# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR DENGAN BENTUK DASAR LINGKARAN SEGITIGA DAN SEGIEMPAT MELALUI KEGIATAN BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA TIUDAN KECAMATAN GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

**ARTIKEL**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :
**SUTI**
NPM : 13.1.01.11.0440 P

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

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi oleh :

**SUTI**
NMP: 13.1.01.11.0440 P

Judul :

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR DENGAN BENTUK DASAR LINGKARAN SEGITIGA DAN SEGIEMPAT MELALUI KEGIATAN BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA TIUDAN KECAMATAN GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

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

Tanggal : 16 Maret 2015

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi** | **ROSA IMANI KHAN, M.Psi.** |
| NIDN. 0720058503 | NIDN. 0705068602 |

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi Oleh :

**SUTI**
NMP: 13.1.01.11.0440 P

Judul :

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR DENGAN BENTUK DASAR LINGKARAN SEGITIGA DAN SEGIEMPAT MELALUI KEGIATAN BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA TIUDAN KECAMATAN GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd. _____
2. Penguji I : ROSA IMANI KHAN, M.Psi _____
3. Penguji II : HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

UNIVERSITAS NUSANTARA FKIP PGRI KEDIRI

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

**ABSTRAK**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR DENGAN BENTUK DASAR LINGKARAN SEGITIGA DAN SEGIEMPAT MELALUI KEGIATAN BERMAIN ALAM PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA TIUDAN KECAMATAN GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**S U T I**

*Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*
*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri*
*Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 elp. (0355) 776706*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa di kelompok B TK Dharma Wanita Tiudan mengalami kesulitan pada setiap pembelajaran bidang pengembangan motorik halus, hal ini ditunjukkan adanya hasil belajar anak didik yang masih mencapat rata-rata bintang dua.

Rumusan permasalahan penelitian ini adalah apakah benar dengan penerapan bermain dalam kegiatan menggambar dengan bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di kelompok B TK Dharma Wanita Tiudan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, dengan subjek penelitian anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Tiudan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung.

Dari hasil pengamatan dan analisis serta perbaikan pembelajaran diketahui bahwa setelah dilakukan tindakan, kemampuan motorik halus anak meningkat, hal ini tampak pada prosentase rata-rata ketuntasan belajar pada siklus I sebanyak 70 % dikategorikan kurang dan meningkat menjadi 84 % yang dikategorikan baik pada siklus II.

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak mulai dari pra tindakan sampai dengan tindakan siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dapat diterima dan dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan menggambar dengan bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat melalui kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Tiudan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015.

Mengingat pentingnya masalah penelitian ini, diharap semua pihak yang terkait, khususnya guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih beragam dan inovatif terutama dalam kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, misalnya kegiatan menggambar dengan bentuk dasar lingkaran segitiga dan segiempat melalui kegiatan bermain sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar anak didik.

Kata kunci :, kemampuan motorik halus, menggambar dengan bentuk dasar lingkaran segitiga dan segiempat, bermain

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian pada masa perkembangan anak usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi, diantaranya yang perlu dikembangkan adalah tentang kemampuan fisik motorik anak yaitu salah satunya menggambar.

Dalam pembelajaran menggambar, pendidik sering dihadapkan pada suatu persoalan yang berkaitan dengan hasil pembelajaran anak yang tidak sesuai dengan harapan guru. Dalam hal ini diketahui berdasarkan proses evaluasi penilaian pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Salah satu penyebab kekurangmampuan anak dalam menggambar adalah metode dalam menggambar, maka dalam mengatasi masalah ini juga harus digunakan cara atau metode yang lebih menarik dan lebih variatif. Sehingga anak akan dapat menggambar bebas dengan bentuk dasar segitiga, lingkaran dan segiempat dengan baik dan menyenangkan.

Pengembangan kemampuan menggambar anak melalui penggunaan bentuk dasar geometri yang meliputi lingkaran, segitiga, dan segiempat, yang bertujuan untuk mengantarkan sistimatikanya dalam berfikir secara kemampuan mengenal bentuk geometri dalam pengembangan kemampuan menggambarnya melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Berdasarkan observasi awal ditemukan beberapa masalah yang dapat menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. yaitu kemampuan menggambar anak kurang memuaskan, yang disebabkan oleh beberapa faktor antara lain, penggunaan cara belajar atau metode pembelajaran guru yang kurang menyenangkan bagi anak, faktor efisiensi waktu dimana buku penunjang dianggap lebih praktis dalam pelaksanaan pembelajaran. media yang digunakan guru tidak memberi stimulan kepada anak, sehingga anak tidak bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dengan adanya anak yang memperoleh 3 hanya 6 anak, sedang 9 anak yang lain hanya memperoleh 2.

Dengan menggambar bebas bentuk dasar segitiga, lingkaran dan segiempat pada anak melalui kegiatan bermain, makakemampuan menggambar anak akan meningkat. Dengan demikian penulis mengajukan judul Meningkatkan Kemampuan Menggambar dengan Bentuk Dasar Lingkaran, Segitiga dan Segiempat melalui Kegiatan Bermain pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Tiudan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Perkembangan Fisik Motorik Halus

##### a. Pengertian Fisik Motorik Halus

Menurut Sujiono (2010) motorik halus adalah gerakan yang 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.

Demikian pula menurut Sujiono (2010) bahwa motorik halus adalah gerakan yang 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.

Menurut Moeslichatoen R (1999) kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang terus-menerus secara rutin. Seperti, bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai

bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan penggunaan sekelompok otot-otol kecil seperti menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang sering membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang tepat seperti menulis, menggambar, mencetak, bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk dan lain-lain.

.

**b. Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4 – 6 Tahun**

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa tingkat capaian perkembangan motorik halus anak usia 4 – 5 adalah:

1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran.
2) Menjiplak bentuk, mencetak, kolase, mozaik dan montase.
3) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, misalkan memasukkan benang dalam lubang jarum, menjahit, meronce, mencocok.
4) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media. Misalkan menggulung koran bekas, karton manila dan sebagainya, mengupas kacang, menjepit, mengupas telur, mencampur adonan tepung, membentuk plastisin.
5) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Misalkan menggambar, melukis, finger painting, permainan warna dengan krayon, cat.

**c. Fungsi Pengembangan Motorik Anak Usia Dini**

Menurut Nugroho (2012) perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap konstelasi perkembangan individu dipaparkan oleh Hurlock (1996) berikut :

1) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya an memperoleh perasaan senang.
2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupan, ke kondisi independent.
3) Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.
4) Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya.
5) Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan self-concept atau kepribadian anak.

**2. Konsep Menggambar**

**a. Pengertian Menggambar**

Menurut Pamadhi (2008) menggambar adalah membuat gambar. Pada hakikatnya kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar. Menggambar juga merupakan kegiatan bermain bagi anak, bereksperimen dengan jalan mengubah atau mengulang-ulang gambarnya,.

Menggambar bagi anak merupakan media ekspresi yang menyenangkan. Dalam kegiatan menggambar selain mendapatkan kegembiraan seperti tersebut di atas anak-anak akan mendapatkan kebahagiaan dan kepuasan batin.

Kegiatan menggambar dapat membantu anak untuk mengenal konsep bentuk dan ukuran. Anak akan senang menggambar benda-benda kesukaannya atau benda-benda yang ada dikelas sesuai dengan bentuk dasar geometrinya. Sehingga menggambar juga dapat meningkatkan daya pikir (kognitif) pada anak.

**b. Jenis atau Ragam Menggambar**

Menurut Pekerti (2008), ada beragam jenis gambar yang dapat dikerjakan secara bebas dan kreatif, tetapi setiap jenis gambar memiliki karekteristik dan prinsip estetik yang berbeda sesuai dengan fungsi dan tujuan gambar tersebut.

**1) Menggambar bentuk**

Menurut Pekerti (2008), menggambar bentuk merupakan proses perekaman objek gambar diatas bidang dua dimensi melalui media gambar tertentu (pensil, konte, spidol, krayon, dan lain-lain). Kaidah estetik dari gambar bentuk terdapat pada unsure kemiripan bentuk dan warna, perspektif, proporsi, komposisi, gelap-terang dan bayangan.

**2) Menggambar ekspresi**

Menurut Pekerti (2008), menggambar ekspresi merupakan proses mencurahkan dorongan emosi atau perasaan terdalam yang dituangkan secara spontan ke dalam bentuk ungkapan pribadi yang sifatnya subjektif.

Kaidah estetik gambar ekspresi terdapat pada unsur-unsur rupa (garis, warna, bentuk) yang divisualisasikan dalam gambar sebagai respons emosional terhadap berbagai pengalaman estetik yang menggetarkan perasaan si pembuatnya. Jenis gambar ini mengabaikan kaidan proporsi, perspektif dan kemiripan bentuk, gambar yang dihasilkan menampilkan ciri subjektif dalam pemilihan unsur-unsur rupa, teknik dan gaya menggambar.

**3) Menggambar konstruksi**

Menurut Pekerti (2008), menggambar konstruksi adalah kegiatan menggambar mengikuti kaidah-kaidah objektif dan kaidah teknik tertentu seperti : ukuran, perspektif, skala, volume, bayangan, hingga diperoleh keakuratan bentuk dilihat dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Jenis gambar konstruksi antara lain “

1) Gambar teknik

Gambar tampak atau gambar teknik adalah gambar yang digambar berdasarkan sudut pandang atau arah pengamatan yang bereda (tampak atas, samping, bawah, depan dan belakang). Dalam gambar teknik dikenal dua jenis posisi tampak yaitu model Amerika dan model Eropa.

2) Gambar perspektif

Gambar perspektif adalah gambar yang dibuat berdasarkan kaidah-kaidah objektif suatu gambar dengan satu titik hilang, dua titik hilang maupun tiga titik hilang atau titik hilang di luar bidang gambar. Kesan gambar perspektif terbentuk karena keterbatasan persepsi visual menangkap benda secara utuh.

**4) Gambar ragam hias**

Menurut Pekerti (2008) Menggambar ragam hias merupakan proses menggambar motif hias yang berfungsi dekoratif untuk memperindah permukaan suatu benda. Misalnya rumah adat di Indonesia (Toraja, Minangkabau, Riau, Batak, Jawa, dan lainnya) dihiasi dengan ragam hias yang bermakna simbolik, pakaian dan kain adat dihiasi oleh aneka motif yang indah, perabot rumah tangga dan pelengkap interior rumah tinggal dihiasi dengan sentuhan ukiran, anyaman, sulaman yang artistik dan unik.

**c. Manfaat Menggambar**

Menurut Pamadhi (2008) secara garis besar manfaat menggambar bagi anak adalah sebagai berikut :

1) Menggambar sebagai alat bercerita (bahasa visual/bentuk)
2) Menggambar sebagai media mencurahkan perasaan
3) Menggambar sebagai alat bermain
4) Menggambar melatih ingatan Kejadian yang membuat suatu kenangan yang dalam dapat disimbolkan melalui suatu gambar.
5) Menggambar melatih berpikir komprehensif (menyeluruh)
6) Menggambar sebagai media sublimasi perasaan
7) Menggambar melatih keseimbangan.
8) Menggambar mengembangkan kecakapan emosional.
9) Menggambar melatih kreativitas anak.
10) Menggambar melatih ketelitian melalui pengamatan langsung

**d. Media dan Alat dalam Menggambar**

Menurut Zaman (2009) media merupakan saluran komunikasi yang membawa pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun mengenai media, alat dan bahan pewarna yang biasa dipergunakan pada pembelajaran menggambar menurut Pamadhi (2008) adalah sebagai berikut :

1) Media Gambar

Ada banyak jenis media gambar yang dapat digunakan dalam membuat gambar tergantung jenis gambarnya, dapat berupa kertas, kalkir, karton, tripleks, kayu lapis, plastic atau bahan sintetik.

2) Alat Gambar

Alat yang bisa digunakan dalam menggambar sanggat beragam. Alat yang lazim dipakai dalam menulis biasanya dapat pula dipergunakan untuk menggambar. Ada beberapa alat gambar konvensional yang lazim dipergunakan dalam menggambar antara lain : pensil, kuas, konte, rapido, spidol, dan pena.

3) Bahan Pewarna

Ada banyak jenis bahan pewarna yang umum digunakan sebagai media dalam membuat gambar, diantaranya adalah : tinta bak, cat air ( water colour ), cat plakat, ekolin dan cat akrilik.

**3. Konsep Bermain dan Permainan Anak**

**a. Arti Bermain bagi Anak**

Menurut Montolalu (2008) berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut :

1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelamahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya.
3) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku.
4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik.
5) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

**b. Manfaat Bermain bagi Anak**

Menurut Montolalu (2008) bermain selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga bermanfaat besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan, yaitu sebagai berikut :

1) Bermain memicu kreativitas
2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati
5) Bermain bermanfaat mengasah pancaindra
6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan)
7) Bermain itu melakukan penemuan

**c. Pengertian Permainan Anak**

Permainan menurut Montolalu (2008) adalah kegiatan yang dilakukan

secara berkelompok yang sifatnya tidak terlalu formal. Dengan permainan anak akan mengetahui peraturan permainan yang harus ditaati, anak belajar menyesuaikan diri dengan orang lain, mulai memikirkan strategi bermain, mengalami suasana gembira dan melatih pendengaran dan disiplin.

**4. Kegiatan Menggambar dari Bentuk Dasar Lingkaran, Segitiga dan Segiempat melalui kegiatan Bermain**

**a. Menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat melalui kegiatan Bermain**

Menggambar bentuk merupakan proses pengamatan dan penggambaran objek diatas bidang dua dimensi melalui suatu media gambar dengan ketentuan ketepatan/akurasi objektif, bentuk dan warna, dengan memperhatikan perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang serta bayangan.

Bentuk benda yang menjadi objek gambar bermacam-macam. Bentuk benda dapat dibedakan antara geometris dan organis. Bentuk geometris merupakan bentuk beraturan dan bentuk dasar benda, yaitu : kubus, balok, pyramid/limas, silinder, kerucut dan bola.

**b. Kelengkapan yang dibutuhkan**

1) Kartu bentuk geometri, yaitu kartu dari kertas berbentuk segitiga, segiempat dan lingkaran.
2) Kartu gambar benda-benda yang berbentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat.
3) Kertas gambar untuk menggambar
4) Alat menggambar yaitu pensil dan spidol

**c. Prosedur Menggambar melalui Kegiatan Bermain**

1) Guru menjelaskan kegiatan menggambar dengan bermain yaitu melalui kegiatan menggambar estafet.
2) Anak mengambil kartu bentuk geometri, kemudian berlari sejauh 2 meter mengambil kartu gambar benda-benda sesuai dengan bentuk geometri yang diambilnya.
3) Pada tempat ketiga anak menggambar pada kertas gambar yang telah disediakan.
4) Menggambar ini dilakukan hingga anak dapat menggambar minimal tiga benda dengan bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat.

**d. Fungsi Menggambar dengan Bentuk Dasar Lingkaran, Segitiga dan Segiempat dengan Bermain**

Montolalu (2009) menyebutkan bahwa permainan ini berfungsi untuk meningkatkan kepekaan dan apresiasi anak terhadap seni gerak, seni rupa dan rasa percaya diri pada anak. Saat menggambar melalui kegiatan bermain anak dapat menyenangkan diri sendiri, sekaligus belajar untuk menjadi kreatif, anak belajar bekerja sama dan menunggu giliran bermain.

## B. Kerangka Berpikir

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Salah satunya yaitu perkembangan motorik halus. Gerakan motorik halus yang lebih melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan, dapat dikembangkan melalui kegiatan menggambar. Menggambar adalah membuat gambar, yaitu menggoreskan alat gambar pada suatu benda atau media sehingga menimbulkan suatu gambar. Kegiatan menggambar dapat dilakukan dengan bermain, sehingga anak akan dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik halus dan juga motorik kasarnya, anak dapat berkreasi, lebih aktif dan kegiatan lebih menyenangkan.

Dengan menggambar melalui kegiatan bermain, anak akan dapat mengembangkan motorik halusnya dengan baik,dapat menggunakan media yang berbeda dalam menggambar, dapat mengamati sesuatu secara proses, dapat membedakan hasil menggambar dengan bentuk dasar yang bermacam-macam yaitu lingkaran, segitiga dan segiempat. Selain itu anak dapat mengembangkan kreatifitas dan rasa ingin tahu, mampu memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.

## III. METODE PENELITIAN

**A. Subjek dan Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Tiudan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok B yang berjumlah 16 anak, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

**B. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Model rancangan PTK yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart (1998) dengan 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu :1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Pengamatan tindakan dan 4) Refleksi.

**C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

1. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan
   a. Instrumen unjuk kerja kemampuan menggambar

Instrumen Unjuk Kerja Kemampuan Menggambar

| No | Nama Anak | Kemampuan Menggambar melalui Kegiatan Bermain | | | | Kriteria Ketuntasan Minimal : ☆☆☆ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ☆ | ☆☆ | ☆☆☆ | ☆☆☆☆ | Tuntas | Belum Tuntas |
| 1. | Amel | | | | | | |
| 2. | Aurel | | | | | | |
| 3. | Aura | | | | | | |
| Dst | | | | | | | |
| | Jumlah | | | | | | |
| | Prosentase | | | | | | |

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Pengumpulan Data
(Lembar Observasi Guru)

| No | Aspek yang diobservasi | Keterangan | | | Ket |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Baik | Cukup | Kurang | |
| 1. | Cara penyampaian guru dalam menjelaskan kegiatan menggambar dapat dipahami oleh anak | | | | |
| 2. | Keterampilan pendidik dalam mengarahkan dan memotivasi anak untuk kegiatan menggambar dengan bermain. | | | | |
| 3. | Guru menggunakan metode yang tepat dalam kegiatan menggambar. | | | | |
| 4. | Kegiatan pembelajaran menggambar dapat memusatkan perhatian anak. | | | | |

**D. Teknik Analisis Data**

Analisis data untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan membandingkan ketuntasan belajar anak antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data kegiatan mozaik dari bahan alam adalah sebagai berikut :

1. Menghitung distribusi perolehan tanda bintang sebagai hasil penilaian perkembangan anak dengan rumus :

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

   P : Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
   F : Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
   N : Jumlah keseluruhan anak (1 kelas)
2. Membandingkan ketuntasan belajar anak (jumlah persentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

   Kemampuan pembelajaran menggambar dengan bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat melalui kegiatan bermain pada anak dikatakan meningkat jika rata–rata persentase masing–masing indikator yang dinilai lebih dari 75% dan dinyatakan belum meningkat jika rata-rata persentase masing-masing indikator kurang dari 75%.

**E. Rencana Jadual Penelitian**

Siklus I : Selasa, 3 Pebruari 2015
Siklus II : Kamis, 5 Pebruari 2015

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK Dharma Wanita Tiudan merupakan lembaga pra-sekolah pada jalur formal dibawah naungan Kementerian Pendidikan Nasional yang beralamatkan di Desa Tiudan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung dengan jumlah anak didik sebanyak 62 anak, serta jumlah guru sebanyak 4 termasuk peneliti.

### B. Deskripsi Temuan Penelitian

#### 1. Kondisi Pra Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian awal, dari 16 anak hanya 5 anak yang dapat mengerjakan kegiatan motorik halus tanpa bantuan dari guru sedangkan 11 anak masih memerlukan bantuan guru dalam menyelesaikan tugasnya. Hal ini dapat dilihat di tabel bawah ini.

Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Tindakan

| No | Nama Anak | Kemampuan Motorik Halus Anak | | | | Kriteria Ketuntasan Minimal : ☆☆☆ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ☆ | ☆☆ | ☆☆☆ | ☆☆☆☆ | Tuntas | Belum Tuntas |
| 1. | Amel | | √ | | | | √ |
| 2. | Aurel | | √ | | | | √ |
| 3. | Aura | √ | | | | | √ |
| 4. | Bagus | | | √ | | √ | |
| 5. | Bima | | √ | | | | √ |
| 6. | Chandra | √ | | | | | √ |
| 7. | Dewi | | | √ | | √ | |
| 8. | Fanny | | √ | | | | √ |
| 9. | Fadhil | | | √ | | √ | |
| 10. | Ina | √ | | | | | √ |
| 11. | Putri | | | √ | | √ | |
| 12. | Radit | √ | | | | | √ |
| 13. | Raka | | √ | | | | √ |
| 14. | Satria | | √ | | | | √ |
| 15. | Tiara | | | √ | | √ | |
| 16. | Viona | | √ | | | | √ |
| Jumlah | | 4 | 7 | 5 | 0 | 5 | 11 |
| Prosentase | | 25 % | 44 % | 31 % | 0 % | 31% | 69% |

$$P = \frac{(4\times1)+(7\times2)+(5\times3)+(1\times4)}{(16\times4)}\times100\%$$

$$P = \frac{4+14+15+0}{64}\times100\%$$

$$P = \frac{33}{64}\times100\% = 52\%$$

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan motorik halus anak pada pra tindakan sebesar 52% dan masih rendah dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan
   1) Membuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam dua kali pertemuan bersama kolaborator yang meliputi :
      a) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).
      b) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
   2) Menetapkan bahwa dalam kegiatan menggambar menggunakan bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dengan bermain.
   3) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran pertemuan pertama pada pelaksanaan tindakan siklus I:

1) Kegiatan Awal
   a) Guru mengkondisikan anak agar siap menerima pembelajaran.
   b) Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan memimpin doa.
   c) Guru menyampaikan apersepsi dengan menginformasikan tema rekreasi dan subtema kendaraan rekreasi dengan topik bahasan kendaraan darat.
   d) Guru menirukan gerakan sepeda, mobil dan becak berjalan dan anak mengikuti dibelakangnya .
   e) Guru memotifasi kebutuhan belajar.

2) Kegiatan Inti
   a) Guru menyanyi lagu sepeda baru dan anak menirukan lagu tersebut, satu persatu.
   b) Guru mengajak anak mengurutkan gambar sepeda dari yang paling kecil pada lembar kerja.
   c) Guru memberi contoh menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dengan cara bermain, yaitu memilih bentuk dasar dahulu pada meja 1, kemudian mencari gambar pada meja 2 yang sesuai dengan bentuk dasar yang telah dipilih dan menggambarnya pada kertas yang telah disediakan pada meja 3.
   d) Anak menirukan cara menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dengan kegiatan bermain satu-persatu sesuai dengan yang telah dicontohkan.
3) Kegiatan Akhir
   a) Membicarakan kegiatan yang sudah dilaksanakan pada hari itu juga.
   b) Agar anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan selanjutnya, maka guru memberikan motivasi yang menarik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari berikutnya.
   c) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memimpin doa dan salam.
   d) Guru mengevaluasi anak didik dari kegiatan sehari

c. Tahap Observasi

Tahap Observasi dilakukan oleh peneliti beserta kolabolator yaitu guru selama penelitian berlangsung.

Berikut adalah hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I:

1) Data kemampuan motorik halus anak

Hasil Observasi Guru Siklus I

| No | Aspek yang diobservasi | Keterangan | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Baik | Cukup | Kurang |
| 1. | Cara penyampaian guru dalam menjelaskan kegiatan menggambar dapat dipahami oleh anak | | √ | |
| 2. | Keterampilan pendidik dalam mengarahkan dan memotivasi anak untuk kegiatan menggambar dengan bermain. | | √ | |
| 3. | Guru menggunakan metode yang tepat dalam kegiatan menggambar. | √ | | |
| 4. | Kegiatan pembelajaran menggambar dengan bermain dapat memusatkan perhatian anak. | | √ | |

d. Tahap Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti bersama kolabolator yaitu guru dengan melihat perbandingan antara data sebelum tindakan dilakukan dan data setelah dilaksanakan tindakan pada siklus

Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Pra Tindakan dan Pelaksanaan Siklus I

| Keterangan | Pra Tindakan | Siklus I | Peningkatan |
|---|---|---|---|
| Prosentase Rata-rata Kemampuan Motorik Halus Anak | 52% | 70% | 18% |

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa kendala pada saat pelaksanaan tindakan siklus I antara lain:

1) Anak masih belum leluasa melakukan kegiatan karena keterbatasan tempat untuk bermain yaitu hanya di dalam kelas, sehingga permainan menjadi ramai dan banyak anak yang bermain sendiri.
2) Waktu yang tersedia untuk pembelajaran menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dengan bermain masih kurang, sehingga anak belum maksimal dalam menggambar.

**4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II**

Kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan
   1) Membuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam dua kali pertemuan bersama kolaborator yang meliputi :
      a) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).

b) Rencana Kegiatan HarianRKH)

2) Melakukan kegiatan permainan di luar kelas supaya anak lebih bebas bergerak dalam melakukan kegiatan permainan dalam menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat.
3) Mengatur waktu seefisien mungkin agar pembelajaran dapat maksimal dan anak mempunyai banyak kesempatan untuk melakukan kegiatan menggambar dengan bermain.
4) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.

c. Tahap Pelaksanaan

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran pertemuan pertama pada pelaksanaan tindakan siklus II:

1) Kegiatan Awal
   a) Guru mengkondisikan anak agar siap menerima pembelajaran.
   b) Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan memimpin doa.
   c) Guru mengajak anak untuk melompat sesuai dengan suara peluit.
   d) Guru menyampaikan apersepsi dengan menginformasikan tema rekreasi dan subtema kendaraan darat, laut maupun udara yang digunakan untuk rekreasi.
   e) Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang macam-macam kendaraan baik yang berjalan di udara, di darat maupun di laut.
   f) Guru memotifasi kebutuhan belajar.
2) Kegiatan Inti
   a) Guru mengajak anak menirukan suara kendaraan yang disebutkan oleh guru.
   b) Guru memberi contoh menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dengan cara bermain, dilakukan di luar ruangan, yaitu memilih bentuk dasar dahulu pada meja 1, kemudian berlari mencari gambar pada meja 2 yang sesuai dengan bentuk dasar yang telah dipilih dan menuju meja 3 untuk menggambarnya pada kertas yang telah disediakan pada meja 3.
   c) Anak menirukan cara menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dengan kegiatan bermain satu-persatu sesuai dengan yang telah dicontohkan.
   d) Guru mengajak anak-anak menyebutkan hasil penjumlahan dengan benda-benda sampai 20.
3) Kegiatan Akhir
   a) Membicarakan kegiatan yang sudah dilaksanakan pada hari itu juga.
   b) Agar anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan selanjutnya, maka guru memberikan motivasi yang menarik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari berikutnya.
   c) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memimpin doa dan salam.
   d) Guru mengevaluasi anak didik dari kegiatan sehari.

$$P = \frac{(0\times 1) + (3\times 2) + (1\times 3) + (1\times 4)}{(6\times 4)}\times 100\%$$

$$P = \frac{0+6+12+36}{64}\times 100\%$$

$$P = \frac{54}{64}\times 100\% = 84\%$$

d. Tahap Observasi

Tahap Observasi dilakukan oleh peneliti beserta kolabolator yaitu guru selama penelitian berlangsung. Observasi pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan menggunakan instrumen observasi kemampuan motorik halus anak dan instrumen observasi guru.

Berikut adalah hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus II:

1) Data kemampuan motorik halus anak

Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus II

Perhitungan hasil pengumpulan data Kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan menggambar :

| No | Nama Anak | Kemampuan Motorik Halus Anak dalam Kegiatan Menggambar | | | | Kriteria Ketuntasan Minimal : ☆☆☆ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ☆ | ☆☆ | ☆☆☆ | ☆☆☆☆ | Tuntas | Belum Tuntas |
| 1. | Amel | | | √ | | √ | |
| 2. | Aurel | | | | √ | √ | |
| 3. | Aura | | √ | | | | √ |
| 4. | Bagus | | | | √ | √ | |
| 5. | Bima | | | | √ | √ | |
| 6. | Chandra | | √ | | | | √ |
| 7. | Dewi | | | | √ | √ | |
| 8. | Fanny | | | √ | | √ | |
| 9. | Fadhil | | | | √ | √ | |
| 10. | Ina | | | √ | | √ | |
| 11. | Putri | | | | √ | √ | |
| 12. | Radit | | √ | | | | √ |
| 13. | Raka | | | | √ | √ | |
| 14. | Satria | | | √ | | √ | |
| 15. | Tiara | | | | √ | √ | |
| 16. | Viona | | | | √ | √ | |
| Jumlah | | 0 | 3 | 4 | 9 | 13 | 3 |
| Prosentase | | 0% | 19 % | 25 % | 56 % | 81% | 19% |

Tabel diatas menjelaskan bahwa kemampuan motorik halus anak pada siklus II telah menunjukkan kategori meningkat dengan prosentase rata-rata kemampuan motorik halus sebesar 84% melebihi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%. Sesuai tabel diatas, dapat dilihat pada grafik 4.5 dibawah ini:

2) Data kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Tabel 4.7
Hasil Observasi Guru Siklus II

| No | Aspek yang diobservasi | Keterangan | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Baik | Cukup | Kurang |
| 1. | Cara penyampaian guru dalam menjelaskan kegiatan menggambar dapat dipahami oleh anak | √ | | |
| 2. | Keterampilan pendidik dalam mengarahkan dan memotivasi anak untuk kegiatan menggambar dengan bermain. | √ | | |
| 3. | Guru menggunakan metode yang tepat dalam kegiatan menggambar. | √ | | |
| 4. | Kegiatan pembelajaran menggambar dengan bermain dapat memusatkan perhatian anak. | √ | | |

d. Tahap Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti bersama kolabolator yaitu guru dengan melihat perbandingan antara data pada siklus I dan siklus II. Peningkatan kemampuan motorik halus anak pada siklus II dapat diketahui dengan cara membandingkan perolehan prosentase kemampuan anak sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan. Adapun perbandingannya dapat dilihat pada tabel 4.8 dan grafik 4.6 berikut:

Tabel 4.8
Perbandingan Prosentase
Peningkatan Kemampuan Motorik
Halus Anak Pada Pelaksanaan
Siklus I dengan Siklus II

| **Keterangan** | **Siklus I** | **Siklus II** | **Peningkatan Siklus I dan Siklus II** |
|---|---|---|---|
| Prosentase Rata-rata Kemampuan Motorik Halus Anak | 70% | 84% | 14% |

Berdasarkan Tabel 4.8 diatas dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada pelaksanaan siklus II terjadi kenaikan sebesar 14% dari tindakan siklus I sehingga diperoleh prosentase rata-rata kemampuan motorik halus siklus II sebesar

84% melebihi target ketuntasan belajar minimal yaitu sebesar 75%.

Pada Tabel 4.8 menjelaskan bahwa terjadi kenaikan prosentase kemampuan motorik halus anak dari siklus I sampai dengan tindakan siklus II. Pada siklus I rata-rata kemampuan motorik halus anak sebesar 70% dengan kategori kurang meningkat dan masih belum memenuhi kriteria ketuntasan mininal sebesar 75%. Namun pada siklus II

| Keterangan | Pra Tindakan | Siklus I | Siklus II | Peningkatan Pra Tindakan dan Siklus I | Peningkatan Siklus I dan Siklus II |
|---|---|---|---|---|---|
| Prosentase Rata-rata Kemampuan Motorik Halus Anak | 52% | 70% | 84% | 18% | 14% |

terjadi peningkatan sebesar 14% pada tindakan siklus II. Keberhasilan terjadi pada siklus II dengan diperoleh data prosentase rata-rata kemampuan motorik halus anak sebesar 84%. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus II telah berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dengan bermain yaitu telah melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%, sehingga peneliti tidak melanjutkan pada tahap siklus yang ke III.

## C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan hasil yang dicapai pada pra tindakan dan siklus I, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti, baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi dari diterapkannya strategi pembelajaran ini. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi pada siklus I, telah dilakukan perbaikan pada siklus II agar capaian hasil yang diperoleh lebih baik.

Setelah melihat kondisi pra tindakan tentang kemampuan motorik halus anak yang masih rendah, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki pengembangan motorik halus anak melalui kegiatan menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dengan bermain. Dalam pengembangan motorik halus anak melalui kegiatan menggambar peneliti melihat ketelitian anak ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, anak memilih bentuk dasar, mengambil gambar dan mencontoh menggambar sesuai yang diambil dengan rapi dan sesuai.

Berdasarkan hasil observasi dapat dievaluasi bahwa langkah-langkah yang telah diprogramkan dan telah dilaksanakan mampu mencapai tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini. Dengan demikian dalam proses mengajar, khususnya dalam hal pengembangan motorik halus melalui kegiatan mozaik dari bahan alam pada anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sidomulyo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung pada Tahun Pelajaran 2014-2015 dapat meningkatkan. Dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau mencapai ketuntasan.

Tabel 4.9
Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak
Antara Pra Tindakan sampai dengan Pelaksanaan Siklus II

Seperti yang dijelaskan pada Tabel 4.9 di atas bahwa peningkatan prosentase rata-rata kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dengan bermain meningkat dari pra tindakan sebesar 52%, siklus I sebesar 70% dengan nilai peningkatan sebesar 18% dan siklus II sebesar 84% dengan nilai peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 14%.

Keberhasilan terjadi pada siklus II dengan diperoleh data prosentase rata-rata kemampuan motorik halus anak sebesar 84% dimana rata-rata tingkat kemampuan motorik halus anak (garis biru) melewati standar kriteria ketuntasan minimal (garis hijau). Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%. Berarti tindakan guru berhasil dengan demikian ***hipotesis tindakan diterima.***

## D. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

Dalam penelitian ini, selama pelaksanaan hanya terjadi sedikit kendala. Karena penggunaan bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat sebagai bentuk dasar dalam menggambar, serta contoh-contoh gambar yang akan digunakan harus dipersiapkan terlebih dahulu sesuai dengan tema dalam kegiatan pada hari itu.Dengan demikian dalam kegiatan pembelajaran menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat melalui kegiatan bermain harus direncanakan sebelumnya dan

tidak bisa mendadak karena memerlukan media yang akan digunakan. Namun dengan menggunakan kegiatan menggambar dengan bermain banyak membantu anak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus sehingga pada pelaksanaan siklus II hasil yang dicapai sudah optimal. Hal ini dikarenakan kegiatan menggambar dengan bermain sangat disukai oleh anak.

2. Keterbatasan

Sedangkan keterbatasan yang peneliti dalam melaksanakan penelitian ini terdapat pada saat pelaksanaan siklus I dimana keterbatasan luas ruangan kelas sangat mempengaruhi hasil penelitian, namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik, yaitu dengan melakukan kegiatan menggambar dengan bermain di luar ruangan.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada Kelompok B TK Dharma Wanita Tiudan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat dengan bermain terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Tiudan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014-2015.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kegiatan menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat melalui bermain sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Setelah peneliti menyimpulkan dari hasil observasi, agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif lagi, maka perlu adanya saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Penyelenggara Pendidikan
   a. Kegiatan menggambar dari bentuk dasar lingkaran, segitiga dan segiempat melalui bermain dapat meningkatkan hasil belajar anak dan hendaknya penyelenggara pendidikan menyediakan sarana dan prasarananya.
   b. Kegiatan menggambar dengan bermain dapat diterapkan dengan metode dan teknik yang berbeda pada setiap lembaga.
2. Bagi Guru
   a. Guru hendaknya membiasakan menerapkan metode-metode dan media-media yang lebih inovatif dan menyenangkan terutama dengan bermain dalam menggambar, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar anak didik.
   b. Guru dapat bekerja sama dengan teman sejawatnya dalam kegiatan menggambar dengan bermain sehingga kegiatan lebih kreatif.
3. Bagi Orang tua
   a. Agar lebih memperhatikan setiap potensi yang dimiliki anak tidak hanya potensi akademik semata tetapi juga pada potensi kreativitas anak dengan menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan oleh anak.
   b. Orang tua mendampingi anak dalam kegiatan bermain sehingga tujuan bermain sambil belajar bisa tercapai.

Pembimbing I

**HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi**
NIDN.0720058503

## DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Siti, dkk. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

Montolalu, B.E.F., dkk. (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka

Moeslichatoen, R. (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Nugroho, Isfauzi Hadi. (2012). *Metode Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pamadhi Hajar . (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka

Pekerti Widia, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Sujiono Bambang, dkk. (2010). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Suryanto dan Afandi Zainal. (2012). *Materi PLPG Hakikat Penelitian Tindakan Kelas*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Zaman Badru, Aseo Hery Hernawan dan Cucu Eliyawati . (2009). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka

Kediri, 7 April 2015,
Pembimbing II

**ROSA IMANI KHAN, M.Psi**
NIDN. 0705068602