



.....  
**METODE BERMAIN KELOMPOK DENGAN CARA  
MENGGUNTING UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS  
ANAK DI TK KARTINI MATARAM KECAMATAN MATARAM  
KELOMPOK B SEMESTER II TAHUN AJARAN 2016 / 2017**

Oleh

**Desak Nyoman Sudiasih  
Guru TK Kartini Mataram**

**Email: [desaknyomansudiasih62@gmail.com](mailto:desaknyomansudiasih62@gmail.com)**

**Abstrak**

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Penelitian dilaksanakan di TK Kartini Mataram Kecamatan Mataram. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah bermain kelompok dengan cara menggunting dapat meningkatkan kemampuan fisik motoric halus anak. Metode pengumpulan datanya adalah hasil karya, metode pengumpulan datanya adalah deskriptif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah bermain kelompok dengan cara menggunting dapat meningkatkan kemampuan fisik motoric halus anak. Terbukti dari hasil yang diperoleh pada observasi awal hanya 5 (50%) anak baru mulai berkembang dengan penilaian bintang 2 (\*\*\*) pada siklus I setelah diberikan tindakan 4 (40%) anak sudah berkembang sesuai harapan dengan penilaian bintang 3 (\*\*\*). Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah bermain kelompok dengan cara menggunting dapat meningkatkan kemampuan fisik motoric halus anak.

**Kata Kunci: Bermain Kelompok, Cara Menggunting, Meningkatkan Motorik Halus**

**PENDAHULUAN**

Depdiknas (2011:10-17) menegaskan bahwa prinsip – prinsip pendidikan anak usia dini adalah : 1) berorientasi pada kebutuhan anak, 2) Sesuai perkembangan anak, 3) Sesuai keunikan setiap individu, 4) Kegiatan belajar melalui bermain, 5) anak belajar dari yang konkrit ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari gerakan ke verbal, dari diri sendiri ke social, 6) Anak sebagai pembelajar aktif, 7) Anak belajar melalui interaksi social, 8) Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar, 9) Merancang munculnya kreativitas dan motivatif, 10) Mengembangkan kecakapan hidup anak, 11) menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar, 12) Anak belajar sesuai dengan kondisi social budayanya, 13) melibatkan peran serta orang tua yang bekerja sama dengan para pendidik dilembaga PAUD, 14) stimulasi penduduk bersifat bersifat

menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan.

Depdiknas (2011:5-12) menjelaskan bahwa bermain kelompok merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan dengan mengutamakan kegiatan bermain sambil belajar. Program kelompok bermain didasarkan pada prinsip berikut : 1) Beradaptasi kepada kebutuhan anak, 2) Sesuai dengan perkembangan anak, 3) sesuai dengan keunikan setiap individu, 4) Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, 5) Anak belajar dari yang konkrit ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari gerakan ke verbal, dan dari diri sendiri ke social, 6) Anak sebagai pelajar aktif, 7) Anak belajar melalui interaksi social, 8) Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar, 9) Merangsang munculnya kreatifitas dan motivasi, 10) mengembangkan kecakapan hidup anak, 11) Menggunakan



berbagai sumber dan media belajar yang ada dilingkungan sekitar, 12) anak belajar sesuai dengan kondisi social budayanya, 13) Melibatkan peran serta orang tua anak yang bekerjasama dengan para pendidik dilembaga PAUD, 14) Stimulasi pendidik bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan.

Ibnu Hajar (2013: 51-52) menjelaskan tentang kegunaan prinsip belajar sambil bermain. Guru yang menyelenggarakan pembelajaran berbasis pada kurikulum termasuk harus menggunakan prinsip belajar sambil bermain seperti : bermain tebak – tebakan, bermain peran, diskusi, menyusun huruf, bermain adu cepat, jalan pelan sambil menghitung langkah. Contoh – contoh permainan tersebut merupakan penekanan pada konsep pembelajaran tematik yang dirancang dengan tujuan membangkitkan semangat belajar peserta didik serta membuat mereka senang dalam semua kegiatan pembelajaran. Kurikulum tematik sebenarnya adalah untuk menunjang perkembangan intelegensi pada peserta didik secara cepat dan tepat.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2010: 1).

Taman kanak – kanak Kumarayoga I Pelapuan memiliki peserta didik sejumlah 10 orang. Dari semua anak tersebut, tidak semua perkembangan fisik motoric halusnya baik. Data tentang perkembangan fisik motoric halus anak disampaikan pada lampiran 2. Faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat perkembangan fisik motoric halus anak adalah banyak anak yang masih dimanjakan orang tuanya, banyak anak yang senang bermain saja, perkembangan variasi mainan yang belum memadai, gerakan dengan berpola belum pernah dilakukan,

pengalaman – pengalaman pendidik tentang apa yang disuruh jarang dilakukan dirumah.

Melihat rendahnya tingkat perkembangan fisik motoric halus anak yang sedemikian rupa maka peneliti mengupayakan peningkatan kemampuan fisik motoric halus melalui cara pemodelan dengan metode bermain kelompok dengan cara bermain kelompok dengan cara menggantung benda – benda/alat – alat yang disiapkan guru untuk dapat membentuk sebuah benda. Cara tersebut diharapkan agar dapat meningkatkan perkembangan fisik motoric halus anak.

## LANDASAN TEORI

### A. Metode Bermain Kelompok

B.E.F. montolalu, dkk (2008: 1. 2-1.6) menjelaskan bermain merupakan pemberian kepuasan pada anak. Bermain bertujuan untuk mengembangkan potensi – potensi, memerlukan interaksi dan keterlibatan anak, menemukan kekuatan, kelemahan, kemampuan, minat dan kebutuhannya. Bermain membentuk peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya bagi fisik, intelektual, Bahasa dan perilaku (psikologikal serta emosional). Bermain melatih panca indra, memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi. Bermain itu belajar, bergerak, membentuk perilaku, bekerja, berpartisipasi, bereksplorasi, bereksperimen, melakukan peniruan dan penyesuaian.

Ibnu Hajar (2013: 51-52) menjelaskan tentang penggunaan prinsip belajar sambil bermain. Guru yang menyelenggarakan pembelajaran berbasis pada kurikulum termasuk harus menggunakan prinsip belajar sambil bermain seperti : bermain tebak – tebakan, bermain peran , diskusi, menyusun huruf, bermain adu cepat, jalan – jalan sambil menghitung langkah. Contoh – contoh permainan tersebut merupakan penekanan pada konsep pembelajaran tematik yang dirancang dengan tujuan untuk membangkitkan semangat tujuan peserta didik serta membuat mereka senang dalam semua kegiatan pembelajaran. Konsep belajar sambil bermain sebagai salah

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



satu karakteristik kurikulum tematik sebenarnya adalah untuk menunjang perkembangan intelegensi pada peserta didik secara cepat dan tepat.

Menurut Ari Sulisty (2011: 47-48) bermain dikatakan mendidik pendekatan yang paling cocok bagi anak – anak. Alasannya adalah: 1) Bermain merupakan naluri alamiah yang tidak dapat dipaksakan dari kehidupan anak, 2) Dalam bermain, anak berinteraksi dengan berbeda – beda orang dan lingkungan disekitarnya, 3) Bermain melibatkan seluruh indra (melihat, mendengar, menyentuh, merasakan, dan menggerakkan seluruh anggota tubuh), 4) Bermain dilakukan atas motivasi intrinsik dari seorang anak atau berdasarkan keinginan sendiri (motivasional). 5) Bermain adalah kegiatan yang melibatkan emosi – emosi positif pada diri seorang anak (emosional). Tujuan bermain ada 3, yaitu : 1) Untuk mengembangkan intelektual, 2) untuk mengembangkan social dan emosional anak, 3) Bertujuan untuk mengembangkan fisik anak.

Depdiknas (2011: 5-12) menjelaskan bahwa bermain kelompok merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan dengan mengutamakan kegiatan bermain sambil belajar. Program kelompok bermain didasarkan pada prinsip berikut: 1) Beradaptasi kepada kebutuhan anak, 2) sesuai dengan perkembangan anak, 3) Sesuai dengan keunikan setiap individu, 4) Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, 5) Anak belajar dari yang konkrit ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari gerakan ke verbal, dan dari diri sendiri ke social, 6) Anak sebagai pembelajar aktif, 7) Anak belajar melalui interaksi social, 8) menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar, 9) Merangsang munculnya kreativitas dan motivasi, 10) mengembangkan kecakapan hidup anak, 11) Menggunakan berbagai sumber dan media belajar dilingkungan sekitar, 12) anak belajar sesuai dengan kebutuhan social budayanya, 13) Melibatkan peran serta orang tua anak yang bekerjasama dengan para pendidik dilembaga PAUD, 14)

Stimulasi pendidik bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan.

Metode bermain kelompok merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK dan RA. Upaya – upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan anak yang diupayakan belajar sambil bermain, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Dalam pembelajaran bagi anak TK banyak terjadi pengelompokan – pengelompokan tertentu sesuai minat mereka. Dalam kelompok – kelompok yang mereka senangi permainan yang dilakukan akan membuat mereka senang. Bimbingan diberikan baik terhadap individu maupun terhadap kelompok pada saat anak sedang bermain. Bermain merupakan suatu sarana bagi anak untuk berlatih. Mengeksplorasi dan merekayasa yang dilakukan secara berulang – ulang dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat untuk memperoleh informasi, kesenangan dan mengembangkan daya imajinasinya. Dengan demikian, aktivitas bermain tidak sama dengan aktivitas yang lain seperti belajar. Walaupun sebenarnya dengan bermain, anak juga telah melakukan aktivitas belajar. Sesuai dengan prinsip pembelajaran anak – anak TK yaitu bermain sambil belajar (Depdiknas, 2010: 18).

Hj. Siti Hartinah (2009: 58) menjelaskan tentang proses psikologi dalam kelompok yang terdiri dari : 1) Komunikasi, 2) Konflik, 3) Kerjasama, 4) Umpan balik, 5) Saling Percaya, 6) Keterbukaan, 7) Realisasi diri, 8) saling ketergantungan, 9) Kelompok efektif atau kurang efektif. Selanjutnya dihalaman 156-158 dijelaskan bahwa tujuan bimbingan kelompok adalah agar orang lain yang dilayani menjadi mampu mengatur kehidupan sendiri, memiliki pandangan sendiri, tidak sekedar ikut – ikutan pandangan orang lain, mengambil sikap sendiri dan berani menanggung sendiri efeknya serta konsekuensi dari segala tindakannya. Bimbingan kelompok salah satu pengalaman melalui pembentukan kelompok atau grup yang dibentuk



dalam rangka pengelolaan kegiatan bimbingan. Bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing – masing siswa. Dalam bimbingan kelompok ada kesempatan untuk berkomunikasi, sadarkan tanggung jawab, bersedia menerima suatu pandangan atau pendapat, mengatasi masalah – masalah sulit, menunjang perkembangan intelektual dan social.

Pendekatan kelompok sangat penting artinya untuk digunakan dalam pembelajaran. Siti Hartinah (2009: 9) menjelaskan bahwa ada beberapa keuntungan dalam pendekatan kelompok yaitu: 1) Anak yang bermasalah dapat mengenal dirinya dari teman – teman kelompok; 2) Melalui kelompok, sikap – sikap seperti toleransi, saling menghargai, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, kreativitas dan sikap – sikap kelompok lainnya; 3) Melalui kelompok dapat dihilangkan beban – beban moral, seperti : malu, penakut dan sifat – sifat egoistis, agresif, manja dan sebagainya; 4) Melalui kelompok dapat dihilangkan ketenangan – ketenangan emosi, Konflik – konflik, kekecewaan – kekecewaan , curiga – mencurigai, iri hati dan sebagainya; 5) melalui kelompok dapat di kembangkan gairah hiup dalam melakukan tugas, suka menolong, disiplin dan sikap-sikap social lainnya.

Kegiatan bermain berdasarkan jenisnya terdiri dari bermain aktif dan bermain pasif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (dalam tedjasaputra, 2011: 58) yang mengemukakan ada dua penggolongan utama kegiatan bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Kegiatan bermain aktif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan ini meliputi permainan bebas dan spontan, bermain konstruktif, bermain khayal atau bermain peran, mengumpulkan benda – benda, melakukan penjelajahan, permainan dan olahraga, music dan melamu. Sedangkan bermain pasif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik.

Misalnya membaca, melihat komik, menonton flim, mendengarkan radio dan mendengarkan music.

Dalam <http://pgtk...darunn...>) selanjutnya dijelaskan bahwa ada beberapa fungsi bermain yaitu: memperhatikan keseimbangan, menghayati berbagai pengalaman, yang di peroleh dari kehidupan sehari – hari, mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang, menyempurnakan keterampilan – keterampilan seperti : keterampilan gerak, keterampilan menggunakan kekuatan tubuh, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berhubungan dengan orang lain.

Metode bermain kelompok bagi siswa Taman Kanak – Kanak merupakan kegiatan yang bermanfaat dalam perkembangan berbagai aspek yang menyangkut 3 ranah yaitu kognisi, afektif (sosio-emosional) dan psikomotorik (fisik-motorik). Ranah kognisi pada dasarnya berkaitan dengan kemampuan berfikir dan cara individu memperoleh informasi dari lingkungan (Kurikulum 2004 Taman Kanak – kanak dan Raudlatul Athfal) bidang pengembangan kemampuan dasar linguistic bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir yang dalam pengembangannya diwujudkan dalam kebiasaan berpikir. Disini anak diajak untuk mengenal dan belajar mengenai objek – objek tertentu yang ada disekitarnya sehingga anak dapat memahami konsep sederhana dan menemukan berbagai macam alternative untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari – hari. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dalam penelitian ini akan dikaji mengenai pengaruh pengenalan konsep warna melalui metode bermain dalam meningkatkan kemampuan linguistic pada siswa Taman Kanak – Kanak.

## **B. Menggunting Dan Menempel**

Menurut kamus Bahasa Indonesia Online padanan kata ‘menggunting’ adalah memotong (memangkas dan sebagainya dengan memakai gunting). Arti kata ‘menempel’ yaitu merekatkan

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



sesuatu dengan perekat seperti lem; dan arti kata 'gambar' adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil pada kertas, kanvas, atau lukisan <http://kamusbahasaindonesia.org/>.

### C. Teori – Teori Tentang Kepribadian Anak dan Perkembangan Fisik Motorik Halus

H. Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan (2013: 2) menulis bahwa secara alamiah, perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani, dan sosialnya. Selanjutnya disebutkan bahwa Abraham Maslow telah menjelaskan tentang hirarki dari kebutuhan dasar manusia karena setiap individu itu berbeda, baik dilihat dari jenis kelamin, tempramen, ketertarikan, gaya belajar, pengalaman hidup, budaya, kebutuhannya.

Sofian Amri (2013:61-62) menuliskan perkembangan peserta didik di Taman Kanak – Kanak sesuai dengan perkembangan diri dan usia mereka, dan kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan dasar, agar mampu beradaptasi dengan lingkungan diluar keluarga, guru harus memperhatikan tahap tumbuh kembang anak didik, kesesuaian dan keamanan alat dan sarana bermain, serta metode yang digunakan dengan mempertimbangkan waktu, tempat serta taman bermain.

Piaget, 1933 (dalam Depdiknas, 2010: 2), anak usia 4-6 tahun ada pada tingkat praoperasional: mampu mengorganisasi dan mengkoordinasi gerakan dan tindakan fisik dan mampu menyimpulkan eksistensi sebuah benda. Selanjutnya dijelaskan bahwa perkembangan anak terdiri dari : 1) Perkembangan psikologis yang menyangkut keterampilan social dan keterampilan mengorganisasi dan mengkoordinasi gerakan. 2) Perkembangan linguistic yang dilakukan dengan asimilasi yaitu penyatuan informasi, akomodasi yaitu penyesuaian dan inguilbrium yaitu pengembangan. 3) Pengembangan kecerdasan yang terdiri dari : kecerdasan Bahasa, logika, visual special yaitu kecerdasan berpikir melalui gambar dan pola, kecerdasan musical,

kecerdasan kinestetika yang berhubungan dengan gerakan fisik misalnya mengatur kursi – kursi menjadi mobil – mobilan, kecerdasan interpersonal yaitu kecerdasan membatasi diri, punya perasaan, kecerdasan natural yaitu kecerdasan yang banyak bersentuhan dengan nilai – nilai agama, moral, budaya, alam misalnya mengenali spesies – spesies tanaman dan binatang. 4) Pengembangan otak dan kreativitas.\

Dari semua pengembangan yang ada pada anak usia dini, pengembangan linguistic anak bisa diupayakan lewat asimilasi, akomodasi dan equilibrium dengan cara mengupayakan penyatuan informasi, mengupayakan penyesuaian dan mengupayakan agar terjadi penyeimbangan. Cara ini dilakukan peneliti pada saat peneliti melakukan bimbingan pada anak – anak di Taman Kanak – Kanak. Perkembangan fisik motoric halus anak terkait erat dengan perkembangan prilaku.

Otib Satibi Hidayat (2007: 5,4) menjelaskan bahwa program pembentukan prilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus – menerus dan ada dalam kehidupan sehari – hari anak di Taman Kanak – Kanak sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pembentukan prilaku melalui pembiasaan yang dimaksud meliputi moral agama, Pancasila, perasaan emosi, kemampuan bermasyarakat dan disiplin. Tujuan dari program pembentukan prilaku adalah untuk mempersiapkan anak sedini mungkin dalam mengembangkan sikap dan pilaku yang didasari oleh nilai – nilai, akhlak, perasan kejiwaan, estetika dan kemampuan sosialisasinya diwarnai dengan nilai keagamaan.

Depdiknas (2010: 18-21) menjelaskan bahwa pembelajaran di TK berorientasi pada: 1) Bermain sambil belajar, belajar sambil bermain. 2) Berorientasi pada perkembangan anak 3) Berorientasi pada kebutuhan anak. 4) Berpusat pada siswa. 5) Menggunakan pendekatan tematik/tema. 6) Pakem (pembelajaran aktif, afektif, menyenangkan), 7) Pengembangan kecakapan hidup. 8) Orientasi pada lingkungan yang kondusif, 9) Demokratis, 10) Bermakna.



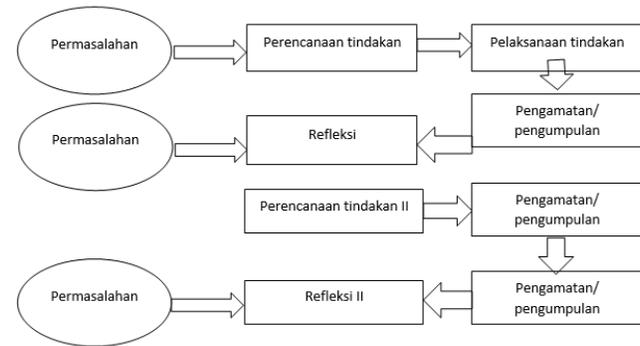
Tahap perkembangan fisik motoric halus yang diteliti adalah tahap pada umur 4-5 tahun sebelum memasuki tingkat sekolah dasar. Tahap ini oleh piaget (dalam Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan. 2010: 151:1: 8) termasuk dalam tahap praoperasional yang merupakan tahap awal pembentukan konsep secara stabil penalaran mental mulai muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian lemah, serta keyakinan terhadap hal yang magis terbentuk. Pemikiran praoperasional tidak lain dari masa tunggu yang longgar bagi pemikiran operasional konkret walaupun label operasional menekankan pada anak bahwa tahap ini belum berpikir secara operasional. Piaget membagi tahap praoperasional ini menjadi 2 bagian, yaitu subtahap fungsi simbolis (2-4 tahun) dan subtahap pemikiran interaktif (5-7 tahun).

Dalam hubungan dengan tahap perkembangan kepribadian umum dan perkembangan secara fisik motoric halus anak usia dini maka pembelajaran yang diupayakan adalah penguasaan teknik – teknik tertentu, kemampuan menjalin kerjasama dengan siswa, mampu membuat anak – anak bermain sambil belajar, memusatkan perhatian pada perkembangan anak, mampu memperhatikan kebutuhan anak, mengupayakan kebutuhan yang berpusat pada mereka, menggunakan pendekatan tema atau tematik, bermakna, menyenangkan, kondusif. Dengan kemampuan membuat pembelajaran seperti itu akan terlihat perkembangan linguistic anak dan akhirnya mampu memberikan penilaian atas perkembangan mereka dengan berbagai teknik penilaian seperti observasi, unjuk kerja, penugasan, percakapan, hasil karya dan catatan anekdot.

## METODE PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan rancangan penelitian tindakan menurut Arikunto, Suharsimi (2007) Seperti gambar berikut :



Gambar: 01 Alur Pnelitian Tindakan Kelas

### B. Setting / Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Kartini Mataram yang berlokasi di TK Kartini Mataram terletak di lingkungan yang bersih strategis dan jauh dari keramaian karena berada ditengah – tengah.

### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelompok B yang jumlah siswanya 15 orang anak. Objek penelitiannya adalah peningkatan perkembangan fisik motoric halus anak kelompok B TK Kartini Mataram.

### D. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari sampai bulan April 2012.

### E. Metode Pengumpulan Data Dan Metode Analisis Data

Metode pengumpulan datanya adalah hasil karya. Sedangkan Metode analisis datanya adalah analisis deskriptif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskrfsi Awal

Deskripsi yang dapat disampaikan terhadap perolehan data awal adalah indicator yang dituntut yaitu menggunting sesuai pola diperoleh data awal dari penilaian hasil kerja adalah 5 orang anak (50%) memperoleh penilaian bintang 2 (\*\*\*) yang artinya bahwa anak – anak tersebut mau melakukan namun masih lebih banyak mereka bermain – main. Walaupun anak – anak tersebut dibantu namun kenyataannya mereka masih lain – lain dan tidak mau memperhatikan

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



apa yang diminta. Mereka masih terbiasa dengan perlakuan mereka sehari – hari dirumahnya yang mana mereka masih lebih senang bermain. Ada 5 orang anak mendapat penilaian bintang 1 (\*) yang artinya mereka sama sekali tidak mau melakukan yang diminta dan perhatian mereka masih jauh diluar pembelajaran yang dilakukan. Ini mungkin saja disebabkan karena kebiasaan mereka dirumah masih dibawa ke sekolah. Persentase yang diberikan adalah hanya 50% anak yang seperti ini. Hal ini merupakan ciri bahwa sebagian besar anak belum berkembang.

## 2. Deskripsi Siklus I

### a. Perencanaan I

Pada perencanaan siklus I hal – hal yang telah dilaksanakan adalah:

1. Membuat jadwal
2. Menyusun rencana kegiatan harian dan rencana kegiatan mingguan
3. Berkonsultasi dengan teman – teman guru TK
4. Merencanakan model pembelajaran yang paling tepat dengan menyiapkan kertas – kertas dengan warna – warna yang menarik.

### b. Refleksi

Refleksi merupakan kajian secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasar data yang telah terkumpul.

Refleksi menyangkut analisis, sintesis, penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan (Hopkin, 1993 dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi. 2006: 80).

Sesuai pendapat ahli diatas, maka dalam refleksi ini disampaikan analisis, sintesis dan penilaian seperti berikut :

#### 1. Analisis

Dari penilaian hasil karya dapat dijelaskan: dari 10 orang anak yang diteliti ada 4 (40%) anak yang memperoleh penilaian bintang 3 (\*\*\*) dimana mereka sudah mampu melakukan tanpa dibantu guru atau sudah berkembang sesuai indicator yang dituntut di RKH. Ada 6 (60%) yang memperoleh penilaian bintang 2 (\*\*) yang artinya anak sudah mau melakukan namun masih mau dibantu.

#### 2. Sintesis

Kata sintesis mempunyai pengertian, merupakan kumpulan dari beberapa hal yang bisa disimpulkan menjadi sesuatu yang lebih jelas. Perkembangan fisik motoric halus anak pada siklus I ini adalah dari 10 anak yang diteliti ternyata hasilnya belum sesuai dengan harapan. Dari perkembangan tersebut diketahui adanya kekurangan yaitu, hanya 4 orang anak yang sudah mampu melakukan tanpa dibantu, pada penilaian hasil karya ini 6 orang anak yang lain masih baru baru mulai berkembang. Dari semua data yang sudah diperoleh tersebut dapat diberikan sintesis bahwa masih sedikit anak yang mampu melakukan tanpa dibantu guru, hal tersebut berarti indicator yang diharapkan dicapai oleh anak – anak TK Kumarayoga I Pelapuan belum sesuai karena tuntutan adalah 80% anak mampu melakukan tanpa dibantu.

#### 3. Penilaian Siklus I

Kekurangan – kekurangan yang ada :

1. Waktu pembelajaran cukup pendek disekolah taman kanak – kanak hanya sampai jam 10 pagi.
2. Alat peraga kurang menarik, beberapa siswa memang menginginkan kertas dengan warna – warna berbeda sesuai kehendaknya.
3. Pengajaran dengan cara bermain kelompok belum betul – betul diterapkan guru.
4. Cara menggunting semestinya dilakukan dari yang mudah terlebih dahulu dan dilakukan berulang – ulang setelah anak – anak mampu melakukannya maka baru perlu dilanjutkan ke tingkat pengguntingan yang lebih rumit.

Kelebihan yang ada adalah :

1. Guru telah berupaya keras menyiapkan segala sesuatunya agar pembelajaran dapat berjalan lancar.
2. Untuk validasi data, guru telah mengajak teman sejawat yang lain ke dalam kelas untuk membantu anak – anak yang bermasalah.



Semua kekurangan dan kelebihan yang telah disampaikan itu akan dibenahi selanjutnya pada siklus ke II.

### 3. Deskripsi Siklus II

#### a. Perencanaan II

Melihat masih ada kelemahan – kelemahan pada siklus I, maka perencanaan siklus II ini dibuat lebih matang lagi. Rencana kegiatan harian dan mingguan disusun ulang, diberi penekanan pada porsi bermain dalam kelompok lebih banyak agar anak – anak dapat lebih meningkatkan kemampuan seninya dengan memberi contoh – contoh yang dihasilkan oleh teman – temannya, merencanakan bahan – bahan pendukung seperti alat – alat permainan berupa kertas yang berwarna – warni yang lebih menyenangkan sehingga anak – anak akan lebih senang dalam bekerja. Dengan persiapan tersebut diharapkan akan terjadi peningkatan kemampuan seni sesuai harapan.

#### b. Pelaksanaan II

Pada saat pelaksanaan dikelas, anak – anak dibimbing secara kelompok diajak bermain sambil belajar dan bagi mereka lalu yang masih bermasalah dikumpulkan kembali dengan model pembelajaran bermain kelompok, dibimbing kembali dengan cara memberitahu hal – hal penting yang merupakan titik kunci peningkatan perkembangan seni mereka. Belajar sambil bermain terus diupayakan agar anak – anak tidak semata-mata bermain mainan saja.

Bimbingan terus diupayakan agar anak – anak mengenal mana yang baik dan mana yang buruk dengan memberi contoh – contoh kebenaran cara menggantung gambar sesuai bentuk – bentuk yang diharapkan. Anak – anak merasa senang apabila mereka melihat teman – temannya sudah bisa menggantung dengan bentuk dan hasil yang baik. Dengan hal – hal tersebut diharapkan anak – anak akan senang dengan keberhasilan yang sudah diraih oleh teman – temannya dan akan meningkatkan perkembangan seninya.

#### c. Hasil Pengamatan / Observasi II

Pelaksanaan observasi, penilaian hasil karya, pengamatan terhadap tugas – tugas yang lebih menantang, melakukan penilaian dilakukan

terus – menerus dengan mengamati keadaan anak – anak, mengecek perkembangan seni mereka, memantau sikap mental mereka dan mengecek perubahan yang terjadi.

#### d. Penilaian Siklus II

Apa yang dapat ditunjukkan pada penelitian yang sudah dilakukan disiklus II ini adalah semua indikator yang dituntut dalam pembelajaran dengan cara menggantung telah secara tuntas dapat dilaksanakan. Semua kekurangan – kekurangan yang ada sudah diperbaiki pada siklus ini, sehingga tidak ada yang masih perlu diragukan bahwa semua indikator yang dituntut untuk diselesaikan tidak ada lagi yang tertinggal. Semua hasil yang diperoleh pada siklus II ini menunjukkan bahwa peneliti ini tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya, mengingat tuntutan indikator keberhasilan peneliti yang mencapai 80% anak berhasil melakukan dengan tanpa bantuan guru, sedangkan yang diperoleh melebihi tuntutan tersebut yaitu 90% berhasil.

#### b. Pelaksanaan I

1. Dalam pelaksanaannya, peneliti sebagai guru mulai memasuki kelas dengan membawa semua persiapan – persiapan ajar.
2. Anak – anak diatur sedemikian rupa dengan diajak bermain dalam berkelompok.
3. Mengelola kelas dengan mengajar materi sesuai jadwal yang sudah ada sambil membimbing mereka dengan memperhatikan indikator mesti harus dicapai.
4. Sebelum kami mengajar terlebih dahulu menyiapkan alat – alat yang akan digunakan oleh anak, dan memberi contoh cara menggantung yang benar. Setelah anak – anak selesai menggantung hasilnya dikumpulkan.

#### c. Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan cara :

1. Menilai kemampuan anak menggantung
2. Mengobservasi kegiatan kebenaran anak – anak dalam melakukan, dan



3. Menilai hasil karya yang telah dibuat.

Hasil observasi pada siklus I dijelaskan pada table berikut :

Table 04. Nilai perkembangan Fisik motoric halus anak siklus I

tabel 05. Nilai perkembangan fisik motoric halus anak siklus I

Nomor Subjek Penelitian	Nilai Perkembangan Fisik Motoric Halus Anak Siklus I
1	***
2	***
3	**
4	***
5	***
6	***
7	***
8	***
9	***
10	***
11	***
12	***
13	***
14	***
15	***

d. Refleksi

Sesuai pendapat asli yang sudah disampaikan pada refleksi siklus I bahwa dalam melakukan refleksi yang perlu disampaikan adalah : membuat analisis, sintesis dan penilaian, untuk hal tersebut disampaikan lengkapnya sebagai berikut.

1. Analisis

Sesuai pendapat – pendapat ahli maupun pandangan – pandangan yang dikemukakan oleh Depdiknas yang telah disampaikan pada analisis siklus I tentang cara menulis analisis deskriptif pada siklus II ini juga disampaikan hal – hal berikut : dari penilaian hasil karya anak – anak diperoleh 9 (90%) anak yang dapat penilaian bintang 3 (\*\*\*) yang artinya anak sudah mampu melakukan tanpa dibantu atau sudah berkembang sesuai harapan indicator RKH. Dan masih ada 1 (10%) yang artinya anak teringgal dengan perolehan bintang 2 (\*\*) yang artinya anak sudah mau melakukan namun masih perlu bantuan guru

walaupun mereka giat bekerja. Namun tanpa bantuan guru tidak mampu menyelesaikan pekerjaan yang disuruh.

2. Sintesis

Sesuai pendapat ahli yang telah disampaikan awal penulis refleksi bahwa dalam refleksi dilakukan analisis sintesis.

**Pembahasan**

Pembahasan disampaikan seperti berikut :

1. Pembahasan hasil yang didapat dari data awal

Dari hasil hasil awal yang diperoleh ada 50% anak giat melakukan kegiatan yang disuruh, anak - anak tersebut mau melakukan dan masih memerlukan bantuan guru sedangkan yang lain yang jumlahnya 50% adalah anak yang memperoleh penilaian bintang 1 (\*) dimana mereka sama sekali tidak mau melakukan kegiatan. Untuk penugasan ada 5 orang anak tersebut (50%) dari seluruh anak sudah mau melakukan namun masih perlu bantuan guru. Walaupun jumlah sudah cukup banyak tetapi tidak sesuai dengan tuntutan Indikator keberhasilan penelitian yang diharapkan. Ada 50% Anak yang sama sekali tidak mau melakukan kegiatan. Untuk anak – anak tersebut memerlukan perhatian yang husus bagi seorang peneliti. Untuk anak – anak ini memerlukan perhatian yang serius dan perlu mengajak pengantarnya untuk ikut memperhatikan anak tersebut. Bila perlu pengajarnya ikut di dalam kelas memberitahukan dan mengarahkan mereka agar mereka tidak merasa asing.

2. Pembahasan hasil yang didapat dari data siklus I

Dari tindakan I diperoleh data dari hasil penilaian hasil karya yang dibuat anak – anak yaitu, 50% anak sudah mampu tanpa dibantu dan 50% anak yang masih memerlukan bantuan guru. Untuk data ini belum sesuai dengan harapan indicator keberhasilan penelitian yang dicanangkan yaitu 80% mampu melakukan. Data ini menunjukkan bahwa pada siklus I ini semua persentase pencapaian peningkatan fisik motoric halus anak belum memenuhi harapan indicator keberhasilan penelitian sehingga penelitian ini



masih perlu untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### 3. Pembahasan hasil yang didapat dari data siklus II

Setelah tindakan II dilakukan, ternyata perolehan data sudah mencapai tingkat keberhasilan sesuai tuntutan indikator keberhasilan penelitian yaitu 90% anak sudah berhasil, walaupun masih ada 10% anak yang belum mencapai indikator tersebut namun persentasenya sangat kecil sehingga untuk anak tersebut perlu perhatian khusus demi peneliti sebagai guru. Dari data yang diperoleh, ternyata indikator keberhasilan penelitian yang menuntut 80% atau lebih anak pada tingkat sangat mampu melakukan sudah tercapai. Oleh karenanya penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan seperti tersebut di atas dapat simpulan bahwa peningkatan perkembangan fisik motoric halus anak – anak TK Kumarayoga I Pelapuan diperoleh dari hasil data awal yang hanya 5 orang anak yang mulai berkembang sedangkan yang lainnya belum mampu melakukan, pada siklus I meningkat menjadi 10 orang anak berada pada tingkat mulai berkembang namun belum semuanya mencapai tingkat pembelajaran yang maksimal dengan penilaian maksimal bintang 3 (\*\*\*). Peningkatan tersebut belum cukup berarti dan belum sesuai dengan tuntutan indikator keberhasilan penelitian. Hasil tersebut tentu cukup rendah dibandingkan dengan upayakan yang dilakukan. Tuntutan indikator keberhasilan penelitian pada Siklus I adalah ada 80% anak atau lebih dapat mencapai kategori mampu melaksanakan tanpa dibantu. Deskripsi data tersebut menunjukkan bahwa penelitian masih harus dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Hasil yang diperoleh dari siklus II ternyata sudah jauh meningkat. Indikator keberhasilan penelitian yang mencanangkan minimal 80% anak atau lebih yang mendapat penilaian mampu

melaksanakan tanpa dibantu atau sudah berkembang sesuai indicator RKH, ternyata dari penilaian hasil karya ada 90% anak berhasil melakukan dengan tanpa perlu bantuan guru. Dari hasil yang didapat pada siklus II ini dapat diberikan deskripsi sesuai fakta dan data yang ada bahwa keberhasilan yang dicapai sudah sesuai dengan harapan tujuan penelitian.

### Saran

Berdasarkan temuan – temuan tersebut disampaikan saran sebagai berikut :

1. Disarankan pada guru – guru TK agar mencoba model pembelajaran yang penulis telah lakukan untuk meningkatkan perkembangan fisik motoric halus anak.
2. Disarankan pada peneliti lain yang ingin mendalami model yang penulis bawakan sesuai pendapat ahli dapat mencoba penelitian yang sama terhadap anak – anak yang bermasalah dalam perkembangan fisik motoric halus.
3. Disarankan pada peneliti yang ingin memverifikasi data hasil penelitian ini bisa melakukan penelitian yang sama untuk memberi masukan, kritik maupun saran – saran demi kesempurnaan hasil perolehan ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Montolalu. 2008. *Bermain Permainan Anak*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- [2] Nana Sudjana. 2000. <http://www.scribd.com/doc/9037208/>
- [3] Nugraha, Ali, dkk. 2008. *Program Pelibatan Orang Tua Dan Masyarakat*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- [4] Nur, Mohamad *et al.* 2001. *Teori Belajar*. Surabaya: University Press.
- [5] Oberlander, June R. 2000. *Slow and steady get me ready*. Jakarta: Primamedia Pustaka.
- [6] Oemar Hamallk. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. BukiAksara: Jakarta.
- [7] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 Tahun 2007 Tanggal 23 November 2007. Jakarta: Depdiknas.



- [8] Prastiwi, Ristu, dkk. 2010. Buku Tematik Peduli Lingkungan. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [9] Piaget, J. 1969. *The Child Conception of Physical Causality*. New Jersey: Little Field, Adam & Co.
- [10] Sriyono. 1992. <http://www.scribd.com/doc/9037208/>
- [11] Sudjana, Nana. 2002. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [12] Sudono, Anggani. 2004. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- [13] Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [14] Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Yuliani Nurani Sujiono.
- [15] Sujiono, Yuliani Nurani. *Metode pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [16] Sukidin, Basrowi, Suranto. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit: Insan Cendekia ISBN: 979 9048 33 4.
- [17] Sulistyono, Ari. 2011. *Panduan Mengajar dan Mendidik Anak Usia Dini*. Depok: Millenia Pustaka.
- [18] Tim Prima Pena. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Gramedia Press.
- [19] Udin, S. W. 1997. *Teori Belajar dan Model – Model Pembelajaran*. Depdikbud: Jakarta.
- [20] Weaver, Mary. 2003. *Kegiatan untuk Anak Dini Usia*. Jakarta: PT. Primamedia Pustaka.
- [21] Winda, Gunarti, Lilis Suryani, Azizah MUIZ. 2008. Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Edisi Kesatu. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [22] Wojowasito. 1982. Kamus Umum Lengkap Inggris Indonesia – Indonesia Inggris. Malang: Delta Citra Grafindo.
- [23] Yamin, H. Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada.
- [24] Yamin, H. Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. 2013. Panduan PAUD. Ciputat: GaungPersada Press Group.
- [25] Yus, Anita. 2011. Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak – kanak . Jakarta: Kencana Prenadan Media Group.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN