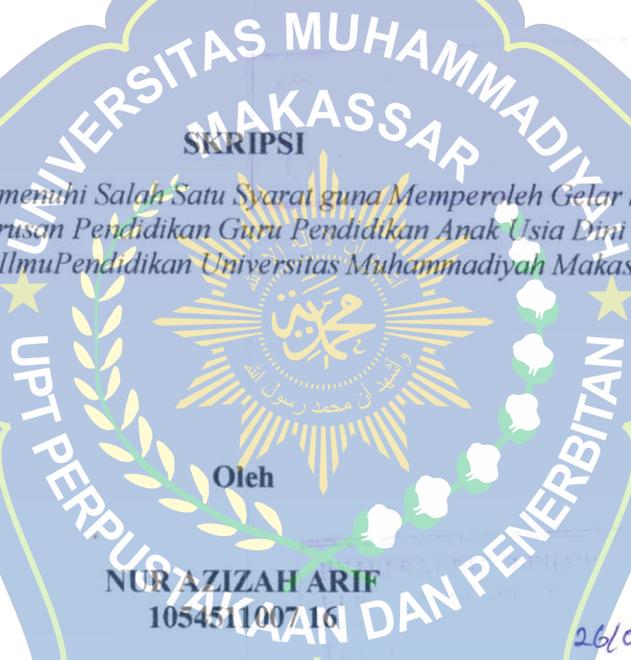


**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI MEDIA
LEGO DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PONRE PADA KELOMPOK B KECAMATAN GANTARANG
KABUPATEN BULUKUMBA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

NURAZIZAH ARIF
105451100716

26/04/2021

cap
Smb. Alumni

R/0023/PAUD/21 CD

ARJ

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2021

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nur Azizah Arif**, NIM: **10545 11007 16**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 071 Tahun 1442 H/2021 M, Pada Tanggal 11 Sya'ban 1442 H/25 Maret 2021 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Sabtu Tanggal 27 Maret 2021 M.

Makassar, 13 Sya'ban 1442 H
27 Maret 2021 M

Panitia Ujian

Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)

Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. (.....)

Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)

Dosen Penguji : 1. Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd. (.....)
2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd. (.....)
4. Hj. Musfira, S.Ag., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM :860 934

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui
Media Lego di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre Kec
Gantarang Kab Bulukumba.**

Nama Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : NUR AZIZAH ARIF

NIM : 10545 1100716

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 27 Maret 2021

Disetujui Oleh

Pembimbing I


Hj. Hidayah Ouraisy, M.Pd
NIDN. 0911068101

Pembimbing II


Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd
NIDN. 0908108701

Mengetahui,

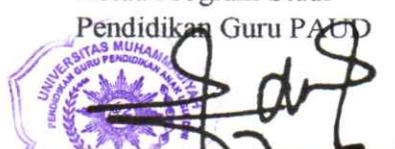
Dekan FKIP

Unismuh Makassar


Tasrif Akib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru PAUD


Tasrif Akib S.Pd., M.Pd
NBM : 951 830

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Dalam meraih kesuksesan, kamu harus melewati berbagai rintangan. Tidak ada yang instan di dunia ini. Sebab, kamu harus bekerja keras untuk meraih kesuksesan.

Dengan segala kerendahan hati...

Kupersembahkan karya sederhana ini pada kedua orang tuaku tercinta
Ayahanda H. ArifuddindanHj. Rosmiati

Saudara-saudariku, serta keluarga besarku. Yang senantiasa mengiringi langkahku dengan doa dan kasih sayang mereka yang tulus demi kesuksesanku.



ABSTRAK

Nur Azizah Arif, 2021. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Lego di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Ponre Pada Kelompok B Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hidayah Quraisy, M. Pd dan Pembimbing II Fadhillah Latief, S, Psi., M. Pd

Masalah utama dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan media lego di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ponre Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan permainan media lego yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ponre Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melakukan analisis data dengan empat tahapan yaitu tahap pengumpulan data, data kualitatif dan data kuantitatif

Hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa melalui permainan media lego di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Ponre Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba sangat efektif sebagai bukti bahwa proses peningkatan media lego itu sangat efektif yaitu proses penerapan pada anak didik, teknik yang digunakan, sarana dan media yang digunakan serta sikap dan respon anak didik dalam permainan media lego melalui motorik halus dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Lego

KATA PENGANTAR

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu. Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu memberi kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilaang dari kehidupan seseorang. Demikian juga penulis, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daaya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua saya Arifuddin dan Rosmiati yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi untuk penulis. Kepada Dr. Hidayah Quraisy, M.Pd dan Fadhilla Latief, S.Psi.,M.Pd., pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, bapak Erwin Akib, M. Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan bapak. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Tidak lupa juga ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, Guru, Staf TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ponre Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian serta selalu memberikan arahan dan bimbingan yang baik untuk penulis dalam melakukan penelitian.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa merapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, segala saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Januari 2021

Nur Azizah Arief



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTTO	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian yang relevan	7
B. Kajian Pustaka	8
C. Kerangka Pikir	23
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	26
B. Lokasi dan Subyek Penelitian	26
C. Faktor yang Diselidiki	27
D. Prosedur Penelitian	27
E. Instrument Penelitian	29
F. Teknik Pengumpulan Data	30

G. Teknik Analisis Data.....	30
H. Indikator Keberhasilan.....	32

BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian.....	33
B. Hasil Pembahasan Penelitian.....	58

BAB V Simpulan Dan Saran

A. Simpulan.....	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non-fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

QS. An-Nahl Ayat 97

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُم بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

Artinya: Barangsiapa yang mengerjakan amal saleh, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka sesungguhnya akan Kami berikan kepadanya kehidupan yang baik dan sesungguhnya akan Kami beri balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usiadini dapat berkembang optimal apabila distimulasi sesuai tahapan perkembangan yang mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA). Dalam STPPA terdapat 6 aspek perkembangan anak, antara lain aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional, seni dan Bahasa

Pengembangan kemampuan motorik adalah kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan aktivitas sensori motor. Kemampuan tersebut meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil yang

memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik. Perseptual adalah kemampuan memahami dan menginterpretasikan informasi sensori atau kemampuan intelektual untuk mencari makna yang diterima oleh panca indera.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Tingkat Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada lingkup perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun meliputi menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan 2 berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci. Menurut standar isi PAUD (Depdiknas, 2007) indikator motorik halus anak usia 5-6 tahun adalah memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan dua jari), membuat berbagai bentuk dengan meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran meniru melipat kertas sederhana.

Akan tetapi, pesatnya kemajuan teknologi zaman sekarang seperti maraknya video games, playstation dan computer menyebabkan anak-anak kurang menggunakan waktu mereka untuk permainan dengan menggunakan kemampuan motorik halus. Hal tersebut tentu saja menyebabkan kurang berkembangnya otot-otot halus pada tangan. Keterlambatan perkembangan otot-otot ini menyebabkan kesulitan menulis ketika anak masuk sekolah. Berdasarkan uraian di atas, jika masalah tersebut tidak segera diatasi maka dapat menghambat potensi yang dimiliki anak dan akan terlewat begitu saja mengingat usia dini merupakan masa emas dalam

mengembangkan seluruh potensi anak. Meski potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan di tahun-tahun berikutnya, namun hasil yang dicapai tidak akan seoptimal apabila dikembangkan pada masa emasnya.

Lego merupakan permainan yang bersifat membina keterampilan dan rangsangan bagi kreatifitas anak karena melalui eksperimentasi dalam bermain anak, akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan (Hurlock, 2005). Selanjutnya, kreatifitas anak dapat semakin berkembang, anak lebih eksploratif serta terampil dalam memainkan lego. Pada penelitian ini tampak variasi perubahan perkembangan kognitif pada tiap-tiap responden setelah diberikan intervensi berupa permainan lego. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan diantaranya usia anak, jenis kelamin, jumlah saudara, mainan yang tersedia, usia orang tua serta pendidikan dan pekerjaan orang tua, sehingga hasil yang diperoleh juga berbeda pada tiap-tiap responden.

Sudono (2000) menjelaskan bahwa permainan lego dapat dimainkan sejak anak-anak sampai dewasa. Permainan ini menyenangkan bisa meningkatkan kreativitas karena bermain membutuhkan imajinasi dan daya pikir anak didik. Permainan lego adalah salah satu permainan yang paling populer di dunia anak-anak, lego adalah permainan yang berupa kepingan dapat dimainkan oleh anak dengan cara menyusun agar anak dapat mengembangkan imajinasinya dan kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Mulyadi (2004) menjelaskan bermain lego adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif. Menurut penelitian yang penulis temukan pada jurnal

(Kartini,2018) Penggunaan media lego terbukti lebih mampu untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4 -5 tahun. Hal ini terlihat bahwa ketika mengerjakan kegiatan keterampilan yang diberikan masih banyak terlihat anak yang hanya mencontek kegiatan teman-temannya dan anak tidak berani menambahkan bentuk lain dari contoh yang sudah ada, anak didik banyak yang mulai bosan dengan kegiatan tersebut, sehingga banyak anak yang lebih memilih ngobrol dengan temannya ketika mengerjakan keterampilan menjiplak menggambar dan menggunting disini terlihat kurangnya kreativitas anak yang muncul dikarenakan proses pembelajaran yang monoton.

Setelah diberikan media pembelajaran lego kreativitas anak mulai meningkat, hal ini disebabkan ketika proses pembelajaran berlangsung anak-anak sangat antusias dan kelihatan anak-anak senang ketika menggunakan media lego sebagai alat pembelajaran, hal ini terlihat pada kegiatan mereka disaat menyusun dan membentuk sesuai dengan yang diinginkannya. Penggunaan media lego merupakan salah satu alat permainan yang dapat mendorong imajinasi anak karena melalui media lego ini akan membuat anak senang berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Pada saat penulis melakukan observasi awal, proses pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal selama 4 hari dari tanggal 12-14 januari 2020 di temukan yaitu pada kelompok B terdapat 10 anak didik diantaranya 5 anak laki-laki, 5 anak perempuan.

Adapun 4 anak di antaranya belum mampu berkembang, dalam hal ini penulis mengamati melalui penilaian harian dan memantau bagaimana proses pembelajaran yang guru berikan pada anak didik yang dilakukan di kelas B ternyata media pembelajaran yang digunakan tidak menarik minat anak didik. Berdasarkan hal

tersebut maka peneliti akan menerapkan media pembelajaran menggunakan lego yang dapat membuat anak didik aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Lego di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre Pada Kelompok B Kec Gantarang Kab Bulukumba”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

Bagaimana meningkatkan motorik halus anak melalui media lego di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre Kec. Gantarang Kab. Bulukumba

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

Untuk meningkatkan bagaimana pengembangan motorik halus anak melalui media lego di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre Kec. Gantarang Kab. Bulukumba

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, dapat memberikan gambaran dalam penggunaan lego sebagai media pengembangan motorik halus anak.
- b. Bagi anak, dengan bermain lego diharapkan dapat dijadikan suatu kegiatan untuk mengembangkan motorik halus anak.

- c. Bagi sekolah, sebagai bahan refleksi dalam mengembangkan motorik halus anak
- d. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan secara langsung mengenai penggunaan lego sebagai media pengembangan motorik halus anak.

2. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran serta menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan lego sebagai media pengembangan motorik halus anak.
- b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan lego sebagai media pengembangan motorik halus anak.



BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Anik Mufliha Sinta	Upaya mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui media lego konstruksi pada kelompok B di TK BA Sentono Ngawanggo Ceper Klaten	Menggunakan jenis penelitian PTK. Tehnik pengumpulan data sama menggunakan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.	Menggunakan metode penelitian kualitatif. Subyek dalam penelitian ini meneliti anak dengan usia 3-4 tahun.
2.	Zulfa Tesaningrum	Terapi bermain lego dalam dalam menurunkan tingkat kecemasan anak usia prasekolah	Menggunakan metode PTK - Subyek dalam penelitian ini yaitu anak usia prasekolah usia 3 sampai 6 tahun	Menggunakan metode penelitian eksperimen
3.	Kiki Ria Mayasari	Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan melipat kertas pada kelompok B4 di masjid syuhada Yogyakarta	Menggunakan metode PTK Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan dokumentasi	Menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart

B. Kajian Pustaka

1. Konsep Perkembangan Motorik

a. Perkembangan Motorik

Pengertian Perkembangan Motorik menurut Elizabeth B Hurlock (1978) “menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus.”

Menurut Endang Rini Sukanti (2000) bahwa “perkembangan motorik adalah sesuatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses penerarahan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan dan proses penerarahan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya”. Dari berbagai pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan keterampilan motorik dari lahir sampai umur lima tahun yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan keterampilan motorik.

b. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak

Dalam pemilihan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, guru perlu menyesuaikannya dengan karakteristik anak TK yang selalu bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara (Bambang Sujiono, 2005). Menurut Bredekamp dan Copple (Bambang Sujiono, 2005) anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan aktivitas berikut ini:

- 1) Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik.
- 2) Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki.
- 3) Dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat
- 4) Mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntang untuk menampung akrobat).
- 5) Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan control diri dalam kegiatan kelompok.

Perkembangan anak usia 5-6 tahun sangatlah pesat. Pada usia ini, anak mulai mengembangkan keterampilan-keterampilan baru dan memperbaiki keterampilan yang sudah dimilikinya. Perkembangan ini juga ditunjukkan oleh keseimbangan yang baik dalam meneliti balok titian/papan titian, melompati berbagai objek, melompat dengan baik, melompati tali, melompat dan turun melewati beberapa anak tangga, memanjat, koordinasi gerakan berenang, dan bahkan mengendarai sepeda roda dua.

2. Perkembangan Motorik Halus Anak

A. Pengertian Motorik Halus

Menurut Susanto (2011) menjelaskan bahwa motorik halus adalah “gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot

kecil saja, karena semakin baiknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.”

Suyanto (2005: 51) mengatakan bahwa “karakteristik pengembangan motorik halus anak lebih ditekankan pada gerakan-gerakan tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, menggambar, menggunting dan melipat. Keterampilan motorik halus mulai berkembang, setelah diawali dengan kegiatan yang amat sederhana seperti memegang pensil, memegang sendok dan mengaduk.”

Keterampilan motorik halus lebih lama pencapaiannya dari pada keterampilan motorik kasar karena keterampilan motorik halus membutuhkan kemampuan yang lebih sulit misalnya konsentrasi, kontrol, kehati-hatian dan koordinasi otot tubuh yang satu dengan yang lain. Seiring dengan pertambahan usia anak, kepandaian anak akan kemampuan motorik halus semakin berkembang dan maju dengan pesat. Anak-anak usia 4-5 tahun memperoleh kendali motorik halus yang lebih baik terhadap tangan dan jari-jarinya dan menggunakan kendali ini untuk mengembangkan keterampilan menggambar, memotong, mewarnai dan melipat. Anak dapat memakai dan melepas baju, dan menggunakan perkembangan motorik halus untuk menjadi lebih mandiri.

Selama masa-masa prasekolah awal, anak-anak menghaluskan keterampilan motorik halus. Mereka memperoleh kendali terhadap tubuh dan memiliki

rentang perhatian yang lebih luas. Anak usia prasekolah, koordinasi mata dan tangan anak sudah berkembang semakin baik. Anak mulai dapat menggunakan tangan untuk berkreasi, misalnya menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, membuat gambar sederhana, mewarnai dan lain sebagainya.

Menurut Petersen & Wittmer (2019) perkembangan motorik halus memiliki tiga aspek dasar yaitu; menjangkau, menggenggam dan memanipulasi objek; koordinasi bilateral; dan kemampuan membantu diri sendiri. Berikut merupakan penjelasan dari teori diatas sebagai berikut :

- 1) Menjangkau, menggenggam dan memanipulasi objek. Anak mengembangkan kemampuan mereka untuk akurat dan sengaja mengkoordinasikan pergerakan mata dan tangan serta menggunakan lengan, tangan dan jari mereka ke objek, melepaskannya dan mengeksplorasi sifat-sifatnya. Anak terus memanipulasi lingkungan sekitarnya.
- 2) Koordinasi bilateral Dengan kegiatan koordinasi bilateral, satu tangan akan memegang sesuatu dengan mantap sementara tangan lainnya mengoperasikan atau mengeksplorasi benda tersebut. Kegiatan koordinasi bilateral mengharuskan koordinasi kedua sisi tubuh sembari menggunakan kedua tangan secara bebas. Salah satu contoh dari koordinasi bilateral dengan kedua tangan yang digunakan secara bebas adalah melukis jari dengan kedua tangan bersama-sama.
- 3) Kemampuan membantu diri sendiri Anak menggunakan kemampuan motorik halusnya untuk membantu diri mereka melakukan kegiatan sehari-

hari seperti menulis, memakai pakaian, mengikat tali sepatu dan lain sebagainya.

Keterampilan motorik halus yang paling utama pada anak usiadini adalah kemampuan memegang pensil dengan tepat yang diperlukan untuk menulis kelak. Perkembangan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan.

Dari pembahasan diatas maka dapat dikatakan bahwa perkembangan motorik halus adalah perkembangan kemampuan anak dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dilakukan yang dapat mereka lakukan, jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika ia makin terampil menguasai motoriknya.

a. Pengaruh Perkembangan Motorik

Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu dipaparkan oleh Hurlock (1996) sebagai berikut:

- 1) Anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memancing boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.
- 2) Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.

3) Anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris-berbaris.

Motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya, bahkan dia akan terkecualikan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan). Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan *self-concept* atau kepribadian. Gerakan motorik halus apabila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Oleh karena koordinasi antara mata dan tangan sudah semakin baik maka anak sudah dapat mengurus diri sendiri dengan pengawasan orang yang lebih tua. Gerakan motorik halus yang terlihat saat usia TK, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir, membuka dan menutup retsluiting, memakai sepatu sendiri, mengancingkan pakaian, serta makan sendiri dengan menggunakan sendok dan garpu.

Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan

rautan pensil. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental, misalnya keterampilan membuat gambar. Dalam membuat gambar, selain anak memerlukan keterampilan menggerakkan pergelangan dan jari-jari tangan, anak juga memerlukan kemampuan kognitif yang memungkinkan terbentuknya sebuah gambar. Misalnya, untuk menggambar lingkaran, anak perlu memahami konsep lingkaran terlebih dahulu sebelum menerjemahkannya dalam bentuk gambar. Contoh lain, saat anak berlatih bermain balok dengan menumpuk balok-balok kayu atau lego, anak memerlukan keterampilan mengambil balok, dan juga anak harus mengetahui apa yang akan diperbuatnya dengan balok-balok itu.

c. Karakteristik Motorik Halus

Adapun beberapa karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh (Hartani, 2005) sebagai berikut :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Merupakan pribadi yang unik,
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi,
- 4) Masa paling potensial untuk belajar,
- 5) Menunjukkan sikap egosentris,
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus menurut Hurlock (Dalam Al-Maqassary 2014) yaitu “perkembangan sistim saraf, kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak, keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak, lingkungan yang mendukung, aspek psikologis anak, umur, jenis kelamin, genetik, dan kelainan kromosom.”

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gearlach dan Ely (1971) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Heinich dkk (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan sejenisnya disebut media komunikasi, apabila media itu membawa pesan-pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan peserta didik menuju perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu

dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil yang dicapainya. Berbagai peneliti yang dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran sampai pada kesimpulan bahwa proses dan hasil peserta didik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Menurut Khadijah, (2016) menyatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Menurut Dhine, (2012) menyatakan “bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara.”

Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Tujuan dari aktivitas pembelajaran adalah terjadinya proses belajar pada dari adanya interaksi dengan lingkungan atau pengalaman. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah dimana dimaksudkan disini adalah suatu perantara yang

menghubungkan semua pihak yang membutuhkan suatu hubungan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya :

- 1) Media visual/media grafis adalah media yang hanya dapat dilihat jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan yang anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema yang sedang di pelajari
- 2) Media audio, suatu media berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- 3) Media proyeksi (audio-visual) mempunyai persamaan dengan grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksi dan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, adakalanya dia ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula visual saja.

4 Media Lego

Menurut Nurvidia Tintai (2018) “Menjelaskan bahwa lego merupakan sejenis mainan bongkar pasang yang biasanya terbuat dari plastik kecil, yang biasanya

cukup terkenal di kalangan anak-anak. Kepingan-kepingan lego bisa disusun menjadi model apa saja, seperti rumah, mobil, kreta api, kota patung, kapal, pesawat, robot dan lain-lain. Permainan ini hampir sama seperti *building block* biasanya sangat mengkhususkan namun lebih varian. Kalau *building block*, biasanya hanya mengkhususkan pada satu bangunan berupa rumah saja, namun untuk lego banyak objek yang ditirukan.

Lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik. Alat permainan ini berupa potongan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan susun sesuai dengan keinginan. Permainan lego atau permainan balok bongkar pasang yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi, sehingga dapat disatukan yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk misalnya berbentuk rumah, robot, mobil, pesawat, gedung dan lain-lain.

Dengan mengalami langsung, peserta didik diharapkan lebih semangat belajar, tidak bosan, menyenangkan dan lebih aktif dalam mengembangkan kreativitasnya. Sekarang kurang sekali parah pendidik menggunakan media permainan yang melibatkan anak untuk mengembangkan kreativitas belajar anak. Jadi, permainan lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi, sehingga dapat disatukan yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk. misalnya : berbentuk robot, mobil, pesawat, rumah, gedung, dan lain-lain. Permainan bongkar pasang balok (Lego) memang mengasyikkan. Permainan ini tidak mengenal batas usia. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa senang bermain lego.

Dari pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media lego dapat menumbuhkan kreativitas anak-anak dalam membuat sesuatu misal, mobil, pesawat kapal dll dan diharapkan kemampuan motorik halus anak dapat berkembang serta menumbuhkan semangat kompetisi yang mendorong anak-anak untuk berpikir dan bereaksi cepat.

a. Aturan Permainan Lego

Cara bermain lego yaitu dengan mencampur kepingan-kepingan lego menjadi satu rangkaian, kemudian menatanya kembali menjadi bentuk tertentu yang sudah ditentukan. Anak yang tercepat menyusun lego sesuai dengan susunan yang benar, maka anak tersebut yang menjadi pemenangnya. Dengan adu cepat dalam bermain lego, diharapkan kemampuan motorik halus anak dapat berkembang serta menumbuhkan semangat kompetisi yang mendorong anak-anak untuk berpikir dan bereaksi cepat.

Kesulitan terjadi pada anak-anak yang kemampuan motoriknya masih kurang, sehingga permainan ini butuh di ulang kembali agar motorik halus setiap anak dapat berkembang. Ketika melakukan aktifitas permainan, diperlukan adanya aturan dalam bermain untuk anak. latif (2013: 128) membagi aturan bermain sebagai berikut:

- 1) Lego untuk membangun
- 2) Membangun lego di atas alas
- 3) Mengambil lego secukupnya
- 4) Start – finish lincer
- 5) Bermain tepat waktu

6) Beres – beres

b. Cara Bermain Lego

Lego merupakan alat permainan edukatif moderen yang terbuat dari bahan plastik. Cara menggunakannya ialah dengan cara menyusun lego sesuai yang diinginkan anak. den gan alat permainan ini seorang anak dapat berkeaktivitas sesuai dengan imajinasinya. Lego dapat digunakan untuk anak usia 2 tahun keatas. Lego dapat disusun menyerupai binatang, kendaraan, rumah, dan lain sebagainya. Seperti halnya balok, lego dapat pula dimainkan dengan berbagai cara dan kreativitas anak. Cara bermain lego tidaklah sulit, sama seperti konsep permainan bongkar pasang lainnya. Jika sang anak masih kesulitan memainkannya, anda dapat memberikan contoh untuknya. Setelah itu, mintalah iya untuk memasangnya sendiri sesuai dengan kreativitasnya yang di butuhkan dalam permainan lego adalah kreativitas anak. sebab anak bebas menyusun lego tersebut berdasarkan daya imajinasinya. APE lego ini sudah dikenal banyak orang dengan berbagai macam model yang menarik. Cara bermainnya hampir sama dengan bongkar pasang balok hal inilah yang membutuhkan kesabaran dan imajinasi permainan ini. Karena tingkat kesulitannya yang lumayan maka permainan ini secara tidak langsung dapat mengasah kreativitas anak dan dapat mengacu daya pikir otak anak.

c. Manfaat media lego

Pemanfaatan permainan lego sangat mempengaruhi kecerdasan anak, khususnya kecerdasan visual spasial anak. Karena kecerdasan visual spasial anak dapat di stimulus melalui permainan lego. Selama ini guru hanya mengenal

permainan balok, puzzle, menggambar dan mewarnai yang bisa mengembangkan kecerdasan visual spasial tetapi seiring berkembangnya zaman telah berkembang permainan lego yang merupakan pengembangan dari permainan balok.

Anak akan tanpa sadar sedang belajar banyak saat bermain lego mulai dari mengenal warna, konsep geometri, berhitung, belajar merancang, mengenal ukuran, dan belajar menentukan arah dan posisi. Aspek dari kecerdasan visual spasial adalah kepekaan terhadap bentuk, unsur bentuk, ukuran, komposisi, dan warna. Mereka yang cerdas visual spasial sangat imajinatif mampu membayangkan sesuatu dengan detil, senang membuat konstruksi tiga dimensi dari unsur, seperti: lego, bricks, bombiq, dan balok dan juga mereka belajar dengan melihat dan mengamati benda, bentuk dan warna (Musfiroh, 2008).

Pembelajaran bagi anak usia dini termasuk Taman Kanak-kanak memiliki kekhasan tersendiri didalamnya. Kegiatan pembelajaran yang lebih mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak hendaknya juga disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar anak mampu melewati proses belajarnya. Istilah pembelajaran berasal dari kata belajar, yaitu suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian (Fadlillah, 2014)

Keberhasilan proses pendidikan dapat terlihat dari perubahan perilaku yang positif pada anak. Pengembangan keterampilan hidup pada anak hendaknya membekali anak untuk memiliki keterampilan hidup dalam arti yang sangat sederhana sesuai dengan kemampuan anak.

d. Langkah-Langkah Bermain Lego

Menurut Latif, dkk (2011 : 219), bermain lego dapat dilakukan dengan langkah-langkah bermain lego, adapun langkah-langkah bermain lego sebagai berikut:

a. Pijakan lingkungan bermain pembangunan

- 1) Pengelolaan awal lingkungan pembangunan dengan tepat bangunan yang dipilih
 - 2) Guru menyiapkan perlengkapan main pembangunan terstruktur maupun cair
 - 3) Menata lingkungan pembangunan untuk mendukung hubungan sosial yang positif
- b. Pijakan pengalaman sebelum main pembangunan
- 1) Membaca sebuah buku atau cerita yang memberi gagasan kepada anak yang berkaitan dengan kegiatan pembangunan
 - 2) Menggabungkan kosakata baru dan memperagakan konsep-konsep yang tertuju pada bermain pembangunan
 - 3) Mendiskusikan gagasan untuk pengalaman main pembangunan
 - 4) Menyediakan kesempatan-kesempatan kepada anak untuk hubungan sosial dengan teman dengan cara menempatkan bahan-bahan dan tempat yang cukup.
 - 5) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main pembangunan
 - 6) Merancang dan menerapkan urutan transisi untuk main

c. Pijakan pengalaman main pembangunan setiap anak

- 1) Guru mendemonstrasikan bagaimana cara membuat suatu bentuk konstruksi sederhana di sesuaikan dengan tema, misalnya bentuk buah nenas

- 2) Memberikan setiap anak waktu yang cukup untuk beraktivitas dan berkreasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya (paling sedikit 60 menit untuk membangun hasil karyanya).
- 3) Guru mengajukan pertanyaan dan diskusi tentang pembangunan mereka hal ini untuk memperkuat dan memperluas bahasa anak
- 4) Memberikan contoh hubungan yang tepat melalui percakapan dengan setiap anak sambil mereka membangun
- 5) Mengamati dan mendokumentasikan kemajuan perkembangan anak – anak

d. Pijakan pengalaman setelah main

- 1) Guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
- 2) Kemudian anak membereskan alat-alat dan bahan yang telah digunakan dalam bermain

E. Kerangka Pikir

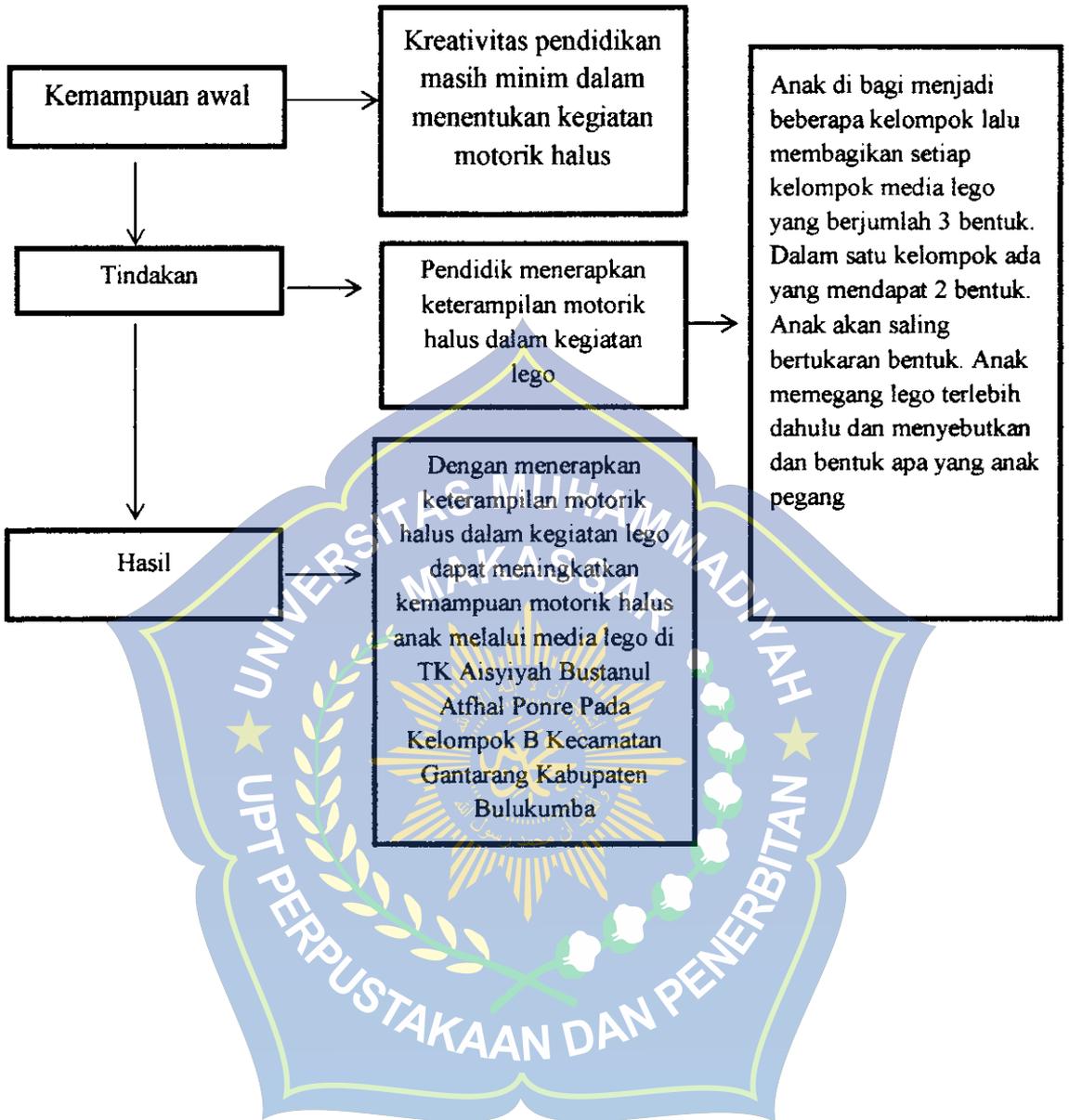
Dalam menerapkan perkembangan motorik halus melalui media lego mempelajari bahwa anak belajar ketepatan tangan dan mata. Selain itu anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi. Oleh karena itu, dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik serta kematangan mental

Perkembangan motorik halus di TK perlu dilakukan sejak usia dini karena pada masa ini merupakan masa emas *golden age* masa ini paling ideal dalam mempelajari motorik halus anak diharapkan juga di kelompok B TK Aisyiyah Atfhal Ponre Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba sudah mencapai dan

melawati perkembangan motorik halus yang normal. Selanjutnya peserta didik dapat memberikan stimulus yang tepat untuk melatih motorik halus anak.

Sehingga perkembangan motorik halus anak dikatakan normal dalam proses kegiatan pembelajaran diperlukan beberapa kegiatan cara lain yang bersifat menyenangkan bagi anak khususnya pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal PonreKecamatanGantarang Kabupaten Bulukumba. Salah satu kegiatan yang menyenangkan untuk meningkatkan motorik halus anak adalah kegiatan media lego. Media lego merupakan sejenis mainan bongkar pasang yang biasanya terbuat dari plastik kecil, yang biasanya cukup terkenal di kalangan anak-anak sehingga kemampuan motorik halus anak akan terlatih.

Kegiatan yang melatih koordinasi mata dan tangan yang dianjurkan dalam waktu yang cukup meskipun penggunaan tangan belum utuh belum tercapai. Adapun langkah-langkah yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak meliputi: guru menyampaikan tujuan dan tema secara jelas, guru mengatur tempat duduk, guru melaksanakan kegiatan pembukaan, inti, dan penutup, guru menciptakan suasana yang akrab dan menyenangkan, guru mampu mengembangkan keterampilan pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan kerangka pikir sebagai berikut :



E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan media lego dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Salah satu alat yang dicakup oleh orientasi tersebut adalah PTK yang merupakan strategi dan penelitian pendidikan dalam gerakan “guru selaku peneliti” Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah peningkatan perkembangan motorik halus melalui penerapan media lego digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kolaboratif. Dalam penelitian ini kolaborasi dilakukan antara peneliti dan guru kelas. Peneliti bertindak sebagai observer dan guru kelas bertindak sebagai pelaksana tindakan.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kurt Lewin, yaitu model yang mendasari model-model lainnya yang berangkat dari model Action research. Konsep inti dari PTK menurut Kurt Levin, bahwa dalam setiap siklus PTK terdiri dari empat langkah, yakni: 1) perencanaan (planning), 2) aksi atau tindakan (acting), 3) observasi (observation), dan 4) refleksi (reflecting). Dimiyanti (2014: 125) Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus-menerus.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Pada Penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak didik kelompok B diTK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, dengan jumlah anak didik sebanyak 10 anak yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan yang berada pada rentang usia 5-6 tahun serta 1 orang pendidik/guru. Beberapa hal yang mendasari peneliti

mengambil subjek penelitian tersebut karena pendidik di lembaga tersebut bersikap terbuka dan sangat ramah sehingga nantinya akan memudahkan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini. dari observasi awal peneliti menemukan kemampuan motorik halus anak belum sesuai dengan yang diharapkan. Melalui penelitian ini, peneliti berharap agar kemampuan motorik halus anak didik dapat meningkat setelahnya.

C. Faktor yang Diselidiki

1. Faktor Proses

Pada penelitian ini berdasarkan faktor prosesnya, yang akan diteliti adalah anak didik sangat antusias dengan permainan lego serta anak didik aktif dalam bermain lego proses pembelajaran tersebut berlangsung.

2. Faktor Hasil

Pada penelitian ini berdasarkan faktor hasil, yang akan diteliti adalah kemampuan motorik halus anak didik kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Atfhal PonreKecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba.

D. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Persiapan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian ini adalah:

- 1) Membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan tema pada hari itu di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Atfhal PonreKecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba.

- 2) Mempersiapkan lembar observasi
- 3) Menyiapkan media pembelajaran serta yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran melalui penerapan perkembangan motorik halus
- 4) Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi yang akan digunakan dalam penerapan perkembangan motorik halus.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yaitu melakukan tindakan di kelas. Pada tahap ini guru harus ingat dan taat pada rencana yang sudah disepakati dan dirumuskan oleh guru dan peneliti. Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dan prosedur penelitian yang telah disusun bersama. Guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat jalannya proses tindakan.

3. Observasi atau Pengamatan

Pelaksanaan observasi yang diamati oleh peneliti melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol seimbang pada saat tindakan sedang berlangsung dan melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas yang dilakukan oleh peneliti pada saat tindakan sedang berlangsung.

4. Refleksi

Refleksi kegiatan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Refleksi dilakukan

ketika guru sebagai pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti, untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti melakukan refleksi sekiranya terdapat kekurangan atau kelebihan. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan tersebut untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi, hasil data yang diperoleh terkait dengan observasi

2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk menambah informasi penelitian, berisi butir-butir pertanyaan yang akan ditanyakan kepada pihak guru, orang tua atau wali murid yang terkait dengan pembelajaran melalui media lego.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen arsip. Dokumen perangkat berupa daftar nilai, daftar hadir dan arsip yang dimiliki oleh pendidik di

kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba untuk memperkuat data dan menghindari kekeliruan sumber data.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara serta dokumentasi.

1. Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua aktivitas anak didik pada proses penerapan perkembangan motorik halus anak melalui media lego. Observasi dilakukan pada anak didik kelompok B untuk memperoleh data anak yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud adalah dokumentasi berupa hasil kegiatan proses bermain lego atau video kegiatan untuk menambah informasi penelitian.

3. Interview (Wawancara)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (Interview) sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewee) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu. Dalam penelitian ini ditujukan atas pertanyaan itu kepada guru dan wali murid. Wawancara dilakukan secara formal dan non formal agar informasi akurat.

G. Teknik Analisis Data

Data yang berupa fakta maupun angka- angka. Data yang diperoleh dan dikumpulkan dianalisis terlebih dahulu dengan maksud untuk membuktikan ada tidaknya perbaikan yang dihasilkan setelah dilakukan tindakan. Dengan adanya analisis data ini, maka dapat diketahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah diberikan tindakan melalui penerapan media lego .Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat digunakan yaitu :

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu informasi yang berbentuk deskripsi yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau sikap anak terhadap metode belajar yang baru yang dapat dianalisis secara kualitatif.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang dapat dianalisis secara deskriptif menggunakan analisis statistik deskriptif (menghitung rata-rata perkembangan anak berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi). Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu mencoba menggambarkan keadaan yang sebenarnya dan dideskripsikan dalam bentuk narasi sesuai hasil pengamatan. Data juga dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari perlakuan yang diberikan guru. Tujuannya yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak

setelah diberikan tindakan melalui penerapan perkembangan media lego rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari persentase, yaitu sebagai berikut:

Adapun penafsiran data kualitatif dilakukan dengan persamaan berikut:

- a. Nilai akhir $= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
- b. Rata – rata $= \frac{\text{Jumlah Skor keseluruhan Anak Didik}}{\text{Jumlah Anak Didik}}$

Tabel 3.2. Presentase

Penilaian	Kriteria
80 – 100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)
61-80%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
41-60%	MB (Mulai Berkembang)
0-40%	BB (Belum Berkembang)

Keterangan :

BSB : Apabila anak mampu melakukan kegiatan yang dinyatakan dalam indikator secara mandiri dan membantu temannya (****)

BSH : Apabila anak mampu melakukan kegiatan yang dinyatakan dalam indikator secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan (***)

MB : Apabila anak mulai mampu melakukan kegiatan yang dinyatakan dalam indikator dengan bantuan (**)

BB : Apabila anak belum mampu melakukan kegiatan yang dinyatakan dalam indikator (*)

H. Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ada perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 70% anak berada pada tingkat kemampuan berkembang sesuai harapan. Anak mampu menguasai indikator kemampuan motorik halus anak melalui media lego.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre terletak di Jalan Sultan Hasanuddin Kel. Jalanjang Kec. Gantarang Kab. Bulukumba Dipimpin oleh Kepala Sekolah Ibu Muawiyah, S.Pd. yang bertempat di kediaman kepala sekolah dengan status Yayasan.

a. Keadaan Umum

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre terdapat 3 bangunan yaitu 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang wc, 4 ruang kelas yaitu kelompok A dan 3 ruang kelompok B (B1, B2 dan B3). Lokasi anak untuk bermain di luar dilengkapi dengan beberapa alat permainan. TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre ini memiliki fasilitas bermain *outdoor* dan *indoor* yang memiliki luas 140 m² ini memiliki 8 orang tenaga pendidik yang terdiri dari Kepala Sekolah, guru kelompok A, guru kelompok B. Anak didik yang terdaftar pada tahun 2021 ini berjumlah 70 anak yang terdiri dari 15 kelompok A dan 55 kelompok B.

Program kegiatannya mengacu pada kurikulum 2013 yang dipadukan dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Adapun proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengacu pada tema-tema yang terlaksana di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre. Pada semester 1 tema yang digunakan terdiri dari tema diri sendiri, lingkunganku,

kebutuhanku, Binatang, dan Tanaman. Sedangkan pada semester 2 tema yang digunakan antara lain Rekreasi, Pekerjaan, Air, Api dan Udara, Alat Komunikasi, Tanah Airku dan Alam Semesta.

b. Alat Permainan

Tabel 4.1 Alat Permainan di Luar Ruang Kelas

Nama Alat Permainan	Jumlah	Kondisi
Ayunan	2	Baik
Jungkitan	1	Baik
Panjatan	1	Baik
Kursi Putar	1	Baik

c. Kualifikasi Pendidikan

Tabel 4.2 Kualifikasi Pendidikan Tenaga Pengajar Aisyiyah Bustanul Athfal Ponre

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1	Muawiyah, S.Pd	SI PAI	Kepala Sekolah
2	Hj. Wardah.R	SI PGTK	Guru Kelas
3	Sufiati	SI PGTK	Guru Kelas
4	Nursyamsi, S.Pd	SI PAI	Guru Kelas
5	Saodah, S.Pd	DIII PGTK	Guru Kelas
6	Hasmanar S.Pdi	SI PAI	Guru Kelas
7	Asmawati S.Pd	SI PKN	Guru Kelas
8	Sumarni S.Pd	SI BHS INDONESIA	Guru Kelas
9	A.Fitri Susanti	SMA	Guru Kelas
10	Ahmad Faizal	STM	Penjaga sekolah

Adapun nama-nama anak didik kelompok BI TK Aisyiyah Bustanul Athfal yang menjadi subjek penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3 Nama anak didik kelompok B1 Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1	ASR	Laki-Laki
2	NK	Perempuan
3	ARS	Perempuan
4	AA	Laki-laki
5	MFQ	Laki-laki
6	MFK	Laki-laki
7	AAQ	Perempuan
8	NF	Perempuan
9	MR	Laki-laki
10	EZ	Perempuan

Dari uraian di atas mengenai gambaran umum lokasi penelitian maka yang menjadi sasaran peneliti dalam hal ini yaitu tenaga pendidik atau pengajar kelompok B, khususnya kelompok B1 yang memiliki jumlah anak didik sebanyak 10 orang yaitu 5 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan yang didampingi oleh 2 orang tenaga pendidik. Jam belajar di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre dimulai pukul 07.30 sampai 09.00 setiap hari senin sampai kamis.

d. Proses Pembelajaran Pra Tindakan di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre

Pra tindakan dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis, 4-6 Januari 2021. Dengan tema rekreasi dan sub tema tempat-tempat rekreasi. Proses pembelajaran meningkatkan perkembangan motorik halus melalui gambar pada anak di

kelompok B1 diTK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre. Pembelajaran tersebut disusun oleh guru kelompok B1 dengan alokasi waktu 90 menit dikarenakan kondisi pandemik. Langkah pertama anak-anak berbaris di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan memutar lagu-lagu anak seperti lonceng berbunyi dan yang sejenisnya. Setelah itu mengucapkan syair potong kuku lalu guru memeriksa kuku anak-anak sambil masuk satu persatu di kelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (doa sebelum belajar) kemudian guru mengkomunikasikan tema rekreasi

Guru melakukan tanya jawab tentang “rekreasi” pada subtema Bagian bagian tanaman. Kemudian guru menjelaskan secara singkat mengenai tempat rekreasi. Langkah kedua guru memperlihatkan gambar tempat rekreasi, langkah ketiga guru meminta anak untuk mewarnai gambar rekreasi sesuai dengan contoh yang diperlihatkan oleh guru. Namun pada saat guru menjelaskan materi tersebut berjalan kurang kondusif karena banyak anak yang tidak memerhatikan dan beberapa anak sibuk bermain sendiri atau bermain dengan teman lainnya. Salah satu penyebab kondisi tersebut terjadi adalah anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran khususnya mengenal tempat rekreasi melalui penggunaan media gambar. Media pembelajaran yang digunakan guru dapat dikatakan monoton karena hanya memakai media gambar, sehingga menimbulkan rasa cepat bosan pada anak

Terlihat masih banyak anak yang kurang meningkat perkembangan motorik halus yaitu belum mampu melakukan berbagai gerakan terkoordinasi

secara terkontrol dan seimbang dan belum mampu menggunakan tangan kanan dan kiri pada saat mewarnai gambar rekreasi sehingga ini menjadi landasan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak dengan menggunakan media lego. Langkah keempat guru mengajak anak berdiskusi tentang pembelajaran hari ini dan menanyakan bagaimana perasaannya saat melaksanakan kegiatan tersebut. Selanjutnya guru mengajak anak untuk membaca doa sebelum pulang (surah Al-Ashr) dan doa keluar sekolah, setelah itu salam dan pulang.

2.Paparan Data Pra Tindakan Peningkatan Perkembangan Motorik Halus

Anak

Untuk mengetahui kondisi awal untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui media lego sebelum dilakukan penelitian. Peneliti melakukan pengamatan (observasi) terlebih dahulu terhadap peningkatan perkembangan motorik halus pada kelompok B1 di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre. Untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak yang diamati terdiri dari 2 kemampuan yaitu melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, lincah dan kemampuan melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai kegiatan.

Hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dalam meningkatkan motorik halus anak pada pra tindakan yang disajikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.4 Hasil Observasi dan Evaluasi Aktivitas Anak Didik Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak pada Pra Tindakan

No	Nama Anak Didik	Perkembangan motorik halus anak			Skor	Presentase	Kriteria
		S.1	S.2	S.3			
1	AF	*	*	*	3	25%	Belum Berkembang (BB)
2	NH	*	**	*	4	33%	Belum Berkembang (BB)
3	AZ	*	**	**	5	42%	Mulai Berkembang (MB)
4	AA	*	*	*	3	25%	Belum Berkembang (BB)
5	MFQ	*	*	*	3	25%	Belum Berkembang (BB)
6	MF	*	*	*	3	25%	Belum Berkembang (BB)
7	AAQ	*	*	*	3	25%	Mulai Berkembang (MB)
8	NF	**	**	*	5	42%	Mulai Berkembang (BB)
9	MR	*	*	*	3	25%	Belum Berkembang (MB)
10	EZ	*	**	*	4	33%	Belum Berkembang (BB)
Rata-rata Presentasi Aktivitas Anak Didik Peningkatan Motorik Halus					30%	Belum Berkembang (BB)	

Ket :

- *: BB (Belum Berkembang)
- ** : MB (Mulai Berkembang)
- ***: BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- ****: BSB (Berkembang Sangat Bagus)

Soal (S.1) : Anak mampu memasang lego hingga menjadi rangkaian

Soal (S.2) : Anak mampu membongkar rangkaian yang telah dibuat

Soal (S.3) : Anak mampu membuat berbagai bentuk dari lego dengan tangan

kanan maupun tangan kiri

Dari tabel di atas dapat dikatakan bahwa pencapaian peningkatan motoric halus pada anak belum berkembang karena dilihat dari hasil rata-ratanya yaitu

30%. Tabel hasil aktivitas anak didik peningkatan perkembangan motorik halus pada pra tindakan di atas dapat disajikan melalui tabel rekapitulasi di bawah ini:

Tabel 4.5. Rekapitulasi Hasil Observasi Dan Evaluasi Aktivitas Anak Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Pra Tindakan

No	Kriteria	Jumlah Anak Didik	Presentase	Skor
1	Belum Berkembang (BB)	8	80%	26
2	Mulai Berkembang (MB)	2	20%	10
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)			
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)			
Jumlah		10	100%	

Adapun hasil dari rekapitulasi hasil Observasi Dan Evaluasi Aktivitas anak didik untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak sebelum tindakan yaitu yang memperoleh kriteria BB terdiri dari 8 anak dengan presentase 80% yang masih sangat tinggi dan kriteria MB terdiri dari 2 anak dengan presentase 20%. Masih banyak peserta didik belum mencapai nilai kriteria yang ditentukan yaitu kriteria Berkembang sangat baik (BSB). Dengan begitu perlu adanya tindakan selanjutnya yang akan meningkatkan perkembangan motorik halus anak yang akan dilaksanakan pada siklus I.

Berdasarkan data di atas, keadaan tersebut menjadi landasan peneliti untuk melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media lego yang sudah disediakan oleh peneliti. Penggunaan media lego diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak di kelompok B1 TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre

3.Paparan Data Siklus I Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak

Penelitian dalam siklus I terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi, di mana pada siklus ini dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan yang pertama dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 7 Januari 2020, pertemuan yang kedua dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 12 Januari 2021. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus I.

a. Tahap Perencanaan

1. Menentukan tema

Guru dan peneliti menentukan tema yang akan digunakan dengan menyesuaikan tema yang ada di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Pomre. Tema yang digunakan adalah tema "Rekreasi".

2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) ini disusun oleh peneliti yang bekerjasama dengan pendidik.

3. Menyiapkan media

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan media untuk kegiatan pembelajaran yaitu Media Lego. Seperti gambar dibawah ini



4.1 Media lego

4. Menyiapkan Instrumen

Peneliti ini menggunakan lembar observasi berbentuk ceklist. Lembar observasi digunakan untuk mengukur peningkatan perkembangan motorik halus anak pada proses pembelajaran.

b. Tahap Tindakan

Proses tindakan siklus I terdiri dari pertemuan 1 dan pertemuan 2 yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Siklus satu menggunakan rekreasi. Deskripsi tiap pertemuan sebagai berikut:

1) Siklus I Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 7 Januari 2021 dengan menggunakan tema rekreasi, sub tema tempat rekreasi.

a) Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan motorik kasar dengan memutar lagu-lagu anak seperti lonceng berbunyi, syair memotong kuku. Setelah mengucapkan syair potong kuku lalu guru memeriksa kuku anak-anak sambil mempersilahkan anak didik masuk satu persatu di kelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (doa sebelum belajar). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dahulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema rekreasi,

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media lego. Dalam penggunaan media lego terdapat beberapa jenis warna dan ukuran. Langkah yang dilakukan oleh guru dan peneliti dalam kegiatan mengenal bentuk lego kepada anak didik yaitu :

- 1) Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan yaitu media lego
- 2) Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai rekreasi dengan sub tema tempat-tempat rekreasi.
- 3) Guru meminta anak menunjuk tempat rekreasi yang disebutkan oleh guru. Pada saat dilakukan kegiatan ini, masih ada anak yang asyik bermain sendiri bahkan mengganggu teman yang lain.
- 4) Guru dan peneliti menjelaskan penggunaan media lego.
- 5) Guru dan peneliti membagi anak menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 anak. Lalu membagikan kepada setiap kelompok dalam hal ini media lego (membentuk tempat rekreasi). Dalam satu kelompok, masing-masing anak mengerjakan 1 bentuk tempat rekreasi dengan waktu 5 menit. Anak yang tidak mengikuti aturan tersebut guru dan peneliti memberikan arahan dan pengertian kepada anak tersebut.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk di tempat masing-masing untuk bercakap-cakap tentang bagaimana perasaan anak pada saat melakukan kegiatan serta menanyakan bentuk apa saja yang dikerjakan

dimedia lego. Setelah itu dilanjutkan dengan membaca doa pulang (Al-Ashr) dan doa keluar sekolah, setelah itu salam dan pulang.

2) Siklus I Pertemuan Ke 2

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Selasa, 12 Januari 2021 dengan menggunakan tema rekreasi sub tema tempat-tempat rekreasi

a) Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan memutar lagu-lagu anak seperti guruku tersayang, dan yang sejenisnya. Setelah itu mengucapkan syair potong kuku lalu guru memeriksa kuku anak-anak sambil masuk satu persatu di kelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (doa sebelum belajar). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dahulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema rekreasi,

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru dan peneliti untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media lego. Dalam penggunaan media lego terdapat beberapa bentuk dan jenis warna, media tersebut sudah dibagi menjadi beberapa bagian. Langkah yang dilakukan oleh guru dan peneliti dalam kegiatan permainan lego yaitu:

1. Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan yaitu media lego
2. Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai bentuk-bentuk lego dan warna pada lego yang diketahuinya.

3. Guru meminta anak menunjuk tempat rekreasi yang disebutkan oleh guru. Pada saat dilakukan kegiatan ini, masih ada anak yang asyik bermain sendiri bahkan mengganggu teman yang lain.
4. Guru dan peneliti menjelaskan penggunaan media lego.
5. Guru dan peneliti membagi anak menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 anak. Lalu membagikan kepada setiap kelompok dalam hal ini media lego (membentuk tempat rekreasi). Dalam satu kelompok, masing-masing anak mengerjakan 1 bentuk tempat rekreasi dengan waktu 5 menit. Anak yang tidak mengikuti aturan tersebut guru dan peneliti memberikan arahan dan pengertian kepada anak tersebut.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk di tempat masing-masing untuk bercakap-cakap tentang bagaimana perasaan anak pada saat melakukan kegiatan serta menanyakan bentuk apa saja yang dirangkai di media lego. Setelah itu dilanjutkan dengan membaca doa pulang (Al-Ashr) dan doa keluar sekolah, setelah itu salam dan pulang.



Anak didik melakukan kegiatan motorik halus anak dengan menggunakan tangan kanan dan kiri



Anak didik mengelompokkan lego sesuai warna

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pada saat guru menjelaskan beberapa anak berusaha memahami apa yang disampaikan pendidik. dan terdapat beberapa anak yang kurang fokus. Hal ini

dibuktikan ada beberapa anak yang asyik bermain sendiri, mengganggu temannya, ada juga yang hanya terdiam, dan beberapa anak juga tidak sabar untuk memasang dan membongkar rangkaiannya. Oleh karena itu pendidik lebih menekankan untuk memberikan pengarahan tentang peraturan dalam melaksanakan pembelajaran kemampuan motorik halus anak melalui media lego. Anak mulai memahami dalam setiap melakukan kegiatan pembelajaran meskipun belum seluruhnya optimal.

Adapun hasil observasi aktivitas anak didik peningkatan kemampuan motorik halus pada pertemuan kesatu dan pertemuan kedua pada Siklus I yang disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Observasi dan Evaluasi Aktivitas Anak Didik Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak pada Pertemuan 1 dan 2 pada Siklus I

No	Nama anak didik	Skor Pencapaian keterampilan motorik halus anak		Skor Rata-Rata P.I&P.II	Persentase	Kriteria
		P.I	P.II			
1	AR	4	7	4,5	37,5 %	Belum berkembang
2	NH	5	7	4,5	37,5 %	Belum Berkembang
3	AZ	6	6	5	41,6 %	Mulai Berkembang
4	AA	4	6	4	33,3 %	Belum Berkembang
5	MFQ	4	7	4,5	37,5 %	Belum Berkembang
6	MF	4	7	4,5	37,5 %	Belum Berkembang
7	AAQ	4	6	4,5	37,5%	Belum Berkembang

8	NF	6	6	5	41,6 %	Mulai Berkembang
9	MR	4	7	5	41,6 %	Mulai Berkembang
10	EZ	5	8	4,5	37,5 %	Belum Berkembang
Rata-rata Kemampuan motorik halus anak					38,3 %	Belum Berkembang

Ket: Pertemuan I (P.I)

Pertemuan II (P.II)

Dapat diketahui pencapaian peningkatan perkembangan motorik halus anak dikelompok B1 pada siklus I menggambarkan bahwa dari 10 anak ada 9 anak yaitu AR,NH,AA, MFQ, MF, AAQ, dan EZ yang memiliki kriteria mulai berkembang karena pada saat melakukan kegiatan membentuk media legoserta pada saat memasang lego menjadi rangkaian masih diperlukan bimbingan untuk memasang bentuk lego sesuai arahan dari guru.Terdapat 1 anak yaitu EZ memiliki kriteria berkembang sesuai harapan karena tanpa harus diingatkan dan dibimbing oleh peneliti dan guru serta semangat dalam melakukan disetiap kegiatan yang diberikan.

Dari Tabel hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik peningkatan perkembangan motorik halus anak pada pertemuan kesatu dan pertemuan kedua pada siklus I di atas dapat disajikan melalui Tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Observasi Dan Evaluasi Aktivitas Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama dan Kedua

No	Kriteria	Jumlah Anak Didik	Presentase	Skor
1	Belum Berkembang (BB)	7	70%	
2	Mulai Berkembang (MB)	3	30%	
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)			0%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)			0%
Jumlah		10	100%	

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil aktivitas dan evaluasi anak didik untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak pada pertemuan kesatu dan pertemuan kedua pada siklus I mengalami peningkatan. Dari 10 anak ada 9 anak memiliki kriteria mulai berkembang karena masih sangat perlu dibimbing oleh guru

Dari 10 anak ada 6 anak yang memiliki kriteria mulai berkembang yaitu AR, NH, AA, MFQ, MF, dan MR memperoleh jumlah skor 6 dan 7 pada pertemuan kedua siklus I karena pada saat melakukan kegiatan memasang lego hingga menjadi rangkaian anak sudah mulai bisa melakukan meskipun masih diingatkan oleh guru. Ketika diminta merangkai lego yang ada di dalam kelas, masih perlu dibimbing terutama pada saat membuat berbagai bentuk dari lego. Selanjutnya AZ yang memperoleh jumlah skor 8 pada pertemuan kedua siklus I karena pada saat melakukan kegiatan memasang lego menjadi rangkaian mulai bisa merangkai tanpa dibantu oleh guru.

Berdasarkan pelaksanaan sebelum tindakan menunjukkan bahwa peningkatan perkembangan motorik halus belum optimal ada beberapa anak yang

memiliki kriteria tidak baik/belum berkembang (BB). Sebelum tindakan memperoleh rata-rata presentase 30% yang diperoleh dari keseluruhan rata-rata yang dimiliki oleh anak. Sedangkan pada siklus I memiliki kriteria kurang/mulai berkembang dengan memperoleh hasil rata-rata presentase 38,3% yang diperoleh dari pertemuan terakhir yaitu pertemuan kedua karena pertemuan kedua memperoleh hasil rata-rata presentase tertinggi dari pertemuan I dan pertemuan II. Namun hal ini belum mencapai kriteria yang diharapkan yaitu kriteria baik/berkembang sangat baik. Maka peneliti ingin memperbaiki hasil pada pelaksanaan penelitian ke siklus II.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan pada siklus I. Hasil refleksi selanjutnya dijadikan pedoman untuk pelaksanaan kegiatan menggunakan media lego pada siklus II. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses kegiatan pembelajaran menggunakan media lego dinilai dapat memberikan stimulus untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Dan refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I. Pada tindakan siklus I terlihat anak kurang kondusif disebabkan anak tidak sabar dalam memasang lego dan membuat rangkaian dan banyak anak yang berlari-larian dan mengganggu teman yang lain.

Adapun kendala – kendala pada siklus I sebagai berikut :

- 1) Saat penggunaan media berlangsung anak banyak yang berlari kesana-kemari bahkan mengganggu temannya yang lain yang belum selesai mengerjakan
- 2) Pada saat permainan lego, anak sering berebutan dan berkelahi
- 3) Ketika melakukan permainan lego ada beberapa anak tidak bersemangat hanya terdiam

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I terjadi peningkatan perkembangan motorik halus anak namun masih banyak belum mencapai indikator yang ditentukan, sehingga perlu dilakukan tindakan siklus II. Dari beberapa kendala tersebut maka peneliti dan guru melakukan perbaikan pelaksanaan tindakan yaitu:

- 1) Pada pembagian kelompok untuk menggunakan media lego lebih diperhatikan dengan tidak semuanya membagi anak yang sudah bisa dengan anak yang belum bisa. Dalam satu media lego terdiri dari 4 anak yang 2 diantaranya mulai bisa melakukan kegiatan dan 2 sisanya yang memang belum bisa, guru mengarahkan anak yang sudah bisa melakukan permainan lego untuk mengarahkan temannya
- 2) Guru memberikan motivasi dan semangat kepada anak khususnya untuk anak yang kurang aktif
- 3) Memberikan reward berupa good job (bintang) kepada keseluruhan anak agar lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran
- 4) Membagi anak menjadi beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan permainan lego, sehingga tidak berkerumunan dan tidak ada yang saling mengganggu.

4. Data Siklus II Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak

Penelitian dalam siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil presentase pada siklus I dalam perkembangan motorik halus anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponredilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan yang pertama dilaksanakan pada Kamis dan Selasa, tanggal 7 dan 12 Januari 2021, pertemuan yang kedua dilaksanakan pada hari Kamis dan Sabtu, tanggal 14 dan 16 Januari 2021. Adapun tahapan tindakan siklus II yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Tema yang digunakan pada siklus II yaitu rekreasi Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus II.

a. Tahap Perencanaan

1. Menentukan tema

Guru dan peneliti menentukan tema yang akan digunakan dengan menyesuaikan tema yang ada di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Ponre Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Tema yang digunakan adalah tema "Rekreasi".

2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) ini disusun oleh peneliti yang bekerjasama dengan pendidik.

3. Menyiapkan media

Media untuk kegiatan pembelajaran yaitu Media lego sama seperti pada siklus I

b. Tahap Tindakan

Proses tindakan siklus II terdiri dari pertemuan 1 dan pertemuan 2 yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Deskripsi tiap pertemuan sebagai berikut

1) Siklus II pertemuan I

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Kamis dan Sabtu, tanggal 14 dan 16 Januari 2021 dengan menggunakan tema rekreasi sub tema perlengkapan rekreasi.

a) Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan memutar lagu-lagu anak seperti guruku tersayang, dan yang sejenisnya. Setelah itu mengucapkan syair potong kuku lalu guru memeriksa kuku anak-anak sambil masuk satu persatu di kelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (doa sebelum belajar). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dahulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema rekreasi,

d) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru dan peneliti untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media lego. Dalam penggunaan media lego terdapat beberapa bentuk dan jenis warna, media tersebut sudah dibagi menjadi beberapa bagian. Langkah yang dilakukan oleh guru dan peneliti dalam kegiatan permainan lego yaitu:

1. Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan yaitu media lego
2. Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai bentuk-bentuk lego dan warna pada lego yang diketahuinya.

3. Guru meminta anak menunjuk tempat rekreasi yang disebutkan oleh guru. Pada saat dilakukan kegiatan ini, masih ada anak yang asyik bermain sendiri bahkan mengganggu teman yang lain.
4. Guru dan peneliti menjelaskan penggunaan media lego.
5. Guru dan peneliti membagi anak menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 anak. Lalu membagikan kepada setiap kelompok dalam hal ini media lego (membentuk tempat rekreasi). Dalam satu kelompok, masing-masing anak mengerjakan 1 bentuk tempat rekreasi dengan waktu 5 menit. Anak yang tidak mengikuti aturan tersebut guru dan peneliti memberikan arahan dan pengertian kepada anak tersebut.

c)Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk di tempat masing-masing untuk bercakap-cakap tentang bagaimana perasaan anak pada saat melakukan kegiatan serta menanyakan bentuk apa saja yang dirangkai di media lego. Setelah itu dilanjutkan dengan membaca doa pulang

c.Tahap Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dalam kegiatan menggunakan media lego pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebagai hasil dari proses perbaikan. Sebagai besar anak mampu mengikuti dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Anak yang tadinya hanya terdiam jauh lebih berkurang dan yang tadinya lari kesana-kemari saat diminta memasang lego menjadi rangkaian di dalam kelas juga bisa dikondisikan. Dan mengikuti tahap demi tahap dari seluruh rangkaian penggunaan media lego. Hal ini dibuktikan hampir semua anak mampu

memasang lego menjadi rangkaian, menunjukkan dapat membongkar rangkaian yang telah dibuat serta mengikuti proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak di kelompok B1 menggunakan media lego.

Adapun hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik peningkatan kemampuan motorik halus anak pada pertemuan kesatu dan kedua pada siklus II yang diperoleh di sajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Observasi dan Evaluasi Aktivitas Anak Didik Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak pada Pertemuan 1 dan 2 pada Siklus II

No	Nama anak didik	Skor Pencapaian keterampilan motorik halus anak		Skor Rata-Rata P.I&P.II	Persentase	Kriteria
		P.I	P.II			
1	AR	7	10	9	70,8 %	Berkembang Sangat Baik
2	NH	7	10	9	70,8 %	Berkembang Sangat Baik
3	AZ	7	10	9	70,8 %	Berkembang Sangat Baik
4	AA	7	10	9	70,8 %	Berkembang Sangat Baik
5	MFQ	7	10	9	70,8 %	Berkembang Sangat Baik
6	MF	7	9	8	66,6 %	Belum Sesuai Harapan
7	AAQ	7	10	9	70,8%	Berkembang Sangat Baik
8	NF	7	10	9	70,8%	Berkembang Sangat Baik
9	MR	8	10	9	70,8%	Berkembang Sangat Baik
10	EZ	7	9	8	66,6%	Belum Sesuai Harapan
Rata-rata Kemampuan Motorik					70,4 %	Berkembang Sangat Baik

Ket: Pertemuan I (P.I)

Pertemuan II (P.II)

Dapat diketahui pencapaian peningkatan perkembangan motorik halus anak pada anak di kelompok B pada siklus II menggambarkan bahwa dari 10 anak terdapat 4 anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan karena pada saat melakukan kegiatan 4 anak sudah mampu memasang lego menjadi rangkaian serta membongkarnya tetapi masih dibimbing pada saat melakukan kegiatan merangkai lego menjadi bentuk yang ada di dalam kelas.

Terdapat 6 anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik karena pada saat melakukan kegiatan sudah mampu membuat berbagai bentuk rangkain secara mandiri tanpa diingatkan dan bimbing oleh guru ataupun peneliti bahkan ada beberapa anak yang membantu temannya pada saat melakukan kegiatan tersebut. Dari tabel hasil observasi dan evaluasi anak didik peningkatan perkembangan motorik halus pada anak pertemuan kesatu dan kedua pada siklus II di atas dapat disajikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Dan Evaluasi Aktivitas Anak Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Pertemuan Kesatudan Kedua Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak Didik	Presentase	Skor
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%	
2	Mulai Berkembang (MB)	0	0%	
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%	
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	80%	
Jumlah		10	100%	

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak pada pertemuan kesatu dan pertemuan kedua pada siklus II. Hasil yang diperoleh pada pertemuan kedua lebih tinggi dan memiliki kriteria berkembang sangat baik (BSB). Hal ini sesuai dengan tingkat keberhasilan yang akan dicapai. Terdapat anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) ada 2 anak didik yaitu MF dan EZ memperoleh jumlah skor 8 pada pertemuan kedua siklus II karena pada saat melakukan memasang lego menjadi rangkaian, membuat berbagai bentuk dengan tangan kanan dan kirinya serta mampu membongkar rangkaian yang telah dibuat secara mandiri tanpa dibantu oleh peneliti dan guru.

Dari 10 anak terdapat 8 anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik (BSB) pada pertemuan kedua siklus II yaitu NH, AZ, MFQ, MF, AAQ, dan NF yang memperoleh jumlah skor 10 dan 11 pada pertemuan kedua siklus II karena pada saat melakukan kegiatan memasang lego menjadi rangkaian, membuat berbagai bentuk dengan tangan kanan dan kirinya serta mampu membongkar rangkaian yang telah dibuat secara mandiri tanpa dibantu oleh guru ataupun peneliti dan juga telah mengikuti aturan yang telah disepakati bersama, fokus dalam proses pembelajaran dimulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.

Hasil tindakan pada siklus II meningkat, kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan skor 36 dan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan skor 63. Jadi pada siklus II kemampuan mengenal bentuk geometri pada

anak meningkat menjadi 82.4% sehingga terdapat pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

d. Tahap Refleksi Siklus II

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus.

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II, namun setelah melakukan observasi tidak ada kendala berarti. Hasil refleksi dari data observasi pembelajaran siklus II sudah lebih baik dari siklus I. Proses pembelajaran berlangsung kondusif dan antusias anak didik menunjukkan peningkatan, selain itu anak didik yang aktif lebih banyak. Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan anak dalam perkembangan motorik halus anak, ini dibuktikan jumlah skor keseluruhan anak didik pada siklus I (67) dengan hasil rata-rata presentase (55,6%) dan jumlah skor keseluruhan anak didik meningkat menjadi (99) dengan hasil rata-rata presentase (82,4%) pada siklus II. Berdasarkan presentase tersebut maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah berhasil dan mencapai indikator yang telah ditetapkan, sehingga penelitian ini hanya sampai siklus II saja.

B. Pembahasan Penelitian

1. Proses Peningkatan Perkembangan Motorik Halus pada Anak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi tentang kemampuan motorik halus.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan motorik halus anak didik dengan kegiatan lego dari siklus I ke siklus ke II. Kemampuan motorik halus melibatkan kemampuan anak menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas dan melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi. Sesuai yang dikemukakan oleh Sumantri (2005:146) mengungkapkan bahwa motorik halus merupakan kemampuan mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan dan kemampuan mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan.

Pada pertemuan pertama anak belum paham tentang kegiatan permainan lego karena terbukti ada 6 anak yang memiliki kriteria belum berkembang. Pada pertemuan kedua anak sudah mulai paham tentang kegiatan pembelajaran perkembangan motorik halus dengan menggunakan media lego karena sudah tidak ada anak yang memiliki kriteria belum berkembang, pada tindakan siklus I terlihat ada beberapa anak tidak fokus dalam melakukan kegiatan, berlarian kesana-kemari dan ada yang hanya terdiam.

Anak –anak pada umumnya masih bersifat egosentris ini sesuai dengan pernyataan Khairi (2018:18) bahwa “Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya”. Misalnya dalam hal penggunaan media lego ada beberapa anak yang tidak sabar untuk bertukar bentuk-bentuk lego yang kemudian akan digambarnya serta beberapa anak tidak mengikuti aturan yang telah disampaikan oleh pendidik. Tetapi, setelah dilakukan perbaikan yaitu pada siklus II menunjukkan

adanya perubahan pada anak dalam melaksanakan proses pembelajaran terbukti anak yang tadinya suka asyik bermain sendiri, hanya terdiam bahkan mengganggu teman kelompoknya jauh lebih berkurang. Anak yang tadinya masih dibimbing atau harus dicontohkan dalam memasang lego menjadi rangkaian, membuat berbagai bentuk dari lego dengan tangan kanan dan kirinya serta mampu membongkar rangkaian yang telah dibuat.

Pencapaian indikator motorik halus pada anak kelompok B1 (usia 5-6 tahun) Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 (Kemendikbud,2015) sebagai berikut melakukan berbagai Gerakan terkoordinasi secara terkontrol seimbang dan lincah yang dibagi menjadi beberapa sub-sub indikator yaitu memasang lego hingga menjadi rangkaian dan membongkar rangkaian yang telah dibuat. Indikator selanjutnya yaitu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas. Seluruh langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti berjalan dengan baik dan lancar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa hasil penelitian pada siklus I mendapatkan jumlah skor 59 dengan kriteria mulai berkembang dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan mendapatkan jumlah skor 63 dengan kriteria berkembang sangat baik.

Pembelajaran yang ditujukan kepada anak usia dini tidak selamanya menggunakan metode ceramah, melainkan dengan pemanfaatan media kreatif. Proses pembelajaran untuk anak usia dini harus dalam suasana menyenangkan agar anak dapat merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran

Pada pertemuan pertama hasil yang dicapai masih jauh dari harapan yaitu memiliki kriteria mulai berkembang dari indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu kriteria baik. Menurut peneliti, hal ini sebabkan karena anak sedang melalui tahap penyuaian, dari penggunaan media lego yang bertujuan meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Akan tetapi pada pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan perbaikan-perbaikan agar pada penelitian siklus II dapat mencapai hasil yang lebih optimal. Kegiatan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang jauh lebih baik. Anak lebih semangat mengikuti kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Hampir seluruh anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Persentase yang didapat dalam kemampuan menyelesaikan tugas yang diberikan mengalami peningkatan presentase yang berturut-turut dalam setiap pertemuan. Pencapaian pada tiap pertemuan siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu memiliki kriteria berkembang sesuai harapan. Selain itu pendidik memberikan motivasi berupa semangat kepada anak saat anak dalam proses pembelajaran.

2. Aktivitas Anak Didik Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas anak didik dalam perkembangan motorik halus anak dengan menggunakan media lego yang diperoleh melalui hasil observasi sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Dilihat pada tabel 4.4 hasil observasi Pra Tindakan aktivitas anak didik dan perkembangan motorik halus

RIWAYAT HIDUP



Nur Azizah Arif. Dilahirkan di Bulukumba, pada tanggal 22 Mei 1997 Kecamatan Ujung Bulu, Kelurahan Bintarore, pasangan dari ayahanda H. Arifuddin, A.Ma, Pd dan ibunda Hj. Rosmiati. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di SDN 26 Matekko dan tamat

2008, tamat SMP tahun 2012 di SMPN 1 Gangking dan tamat SMA 2015 di SMAN 7

Bulukumba, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata satu (S1) Program

Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

