JURNAL

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN MENYENDOK DAN MENJEPIT PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AL HIDAYAH NGADIREJO KECAMATAN KEPANJENKIDUL KOTA BLITAR TAHUN AJARAN 2015/2016

IMPROVE FINE MOTOR SKILLS THROUGH GAMES AND CAMPLING SPOONED FOR CHILDREN ON GROUP A TK AL HIDAYAH NGADIREJO KECAMATAN KEPANJENKIDUL KOTA BLITAR ACADEMIC YEAR 2015/2016

Oleh:

BINTI ABIDAH
NPM: 14.1.01.11.0287P

Dibimbing oleh :

1. **Isfauzi Hadi Nugroho, M, Psi**
2. **Itot Bian Raharjo, S.Pd., M.M.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

UN PGRI KEDIRI

2016

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: BINTI ABIDAH
NPM	: 14.1.01.11.0287P
Telepun/HP	: 085732622367
Alamat Surel (Email)	: -
Judul Artikel	: Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Menyendok Dan Menjepit Pada Anak Kelompok A di TK Al Hidayah Ngadirejo Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar Tahun Ajaran 2015/2016
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PG PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 31 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi NIDN. 0701038303	ITOT BIAN RAHARJO, S.Pd, M.M NIDN. 0718118401	BINTI ABIDAH NPM .14.1.01.11.0287P

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN MENYENDOK DAN MENJEPIT PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AL HIDAYAH NGADIREJO KECAMATAN KEPANJENKIDUL KOTA BLITAR TAHUN AJARAN 2015/2016

BINTI ABIDAH
NPM: 14.I.01.11.0287P

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

Isfauzi Hadi Nugroho, M, Psi dan Itot Bian Raharjo, S.Pd., M.M.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Binti Abidah, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Menyendok Dan Menjepit Pada Anak Kelompok A Di Tk Al Hidayah Ngadirejo Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar Tahun Ajaran 2015/2016

Permasalahan penelitian ini adalah: apakah melalui permainan menyendok dan menjepit dapat meningkatka kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Al Hidayah Ngadirejo Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data tentang motorik halus pada anak kelompok A tk aL Hidayah Ngadirejo Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)dengan subjekpenelitian anak kelompok A TK Al Hidayah Ngadirejo Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, menggunakan instrument berupa RKH, lembar observasi kegiatan anak didik, lembar observasi kegiatan guru. Metode yang digunakan adalah unjuk kerja. Dalam kegiatan ini kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan. Berdasarkan analisis data penelitian yang diperoleh dari hasil unjuk kerja pada anak kelompok A TK Al Hidayah Ngadirejo Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar dapat dikemukakan bahwa: (1) Pada Pra Tindakan mencapai 16,67 % (2) Pada Siklus I mencapai 27,78% (3) Pada Siklus II berhasil pada mencapai 38,89%, (4) Pada siklus III mencapai 88,89%. Berarti tindakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak menujukkan hasil yang sangat baik.

Kata kunci: menyendok dan menjepit, bermain

I. PENDAHULUAN

Perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh yang erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak.Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain. Motorik halus mengembangkan kemampuan anak dalam mengembangkan jari-jarinya khususnya ibu jari dan jari telunjuk, sehingga harus mendapat stimulan yang sesuai dengan tingkat perkembanganya untuk mempersiapkan anak menuju kemadirian dalam menyelesaikan tugas.. Anak yang otot jari-jarinya kurang kuat akan mempengaruhi perkembangan motorik halusnya. Permainan yang mampu mengembangkan koordinasi mata dan tangan yang menyenangkan bagi anak yaitu kegiatan memindahkan benda dengan sendok atau penjepit.

Kegiatan yang sangat sederhana, akan tetapi bermanfaat untuk latihan menguatkan otot-otot jari tangan.

II. KAJIAN TEORI

1. Pengertian dan Karateristuik Anak Usia Dini.

Pegertian Anak Usia Dini

Menurut Yuliani, (2009) Anak Usia Dini adalah sesosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

2.Motorik Halus Anak

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 secara rutin.

Menurut Sujiono (2008) motorik halus dimaknai sebagai berikut: gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakkan pergelangan yang tepat.

3. **Manfaat Motorik Halus**

Manfaat motorik halus adalah untuk melatih koordinasi mata dan tangan serta menguatkan otot-otot jari tangan untuk persiapan menyelesaikan tugas.

4. Menyendok dan Menjepit

a. Pengertian menyendok dan menjepit

Menyendok adalah mengambil sesuatu dengan menggunakan alat yaitu sendok. Menjepit adalah gerakan menekan atau mengapit di antara dua benda yang terkatup atau terhimpit.

b. Manfaat Kegiatan Menyendok Dan Menjepit

Anak dapat melatih jari jemarinya dengan menggunakan penjepit makanan. Tahukah Anda? Saat membuka dan menutup penjepit, jari-jari si kecil terlatih untuk melakukan gerakan menjepit sehingga otot jari menjadi kuat.

c. Tujuan Permainan Menyendok dan Menjepit bagi Anak adalah

1) Dapat melatih kelenturan telapak tangan dan jari-jemari, secara keseluruhan untuk melakukan aktivitas akan semakin terlatih.
2) Dapat menguatkan otot-otot jari tangan dan lengan.

d. Adapun Alat-Alat yang digunakan dalam Kegiatan Menyendok dan Menjepit adalah :

Aneka keong, batu-batu warna, bebek mainan angka satuan, piring plastik, Sendok, penjepit kue dan pinset

e. Metode Pembelajaran Permainan Menyendok dan Menjepit

Metode pemberian tugas, yaitu metode yang memberikan kesempatan pada anak untuk melaksanakan tugas bedasarkan petunjuk langsung yang telah dipersiapkan oleh guru sehingga anak dapat mengalami secara nyata dan melaksanakan secara tuntas. Tugas dapat diberikan secara berkelompok ataupun individual.

f. Langkah-langkah Permainan Menyendok dan Menjepit Serta Paparan Gambarnya

1) Pertama menyiapkan 3 buah piring kosong, setiap 1 piring dikelilingi beberapa piring lain sesuai yang kita inginkan
2) Kemudian ada beberapa piring yang diberi angka sesuai yang diinginkan.

3) Piring kosong yang ada ditengah dituangi benda-benda yang sudah disiapkan seperti: batu warna, keong, mainan bebek-bebekan. Sedangkan piring yang dikelilingi oleh piring yang ada angkanya, untuk benda keong dan bebek atau benda yang bisa dijepit.
4) Setelah itu alat sendok diletakkan pada piring yang kosong untuk memindah batu, sedang penjepit dan pinset untuk menjepit keong dan bebek-bebekan.
5) Anak diajak bercakap-cakap untuk mengenalkan alat, menggunakan dan cara berma serta bahayanya alat itu.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan *Setting* Penelitian

Subjek penelitian adalah Subjek dan setting penelitian ini adalah anak TK Al Hidayah Ngadirejo Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar yang berjumlah 18 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki 9 anak perempuan. Untuk dapat mencapai tujuan penelitian sebagaimana yang telah ditentukan sejak awal, dipelukan metode dan prosedur penelitian yang sistematis dan terencana.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan rencana Peneitian Tindakan Kelas(PTK). Penelitian ini diaksanakan karena peneliti ingin memecahkan masalah yang terjadi dalam kelas. Adapun prosedur Peneitian Tindakan Kelas yang dilaksanaka menggunakan teori Kemmis dan Taggart yang terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Observasi pengamatan, Evaluasi refleksi yang bersifat siklus sesuai dengan jumlah siklus yang direncanakan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pngumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi dan unjuk kerja. Observasi adalah cara yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung yaitu untuk mengetahui kemampuan anak dalam kegiatan menyendok dan menjepit benda.

. Tabel 3.1.
Instrumen Lembar Penilain Unjuk Kerja dalam memindah benda dengan Sendok dan penjepit

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai				Ketuntasan	
		Cara memegang sendok/penjepit/pinset				Belum tuntas	Tuntas
		1	2	3	4		
1							
2							
dst							

Tabel 3.2.
Lembar Observasi Peneliti dan Anak Dalam Proses Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak	Ket
1	Apakah Peneliti melaksanakan kegiatan awal seperti yang direncanakan			
2	Apakah Peneliti melaksanakan kegiatan inti seperti yang direncanakan			
3	Apakah Peneliti melaksanakan kegiatan penutup seperti yang direncanakan			
4	Apakah Peneliti melaksanakan penilaian perkembangan anak sesuai rencana			
5	Anak terlihat senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran			
6	Anak terlihat antusias dalam proses pembelajaran			
7	Anak terlihat aktif dalam proses pembelajaran			
8	Anak kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran			

D. Teknik Analisa Data

Analisi data dilaksanakan pada tahap refleksi,setelah tindakan selesai. Langkah-langkahnya analisa data sebagai berikut:

1. Menghitung prosentase anak yang mendapat bintang 1, bintang 2, bintang 3, bintang 4 dengan rumus

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

   P = Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu.

   f = Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu.

   N = Jumlah anak keeluruhan.
2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4).
3. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4)

Kreteria keberhasilan tindakan adalah terjadnya kenaikan ketuntasan belajar setelah tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Sklus I = 05 Mei 2016
Siklus II = 06 Mei 2016
Siklus III = 12 Mei 2016

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran siklus *setting* Penelitian

Penelitian dilakukan dikelompok A TK Al Hidayah Ngadirjo dengan jumlah siswa 18 anak, 9 anak laki-laki, 9anak perempuan hadir semua.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan siklus I

Siklus I dilaksanakan sesuai dengan prosedur yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Tabel 4.1.
Hasil Penilaian Unjuk Kerja dalam Memindah Benda dengan Sendok/ Penjepit/ Pinset Siklus I

No	Nama anak	Aspek yang dinilai				Ket	
		Cara memegang sendok/penjepit kue/pinset secara benar				Belum tuntas	Tuntas
		1	2	3	4		
1	Ab		√			√	
2	Adi	√				√	
3	Ilh	√				√	
4	Iqb	√				√	
5	Fik		√			√	
6	Lut			√			√
7	Mir			√			√
8	Raf		√			√	
9	Vin	√				√	
10	Nic	√				√	
11	Ra			√			√
12	Am	√				√	
13	Nis		√			√	
14	Vin			√			√
15	Ma		√			√	
16	Nas		√			√	
17	Ma		√			√	
18	oky			√			√
jumlah		6	7	5	0	13	5
prosentase		33,33 %	38,89 %	27,78%	0 %	72,22%	27,78%

Dapat dilihat dari tabel 4.1.bahwa yang mendapat bintang 3 ada 5 anak dan yang belum tuntas ada 13 anak, banyak masih banyak yang mendapat bintang 1dan 2, hal ini terjadi karena anak masih tahap awal mengenal permainan ini. Mereka banyak yang belum paham, tetapi anak-anak kelihatan gembira

Tabel 4.2.
Hasil ObservasiPeneliti dan Anak Proses Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tdk	Ket
1	Peneliti melaksanakan kegiatan awal seperti yang direncanakan	√		
2	Peneliti melaksanakan kegiatan inti seperti yang direncanakan	√		
3	Peneliti melaksanakan kegiatan penutup seperti yang direncanakan	√		
4	Peneliti melaksanakan penilaian perkembangan anak sesuai rencana	√		
5	Anak terlihat senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran		√	Ada sebagian anak senang dan ada yang kurang senang
6	Anak terlihat antusias dalam proses pembelajaran	√		
7	Anak terlihat aktif dalam proses pembelajaran		√	Ada beberapa anak yang kurang aktif karena kurang trampil dan latihan
8	Anak kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran		√	Ada beberapa anak yang kurang kreatif dalam kegiatan

Dari tabel 4.2, dapat disimpulkan bahwa ada sebagian anak yang kurang tertarik karena anak masih belum paham dengan cara dan aturan permain menyendok dan menjepit karena masih tahap awal. Ada beberapa anak kurang aktif dan kreatif dalam permainan ini. Tapi pada dasarnya mereka gembira.

Tabel 4.3.
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus I

N	Hasil Penilaian Perkembangan	Jumlah	Prosentase

o	Anak		
1	Belum Tuntas	13 anak	72,22%
2	Tuntas	5 anak	27,78%
Jumlah		18 anak	100%

Dari tabel tersebut dapat dikatakan kemampuan mereka masih perlu ditingkatkan kesiklus II.

2. Pelaksanaan siklus II

Setelah dilakukan pengamatan siklus II maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4.
Hasil Penilaian Unjuk Kerja dalam Memindah Benda dengan Sendok/ Penjepit Kue/ Pinset Siklus II

No	Nama anak	Aspek yang dinilai				Ket	
		Cara memegang sendok/penjepit kue/pinset dengan benar				Belum tuntas	Tuntas
		1	2	3	4		
1	Abbad		√			√	
2	Adi	√				√	
3	Ilha				√		√
4	Iqbal	√				√	
5	Fika		√			√	
6	Lutf			√			√
7	Mir			√			√
8	Rafi		√			√	
9	Vin		√			√	
10	Nic		√			√	
11	Ra			√			√
12	Ami	√				√	
13	Nis				√		√
14	Vin			√			√
15	Mai		√			√	
16	Naswa		√			√	
17	May		√			√	
18	oky			√			√
Jumlah		**3**	**8**	**5**	**2**	**7**	**11**
Prosentase		**16,67%**	**44,44%**	**27,78%**	**11,11%**	**61,11%**	**38,89%**

Dalam permainan ini yang mendapat bintang 4 ada 2 anak,yang mendapat bintang 3 ada 5 anak, yang mendapat bntang 2 ada 8 anak dan yang mendapat bintang1 ada 3 anak. Dalam tahap 2 ini anak mulai mengenal dan cara menggunakan alat yang disediakan

Tabel 4.5.
Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tdk	Ket
1	Apakah Peneliti melaksanakan kegiatan awal seperti yang direncanakan	√		
2	Apakah Peneliti melaksanakan kegiatan inti seperti yang direncanakan	√		
3	Apakah Peneliti melaksanakan kegiatan penutup seperti yang direncanakan	√		
4	Apakah Peneliti melaksanakan penilaian perkembangan anak sesuai rencana	√		
5	Anak terlihat senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran	√		
6	Anak terlihat antusias dalam proses pembelajaran	√		

7	Anak terlihat aktif dalam proses pembelajaran		√	Ada beberapa anak yang kurang aktif karena kurang trampil dan latihan
8	Anak kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran		√	Ada beberapa anak yang kurang kreatif dalam kegiatan

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa anak terlihat senang ketika mengikuti permainan. Tetapi masih ada beberapa anak yang masih belum ikut bermain

. Tabel 4.6.
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus II

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Belum Tuntas	11 anak	61,11%
2.	Tuntas	7 anak	38,89%
Jumlah		18 anak	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat peningkatan ketuntasan dari 27,22% menjadi 38,89% .diharapkan pada siklus 3 akan terjadi peningkatan yang lebih baik.

3. Pelaksanan siklus III

Dari pengamatan yang dilakukan disiklus III dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7.
Hasil Penilaian Unjuk Kerja dalam Memindah Benda dengan Sendok/ Penjepit Kue/ Pinset Siklus III

No	Nama anak	Aspek yang dinilai				Ketuntasan	
		Cara memegang sendok/penjepit kue/pinset dengan benar				Blm tuntas	Tuntas
		1	2	3	4		
1	Abbad				√		√
2	Adit		√			√	
3	Ilham				√		√
4	Iqbal			√			√
5	Fikar			√			√
6	Lutfi				√		√
7	Mirza				√		√
8	Rafi			√			√
9	Vino			√			√
10	Nico			√			√
11	Radin				√		√
12	Amila		√			√	
13	Nisa				√		√
14	Vina				√		√
15	Maida			√			√
16	Nasa			√			√
17	Maya			√			√
18	Oky				√		√
Jumlah		**0**	**2**	**8**	**8**	**2**	**16**
Prosentase		**0 %**	**11,11 %**	**44,44 %**	**44,44 %**	**11,11 %**	**88,89 %**

Dari hasil tersebut dapat dilihat dengan jelas peningkatan yang diperoleh. Anak yang tuntas mencapai 16 anak atau 88,89%, dan yang tidak tuntas 2 anak atau 11,11%.

Tabel 4.8.
Hasil Observasi Peneliti dan Anak Proses Pembelajaran Siklus III

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tdk	Ket
1	Apakah Peneliti melaksanakan kegiatan awal seperti yang direncanakan	√		
2	Apakah Peneliti melaksanakan kegiatan inti seperti yang direncanakan	√		
3	Apakah Peneliti melaksanakan kegiatan penutup seperti yang direncanakan	√		
4	Apakah Peneliti melaksanakan penilaian perkembangan anak sesuai rencana	√		
5	Anak terlihat senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran	√		
6	Anak terlihat antusias dalam proses pembelajaran	√		
7	Anak terlihat aktif dalam proses pembelajaran	√		Ada beberapa anak yang kurang aktif karena kurang trampil dan latihan
8	Anak kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran	√		Ada beberapa anak yang kurang kreatif dalam kegiatan

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa anak kelihatan senang dan antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, karena sudah memahami dan mengerti cara bermainnya.

. Tabel 4.9.
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus II

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Belum Tuntas	2 anak	11,11%
2.	Tuntas	16 anak	88,89%
Jumlah		18 anak	100%

Pada sikus ke III ini sudah 16 anak yang tuntas, tinggal 2 anak yang belum tuntas.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam kegiatan fisik motorik halus dalam bermain menyendok dan menjepit masih perlu di tingkatkan. Karena dari 18 anak belum ada yang mendapat bintang 4, yang mendapatkan bintang 3 hanya 5 anak, yang mendapat bintang 2 sebanyak 7 anak, sedangkan yang mendapat bintang 1 ada 6 anak.

Pada siklus III terdapat kemajuan kemampuan fisik motorik anak yang sangat besar, pada siklus ke III ini sudah 16 anak yang mengalami ketuntasan

belajar dan tinggal 2 anak yang belum tuntas. Semua ini dapt dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.10.
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak dari Pra-Siklus sampai dengan siklus III

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
.	Belum Tuntas	83,33%	72,22%	61,11%	11,11%
	Tuntas	16,67%	27,78%	38,89%	88,88%

Kriteria keberhasilan adalah jika ketuntantasan belajar mengalami peningkatan sekurang-kurangnya 75%.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan tindakan peneliti menjelaskan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Al-Hidayah Ngadirejo sudah mengalami peningkatan atau kemajuan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pembelajara yang telah dilakasan selama 3 siklus dan berdasarkan rumusan masalah, hipotesis dan hasil pengujian hipotesis, selanjutnya dapat dihasilkan simpulan sebagai berikut: Kegiatan permainan dengan media sendok, penjepit kue, pinset pada anak memiliki dampak yang positif dan dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik halus pada anak kelompok A di TK Al-Hidayah Ngadirejo Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar.

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas peneliti, maka peneliti mengajukan beberapa saran: bagi guru harus lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran. Bagi lembaga hendaknya menambah media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Bagi peneliti sebagai referensi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

Dr Dorothy Einon, 2005, ***Permainan Cerdas,*** Jakarta: Erlangga.

Djamarah dan Aswan Zain, 1997, ***Strategi Belajar Mengajar*** Jakarta: PT Rineka Cipta.

Masitoh, 2009. ***Srategi Pembelajaran Taman Kanak-kanak***. Jakarta: Universitas

Roestiyah, 2001, ***Strategi Belajar Mengajar***, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Semiawan dan Musfiroh T, 2008, ***Cerdas Melalui Bermain***, Jakarta: PT Grasindo.

Sujiono, 2008, ***Metode Permainan Anak***, Surabaya: Universitas Terbuka.

Yuliani, 2009, ***Pengembangan Anak Usia Dini***, Jakarta: Unversitas Terbuka.

Depdiknas, 2007, ***Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/ Motorik*** di TK, Jakarta: Dirjen DikdasMen Directorat Pembina TK dan SD.

(*https: //www.benih.net/lijstyie/kok-sikecil-selalu-membuang-mainannya-ya.html#more-453* diunduh tanggal 9 Januari 2016)

(*http://www.tabloid-nakita.corn/read/880/asah-motorik-halus*, di unduh tanggal 5 Januari

(*https://www.benih.net/lijstyie/kok-sikecil-selalu-membuang-mainannya-ya.html#more-453* diunduh tanggal 9 Januari 2016)

Sujiono, 2008, ***Metode Pengembangan Fisik***, Surabaya: Universitas Terbuka.

(*https://www.kamusbesar.com/35830/menyendok* diunduh tanggal 9 Januari 2016)

(*https://www.sahahatnestle.co.id/Page/anak/parenting/tips/merangsang-kemampuan-motorik-anak* diunduh tanggal 5 Januari 2016)

(*http://www.tabloid-nakita.corn/read/880/asah-motorik-halus*, di unduh tanggal 5 Januari 2016

(*http://bidanku.com/index.php?/perkembangan-motorik-halusanak#ixzz2RqfjB45C*, diunduh tanggal 5 Januari 2016

.