungan masyarakat.

H. Defenisi Operasional

- 1) Motorik halus adalah salah satu potensi anak usia dini yang perlu dikembangkan secara optimal melalui bermain dengan alat permainan.
- 2) Permainan plastisin adalah suatu permainan menggunakan media plastisin yang bahannya dapat dibentuk menjadi berbagai kreasi juga melibatkan

antara koordinasi mata dan tangan yang bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar) kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual). Sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan anak usia dini. Depdiknas (2005: 2).

Prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredekamp dan Copple dalam Aisyah: 2007 (1.27-1.23) adalah:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak
Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik dan sosio emosional.
- 2) Belajar melalui bermain
Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

- 3) Menggunakan lingkungan yang kondusif
Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.
- 4) Menggunakan pembelajaran terpadu
Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.
- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup
Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggung jawab serta memiliki disiplin diri.
- 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik/guru.

2. Pengertian Bermain

Hurlock dalam *Musfiroh* (2005: 2) menyatakan : Bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar

Walaupun sama-sama mengandung unsur aktivitas bermain dibedakan dari bekerja. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain tidak. Hasil akhir dalam kegiatan bermain bukanlah suatu hal yang penting. Kegiatan dalam bermain menimbulkan kesenangan pelakunya.

Gallahue dalam *Masitoh* (2005: 85) juga menyatakan bahwa :

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya yaitu suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinasi, serta menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuh.

Sedangkan bermain menurut Sudono (2000: 1) adalah Kegiatan yang dilakukan anak dengan alat, tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan ‘Bermain adalah sebuah kebutuhan yang mutlak bagi anak karena sebagian besar aktivitas anak sehari-hari di lalui dengan bermain. Di dalam bermain anak senang dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya.

3. Tujuan Bermain

Program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak (KBTK) di padukan dalam satu program kegiatan belajar yang utuh mencakup program dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan serta program dalam rangka pengembangan pengetahuan dasar. Program pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak di TK sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan serta pembelajaran tersebut meliputi moral dan nilai-nilai agama, emosi atau perasaan. Kemampuan bersosialisasi dan disiplin dengan tujuan agar anak tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Goen dalam Hartati (2005 : 100) menyatakan bahwa :

Bermain sangat penting yang bertujuan untuk perkembangan anak pada semua fase perkembangan, mengembangkan berbagai kemampuan termasuk kreatifitas, perkembangan daya ingat, kerja sama, penerimaan kosakata, persahabatan dan pengendalian diri, seperti :

1. Menanamkan budi pekerti yang baik,
2. Melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan prilaku yang baik dan tidak baik,
3. Melatih sikap ramah, suka bekerja sama, menunjukkan kepedulian
4. Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari,
5. Melatihkan anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan Tuhan,
6. Melatih anak untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan,
7. Melatih anak untuk berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar,
8. Menjaga keamanan diri,
9. Melatih anak untuk mengerti berbagai konsep moral yang mendasar, seperti salah, benar, jujur, adil dan fair.

Sawyear, Dkk dalam Hartati (2005: 99), menyatakan bahwa :

Bermain juga bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak, dimana bermain menyediakan kesempatan untuk melahirkan ide-ide dan memperluas ide-ide baru. Ide-ide tersebut untuk di uji cobakan didalam suasana yang tidak kondusif untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah anak-anak.

Dapat disimpulkan bermain merupakan dasar bagi perkembangan anak dan sumber energi bagi perkembangan mereka. Bermain merupakan dasar aktifitas anak, maka bermain merupakan bagian dari perkembangan anak, yang bertujuan untuk sarana latihan dan mengelaborasi keterampilan yang perlukan saat dewasa.

4. Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalurkan energi yang sangat baik bagi anak. Oleh karena itu kegiatan bermain pada anak hendaknya memiliki karakteristik tertentu.

Schwartz dalam *Masitoh* (2005: 92) mengemukakan bahwa :

Karakteristik bermain yaitu :

- 1) Bermain adalah interaktif ,
- 2) Bermain adalah kebebasan, spontanitas, dan tanpa paksaan,
- 3) Bermain adalah hal yang menarik ,
- 4) Bermain adalah terbuka (tidak terbatas), imajinasi, ekspresip dan kreatif.

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakannya dari kegiatan lain. Kegiatan bermain pada anak-anak menurut *Garvey* dalam *Musfiroh* (2005: 7) adalah :

- 1) Bermain selalu menyenangkan dan menikmati atau menggembirakan. Bahkan ketika tidak di sertai oleh tanda-tanda keriangan bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya.
- 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah instrinsik berarti anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas dari orang lain tetapi karena semata-mata ingin melakukannya.

- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain bukan dilakukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak.
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing.
- 5) Bermain bersifat nonliteral, pura-pura atau tidak senyatanya.
- 6) Bermain tidak memiliki kaedah ekstrinsik artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Aturan itu dibuat sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa karakteristik diatas, disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain yang dipentingkan bukan jenis kegiatan apa yang dilakukan, tetapi lebih pada bagaimana sikap individu. (anak) sendiri dalam melakukannya.

5. Fungsi Bermain

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak.

Menurut *Dworetzi* dan *Moeslychatoen* (2004: 34), mengemukakan bahwa:

Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan social anak, perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreatifitas dan perkembangan fisik anak.

Vygotsky dalam Masitoh (2005: 19) menyatakan bahwa :

Bermain mempunyai fungsi yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional anak yaitu untuk

- a) Memicu kreativitas,
- b) Mencerdaskan otak ,
- c) Menanggulangi konflik,
- d) Melatih empati,
- e) Mengasah panca indra ,
- f) Terapi,
- g) Melakukan penemuan

Fungsi penting bermain menurut *Piaget* dalam Aisyah (2007: 4) adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimulasikan kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan.

Sedangkan *Plato*, dkk dalam Hartati (2005: 94) menganggap bahwa :

Bermain banyak memiliki fungsi yang positif bagi anak yaitu :

1. Bagi perkembangan aspek fisik: anak kesempatan melakukan kegiatan yang meibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat,
2. Bagi Perkembangan aspek motorik halus dan kasar : dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata),
3. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian : dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan relaks,
4. Bagi perkembangan aspek kognisi : dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya,
5. Bagi perkembangan alat pengindraan: aspek pengindraan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya,
6. Dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari,
7. Sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak,

8. Sebagai media intervensi, bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatkan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk dan lain-lain.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa semua unsure bermain menunjang pemahaman guru serta masyarakat orang tua untuk menyadari betapa pentingnya bermain itu untuk dikembangkan dalam program pendidikan anak tidak boleh diabaikan dari pembelajaran di TK. Karena dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal.

B. Alat Permainan

Permainan merupakan kesenangan atau sebuah kemampuan bagi anak, maka dalam kegiatan pembelajaran yang ada di TK berprinsip pada bermain sambil belajar, belajar seraya bermain sehubungan dengan itu, maka dalam kegiatan pembelajaran di TK. Dianjurkan tersedianya alat permainan.

Jenis alat permainan yang dapat melengkapi kegiatan bermain anak, ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyetak, menyempurnakan suatu disain, menyusun sesuai bentuk utuhnya.

1. Pengertian Alat Permainan

Menurut Sudono (2007: 7) menyatakan bahwa : Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan untuk memenuhi keinginan anak dalam bermain. Alat permainan itu bahan mutlak bagi anak untuk

mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya

Pengertian Alat permainan secara khusus :

- a. Alat permainan dari lingkungan anak

Misalnya biji-bijian, batu-batuan, daun-daunan dan sebagainya.

Sutrisno dkk, (2005: 46) menyatakan bahwa alat permainan dalam lingkungan anak adalah sebagai pemecahan masalah yang bersangkut paut dengan kehidupan sehari-hari anak.

- b. Alat permainan Edukatif (APE)

Alat permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan

Tedjasaputra (1995: 62) menyatakan bahwa : Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang di rancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

- c. Alat permainan Manipulatif

Montolalu dkk (2005: 54) menyatakan bahwa :

Permainan maniflusasi adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan gerakan dasar yang harus dikembangkan pada anak Usia TK. Gerak manifulatif merupakan gerak tubuh yang menggerakan serta mengambil gerakan otot-otot kecil yang terbatas di tangan seperti: memegang pensil meronce manik-manik, mengunting kertas membentuk dengan lilin bermain/plastisin, menjahit dan lain-lain.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas adalah alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak, karena melalui alat permainan anak mendapatkan masukan pengetahuan untuk ia ingat.

2. Tujuan Alat Permainan

Tujuan bermain dengan alat permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep. Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak yang terpenting dalam pelaksanaannya harus menyenangkan dan menarik untuk anak, sehingga ia melakukannya dengan minat dan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan.

Tujuan alat permainan menurut Sudono (1995: 32) adalah :

Alat permainan yang dipakai oleh anak bertujuan untuk menambah imajinasi anak dan dengan bermain anak-anak dapat memenuhi naluri bermainnya, sehingga dalam suatu permainan anak dapat merasa puas dan senang. Kalau anak senang maka pertumbuhan raga dan perkembangan jiwanya akan berjalan dengan baik.

Alat permainan yang bervariasi sehingga berbagai jenis kegiatan bermain dapat dilakukan anak sangat berarti dan bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.

Menurut *Isenberg* dan *Jalongo* dalam Hartati (2005: 95) permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu :

- a. Perkembangan kognitif
 - 1) Anak mulai untuk mengerti dunia
 - 2) Anak mampu untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda
 - 3) Anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi permasalahan - permasalahan yang sebenarnya
- b. Perkembangan sosial dan emosional
 - 1) Anak mengembangkan keahlian dan berkomunikasi secara verbal maupun non-verbal melalui negoisasi peran, mencoba untuk memperoleh akses untuk permainan yang berkelanjutan atau menghargai perasaan orang lain
 - 2) Anak merespon perasaan teman sebaya sambil menanti giliran bermain dan berbagi materi dan pengalaman
 - 3) Anak bereksperimen dengan peran orang-orang di rumah, disekolah dan masyarakat disekitarnya melalui hubungan langsung dengan kebutuhan-kebutuhan dan harapan (keinginan) orang-orang disekitanya.
 - 4) Anak belajar menguasai perasaannya ketika ia marah, sedih atau khawatir dalam keadaan terkontrol.
- c. Perkembangan bahasa
 - 1) Dalam permainan dramatik, anak menggunakan pernyataan-pernyataan peran, infleksi (perubahan nada/suara) dan bahasa komunikasi yang tepat
 - 2) Selama bermain anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda dan dalam situasi yang berbeda dengan orang-orang yang berbeda pula.
 - 3) Anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengekspresikan gagasan atau mengadakan dan meneruskan permainan.
 - 4) Melalui bermain anak bereksperimen dengan kata-kata, suku kata bunyi dan struktur bahasa.
- d. Perkembangan Fisik
 - 1) Anak terlibat dalam permainan yang aktif
Menggunakan keahlian-keahlian motorik kasar
 - 2) Anak mampu memungut dan menghitung
Benda-benda kecil menggunakan keahlian motorik halusnya.

Pernyataan di atas dapat disimpulkan: Guru pada lembaga Pendidikan Anak Usia dini hendaknya memiliki pemahaman tentang alat permainan yang digunakan untuk pendidikan anak usia dini karena alat permainan.

Selain untuk memenuhi kebutuhan naluri juga bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak diharapkan lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

3. Karakteristik Alat Permainan

Alat permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini dirancang secara khusus yang disesuaikan dengan rentang usia anak dini, yang dikemukakan oleh Tedjasaputra (2001: 81) mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam bantuk
- b. Ditujukan terutama untuk anak usia TK dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif
- e. Sifatnya Konstruksif

Eliyawati (2005: 63) juga mengemukakan beberapa karakteristik alat permainan diantaranya :

1. Ditujukan untuk anak usia dini
2. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau manfaat multiguna
4. Aman atau tidak bahaya bagi anak
5. Dilarang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
7. Mengandung nilai pendidikan

Kedua pendapat diatas dapat disimpulkan karakteristik alat permainan yang dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif yaitu dibuat disesuaikan dengan program kegiatan pendidikan (program yang berlaku) serta membantu keberhasilan kegiatan pendidikan mendorong aktifitas dan kreativitas anak sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangannya)

4. Fungsi Alat Permainan

Montolalu dkk (2005: 73) menyatakan bahwa :

Di TK segala aktivitas dilakukan melalui bermain sambil belajar. Oleh karena itu, alat permainan dan bermain (toys) yang dipersiapkan di TK hendaknya berfungsi mendidik, memberi pemahaman dan melatih keterampilan serta pembiasaan. Makin lengkap mainan yang tersedia maka kegiatan akan semakin menarik dan merangsang anak untuk melakukan variasi aktivitas yang mengasikkan

Fungsi alat permainan itu adalah :

- a. Untuk melatih otot besar dan kecil
- b. Untuk mengembangkan fantasi
- c. Untuk melatih keterampilan
- d. Untuk mengembangkan perasaan social emosional anak
- e. Untuk mengembangkan kreativitas
- f. Untuk rasa keindahan

Sudono (2000: 8) menyatakan bahwa :

Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancha indranya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.

Eliyawati (2005: 64) menyimpulkan bahwa :

Alat permainan dapat difungsikan secara multi guna sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan perkembangan tertentu pada anak, jarang satu alat permainan yang hanya mengembangkan satu aspek perkembangan anak.

Alat permainan merupakan salah satu unsur yang membentuk berhasilnya aktivitas bermain. Selain juga pengaturan lingkungan belajar dan sikap serta peran guru. Lingkungan belajar dan bermain yang baik untuk anak di TK. merupakan suatu gabungan dari banyak faktor.

C. Perkembangan Motorik Halus

Kemampuan anak melakukan gerakan motorik sangat ditentukan oleh kematangan syaraf yang mengatur gerakan tersebut. Pada waktu anak dilahirkan syaraf-syaraf yang ada dipusat, susunan syaraf belum berfungsi sesuai dengan fungsinya yaitu mengontrol gerakan-gerakan motorik. Pada usia ini sudah mencapai kematangan. Dan menstimulasi berbagai kegiatan motorik.

1. Pengertian Motorik halus

Perkembangan motorik halus adalah salah satu potensi anak usia TK yang perlu dikembangkan secara optimal melalui bermain dengan alat permainan.

Lerner dalam Sudono, (2000: 55) menyatakan bahwa :

Keterampilan dan kemampuan secara mentak yang ekspresif disertai dengan keterampilan mengkoordinasikan motorik halus tangan dan mata yang akhirnya membawaan coretan-coretan yang mereka artikan “Saya menulis” dan itulah merupakan penulisan pertama seorang anak.

Hurlock dalam Srihartati (2000: 27) menyatakan bahwa :

Keterampilan motorik halus melibatkan gerakan otot-otot kecil, berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot, oleh karena itu keterampilan motorik halus harus dipelajari secara khusus serta memerlukan latihan-latihan pada usia TK. Koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi. Tangan, lengan dan tubuh bergerak di bawah kondisi matanya. Ia sudah biasa memasukkan benang ke lubang jarum, menggunakan gunting dengan baik. Meskipun belum lurus

Sedangkan Menurut *Lerner* dalam Sudono (2000: 53) seorang guru besar pada Universitas Northeastern Luinuis dalam Ilmu kemampuan dan ketidakmampuan menyatakan bahwa :

Belajar motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik, agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal (-), Garis vertikal (III), garis miring kiri (\\), atau miring kanan, (//) lengkung (o) atau lingkaran (oo) dapat terus di tingkatkan.

Kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip utama perkembangan fisik motorik anak usia TK adalah koordinasi gerakan motorik kasar maupun motorik halus. Pada awal perkembangannya gerakan-gerakan anak tidak koordinasi dengan baik. Seiring dengan kematangan dan pengalaman anak kemampuan gerak tersebut berkembang dan mulai terkoordinasi secara baik.

2. Tujuan mengembangkan motorik halus

Masitoh, dkk dalam Aisyah (2007: 14), menyatakan bahwa :

Perkembangan kemampuan fisik/motorik bertujuan untuk memperkenalkan serta melatih gerakan dasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan

tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan Jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

Tedjasaputra (2001: 56) juga menyatakan bahwa :

Pengembangan motorik halus juga bertujuan agar anak dapat melakukan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada. Untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, melalui bermain konstruktif di antaranya adalah menggambar menciptakan bentuk dari lilin permainan/plastisin mengunting, menempel, merakit kepingin kayu atau plastik menjadi bentuk tertentu dan masih banyak lagi kegiatan lain yang termasuk pada bermain konstruktif

Kesimpulanya adalah gerakan-gerakan dasar tersebut harus dilatih sampai mereka benar-benar menguasai. Untuk mencapai tujuan tersebut guru tidak dapat hanya menyuruh anak melakukan sendiri tanpa di beri contoh lebih dahulu artinya anak tidak bisa hanya diberi Komando / instruksi saja.

3. Karakteristik Perkembangan Motorik halus

Dalam motorik halus, menurut *Bredekamp & Copple* dalam Musfiroh (2005: 88) anak usia empat tahun telah dapat melakukan hal-hal yang berkarakteristik sebagai berikut :

- a. Menggunakan pasak dan papan berukuran kecil menguntai manik, berukuran kecil dengan pola-pola tertentu
- b. Dapat menuangkan pasir atau cairan kedalam bejana yang berukuran relative kecil
- c. Suka mengunting benda-benda di sekitarnya
- d. Suka melakukan aktivitas secara berulang-ulang untuk menguasainya
- e. Dapat memakai dan melepaskan pakaian tanpa bantuan
- f. Dapat mengikat gigi dan menyisir rambut sendiri
- g. Dapat minum dengan menggunakan cangkir atau sendok tanpa tumpah
- h. Dapat memasang tali sepatu atau pakaian lain tetapi belum bisa menggunakan simpul

Pendapat lain mengatakan Tedjasaputra (2001: 41) karakteristik perkembangan motorik halus anak adalah :

1. Pada usia 1 tahun anak senang memain pensil untuk membuat coretan-coretan secara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis
2. Pada usia 2 tahun anak sudah dapat membuat coretan benang kusut
3. Pada usia 3 tahun berhasil membuat garis lengkung
4. Pada usia TK (4 tahun 5 tahun) anak mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometrik misalnya gambar rumah, orang dll.

Kesimpulan dari beberapa ahli perkembangan dan kemampuan motorik halus anak bertahap-tahap dan dapat di pacu dengan menyediakan kesempatan yang luas kepada mereka untuk mencoba, menyediakan perangkat-perangkat yang memadai dan dibutuhkan serta memberikan bantuan yang dibutuhkannya karena melalui pengalaman dan antisipasi cultural amat kondusif bagi perkembangan keterampilan motorik halus.

4. Fungsi mengembangkan Motorik Halus

Malina dan Bouchard dalam Montololu (1991: 11), menyatakan bahwa :

Kematangan motorik berfungsi memotivasi anak untuk melakukan aktivitas motorik dalam lingkup yang luas, hal ini dapat dari aktivitas fisik yang meningkat dengan tajam, anak seakan-akan tidak mau berhenti melakukan aktivitas fisik menggunakan otot-otot kasar dan otot-otot halus. Latihan dan pendidikan gerak untuk anak berguna untuk memberikan pengalaman yang membangkitkan rasa senang dalam suasana riang gembira anak.

Sudono (2000: 54) juga menyatakan bahwa : Keterampilan gerakan motorik halus yang paling utama adalah kemampuan memegang pensil dengan tepat yang diperlukan untuk menulis. Dengan memiliki

keterampilan gerakan dasar maka anak mulai bereksplorasi membuat bentuk-bentuk huruf

Kesimpulannya dengan kematangan motorik halus anak mampu untuk berdaya cipta (kreatif), jika ia berhasil menimbulkan rasa puas dalam kegiatan bermain. Mendapatkan penghargaan social (pujian dari orang lain) yang akan meningkatkan keinginan anak bekerja lebih baik lagi.

D. Pentingnya Mengembangkan motorik Halus Anak melalui Permainan Plastisin

Plastisin adalah salah satu keterampilan tangan, keterampilan plastisin merupakan keterampilan yang unik untuk anak TK karena bahannya dapat dibentuk menjadi berbagai kreasi dengan berbagai fungsi, tentu anak sangat menyukai permainan ini. Permainan plastisin menarik baik warna maupun bentuknya serta aman dan tidak berbahaya bagi anak, yang merupakan persyaratan alat permainan untuk anak usia dini.

Sesuai dengan KBK TK 2004 keterampilan motorik harus dikembangkan untuk memperkenalkan serta melatih gerakan halus anak, selanjutnya Hafidin, dkk dalam Aisyah (2007: 14) menyatakan bahwa : Untuk pengembangan kemampuan motorik halus anak, guru secara terencana dapat mengajak anak melakukan kegiatan seperti : merance, membentuk lilin permainan / plastisin, menyusun puzzle, balok, menggambar, menggunting dan sebagainya.

Montololu dkk (2005: 5) menyatakan bahwa :

Permainan Plastisin yang memiliki kekhususan untuk mengembangkan motorik halus juga mengenalkan konsep warna, ukuran dan bentuk pada anak dari berbagai hasil kreasinya. Latihan membentuk lilin bermain / plastisin merupakan permainan mampulatif juga besar artinya bagi perkembangan baca-tulis hitung untuk belajar membaca menulis dan berhitung, karena dalam hubungan antara bentuk ukuran dan warna dan menarik kesimpulan.

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah melalui permainan plastisin dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen, karena merangsang fantasi, inisiatif, dan kecepatan berfikir anak usia dini untuk mengembangkan semua aspek perkembangan, terutama sekali perkembangan motorik halus yaitu meningkatkan penggunaan otot-otot halus ditangan untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar.

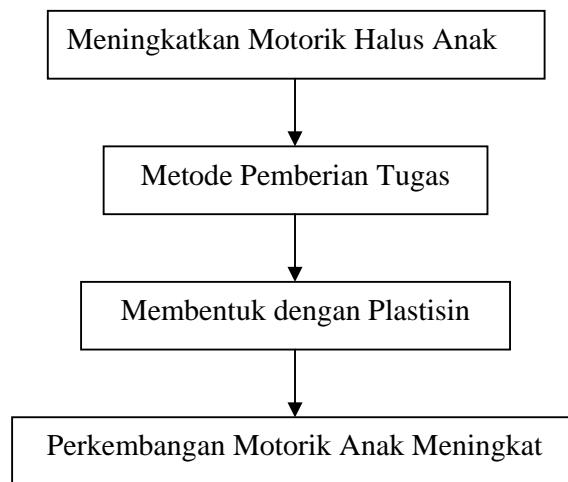
E. Kerangka Berpikir

Banyak hal yang dilakukan di TK. Untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam diri anak, salah satunya adalah dengan cara bermain. Dengan kegiatan bermain anak akan dapat mengembangkan apa yang ada pada dirinya dan tanpa paksaan dari orang lain. Dan dari sini guru hendak dapat menciptakan suatu kegiatan atau permainan yang dapat memotivasi anak dalam pertumbuhannya.

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan motorik anak salah satu melalui permainan plastisin. Dalam permainan plastisin ini anak diajak untuk melakukan kegiatan permainan yaitu membentuk plastisin, anak membentuk plastisin memberikan keluasan untuk berekplorasi dengan

terciptanya berbagai bentuk sesuai yang diinginkannya. Disini akan terlihat motorik masing-masing anak. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pemberian tugas kepada anak khususnya anak kelompok B2 di TK Islam Bakti 83 Koto Baru Dharmasraya.

KERANGKA BERPIKIR



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual

F. Hipotesis Tindakan

Permainan plastisin dengan menciptakan berbagai bentuk dapat meningkatkan motorik halus anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang mengembangkan kemampuan motorik halus melalui permainan Plastisin di TK Islam Bakti 83 Koto Baru Kabupaten Dhasmasraya:

1. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II Kemampuan motorik halus anak selalu meningkat
2. Kegiatan bermain sangat digemari anak-anak apalagi permainan yang diberikan menarik dan guru dekat dengan lingkungan anak
3. Kegiatan bermain sambil belajar memberikan pengalaman belajar untuk melatih kemampuan motorik halus. Melalui permainan anak memperoleh bermacam-macam informasi tentang pengetahuan nilai, sikap, untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
4. Melalui permainan Plastisin di TK Islam Bakti 83 dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.
5. Dari pelaksanaan siklus I dilakukan metode pemberian tugas dengan membentuk plastisin ini terlihat belum semua aktif dalam mengikuti kegiatan, dan pada siklus II dilakukan metode pemberian tugas dengan membentuk plastisin dan ini terlihat ada peningkatan karena semua anak aktif dan antusias dalam melakukan kegiatan. Disini terlihat kemampuan

motorik halus anak pada siklus I 45,24% naik pada siklus II menjadi 83,3%

B. Saran

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

1. Hendaknya guru selalu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga anak tidak bosan dan jenuh dalam belajar, dengan meningkatnya kemampuan motorik halus anak menggunakan permainan Plastisin diharapkan guru menggunakan metode lain untuk meningkatkan kemampuan anak dalam belajar
2. Sehubungan dengan menggunakan permainan Plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, sebaiknya guru di TK Islam Bakti 83 Padang perlu memahami cara pembelajaran secara optimal sehingga guru dapat memahami keutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain
3. Kepada pihak TK Islam Bakti 83 hendaknya dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran lebih lengkap lagi sehingga proses pembelajaran lebih optimal
4. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian

agar dimana yang akan datang dapat mengeplorasikan lebih mendalam tentang kemampuan motorik halus melalui permainan Plastisin

5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. 2007. *Pembeajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tndakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Depdiknas. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini menurut pandangan islam: Jakarta

Dwortzy. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemulihan dan Perkembangan Sumber Belajar untuk AUD*. Jakarta: Depdiknas.

Hariyadi Moh, 2009. *Statistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.

Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada AUD*. Jakarta: Depdiknas.

Masitoh. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di TK*. Jakarta: Depdiknas.

Montololu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.

Nugraha, Ali. 2004. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.

Srihartati. 2003. *Media Pengajaran TK*. FIP UNP.

_____. 2003. *Psikologi Perkembangan I*. FIP UNP.

Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Dikti.

_____. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan AUD*. Jakarta: Grasindo.

Sutrisno. 2005. *Pembelajaran Alam Sekitar Sebagai Sumber Belajar* Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti

UU RI No.20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan AUD*. Jakarta: Grasindo (Gramedia Widiasarana Indonesia).