



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN LEGO
PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA IV DESA TAROKAN KECAMATAN
TAROKAN KABUPATEN KEDIRI**

ARTIKEL

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PGPAUD FKIP UNP Kediri



Oleh :

**SITI UMI KULSUM
NPM. 11.1.01.11.0843**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015**



HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

SITI UMI KULSUM
NPM. 11.1.01.11.0843

Judul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
PERMAINAN LEGO PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA IV
DESA TAROKAN KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 12 Maret 2015

Pembimbing I

ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi
NIDN : 0701038303

Pembimbing II

ANIK LESTARININGRUM, M.Pd
NIDN : 0708027803



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

SITI UMI KULSUM
NPM. 11.1.01.11.0843

Judul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
PERMAINAN LEGO PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA IV
DESA TAROKAN KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUDFKIP UNP Kediri
Tanggal: 28 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

PANITIA PENGUJI :

1. Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd
2. Penguji I : ANIK LESTARININGRUM, M.Pd
3. Penguji II : ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi

TANDA TANGAN

Mengetahui
Dekan FKIP,



Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN.0716046202

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : SITI UMI KULSUM
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 12 September 1981
Jenis kelamin : Perempuan
NPM : 11.1.01.11.0843
Fak/Jur/Prodi : FKIP/PG-PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Maret 2015
Yang Menyatakan




METERAI
TEMPEL
Rp 6000
6000
ENAM RIBU RUPIAH

SITI UMI KULSUM
NPM. 11.1.01.11.0843



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN LEGO
PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA IV DESA TAROKAN KECAMATAN
TAROKAN KABUPATEN KEDIRI**

SITI UMI KULSUM

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 771576,771503,771495 Kediri 64112

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa bermain leggo dianggap mampu mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Karena kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Kusuma Mulia IV Desa Tarokan Kecamatan tarokan Kabupaten Kediri ini masih lemah, yang artinya masih perlu adanya bimbingan dari guru. Dan untuk mengatasi masalah tersebut diatas, peneliti melaksanakan kegiatan mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan leggo. Yang mana kegiatan ini dimaksudkan untuk menarik perhatian anak dalam kegiatan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dirumuskan permasalahan yang diteliti yaitu : Apakah penerapan permainan leggo dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B TK Kusuma Mulia IV Desa Tarokan?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif, dengan sampel siswa kelompok A TK Dharma Wanita Putra Gemilang Desa tarokan yang terdiri dari 24 anak. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapaun metode pengumpulan data meliputi observasi dan unjuk kerja.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah : Melalui media leggo terbukti berhasil dan mampu mengembangkan kemampuan motorik halus bagi anak Kelompok B di TK Kusuma Mulia IV Tarokan. Hal ini diketahui dari hasil analisis penggunaan metode sosio drama pada pra tindakan mencapai ketuntasan sebesar 20%, Siklus I mencapai 24%, Siklus II mencapai 63% dan siklus III mencapai 82%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa meningkatkan bidang pengembangan kemampuan motorik halus dengan menggunakan permainan leggo drama dapat meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok B TK Kusuma Mulia IV Desa Tarokan. Disarankan bagi guru TK hendaknya didalam KBM menggunakan metode sosiodrama untuk menarik perhatian siswa.

Kata Kunci : Motorik Halus, Leggo

**BAB I
PENDAHULUAN**

Latar Belakang masalah

Perkembangan anak Taman Kanak-Kanak yang terentang antara usia empat sampai dengan enam tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan pada usia ini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, perkembangan sosial emosional, dan

Pada masa ini merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan dimana kepribadian dasar individu mulai

terbentuk pada rentang usia ini anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motorik anak, lebih khusus lagi perkembangan motorik halus anak.

Kemampuan motorik halus sangatlah penting untuk dikembangkan dikarenakan kemampuan motorik halus ini merupakan salah satu dasar untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Dengan matangnya kemampuan motorik pada anak, maka anak tidak akan merasa kaku dalam menggerakkan tangan dan kakinya. Berbagai manfaat diperoleh anak ketika terampil menguasai gerakan-gerakan motorik. Selain kondisi badan semakin sehat karena banyak bergerak, anak juga menjadi lebih mandiri dan percaya diri. Anak memperoleh keyakinan untuk mengerjakan sesuatu karena menyadari kemampuan fisik yang dimiliki. Apalagi usia 5 tahun pertama merupakan masa potensial bagi anak untuk mempelajari keterampilan motorik sejalan dengan perkembangannya. Perkembangan motorik halus anak yang kurang baik dapat disebabkan karena kurangnya latihan koordinasi mata, tangan dan kemampuan pengendalian gerak. Perkembangan motorik halus diawali sejak dini melalui memegang dan meraba. Keterampilan motorik halus sendiri baru berkembang pesat setelah usia 3 tahun, yaitu ketika sebagian besar gerak motorik kasar sudah dikuasai anak. Di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halus. Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak, semakin banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan merasa bosan, jenuh, putus asa, dan tidak mau melakukan kegiatan lainnya.

Dengan adanya keinginan orang tua yang menginginkan anaknya pintar pasti akan diberikan yang terbaik untuk mereka begitu juga dengan pemberian alat permainan. pemilihan permainan yang benar dan tepat bisa meningkatkan kreativitas anak serta bisa menstimulus perkembangannya. saat ini banyak sekali permainan yang sifatnya hanya sebagai permainan dan belum menstimulus perkembangan dan kreativitas pada anak maka perlu pemilihan yang tepat dari orang tua dan lingkungan sekolah untuk

memberikan permainan yang bisa menunjang stimulus pada anak sehingga bisa membentuk kreativitas dan perkembangan anak. Pada anak usia prasekolah memiliki kreatif secara alamiah, tetapi tanpa disadari selama ini orang tua hanya menekan daya kreatif anak. Karena banyak orang yang menginginkan anaknya pintar dikelas sehingga kebebasan anak untuk bermain terampas. Padahal kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain dengan alat permainan yang mendukung. Seperti alat permainan konstruktif.

Pada permainan ini, anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstruktif yang populer adalah membuat sesuatu. Misalnya, dari tanah liat, balok, dan kertas. Anak tidak akan bosan menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainan konstruktif. Namun, pengembangan kreativitas anak sekarang juga semakin berkurang. Masih banyak anak yang hanya diberi alat permainan yang memiliki tujuan tunggal. Adanya permainan tunggal maka akan mematikan pemikiran-pemikiran ide kreasi pada anak. Penekanan utamanya adalah bukan apa yang dapat dilakukan oleh mainan, melainkan apa yang dapat dilakukan anak dengan permainan tersebut sehingga perkembangan motorik halus juga akan terbentuk.

Dengan memilih permainan diharapkan dapat menunjang stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari segi sensorik, motorik, sosial maupun segi kognitif. Dengan adanya permainan yang tepat bisa menstimulus perkembangan motorik pada anak sehingga memunculkan kreativitas pada anak. Bukti-bukti menunjukkan bahwa kreativitas tampak sejak awal dan pertamanya terlihat dari cara anak bermain dengan mainannya. Pada saat bermain anak bisa diketahui perkembangan serta dapat memunculkan kreativitas pada anak adanya perkembangan dan kreativitas perlu adanya rangsangan. Salah satu yang menyebabkan kurangnya kreativitas pada anak yaitu kurangnya rangsangan. Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orang tua dan orang lain dalam lingkungan tentang pentingnya bermain dan kreativitas, sehingga secara alami akan mengatur perkembangannya dan akhirnya rangsangan tidak diperlukan. Hal itu menimbulkan anak

dalam perkembangan dan kreativitasnya kurang. Agar anak dapat meningkatkan perkembangan khususnya motorik halus dan kreativitas sesuai kemampuan yang dimilikinya, anak membutuhkan stimulasi dari luar seperti alat permainan. Dengan pemilihan alat permainan yang tepat maka akan meningkatkan perkembangan dan kreativitas pada anak. Anak akan dapat membuat sesuatu hal yang baru sesuai dengan ide-ide yang dimiliki dengan alat permainannya.

Permasalahan tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dari penilaian perkembangan berbicara anak didalam kegiatan pembelajaran, didapatkan data bahwa dari 24 anak didik hanya 1 anak yang mendapatkan bintang 4 (4%), 4 anak yang mendapatkan bintang 3 (16%), selanjutnya 9 anak mendapatkan bintang 2 (38%) dan masih ada 10 anak yang mendapatkan bintang 1 (42%). yang diduga disebabkan karena suasana pembelajaran yang belum optimal, atau guru kurang bisa menguasai karakter anak atau kelas yang diampunya.

Dunia anak adalah dunia bermain untuk itu diperlukan alat permainan yang tepat dan benar, dengan pemilihan yang tepat dan benar bisa meningkatkan perkembangan dan kreatifitas pada anak dan jika terdapat kekurangan dalam perkembangan motorik atau lainnya harus diberikan latihan sejak dini agar keterlambatan tersebut dapat diminimalkan. Hal ini dapat dilakukan dengan alat permainan untuk menciptakan perkembangan anak yang lebih optimal. Untuk itu peneliti mencoba untuk mencari solusi dari permasalahan ini, dimana peneliti mencoba untuk menggunakan alat permainan Leggo sebagai media pembelajaran dalam kegiatan tindakan ini. Sehingga berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh permainan lego terhadap perkembangan motorik halus, dan perkembangan kreativitas anak usia pra sekolah melalui tindakan penelitian kelas dengan judul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN LEGO PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA IV DESA TAROKAN KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI"

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Motorik Halus

a. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti. (Depdiknas:2007:1)

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti menggunting kertas, menyisir, menyikat gigi, memakai sepatu, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, melipat kertas, menyusun balok atau lego, membuat, menganyam, meronce, membuat berbagai bentuk dari plastisin.

b. Fungsi Motorik Halus

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus. Motorik halus ini pada umumnya memiliki waktu yang relatif lama untuk penyesuaiannya. Adapun fungsi dari mengembangkan kemampuan motorik halus adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan kemandirian anak, contohnya memakai baju sendiri, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, menggosok gigi dan masih banyak yang lainnya.
- 2) Sosialisasi, hal ini di dapat pada saat anak menggambar bersama teman-temannya.
- 3) Pengembangan konsep diri, hal ini dapat dilihat dengan anak yang telah mandiri dalam melakukan aktivitas tertentu.
- 4) Kebanggaan diri, anak yang mandiri akan merasa bangga terhadap kemandirian yang dilakukan maupun karya yang dihasilkan.
- 5) Berguna bagi keterampilan dalam aktivitas sekolah, misalnya memegang pensil dengan benar.

c. Metode Pengembangan Motorik Halus di TK

Dalam kegiatan bermain leggo ini, metode pembelajaran yang digunakan adalah

- 1) Metode Demonstrasi.
- 2) Metode Pemberian tugas.

d. Media untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak

Media merupakan segala sesuatu yang di gunakan untuk menyampaikan pesan, dalam hal ini peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak Tk sangatlah beragam. Baik media visual atau media yang dapat dilihat, media audio atau media yang bisa di dengar maupun media audio visual yaitu media yang bisa dilihat maupun di dengar seperti TV, vcd dan masih banyak yang lainnya. Dan dalam kegiatan permainan leggo ini media yang digunakan adalah leggo dengan warna-warna dan bentuk yang beragam.

2. Permainan Leggo

a. Pengertian Leggo

Permainan lego adalah permainan yang memacu kreativitas anak, permainan berbentuk balok-balok plastik berwarna-warni ukuran mini yang dapat disusun menjadi beragam bentuk seperti mobil, rumah, pesawat terbang, ataupun robot, tergantung pada imajinasi dan kreativitas anak dan permainan ini berasal dari Denmark yang telah berusia lebih dari setengah abad. Lego bukan semata-mata mainan tetapi merupakan alat permainan yang mengacu kreativitas anak Soebachman, (dalam PujiAstutik,2009).

b. Kelengkapan yang Dibutuhkan dalam Permainan Leggo

Adapun dalam permainan Leggo tidak banyak alat ataupun media yang dibutuhkan, karena permainan leggo ini diperuntukkan lebih banyak digunakan bagi anak usia dini maka kelengkapan yang dibutuhkan adalah Leggo sebagai media utama

c. Prosedur Permainan Leggo

Prosedur Permainan Leggo ini cukup sederhana, maka prosedur yang harus diikuti dalam pembuatannya adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan Leggo
- 2) Guru mendemonstrasikan cara membentuk sebuah objek dari kepingan Leggo.
- 3) Memberikan tugas kepada anak untuk membentuk sebuah objek berdasarkan imajinasinya.
- 4) Guru membantu anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain leggo khususnya dalam pembelajaran dan sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
- 5) Mengumpulkan hasil karya anak dan memberikan apresiasi positif terhadap karya anak

d. Fungsi Permainan Leggo bagi Perkembangan Anak

Menurut salah satu promotor mainan lego Ardi Lazuardi (2012:5), ada beberapa manfaat yang diperoleh dari mainan lego bagi anak usia dini, yaitu: Dengan mainan lego, anak dapat belajar cara untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dan melalui permainan lego anak dapat mengembangkan aspek sosial. Sedangkan menurut Pramudian (dalam Ratna 2014:13), permainan lego mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Belajar Menciptakan Visi
- 2) Belajar Mengerti Fondasi
- 3) Belajar Mengerti Alat Bantu
- 4) Belajar Berkomunikasi dan *Sharing Ide*
- 5) Belajar *Resource Allocation*
- 6) Belajar Seni
- 7) Belajar Bersabar

B. Kerangka Berfikir

Anak usia dini dalam bidang pengembangan motorik halusnya ada yang berkembang tetapi mungkin juga ada yang tidak berkembang. Hal ini tergantung kepada stimulasi-stimulasi yang di berikan kepada anak. Karena pada dasarnya anak lahir itu sudah membawa bakat dan kemampuan sendiri. Dalam hal ini disamping orangtua sekolah juga memiliki tanggung jawab membantu anak dalam mengembangkan kemampuan anak. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bidang motorik halus adalah Permainan leggo. Dimana sudah di deskripsikan dalam kajian teori bahwa Permainan Leggo merupakan kegiatan membuat objek konstruktif dimana kegiatan ini diperuntukkan bagi anak usia dini dengan

harapan dapat mengembangkan kreatifitas dan kemampuan anak dalam bidang motorik halus serta dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan kognisinya. Leggo merupakan salah satu media untuk membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak karena kegiatan ini dapat melenturkan otot motorik halus, daya fikir, perasaan sensitif, kreativitas dan keterampilan yang tingkat kesulitannya dapat disesuaikan dengan usia anak. Melalui kegiatan bermain Leggo ini pula kemampuan motorik halus anak akan dapat ditingkatkan, hal ini dikarenakan melalui permainan leggo, kemampuan otot-otot kecil anak akan bekerja, juga membutuhkan koordinasi antara kemampuan tangan dan penglihatan anak. Semakin sering anak bermain leggo maka kemampuan jari-jemarinya akan semakin terasah.

Dari deskripsi diatas, maka peneliti berupaya untuk meningkatkan pengembangan kreatifitas siswa melalui media kreatif berupa leggo. Melalui bermain leggo ini anak juga diajarkan untuk menciptakan sesuatu berupa rancang bangun atau berbagai bentuk benda dari hasil imajinasi mereka yang dinyatakan dalam bentuk sebuah karya, sehingga hal ini juga dapat membantu anak memperluas imajinasi mereka dengan bermain leggo yang mereka hasilkan. Serta anak dapat merasakan kebanggaan dan kepuasan jika mereka berhasil menciptakan sesuatu dengan tangan mereka sendiri. Terlebih lagi anak belajar menghargai dan mengapresiasi karya lewat permainan menggunakan media leggo. Sehingga hal ini pula yang menjadi acuan bagi peneliti dalam merumuskan hipotesis tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Kusuma Mulia IV Desa Tarokan Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Kelompok B dengan usia 4 – 5 tahun pelajaran 2014-2015. Pemilihan kelompok B ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media Leggo. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun yang berjumlah 24 anak, terdiri dari 13 anak perempuan dan 11 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Desain penelitian ini adalah dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian tindakan adalah penelitian yang bukan menyangkut hal-hal statis, melainkan bentuk dinamis, yang menginginkan adanya perubahan kearah yang lebih baik dari suatu praktek pendidikan yang dilakukan guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran (Arikunto, 2010:17). Arikunto (2010) menjelaskan secara utuh, tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti digambarkan dalam bagan, melalui tahap berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Jenis Data yang Diperlukan
 - a. Data tentang kemampuan motorik halus anak kelompok B TK Kusuma Mulia IV Desa Tarokan Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2013-2014
 - b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
2. Teknik dan Instrumen pengumpulan data

Teknik pengumpulan data tentang kemampuan motorik halus anak kelompok B TK Kusuma Mulia IV Desa Tarokan Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014-2015 dan data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK adalah sebagai berikut:

Instrumen Unjuk Kerja
Kemampuan Motorik Halus
Anak

No	Nama Anak	Kemampuan Motorik Halus Anak				Kriteria Ketuntasan Minimal Bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tunt	Blm Tunt
1.	Tio						
2.	Alif						
3.	Alfin						
4.	Diki						
5.	Mukib						
6.	Fahriz						
7.	Ulum						

8.	Inayah						
9.	Khubah						
10.	Ayu						
11.	Muvi						
12.	Khodim						
13.	Zuqi						
14.	Rido						
15.	Rizki						
16.	Reno						
17.	Muis						
18.	Ari						
19.	Fira						
20.	Dina						
21.	Wulan						
22.	Sani						
23.	Arifin						
24.	Febi						
Jumlah							
Prosentase							

Keterangan :

- ☆ : Artinya anak belum mampu membuat bentuk dasar leggo(bangunan konstruktif)dan menggabungkannya.
- ☆☆ : Artinya anak dapat membuat bentuk dasar leggo (bangunan konstruktif) dan menggabungkannya dengan rapi dengan bantuan guru.
- ☆☆☆ : Artinya anak dapat bentuk dasar leggo (bangunan konstruktif) dan menggabungkannya dengan rapi tanpa bantuan guru.
- ☆☆☆ : Artinya anak dapat membuat bentuk dasar leggo (bangunan konstruktif)dan menggabungkannya dan menggabungkannya dengan rapi lancar,cepat dan benar tanpa bantuan guru.

Dokumentasi, berasal dari kata “dokumen” yang berarti catatan peristiwa masa lalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

D. Teknik Analisis Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui instrumen observasi dilakukan teknikanalisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar

(prosentase yang memperoleh bintang tiga dan bintang empat) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III. Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (☆), bintang dua (☆☆), bintang tiga (☆☆☆) dan bintang empat (☆☆☆☆)dan menghitungdistribusifrekuensiperolehantandabintangdengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadi kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus II ketuntasan belajar /kriteria ketuntasan minimal mencapai sekurang-kurangnya 75%)

E. Rencana Jadwal Penelitian

Penelitianiniakandilaksanakanpada tahun ajaran 2014-2015, yaitu tanggal 2 Februari 2015 sampai dengan 27 Februari 2015. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar yang efektif.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Kusuma Mulia IV Tarokan Desa Tarokan Kecamatan tarokan Kabupaten Kediri pada semester II bulan januari 2015. Penelitian ini bertempat di kelompok A dengan jumlah anak 24 anak didik. Adapun hal-hal yang diobservasi yaitu kemampuan membaca, deskripsi penelitian secara umum anak didik melalui media leggo

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Penelitian

Hasil penilaian kegiatan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Halus
Anak
Pra tindakan

Dari hasil observasi pada proses pembelajaran siklus I diperoleh hasil data sebagai berikut:

No	Nama Anak	Kemampuan Motorik Halus Anak melalui permainan leggo				Kriteria Ketuntasan minimal bintang 3		No	Nama Anak	Kemampuan Motorik Halus Anak melalui permainan leggo				Kriteria Ketuntasan minimal bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tunt	Blm Tunt			☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tunt	Blm Tunt
1.	Tio	√					√	1.	Tio	√					√
2.	Alif		√				√	2.	Alif		√				√
3.	Alfin		√				√	3.	Alfin		√				√
4.	Diki	√					√	4.	Diki	√					√
5.	Mukib		√				√	5.	Mukib		√				√
6.	Fahriz	√					√	6.	Fahriz	√					√
7.	Ulum		√				√	7.	Ulum		√				√
8.	Inayah			√		√		8.	Inayah			√		√	
9.	Khubah			√		√		9.	Khubah			√		√	
10.	Ayu			√		√		10.	Ayu			√		√	
11.	Muvi		√				√	11.	Muvi		√				√
12.	Khodim		√				√	12.	Khodim		√				√
13.	Zuqi		√				√	13.	Zuqi		√				√
14.	Rido	√					√	14.	Rido	√					√
15.	Rizki			√		√		15.	Rizki			√		√	
16.	Reno			√		√		16.	Reno			√		√	
17.	Muis			√		√		17.	Muis			√		√	
18.	Ari			√		√		18.	Ari			√		√	
19.	Fira		√				√	19.	Fira		√				√
20.	Dina	√					√	20.	Dina	√					√
21.	Wulan		√				√	21.	Wulan		√				√
22.	Sani		√				√	22.	Sani		√				√
23.	Arifin		√				√	23.	Arifin		√				√
24.	Febi	√					√	24.	Febi	√					√
Jumlah		10	9	4	1	5	19	Jumlah		5	10	9		9	15
Prosentase		42%	38%	16%	4%	20%	80%	Prosentase		21%	41%	24%	0%	24%	76%

Data ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus pertama diperoleh hasil karya anak sebanyak 80% anak belum tuntas dan hanya 20% yang dapat memenuhi kriteria ketuntasan, itupun masih rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan oleh guru sebagai peneliti yakni 75%.

Dari 24 anak didik yang mendapat nilai bintang satu adalah 5 anak atau sebesar 21%, yang mendapat bintang dua ada 10 anak atau sebesar 41%, yang mendapat bintang tiga ada 9 anak atau sebesar 24% dan belum ada anak yang mendapat bintang empat.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Waktu Pelaksanaan: Senin, 12 Januari 2015
Tema : Rekreasi
Sub Tema : Guna Rekreasi
Media : Leggo

3. Hasil Penelitian Siklus I

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Waktu Pelaksanaan: Senin, 19 Januari 2015
Tema : Rekreasi
Sub Tema : Bagian-bagian kendaraan
Media : Leggo

5. Hasil Penelitian Siklus II

Dari hasil observasi pada proses pembelajaran siklus II diperoleh hasil data sebagai berikut:

Dari hasil observasi pada proses pembelajaran siklus III diperoleh hasil data sebagai berikut:

Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus II

Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus III

No	Nama Anak	Kemampuan Motorik Halus Anak melalui permainan leggo				Kriteria Ketuntasan minimal bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tunt	Blm Tunt
1.	Tio		√				√
2.	Alif	√					√
3.	Alfin			√			√
4.	Diki			√			√
5.	Mukib			√			√
6.	Fahriz				√		√
7.	Ulum				√		√
8.	Inayah			√		√	
9.	Khubah		√			√	
10.	Ayu			√		√	
11.	Muvi			√			√
12.	Khodim			√			√
13.	Zuqi				√		√
14.	Rido			√			√
15.	Rizki			√		√	
16.	Reno		√			√	
17.	Muis			√		√	
18.	Ari			√		√	
19.	Fira				√	√	
20.	Dina		√				√
21.	Wulan	√					√
22.	Sani	√					√
23.	Arifin			√		√	
24.	Febi		√				√
Jumlah		3	6	11	4	15	9
Prosentase		12%	25%	46%	17%	63%	37%

No	Nama Anak	Kemampuan Motorik Halus Anak melalui permainan leggo				Kriteria Ketuntasan minimal bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tunt	Blm Tunt
1.	Tio		√				√
2.	Alif	√					√
3.	Alfin		√				√
4.	Diki			√			√
5.	Mukib			√			√
6.	Fahriz				√		√
7.	Ulum				√		√
8.	Inayah			√		√	
9.	Khubah			√		√	
10.	Ayu				√	√	
11.	Muvi				√		√
12.	Khodim				√		√
13.	Zuqi			√			√
14.	Rido			√		√	
15.	Rizki				√	√	
16.	Reno			√		√	
17.	Muis			√		√	
18.	Ari				√	√	
19.	Fira			√		√	
20.	Dina			√			√
21.	Wulan	√					√
22.	Sani			√		√	
23.	Arifin				√	√	
24.	Febi				√	√	
Jumlah		2	2	9	9	18	6
Prosentase		9%	9%	45%	37%	74%	26%

Dari 24 anak didik yang mendapat nilai bintang satu adalah 3anak atau sebesar 12%, yang mendapat bintang dua ada 6 anak atau sebesar 25%, yang mendapat bintang tiga ada 11 anak atau sebesar 46 % dan 4 anak yang mendapat bintang empat atau 17% .

Dari 24 anak didik yang mendapat nilai bintang satu adalah 2 anak atau sebesar .9%, yang mendapat bintang dua ada 4 anak atau sebesar 17%, yang mendapat bintang tiga ada 9 anak atau sebesar 37 % dan ada 9 anak yang mendapat bintang empat atau sebesar 37%.

6. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Waktu Pelaksanaan : Senin, 26 Januari 2015

Tema : Rekreasi
Sub Tema : Kebiasaan di pegunungan
Media : Leggo

7. Hasil Penelitian Siklus III

C. Proses Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, hasil belajar anak dari Siklus I, Siklus II, dan Siklus III dapat dipresentasikan melalui tabel di bawah ini:

Hasil penelitian Siklus I,II dan III
menggunakan media leggo

No	Hasil Penilaian	Pra Tind	Tind Siklus I	Tind Siklus II	Tind Siklus III
1	Bintang 1	42%	21%	12%	9%
2	Bintang 2	38%	41%	25%	9%
3	Bintang 3	16%	24%	46%	45%
4	Bintang 4	4%	0%	17%	37%
Jumlah		100%	100%	100%	100%

Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan 4% dari siklus pertama ke siklus kedua, dan 19% dari siklus kedua ke siklus ketiga. Dengan demikian terjadi rata-rata peningkatan kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran bermain leggo sebesar 20%.

Keberhasilan terjadi pada siklus III dengan diperoleh data prosentase kemampuan menyanyi dalam ekspresi anak melalui kegiatan pembelajaran menyanyi dalam ekspresi menggunakan media audio visual sebesar 82%. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%. Jika kriteria tersebut terpenuhi berarti tindakan guru berhasil dengan demikian *hipotesis tindakan diterima*.

D. Pembatasan dan Pengambilan Keputusan

1. Pembahasan

a. Ketuntasan hasil belajar

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui media leggo efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dengan media leggo memudahkan dan dapat menarik perhatian anak agar guru dapat menyampaikan pesan dan informasi kepada anak didik. Sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar, sehingga mampu mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

b. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Berdasarkan analisis data, menunjukkan bahwa guru mampu dalam

mengelola kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada aktivitas anak didik dalam pembelajaran melalui media leggo pada kegiatan setiap siklusnya mengalami peningkatan dan ini berdampak positif terhadap prestasi belajar anak didik yaitu ditunjukkan dengan meningkatnya nilai kemampuan anak didik pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

c. Aktivitas guru dan anak didik dalam pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas anak didik dengan menggunakan media leggo adalah melatih kemampuan motorik halus. Sedangkan aktivitas guru selama pembelajaran langsung pada kegiatan yang baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul diantaranya aktivitas memotivasi dan mengamati anak didik dalam kegiatan pada anak didik, memberi umpan balik atau evaluasi atau Tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas diatas cukup besar.

2. Pengambilan Keputusan

Dari hasil observasi dapat dievaluasi bahwa langkah-langkah yang telah diprogramkan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan seperti yang ditetapkan dalam penelitian ini. Dengan demikian melalui media leggo dalam proses belajar mengajar khususnya mengembangkan kemampuan motorik halus pada kelompok A TK Kusuma Mulia IV Tarokan Desa Tarokan Kecamatan tarokan Kabupaten Kediri, dapat meningkatkan hasil belajar anak didik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media leggo mempunyai pengaruh positif yaitu: meningkatkan motivasi belajar anak yang ditunjukkan melalui media leggo mampu mengembangkan kemampuan motorik halus.

B. Saran

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas peneliti, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang dapat digunakan guru dan Depdiknas di lembaga pendidikan terkait demi menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Bagi guru

- a. Bagi guru TK Kusuma Mulia IV Tarokan Desa Tarokan Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri proses dan hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam menambah wawasan keilmuan.
- b. Diharapkan dapat memberikan pendidikan yang benar dalam pembentukan kepribadian anak didik serta menghasilkan generasi yang cerdas, kepribadian yang baik dengan cara terus menerus mengembangkan diri dengan diklat-diklat dan pelatihan untuk menambah pengalaman.
2. Bagi peneliti lain untuk dapat menggunakan media leggo pada mata pelajaran lainnya yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran
3. Bagi Kepala Sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran serta mensosialisasikan media pembelajaran yang dapat menunjang dan meningkatkan hasil belajar siswa, terutama media pembelajaran yang murah, aman dan tahan lama.'

Lazuardi Ardi.2012. *Permainan Leggo*. Surabaya: Absolute Grafika

Ifzanul.2009. *Macam- Macam Metode Pembelajaran*.Makalah disajikan dalam Ifzanul lagi Belajar, (Online), tersedia: <http://ifzanul.blogspot.com/> 2009/12/ macam-macam-metode-pembelajaran.html, diunduh pada 17 Oktober2014

Madeamin, I. 2012.*Model PTK (3) : Model Spiral Kemmis & Taggart*. Makalah disajikan dalam Blog Media berbagi Pengetahuan, 10 oktober 2012. (Online), tersedia

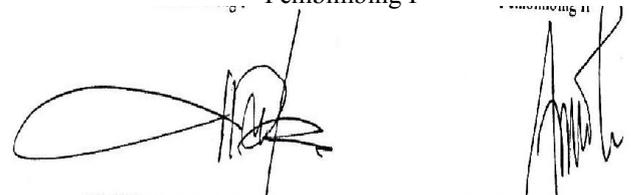
:<http://www.ishaqmadeamin.com/2012/11/model-ptk-3-model-spiral-dari-kemmis.html>,diunduh 24 Desember 2014

MS. Sumantri, 2008. *Perkembangan Motorik Kasar dan Perkembangan Motorik Halus*.<http://pembelajaran guru.wordpress.com/2008/05/25/perkembanganmotorik-kasar-dan-perkembangan-motorik-halus/>.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk.2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini (Cet.4)*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Arikunto Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (Cet.08)*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Bambang Sujiono dkk, 2009.*Metode Pengembangan Fisik (Cet.10)*.Jakarta. Universitas Terbuka.
- Depdiknas.2007.*Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni*.Jakarta.
- Dewi, Nurlita.2012. *5 Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Makalah disajikan Childern Food Clinic 29 juli 2012. Dalam Grow Up Clinic,(Online).tersedia: <http://childrenfootclinic.com/2012/07/29/5-faktor-yang-berpengaruh-terhadap-perkembangan-motorik-anak/>, diunduh pada 15 Oktober 2014.
- Lara Fridani, Sri Wulan, Sri Indah Pujiastuti.(Ed) 2009. *Evalusai Perkembangan Anak Usia Dini (Cet.4)*. Jakarta. Universitas Terbuka.

Pembimbing I



ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi
NIDN. 0701038303



- Novikasari M. 2013. Hakikat Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Makalah disajikan dalam Melyloelha-box (Online), tersedia :
<http://melyloelhabox.blogspot.com/2013/05/hakikat-perkembangan-motorik-halus-anak.html>, diunduh 4 Oktober 2014
- Pangastuti Ratna. 2014 *Edutainment PAUD* Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Sujiono Bambang dkk. 2009. *Metode Perkembangan Fisik* (Cet.10). Jakarta. Universitas Terbuka
- Winda Gunarti, lilis Suryani, Azizah Muis, (Ed1) 2010. *Metode Pengembangan Perilaku Anak Usia Dini* (Cet.5). Jakarta. Universitas Terbuka.

Kediri, 30 Maret 2015
Pembimbing II

ANIK LESTARININGRUM, M.Pd
NIDN. 0708027803