**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan yang bermutu dan peningkatan hasil pendidikan antara laindihasilkannya lulusan yang baik. Dengan keyakinan hal ini akan berpengaruhdalam segala bidang pembangunan. Dasar dan Tujuan pendidikan adalah hal yangpokok dalam pelaksanaan pendidikan. Dasar pendidikan menentukan corak dan isipendidikan

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan anak usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini sangatlah penting karena pendidikan sejak dini atau prasekolah merupakan bentuk pendidikan yang dibutuhkan manusia dikehidupan yang akan datang. Hal ini sesuai dengan ungkapan berbagai tokoh pendidikan anak bahwa pendidikan anak usia dini merupakan tahapan yang sangat fundamental bagi pekembangan dan pendidikan selanjutnya.

Menurut Bredecamp (Masitoh,dkk 2005:16) menyatakanbahwa :

“Pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan 8 tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak”.

Montesorri (Kartini, 2007 ; 71)

Mencetuskan term *The Absorbent Mind* yang artinya otak yang mudah menyerap. Dalam bukunya Montessori menganalogikan otak anak usia 0-6 seperti sebuah spons yang dengan cepat menyerap apa saja. Mengajari membaca anak usia 4 tahun itu jauh lebih mudah dari mengajari membaca orang berusia 20 tahun. Montessori melanjutkan jika kita melihat anak kita haus, maka secara otomatis kita akan mengambilkannya minum. Dengan demikian, kita akan tahu bahwa otak anak kita selalu haus setiap saat. Sementara cara belajar yang paling diminati anak adalah belajar sambil bermain, jadi belajar bersama anak kita itu jauh lebih *fun* daripada group project sewaktu kita sekolah dulu.

1

Glen Doman (Kartini, 2007: 53) juga berpandangan bahwa :

Usia 0-6 itu patut digunakan semaksimal mungkin karena seberapa ekstensif perkembangan otak mereka di masa-masa itu mempengaruhi hidup mereka di masa yang akan datang. Glen Doman percaya bahwa kemampuan otak seseorang lebih dipengaruhi lingkungan. Misalnya: walaupun Einstein mungkin punya kumpulan gen yang bagus dari orang tuanya, tapi jika dia dulu dikurung di dalam lemari pakaian terus oleh orang tuanya, manakah mungkin dia akan menjadi seorang genius.

Sehubungan dengan itu, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia, maka Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (2003 : 11) tentang Sistem Pendidikan Nasional telah mengatur bahwa pelaksanaan pendidikan adalah melalui dua jalur, yaitu jalur sekolah dan luar sekolah. Kegiatan pendidikan yang dilaksanakan melalui jalur sekolah adalah mulai jenjang pendidikan dasar, menengah sampai jenjang pendidikan tinggi

Namun sebelum anak memasuki satuan pendidikan Sekolah Dasar, terlebih dahulu mengikuti pendidikan pada jenjang pra sekolah atau Taman Kanak-Kanak.Sedangkan pendidikan melalui jalur luar sekolah berlangsung di lingkungan rumah tangga dan di lingkungan masyarakat.pendidikan.

Oleh karena itu, salah satu tugas besar yang harus dilakukan bersama dalam alam Indonesia merdeka adalah mencerdaskan bangsa. Amanat ini secara jelas tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang menjadi tugas dan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah.

Perkembangan motorik halus merupakan kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis, dan sebagainya.

Kemampuan motorik halus bisa dikembangkan dengan cara anak-anak menggali pasir dan tanah, menuangkan air, mengambil dan mengumpulkan batu-batu, dedaunan atau benda-benda kecil lainnya dan bermain permainan di luar ruangan seperti kelereng. Pengembangan motorik halus ini merupakan modal dasar anak untuk menulis.

Dalam Keterampilan fisik yang dibutuhkan anak untuk kegiatan serta aktifitas olah raga bisa dipelajari dan dilatih di masa-masa awal perkembangan. Sangat penting untuk mempelajari keterampilan ini dengan suasana yang menyenangkan, tidak berkompetisi agar anak-anak mempelajari olah raga dengan senang dan merasa nyaman untuk ikut berpartisipasi. Hindari permainan dimana seseorang atau sekelompok orang menang dan kelompok lain kalah. Anak-anak yang secara terus menerus kalah dalam sebuah permainan memilki kecenderungan merasa kurang percaya akan kemampuannya dan akan berhenti berpartisipasi. Tujuan pendidikan fisik untuk anak-anak yang masih kecil adalah untuk mengembangkan keterampilan dan ketertarikan fisik jangka panjang (CRI, 2007 : 3).

Perkembangan motorik berbeda tingkatannya pada setiap individu. Anak usia empat tahun dapat dengan mudah menggunakan gunting sementara yang lainnya mungkin akan dapat setelah berusia lima atau enam tahun. Anak tertentu mungkin akan bisa melompat dan menangkap bola dengan mudah sementara yang lainnya mungkin hanya bisa menangkap bola yang besar atauberguling-guling. Dalam hal ini orang tua dan orang dewasa di sekitar anak harus mengamati tingkat perkembangan anak-anak dan merencanakan berbagai kegiatan yang bisa menstimulainya.

Dalam kaitannya dengan pendidikan, anak-anak usia prasekolah harus dikenalkan dengan kegiatan motorik halus disamping kegiatan motorik kasarnya hal ini dikarenakan kegiatan motorik halus adalah sebuah awalan pematangan dalam hal menulis dan menggambar.

Aktivitas bermain dengan media bahan bekas merupakan aktivitas yang sangat digemari anak-anak dan mempunyai banyak manfaat bagi perkembangannya untuk mengungkapkan gagasan-serta perasaan mereka yang berkembang secara alami, biasa anak pada usia dini sudah mampu berkonsentrasi tergantung pada aktivitas bermain yang dilakukan anak. Bermain dengan media bahan bekas merupakan permainan yang menarik dan menantang bagi anak sehingga anak berkonsentrasi lebih lama

Selanjutnya diketahui bahwa anak usia prasekolah sering dikatakan memiliki ciri-ciri motorik halus secara alamiah. Bebas dalam berfikir, tidak takut salah, berani mengambil resiko, daya imaginasi yang tinggi, semua ini merupakan ciri-ciri motorik halus yang banyak dimiliki oleh anak prasekolah. Di sinilah perlunya didasari, bahwa motorik halus pada anak usia prasekolah sangat penting dan perlu dikembangkan secara optimal sejak dini.

Dalam kegiatan pembelajaran melalui lembaga pendidikan sekolah, terdapat beberapa komponen yang menempati kedudukan strategis dan saling terkait, satu di antaranya adalah pengajaran atau instruksional, yaitu upaya guru untuk mengoperasionalkan kurikulum agar diserap peserta didik atau anak guna peningkatan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Oleh karena itu setiap guru dituntut menggunakan berbagai cara dalam membelajarkan dan mengembangkan motorik anak sehingga berdaya dan berhasil guna dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang dicita-citakan.

Secara faktual, ditemui bahwa sebahagian anak di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 40 Wakka Kecamatan Cempa Kabupaten Pinrang, tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan media bahan bekas, mereka kaku menggerakkan tangan untuk menggunting, menempel serta melipat Koran bekas membentuk mainan, namun diakui sebahagian yang lain sudah terampil. Artinya perkembangan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka Kecamatan Cempa Kabupaten Pinrang tidak optimal.

Rendahnya kreativitas di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka Kabupaten Pinrangdisebabkan oleh beberapa faktor antara lain pembelajaran yang kurang menarik, guru yang kurang menstimulus motorik halus anak, kurangnya alat permainan yang disediakan oleh sekolah, guru sering memberikan alat permainan produk jadi, dan pemberian tugas yang diberikan kepada anak hanya tergantung pada buku - buku kegiatan yang diperoleh oleh dinas pendidikan setempat.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, penerapan metode bermain dapat dikombinasikan dengan metode lainnya, seperti metode pemberian tugas, tanya jawab,serta praktek langsung. Metode ini dapat dipilih kemudian dikombinasikan dengan permainan menggunakan media bahan bekas disesuaikan kebutuhan dan kemampuan anak pada saat diberi pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran berlangsung. Metode yang dipilih disesuaikan dengan perkembangan anak seperti metode yang dikombinasikan dengan media dan bentuk kegiatan yang dilakukan, dengan bermain media bahan bekas yang dapat meningkatkan motorik halus anak.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik melakukan penelitian terhadap “Peningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Bermain dengan Media Bahan Bekas di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang”. Adapun pemilihan media bahan bekas agar dapat meningkatkan kreativitas anak, selain itu penggunaan media bahan bekas /koran merupakan alat bermain yang sederhana, mudah dibuat dan didapatkan serta dapat dikreasikan sehingga minat anak semakin kuat dalam bermain sambil belajar serta merangsang motorik halus anak.

# Rumusan Masalah

Sebagaimana latar belakang yang telah diuraikan di atas, calon peneliti akan mengajukan permasalahan, yaitu bagaimana meningkatkan motorik halus anak melalui bermain dengan media bahan bekas Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka ?

# Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motorik halus anak melalui bermain dengan media bahan bekas di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dituangkan dalam kajian ilmiah dalam bidang pengembangan motorik halus anak Taman Kanak-Kanak yang diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi sekolah: diharapkan memberi sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga hasil belajar anak didik lebih berkualitas.
3. Bagi institut: penelitian ini diharapkan memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti: hasil penelitian ini memberikan bekal, wawasan dan pengetahuan bagi penelitian sebagai calon guru untuk menjalani profesi sebagai seorang guru Taman Kanak-Kanak.
5. Manfaat Praktis
6. Bagi guru: dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan guru dapat mengetahui penerapan kegiatan bermain media bahan bekas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
7. Sebagai bahan masukan kepada orang tua tentang penerapan kegiatan bermain media bahan bekas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
8. Diharapkan dari hasil penelitian ini memberikan tersendiri dalam pengembangan kasanah keilmuan khususnya pada Taman Kanak-Kanak.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Bermain Media Bahan Bekas**
3. **Pengertian Bermain**

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat untuk perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan, dan sosial-emosional. Ketiga aspek ini saling menunjangsatu sama laindan tidak dapat dipisahkan. Eplato, Aristoteles, Frobel (Tedjasaputra, 2001:2) “Bermain sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak”.

Parten (Yuliani, 2009:144) “memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesepakatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan”. Sedangkan menurut Piaget (Tedjasaputra, 2001:8) bahwa “bermain sejalan dengan tahapan perkembangan kognisinya, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori-motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Eheart dan Leavitt(Yuliyani, 2009:145).

9

“Mengatakan bahwa pembelajaran dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, social, emosi, kreatifitas dan pada akhirnya prestasi akademik”.

 Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melaluibermain seluruh potensi yang ada pada anak dapat dikembangkan.

Potensi tersebut meliputi sosial-emosional, kemandirian, bahasa, kognitif, dan fisik/motorik. Potensi tersebut sangat dibutuhkan oleh anak dan menjadi bekal yang akan dibawa anak pada fase perkembangan berikutnya.

Bermain menurut Piaget(Tedjasaputra, 200:8) adalah “ keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan dari pada akomodasi”. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan unsur kognisi seseorang”. Sedangkan akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dalam realitas.Lain halnya menurut Jerome Bruner (Tedjasaputra, 2001:10) bahwa“Dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya”. Sedangkan menurut Vygotsky(Mubiar Agustin,2008:63) memandang bahwa“Bermain merupakan variable penting bagi anak terutama untuk kepentingan pengembangan berpikir”.Anak yang bermain akan melakukan kegiatannya dengan suka rela yang dapat mengembangkan cara berpikir anak.

Ketika anak bermain akan selalu melakukan kegiatan dengan riang gembira. Kejuaraan dan hadiah bukan merupakan tujuan utama bagi anak, tetapi dapat terlibat langsung melakukan permainan yang menjadi tujuan. Ketika seorang anak tidak dapat melakukan kegiatan bermain karena sesuatu hal ( sakit misalnya), akan tampak pada raut wajah anak sebuah kemurungan. Sedangkan bagi anak yang ikut bermain akan terdengar celoteh dan tawa yang mengiringi anak ketika bermain.

Seorang anak dikatakan bermain apabila memiliki ciri-ciri kegiatan bermain seperti yang dikemukakan oleh Smith et al. (Tedjasaputra, 2001:16), yaitu:

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik yang muncul dari dalam diri anak itu sendiri bukan atas suruhan orang tua atau orang dewasa lainnya.b)Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnaioleh emosi-emosi yang positif. Kadang-kadang kegiatan bermain dibuat oleh perasaan takut, misalnya saat berayun atau meluncur dari ketinggian. c) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan bermain dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. d) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Perhatian anak akan lebih terpusat pada kegiatan bermain yang dilakukan dibanding tujuan yang ingin dicapai. e) Bebas memilih jenis permainansesuai dengan keinginan dan tingkat perkembangan anak. f) Mempunyai kualitas pura-pura seperti bermain peran, menyusun balok-balok, dan yang lainnya.

Keenam ciri tersebut muncul ketika anak melakukan kegiatan bermain. Anak akan merasa nyaman melakukan kegiatan bermain karena keinginan yang muncul dari dirinya akan menyebabkan anak menjadi sangat senang melakukannya.

Ada ciri lain ketika anak melakukan sebuah kegiatan yang bernama bermain yaitu bersifat sukarela, spontan, mengarah pada proses dan bukan hasil, dan ada dorongan dari dalam diri anak sehingga anak merasa senang melakukan apa yang ingin dilakukan. Oleh sebab itu prinsip pembelajaran di pendidikan anak usia dini menggunakan prinsip belajar melalui bermain. Pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar meliputi pengembangan bahasa, kognitif,fisik/motorik, maupun seni dilakukan dengan cara bermain. Banyak pembelajaran yang diperoleh anak melalui bermain yang tanpa disadari ketika bermain anak juga melakukan eksperimen dan eksplorasi.Apabila ketika bereksperimen dan bereksplorasi belum membuahkan hasil, tanpa disuruh dan tanpa mengenal lelah anak akan mengulanginya lagi. Ada kepuasan tersendiri bagi anak melakukan kegiatan melalui bermain.

1. **Tujuan Bermain**

Bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Dengan demikian dalam bermainakan menarik dan menyenangkan atau yang lebihpopular dinamai Atraktif. Tempat bermain yang atraktif dapat dikondisikan oleh guru atau pendidik. Oleh sebab itu guru harus pandai mendesain lingkungan bermain anak, sehingga anak dapat mengembangkan seluruh potensinya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran yang atraktif di antaranya:

1. Orientasi dan metode pembelajaran, dimana orientasi pembelajaran tidak ditekankan pada pencapaian dari segi prestasi akaemik serta pemilihan metode harus tepat sesuai dengan karakteristik anak.
2. Bahan dan perlengkapan belajar diambil dari lingkungan terkait dengan kehidupan anak sehari-hari, berwarna menarik, mengundang rasa ingin tahu anak, yang bersifat alamiah sehingga dapat dijadikan sarana pendekatan diri terhadap yang menciptakan-Nya.
3. Pengorganisasian kelas. Rasio antara guru dan murid adalahsatu berbanding sepuluh.Artinyasetiap guru atau pendidik paling banyakmenangani sepuluh anak. Tak dapat dibayangkan apabila seorang guru harus menangani anak diatas 30-an. Kebutuhan anak untuk bergerak dan mendapat perhatian akan kurang maksimal.

Sedangkan tujuan bermain yang lain adalah untuk mengeluarkan energi berlebih atau Surplus Energi yang dikemukakan oleh Friedrich Shiller dan Herbert Spencer, (Mutiah, 2010:94), “Bermaindipandangsebagai penutup atau klep keselamatan pada mesin uap, energi atau tenaga yang berlebih pada seseorang perlu dibuang atau dilepas melalui bermain”. Energi berlebih ini dapat diupamakan sebagai system kerja air atau gas yang menekan kesegala arah untuk mencari penyaluran. Kelebihan tenaga yang berlebihan yang bilatidak disalurkan, maka dapat mendorong kepada hal-hal yang negatif. Namun pada kenyataannya bermain tidak hanya menyalurkan kelebihan energi, tetapi anak akan tetap bermain walaupu sudah kelelahan karena energi telah sangat banyak terkuras.

Berbeda dengan apa yang telah dipaparkan diatas, tujuan bermain menurut Karl Groos(Mutiah, 2010:95) adalah :

Sebagai sarana latihan dan mengelaborasi keterampilan yang diperlukan saat dewasa nanti. Misalnya ketika anak bermain peran di area keluarg, anak akan memerankan dokter, tentara, supir, guru, pilot, dan kegiatan-kegiatan lain yang menyangkut kegiatan dalam kehidupan. Bermain dilengkapi oleh alat yang mereka temukan. Sendok diangga sebagai*stethoscope,* balok-balok dianggap sebagai kue yang sedang dibuat atausebagai ayam goreng yang sedang dimasak di dapur.

Jika disimpulkan dari berbagai pendapat di atas berkenaan dengan tujuan bermain maka dapat dikatakan bahwa bermain adalah sarana untuk menyalurkan kelebihan energi, dan sebagai sarana latihan keterampilan untuk mengembangkan seluruh potensi anak yang dapat dijadikan bekal hidupnya nanti.

Selain tujuan dari bermain yang ungkapkan terdahulu, bermain mempunyai beberapa fungsi seperti yang dikemukakan oleh Arnaud (Mustafa, 2008:37) yaitu:

a) Sebagai pendorong dan pengatur belajar kognitif (*cognitive learning*) b) Sebagai pengurang ketegangan dan pereda pergolakan emosi.c) Sebagai cara mengurangi “egosentrisme”. d) Sebagai cara menyiapkan anak-anak untuk dapat menerima sifatmanasuka sebagai proses simboliasi e) Sebagai saluran pelepas energi yang vital bagi perkembangan fisik anak.f) Sebagai medium kegiatan eksplorasi dan ajang coba-coba (trial & error). g) Sebagai cara berlatih pemecahkan masalah. h) Sebagai wahana ekspresi diri. i) Sebagai medium untuk memampukan anak dalam mengorgnisasikan berbagai pengalaman.

Fungsi bermain yang diidentifikasikan berdasarkan kegiatan pembelajaran seperti yang dilakukan oleh Yuliani (2009:145) adalah sebagai berikut:

a) Dapat memperkuat dan mengembangkan ototdan koordinasinya melalui gerak, kreativitas, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya. b)Dapatmengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian, dan berani berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati). c)Dapatmengembangkankemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap sesuatu yang ada dilingkungan sekitar sebagai wujud dari rasa keingintahuannya. d)Dapatmengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya.

Bermain menurut Piaget(Tedjasaputra, 2001:8) adalah:

Keadaan tidak seimbang di mana asimilasi lebih dominandaripada akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan unsur kognisi seseorang. Sedangkan akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dalam realitas.

Berdasarkan pendapat Piaget tersebut dapat dilihat realita di lapangan anak tidak pernah berlama-lama berdiam diri. Anak selalu bergerak untuk membuktikan rasa ingin tahu yang menjadi kebutuhan anak berdasarkan informasi yang diterimanya. Informasi dapat diperoleh melalui penglihatan maupun pendengaran. Oleh sebab itu tidak pada tempatnya seorang guru memaksa anak untuk duduk tenang dalam jangka waktu lebih dari 30 menit.

Lain halnya menurut Jerome Bruner (Tedjasaputra, 2001:10) bahwa “Dalam bermain yang lebih penting bagi anak makna bermain dan bukan hasil akhirnya”. Menang atau kalah bukan menjadi tujuan utama ketika anak bermain melainkan sebagai sebuah kesenangan atau kegembiraan. Ketika bermain Ular Naga misalnya,anaktidakmemikirkan untuk mendapat pujian ketika dalam posisi sebagai kepala naga dan berhasil menangkap ekornya tetapi lebih pada usaha menangkap ekor naga. Kerjasama seluruh anak yang melakukan permainan lebih diutamakan.

Anak dapat dikatakan bermain apabila mempunyai karakteristik seperti yang dikemukakan oleh Jeffree, McConkey, dan Hewson (Yuliani, 2009:146) yaitu:

a) Muncul dari dalam diri anak, artinya tanpa paksaan, dan tanpa tekanan. Bermain betul-betuldilakukan dengan kesukarelaan sehingga membuat anak menjadi senang. b) Bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati. Permainan yang tidak mengikat akan membuat perasa senang melakukannya karena anak mempunyai caranya sendiri. c) Aktivitas nyata atau sesungguhnya yaitu menggunakan bahan main dari alam atau bahan yang sesungguhnya. Kegiatan ini sekaligus dapat dijadikan sarana untuk mengenal alam dan pencipta-Nya. d)Difokuskan pada proses daripada hasil. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan. Pengetahuan baru dan keterampilan baru akan diperoleh anak melalui proses bermain. Hasil dalam permainan menjadi nomor dua. e) Didominasi oleh pemain. Permainan tidak didominasi oleh orang dewasa. Anaklah yang melakukan kegiatan bersama teman sebayanya. f) Melibatkan peran aktifdari pemain. Anak bertindaksebagai pelaku dalam bermain dan bukan pengamat atau penonton. Bersorak bahkan menjerit spontan dilakukan anak untuk meluapkan kegembiraan.

Berdasarkan karakteristik yang telah dikemukakan diatas dapat dipaparkanbahwa anak bermain tidak dapat dipaksakan. Bermain muncul dari diri anak sendiri sehingga akan terasa menyenangkan dan mengasyikkan. Anak akan terpacu untuk menciptakanjenispermainan sesuai apa yang ada dalam pemikiran anak.Peraturan dalam bermain pun mereka tentukan sendiri termasuk jenis hukuman apabila terjadi pelanggaran. Anak akan terlihat senang dalam bermain karena jenis permainan dan ketentuan dalam bermain sesuai dengan keinginan dan kesepakatan mereka. Pengalaman-pengalaman baru akan mereka peroleh baik jenis permainan, cara bermain, maupun pelaksanaan bermain itu sendiri.Dampak dari bermain yang dilakukan dengan penuh kesenangan kognitif anak bertambah, bahasa dan sosial-emosional pun akan bertambah pula. Atau dengan kata lain bermain dapat mengembangkan seluruh potensi anak. Pesat tidaknya pertambahan potensi anak tergantung bagaimana anak mengkomunikasikan dengan teman bermainnya. Komunikasi akan berjalan dengan menyenangkan apabila dilakukan dengan bermain sebagai dunia anak.

Pendekatan bermain akan lebih menguntungkan dalam berkomunikasi. Halini sejalan dengan pendapat Piaget tentang perkembangan kognitif.

Menurutpandangan Piaget (Yuliani, 2009:119) :

Intelegensi anak berkembang melalui proses active learning. Active learning dapat diimplemantasikan dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan yang dapat mengoptimalkan seluruh panca indera anak.

Kegiatan yang tepat untuk hal ini adalah kegiatan bermain.Dalam bermain anak akan berpikir aktif sehingga dapat mengembangkan kognisi anak. Kognisi berperan penting untuk mengembangkan kemampuan lain yang dibutuhkan anak. Piaget (Yuliani, 2009: 200) membagi perkembangan kognitif menjadi empat fase yaitu:

a) Sensori Motor, antara rentang usia 0-2 tahun. Dimulai dari gerakan reflek yang deimiliki anak sejak lahir. Sesuai perkembangannya anak akan dapat kegiatan menghisap, menggenggam, melihat, dan akhirnya dapat berpikir kompleks bagaimana cara mendapatkan suatu benda dan bagaimana cara mewujudkan keinginan tersebut.Hal ini merupakan awal dariberpikir simbolik yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik. b) Praoperasional adalah pada rentang usia 2-7 tahun. Fase ini merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuannyadalammenyusun pikirannya. Fase ini dibagi menjadi tiga sub fase berpikir: a. Berpikir secara simbolik (2-4 tahun), yaitu kemampuanberpikir tentang objek dan peristiwa secara abstrak. Tanpa objek dihadapannya anak mampu menggambarkan. Apabila berpikir simbolik dipadukan dengan kemampuan berbahasa, anak akan mendapatkan penemuan baru dalam bermain. b. Berpikir secara egosentris (2-4 tahun), anak memandang sesuatu berdasarkan sudut pandang dirinya, sehingga anak belum bisa menerima pandangan orang lain. c.Berpikirsecara intuitif (4-7 tahun), yaitu kemampuan untuk mencipta tetapi anak tidak tahu mengapa hal itu dilakukan c)Operasi Konkret antara rentang usia 7-12 tahun. Anak sudah mampu berpikir konkrit atau logis. Anak sudah mampu mengklasifikasi benda, mau menerima cara pandang orang lain, dan berpikir secaradeduktif. d) Operasi Formal, yaitu rentang usia 12 tahun ke atas. Anak dapat berpikir abstrak.Mengemukakan ide-ide, memprediksi suatu kejadian, bahkan berpikir ilmiah yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut.

 Memahami fase-fase perkembangan kognitif pada anak akan sangat bermanfaat untuk membantu anak apabila anak mengalami kesulitan karena kemampuan yang dikuasai tidak sesuai dengan yang seharusnya. Selain itu berguna pula untuk menentukan alat bantu pembelajaranatau alat permainan edukatif yang sesuai.

Kegiatan bermain pada anak usia dini mengacu pada jenis permainan. Ada tiga jenis main yang diterapkan pada pendidikan anak usia dini seperti yang dikemukakan oleh Dinas Pendidikan (2007:8) yaitu:

a) Main Sensorimotor (simbolik). Jenis main ini membangunpengalaman anak melalui panca indera dan anggota tubuh. Jenis main ini mengembangkan motorik kasar dan kreativitas. b) Main Peran adalah kemampuan mengingat pengalaman dan mengulang kembali melalui gerakan.Bermain peran dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.Kegiatan bermain peran dapat dibagi menjadi dua yaitu: a. Main Peran Makro. Anak memerankan seseorang atau sesuatu dengan atau tanpabantuan alat permainan.b.Main Peran Mikro. Anak mengalihan perannya padabenda ataualat permainan yang disediakan.Misalnyaanak memainkan boneka dan memerankan tokoh boneka tersebut (tentara, binatang, danlain-lain). Jika pada budaya lamaanak berperan sebagai dalang. c) Main Pembangunan yaitu untuk melatih daya cipta membangun ide dan mengungkapkannya menjadi karya nyata.Yangtermasuk main pembangunan yaitu(1)main pembangunan bersifat cair dengan menggunakan bahan yang wujudnya mudah dibentuk misalnya pasir, finger painting, playdough; (2) main pembangunan bersifat terstruktur yang menggunakan bahan main yang wujudnya tetap.

Jika diamati pengelompokkan jenis main tergantung pada alat permainan yang digunakan. Namun pada dasarnya alat-alat yang digunakan bermain berfungsi sebagai penunjang untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Potensi yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain di antaranya aspek sosial, aspek emosi, aspek motorik, dan aspek kognisi. Aspek sosial dapat berkembang ketika anak melakukan kegiatan bermain kelompok. Interaksi sosial terjadi dalam sebuah kelompok,bergantian menggunakan alat bermain, membuataturan permainan hingga pertengkaran dapat dihindari. Aspek emosi pun turut berkembang dalam bermain kelompok. Bermain bersama teman sangat menyenangkan bagi anak sehingga perasaan atau emosi pun dapat tersalurkan.

Ketika anak bermain akan diawali dengan mengamati, mencoba, dan barulah mengikuti kegiatan bermain baik yang menggunakan keterampilan motorik halus. Semua kegiatan itu mengaktifkan daya pikir anak yang berkemban dengan ditandai dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Jika kognisi anak tidak berkembang maka cara-cara bermain akan sulit diikuti. Jadi jelaslah melalui bermain seluruh aspek perkembangan anak dapat dikembangkan. Hal ini sejalandengan pendapat Parten(Yuliani, 2009:144) yang memandang “kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi,diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar yang menyenangkan”.

1. **Permainan Bahan Bekas**

Permainan merupakan implementasi dari bermain.Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) permainan adalah sesuatu yang dijadikan untuk bermain (2002:507).Permainan menurut Dian(2011:46) adalah “Stimulus yang sangat tepat bagi anak. Melalui permainan anak dapat mengekspresikan isi hatinya”.Permainan dapat dilakukan dengan nyanyian, tanpa nyanyian, dengan alat peraga, dan bahkan tanpa alat peraga.Alat peraga sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini yang dilakukan melalui bermain.

Permainan ada yang bersifat aktif dan ada pula yang bersifat pasif. Kegiatan bermain aktif menurut Tedjasaputra(2001:53)“kegiatan bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh”.Sedangkan permainan pasif kegiatan yang tidak begitu banyak melibatkan aktivitas fisik, misalnya main halma, congklak, ular tangga, permainan acak kata yang konvensional karena ketika mengacak kartu kata dilakukan sambil duduk.

Permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Memberikan variasi dalam permainan sangat baik agar anak tidak merasa bosan ketika melakukannya.“Melalui permainan dapat juga untuk meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya,serta berkembang keseimbangan mental anak” (Dian, 2011:49).

Permainan hendaknya dimulai dari yang mudah dan dikembangkan kepada yang lebih sulit. Hal ini sebagaimana diungkapkan dalam Fitur Klasika Anak “Kompas” mulailah dari kegiatan yang sederhana kemudian Anda bisa mengembangkannya menjadi sulit seiring dengan perkembangan anak. Permainan diawali dengan tebak gambar dengan mencari gambar yang sama dan diakhiri dengan menyebutkan gambar tersebut.Permainan ditingkatkan dengan mencari gambar yang berpasangan (sendok dan garpu, sepatu dengan kaos kaki, dan lain-lain) dan terus ditingkatkan sampai anak mencari kartu kata yang sesuai dengan kata yang menjadi lebel gambar yang diperlihatkan.

Adapun media adalah alat. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah medium berarti perantara atau pengantar. Media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.

Media menurut Helnich,Molenda dan Russel (Eliyawati,2008:9) “merupakan saluran komunikasi.Secara harfiah media berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*asource*) dengan penerima pesan (*a receiver*)”.

Ada beberapa media yang dibuat oleh guru dengan menggunakan bahan bekas terutama media visual. Kegiatan pembuatan mediabermain dapat dijadikan ajang ungkapan kreativitas guru. Guru pada pendidikan anak usi dini dituntut untuk dapat membuat media bermainyang dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif, sebab media tersebut selain berfungsi sebagai alat peraga dapat pula digunakan alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Bermain media bahan bekas ini dibuat dengan caramemanfaatkan bahan sisa atau bahan bekas yang terdapat di lingkungan sekitar, misalnya botol bekas, potongan-potongan tripleks, potongan karet, plastik, tutup botol atau kaleng, kardus dan sebagainya. Baranglimbah yang bersih dapat dimanfaatkan asalkan bahan tersebut ada di lingkungan sekitar. Bahan yang baik yaitu bahan yang berwarna, mudah dibentuk atau dipotong dan mudah di lem. Dengan kemudahan itu akan lebih mudah membuat kolase, sedapat mungkin bentuk-bentuk yang ditempelkan telah dimiliki oleh benda itu.

Berdasarkan keterangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain media bahan bekas merupakan aktivitas bermain bagi anak dengan menggunakan bahan bekas digunakan dalam permainan seperti menempel atau merekat yang dapat digabungkan dengan kegiatan memotong (merobek atau menggunting), melipat, material seperti kertas, kain, daun kering, biji-bijian dan material lainnya sehingga menjadi satu kesatuan karya.

1. **Motorik Halus**
2. Pengertian Motorik Halus

Menurut (Soetjiningsih, 2002 : 127), motorik halus adalah :

Gerakan otot kecil, bisaanya pada jari-jari tangan, yang yang sangat dibutuhkan untuk menulis. Diperlukan alat permainan yang merangsang kelenturan, kekuatan, koordinasi jari, serta koordinasi mata-tangan. Artinya, bahwa motorik halus adalah gerakan dengan menggunakan otot-otot halus atau hanya sebagian bagian tubuh. Contohnya adalah: coret-coret, menulis, memindahkan benda, menggunting dan sebagainya.

Sastroasmoro S. (2007 ; 18), mengemukakan bahwa motorik halus adalah “pergerakan yang melibatkan otot-otot halus pada tangan dan jari yang terkoordinasi dengan penglihatan. Pada bayi, perkembangan motorik halus harus selalu dipantau dan dirangsang”.

Dengan demikian, motorik halus adalah gerakan sebagian anggota tubuh tertentu yang menggunakan otot-otot halus. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan di kembangkan melalui kegiatan yang *continue* dan rangsangan yang diberikan untuk anak.

Menggambar, bermain puzzle, bermain lilin, menggunting, mengenal huruf, membaca, dan menulis merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Motorik halus (Mollie S. Smart and Russell C. Smart, 2003 :25) adalah:

Aktivitas-aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot kecil pada tangan. Aktivitas ini termasuk memengang benda kecil seperti manik-manik, butiran kalung, memengang pencil dengan benar, menggunting, mengikat tali sepatu, mengancing, dan menarik ritsleting. Sangat gampang melihat betapa pentingnya keterampilan motorik halus pada setiap area kehidupan si kecil.

Hampir sepanjang hari di sekolah, anak menggunakan keterampilan motorik halusnya. Misalnya di kelas Taman Kanak-kanak anak banyak mengerjakan hal seperti menggunting gambar dari majalah lalu menempelkannya di kertas. Mewarnai dan menulis nama mereka. Dalam kelas kesenian, anak sering membuat kalung dari tali dan butiran manik. Saat istirahat makan, mereka membuka bekalnya dan makan menggunakan sendok. Saat bermain di lapangan, kadang mereka harus mengikat tali cepatu yang lepas, mengancing baju, dll. Keterampilan motorik halus sangatlah penting dalam kehidupan mereka dan dapat secara langsung mempengaruhi rasa percaya diri anak dan kesuksesan di sekolah.

Pesatnya kemajuan teknolologi jaman sekarang seperti video games dan komputer, anak-anak kurang menggunakan waktu mereka untuk bermain yang memakai motorik halus. Ini bisa menyebabkan kurang berkembangnya otot-otot halus pada tangan. Keterlambatan perkembangan otot-otot ini menyebabkan kesulitan menulis ketika anak masuk sekolah. Beberapa anak menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan motorik halus karena keterlambatan tumbuh kembang atau diagnosa medik seperti Down syndrome atau cerebral palsy (cacat mental)

b. Perkembangan Motorik Halus

 1) Pengertian Perkembangan Motorik Halus

Menurut Moeslichatoen (2004) motorik halus adalah “merupakan kegiatan yang menggunakan otot – otot halus pada jari dan tangan. Gerakan ini keterampilan bergerak”.

Sedangkan menurut Nursalam (2005) perkembangan motorik halus adalah “kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerak yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil,memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga.”

2) Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Menurut Mudjito (2007) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik halus yaitu:

a) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.

b) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi helpessness (tidak berdaya) pada bulan – bulan pertama kehidupannya.

c) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.

3. Perkembangan Motorik Halus Anak

Karakter perkembangan motorik halus menurut Mudjito (2007) keterampilan motorik halus yang paling utama adalah:

a) Pada saat anak usia 3 tahun,kemampuan gerak halus anak belum berbeda dari kemampuan gerak halus anak bayi.

b) Pada usia 4 tahun,koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat,bahkan cenderung sempurna.

c) Pada usia 5 tahun,koordinasi motorik anak sudah lebih sempurna lagi tangan,lengan,dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata.

d) Pada akhir masa kanak-kanak usia 6 tahun ia belajar bagaimana menggunakan jemari dan pergelangan tangannya untuk menggunakan ujung pensil.

Gerakan motorik halus adalah bila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil,seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Gerakan motorik halus yang terlihat saat usia TK,antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir, memakai sepatu sendiri, dan sebagainya.
Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakan seluruh atau sebagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari kemampuan motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar menggerakan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi.

Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menyatukan dua lembar kertas,menganyam kertas,tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama.Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik serta kematangan mental.

4. Faktor-Faktor Motorik Anak

Faktor-faktor yang membantu meningkatkan motorik anak yang dapat dilakukan oleh Mujito, 2007), guru :

* 1. Menyediakan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan motoriknya.
	2. Setiap anak memiliki jangka waktu sendiri dalam menguasai suatu keterampilan.
	3. Aktivitas fisik anak yang bervariasi, yaitu aktivitas fisik untuk bermain dan bergembira sambil menggerakkan anggota tubuh.
	4. Aktivitas fisik anak dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai dengan perkembangannya.

Dalam proses berlangsungnya motorik halus, maka menurut Graham Wallas menjelaskan beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan; adalah Guru mengumpulkan informasi atau data sebagai bahan dalam memecah masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dialami.
2. Tahap Pengeraman adalah Guru menetapkan jenis kegiatan dan menjelaskan dan memberikan pemahaman tentang kegiatan bermain dengan media bahan bekas
3. Tahap *(tindakan)* adalah guru menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bermain dengan media Koran bekas.
4. *Tahap Elaborasi*  adalah Guru meminta dan membimbing anak melakukan kegiatan bermain dengan media bahan bekas.
5. *Tahap Verifikasi adalah* Guru menetapkan rancangan penilaian kegiatan anak.
6. **Kerangka Pikir**

Peningkatan motorik halus adalah merupakan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerak yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil,memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga dan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak dalam bermain, sedangkan bermain dengan media bahan bekas adalah kemampuan anak untuk berpikir kreatif mencipta bentuk dari Koran bekas.Adapun manfaat dari kegiatan bermain bahan bekas yaitu memicu kreatiitas anak, bemanfaat mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih, melatih empati, dan mengasah panca indera.

Tidak ada anak yang tidak cerdas, semua dilahirkan dengan membawa kemampuan masing-masing. Semua anak memiliki kemampuan motorik halus sejak dalam kandungan, dan akan tumbuh menjadi sosok cerdas dalam berkreasi apabila selalu dibina,diarahkan dan dikembangkan. Dalam hal ini guru hendaklah memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bermain media bahan bekas agar dapat mengetahui dan mengukur motorik halus anak didiknya serta dapat membantu anak dalam meningkatkan motorik halus dengan memperhatikan dan menerapkan langkah-langkah metode bermain media bahan bekas.

Kegiatan bermain dengan media bahan bekas di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak berdasarkan beberapa dari Indikator tersebut yaitu kemampuan menggunting dan menempel Koran bekas mengikuti pola dan melipat Koran bekas membentuk perahu.

Kegiatan bermain dengan media bahan bekas di Taman Kanak-Kanak sangat berperan dalam meningkatkan kreativitas anak,dengan mempertimbangkan karakteristik anak tersebut baik dari perkembangan segi fisik motorik bahasa, kognitif, emosi,dan sosialnya. Melalui kegiatan bermain dengan media bahan bekas Koran bekas, anak mendapatkan pengalaman menciptakan karya yang keratif dan lebih utama adalah dapat meningkatkan kepercayaan dirinya,bebas memgekspresikan diri sehingga mereka dapat meningkatkan suasana gembira dan ceria.

Adapun bagan dari kerangkapikir diatas adalah sebagai berikut:

 Kreativitas bermain media anak rendah

1. Anak kurang mampu menggunting dan menempel Koran bekas membentuk mainan
2. Anak Kurang mampu Melipat koran bekas membentuk perahu

kemampuan bermain bahan bekas anak kurang

Langkah-langkah peningkatan kreativitas

1. Tahap Persiapan; adalah Guru mengumpulkan informasi atau data sebagai bahan dalam memecah kan masalah.
2. Tahap Pengeraman adalah Guru menetapkan jenis kegiatan, menjelaskan dan memberikan pemahaman tentang kegiatan
3. Tahap *(tindakan)* adalah guru menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bermain dengan media Koran bekas
4. *Tahap Elaborasi*  adalah Guru meminta dan membimbing anak melakukan kegiatan bermain dengan media bahan bekas.
5. *Tahap Verifikasi adalah* Guru menetapkan rancangan penilaian kegiatan anak.

Bermain bahan Bekas

 Kreativitas bermain media anak Meningkat

1. Anak mampu menggunting dan menempel Koran bekas membentuk mainan
2. Anak mampu Melipat koran bekas membentuk perahu

Kreativitasanak meningkat

Proses

1. Kelancaran
2. Keluwesan
3. Keaslian
4. Keterperincian

**Gambar 2.1: Bagan Kerangka Pikir**

**C. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka dalam kerangka pikir maka hipotesis tinjauan dalam penelitian ini adalah jika bermain dengan media bahan bekas diterapkan maka motorik halus anak didik di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif terhadap penerapan kegiatan bermain media bahan bekas dalam kaitannya dengan peningkatan kreativitas anak di TK Satu Atap SDN 40 Wakka. Jenis penelitian adalah tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan terhadap kegiatan bermain media bahan bekas untuk meningkatkan motorik halus anak di TK Satu Atap SDN 40 Wakka. Dalam hal ini akan di telaah bagaimana penerapan kegiatan bermain media bahan bekas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah peningkatan motorik halus anak melalui bermain media bahan bekas

1. Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak tanpa dibatasi usia. Sedangkan menurut Vygotsky (Mubiar Agustin,2008:63) memandang bahwa “Bermain merupakan variable penting bagi anak terutama untuk kepentingan pengembangan berpikir.
2. Peningkatan motorik halus merupakan kemampuan mengamati sesuatu dan melakukan gerak yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga.

32

1. **Setting dan Subjek Penelitian**
2. **Setting Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di TK Satu Atap SDN 40 Wakka, yaitu sekolah yang sederajat Raodatul Atfal merupakan salah satu di antara 17 TK/RA yang ada di wilayah Kantor Dikpora Kecamatan Cempa. Kabupaten Pinrang, terletak kurang lebih 27 km sebelah barat pusat perkotaan Kabupaten Pinrang. TK Satu Atap SDN 40 Wakka dibina oleh 3 orang guru dan seorang kepala TK. Adapun jumlah anak TK Satu Atap SDN 40 Wakka berjumlah 40 orang dalam 2 rombongan belajar. Rombongan belajar/kelas B sebanyak 13 orang dan Kelas B1 sebanyak 14 orang sedangkan B2 sebanyak 13 orang.

1. **Subjek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah seluruh anak didik kelas A pada TK Satu Atap SDN 40 Wakka Tahun Pelajaran 2011/2012 berjumlah 13 orang terdiri dari 3 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

1. **Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian**

Secara garis besar ada empat tahap perencanaan dalam pengembangan tindakan penelitian ini, yaitu melalui tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, dan refleksi (Kasbolah, 1998). Di dalam penelitian tindakan kelas ini orientasi pada awal kegiatan, sedangkan pelaksanaannya dilakukan dalam 2 siklus. Di mana setiap siklus menggunakan 2 kali pembelajaran.

Ketiga tahap dari setiap siklus dapat di gambarkan sebagaimana skema berikut:

Observasi

Pelaksanaan Tindakan

Rencana Tindakan

Siklus I

Refleksi

Rencana Tindakan

Pelaksanaan Tindakan

Observasi

Refleksi

Siklus II

**Gambar. 3.1. Disain PTK, (John Elliot, 1997 : 192)**

Berdasarkan bagan diatas, maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas yang prosedurnya sebagai berikut:

1. **Pelaksanaan Siklus I**

Siklus I dilaksanakan di semester kedua pada kelompok A yang berlangsung selama dua kali tatap muka yang dibagi dalam lima tahap, yaitu tahap pratindakan/keadaan awal,tahap perencanaan tahap pelaksanaan tahap pelaksanaan dan tindakan,tahap observasi dan tahap refleksi.

1. **Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini,peneliti dan guru kelas menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan.persiapan tersebut berupa penentuan tujuan atau indikator yang hendak dicapai, serta membuat lembar observasi dan lembar penilaian

1. Meminta izin dan mengadakan konsultasi dengan pihak sekolah,khususnya kepala sekolah tentang kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Perencanaan diskusi dengan guru kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang untuk mendapatkan gambaran bagaimana motorik halus anak dalam bermain media bahan bekas.
3. Perencanaan observasi dikelompok B1 Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka Kota Pinrang untuk mengambil data tentang kemampuan motorik halus anak melalui bermain dengan media bahan bekas.
4. **Tahap pelaksanaan dan tindakan**

Pada tahap ini guru melaksanakan seluruh kegiatan yang sudah disusun dalam kegiatan harian yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan ini,peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mengamati proses pembelajaran. Peneliti sebagai observer dan kolaborasi sebagai pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan proses mengacu pada program pembelajaran Rencana kegiatan harian yang telah dibuat,dalam tahap ini terdapat jenis kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Merupakan kegiatan pembukaan dimana guru memberikan kegiatan berbaris dengan mengajak anak menyanyikan lagu yang memicu gerak tubuh anak dalam berbaris. Kemudian dalam ruangan sebelum kegiatan pembelajaran dilakuakan, guru mengawali dengan nyanyian supaya anak lebih siap untuk memulai kegiatan yang diberikan melalui metode ceramah ataupun pemberian tugas

1. Kegiatan inti ( 60 menit )

Dalam kegiatan ini,guru membagi anak dalam dua kelompokdan masing-masing bertukar pembelajaran setiap 10 menit dengan menggunting dan menempel koran bekas berbentuk mainan yang disesuaikan dengan tema pembelajaran

1. Kegiatan Istirahat

Dalam kegiatan ini guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, membimbing anak untuk berdoa, dan meminta anak untuk bermain dengan temannya.

1. Kegiatan akhir

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengembangan dari kegiatan sebelumnya. Pada kegiatan ini anak dapat memperkaya proses pembelajaran, misalnya guru mempersilahkan anak untuk mencoba menggunting dan menempel koran bekas membentuk mainan yang baru dipelajari tersebut, dan guru mengadakan lomba pada anak didik.

1. **Tahap Observasi**

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat,proses observasi yang dilakukan peneliti yaitu mengamati dan mengukur motorik halus anak dalam bermain dengan media bahan bekas dan setelah pelaksanaan tindakan.

1. **Tahap Refleksi**

Data yang diperoleah dari hasil observasi pada siklus 1 dikumpulkan dan dianalisis. Hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menetapkan langkah selanjutnya,apakah siklus 1 dipandang selesai atau dilanjutkan pada siklus berikutnya .

1. **Pelaksanaan Siklus II**

Pada dasarnya,hal-hal yang dilakukan pada siklus II adalah mengulangi kembali tahapan-tahapan yang dilakukanpada siklus I.Disamping itu dilakukan sejumlah rencana baru untuk memperbaiki atau merancang tindaka baru untuk memperbaiki atau merancang tindakan baru sesuai pengalaman dan hasl refleksi yang diperoleh pada siklus I. Pada siklus II dilaksanakan dua kali tatap muka

1. **Tahap perencanaan**

Tahap inimerupakan tahap dimana guru mulai mengembangkan rencana pembelajaran dengaan membuat rencana kegiatan harian dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain media bahan bekas.dalam hal in peneliti mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahan masalah dan mengembangkan program tindakan II

1. **Tahap pelaksanaan dan tindakan**

Pada tahap ini,guru melaksanakan seluruh kegiatan yang sudah disusun dalam rencana kegiatan harian,seperti memperkenalkan tema dan sub tema, menentukan indikator yang ingin dicapai,dan melaksanakan program tindakan II. Dalam tahap ini terdapat jenis kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Merupakan kegiatan pembukaan dimana guru memberikan kegiatan berbaris masuk ruang kelas.Pada kegiatan awal guru menerapkan kegiatan pengembangan prilaku, kegiatan berdoa, dan mempersiapkan anak menerima Pelajaran. Sebelumnya guru mengawali dengan nyanyian supaya anak lebih siap untuk memulai kegiatan yang akan diberikan.

1. Kegiatan Inti (60 menit )

Merupakan kegiatan pengembangan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam meningkatkan motorik halus, misalnya melipat koran bekas membentuk perahu yang disesuaikan dengan tema pada saat itu.

1. Kegiatan Istirahat

Dalam kegiatan ini guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, membimbing anak untuk berdoa, dan meminta anak untuk bermain dengan temannya.

1. Kegiatan akhir

Kegiatan ini merupakan pengembangan dari kegiatan sebelumnya dan dapat berupa penguatan terhadap kegiatan awal dan inti untuk merangsang daaya ingat anak terhadap pelajaran yang telah lalu.pada kegiatan ini guru memberikan arahan dan amanah untuk bekal anak didik dirumah nanti.

1. **Tahap Observasi**

Umum, Tahap observasi siklus II adalah melanjutkan kegiatan pada siklus I yang dlakukan pada saat berlangsungnya proses tindakan dan setelah proses tindakan, atau pengumpulan data siklus I

1. **Tahap Refleksi**

Pada tahap refleksi, umumnya langkah-langkah pada siklus II adalah sebagaiberikut:

1. Menilai dan mempelajari peningkatan motorik halus anak pada siklus I dan II,serta hasil akhir dari siklus II.

Mengamati dan mencatat perkembangan-perkembangan atau hal-hal yang dialami anak didik selama berlangsungnya kegiatan bermain media bahan bekas selama siklus II serta hasil akhir siklus II

1. **Tehnik pengumpulan data**

Untuk mendapatkan data yang lengkap dilakukan dengan menggunakan tehnik pengumpulan data yang sesuai dengan situasi dengan kondisi penelitian. Adapun tehnik penelitian data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi

1. **Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi riil tentang peningkatan kreativitas anak melelui bermain dengan media bahan bekas .Hasil observasi akan menjadi bahan banding terhadap hasil pengumpulan data. Tehnik observasi peningkatan motorik halus anak dapat dilihat melalui cara anak menggunting dan menempel koran bekas berbentuk mainan dan melipat Koran bekas membentuk perahu.Adapun alat obsevasi yang digunakan berupa model *checklis*t (√ ).

1. **Dokumentasi**

Tehnik dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang jumlah anak Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka Kota Pinrang dan data lain yang berkaitan dengan peningkatan motorik halus anak. Tehnik ini dilakukan dengan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan obyek ( motorik halus ) yang Jelas tentang situasi yang terjadi yang dapat memberikan informasi data keberhasilan anak didik dan dokumen berupa foto-foto yang menggambarkan situasi pembelajaran.

1. **Teknik Analisis Data dan Standar pencapaian**
2. **Tehnik Analisi Data**

Analisis deperoleh dari data-data yang terungkap melalui observasi dan dokumentasi,akan dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif guna mendeskripsikan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan demikian ,hasil penelitian yang dipaparkan seecara kualitatif diharapkan dapat menjelaskan tentang permasalahan yang dikaji tentang peningkatan kreatifitas anak didik dikelompok B1 melaui bermain dengan ,media bahan bekas.

1. **Standar pencapaian**

Indikator yang diamati guna mengukur peningkatan kreativitas anakmelalui kegiatan bermain dengan media bahan bekas dan ketika anak mampu menempel Koran bekas. Peneliti dari beberapa siklus dikatakan berhasil, apabila yang masuk kategori baik sudah mencapai 75% dari 13 jumlah anak didik kelompok B1,hal ini akan mengalami peningkatan dari siklus I dan II.

 Adapun pedoman penilaian di Taman kanak-kanak (Kemendiknas, 2010) adalah sebagai berikut:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Simbol** | **Penilaian** | **KET** |
| 1. | Sangat Baik | \*\*\*\* | Berkembang sangat Baik | (BSB) |
| 2. | Baik | \*\*\* | Berkembang Sesuai Harapan | (BSH) |
|  | Cukup | \*\* | Mulai Berkembang | (MB) |
| 3. | Kurang | \* | Belum Berkembang | (BB) |

 **Tabel 3.1.Kategori Penilaian Hasil Belajar**

**BAB IV**

**PENELITIANDANPEMBAHASAN**

1. **HASIL PENELITIAN**
2. **Paparan Data Siklus I**

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Selasa, 02 Mei 2012 dan pertemuan kedua pada hari Kamis08 Mei 2012. Pada tahap ini, terdapat empat kegiatan pembelajaran yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir. Namun fokus penelitian tindakan pada siklus I ini yaitu pada saat kegiatan akhir berlangsung. Pada penelitian ini, guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti bertindak sebagai observer dalam penelitian ini.

1. **Siklus I Pertemuan I**

pada siklus I Pertemuan I yaitu pada hari Selasa tanggal 02 Mei 2012, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut:

1. **Tahap perencanaan**

Tahap pelaksanaan siklus I dilakukan dengan perkenalan pada pihak sekolah ,mulai dari pengambilan data anak didik dan guru kemudian membahas pokok masalah yang akan diteliti kepada kepala sekolah dan guru kelas, memperlihatkan indikator yang akan diberikan pada anak didik sesuai dengan tema pembelajaran. adapun tahap perencanaan yang akan dilakukan antara lain:

48

1. Mempelajari kurikulum yang dipakai di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka, sesuai dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009
2. Mempelajari silabus Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka, program tahunan dan semester,rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian sesuai dengan sub tema pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan kelas.
3. Menyiapkan media / bahan bekas yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian.
4. Membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan motorik halus anak melalui bermain dengan media Koran bekas pada proses pembelajaran yang berlangsung selama penelitian dilaksanakan
5. **Tahap pelaksanaan**

Pada tahap ini terdapat empat jenis kegiatan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan istirahat dan kegiatan akhir, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Selasa, 2 Mei 2012, kegiatan awal diawali dengan kegiatan 1) berbaris didepan kelas kemudian menyuruh anak masuk kedalam kelas satu persatu, 2) guru mengucapkan salam dan anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan ibu guru, 3) guru membimbing anak berdoa sebelum belajar dan 4) menyampaikan dan menjelaskan kegiatan pembelajaran. Setelah itu guru bercakap-cakap dengan anak didik tentang macam-macam agama yang ada. Kemudian guru memberikan kegiatan kepada anak untuk menyanyikan lagu “lonceng berbunyi ”

1. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti anak diberikan tiga macam kegiatan dalam bermain dengan media bahan bekas yaitu dengan menggunting dan menempel koran bekas membentuk mainan, menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan dan meronce dengan menik – manik membentuk gelang tangan.

1. Kegiatan Istirahat (± 30 menit)

Aktivitas yang dilakukan yaitu cuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdoa sebelum makan dan makan bersama-sama.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru bercakap-cakap dengan anak tentang cara menjaga dan memelihara barang atau hasil karya sendiri .

Sebelum pelaksanaan pada pertemuan ini, guru memberikan permainan menggunting dan menempel koran bekas membentuk mainan secara bersama sama. Kegiatan selanjutnya yaitu sebelum pulang, guru mengajak anak mengucapkan doa sebelum pulang kemudian membalas salam yang diselingi beberapa nyanyian anak, yaitu “marilah Pulang”

1. **Tahap Observasi**

Pada pelaksanaan kegiatan bermain dengan media bahan bekas tentang menggunting dan menempel Koran bekas membentuk mainan peneliti melihat kemampuan setiap anak, dimana terdapat anak yang mampu melaksanakan kegiatan dengan benar, dan sesuai dengan apa yang diminta oleh ibu guru, dan terdapat beberapa anak yang masih cukup dan kurang dalam melaksanakan kegiatan dengan benar.

Siklus I pertemuan I pada hari Selasa tanggal 02 Mei 2012 dengan anak didik kelompok yang berjumlah 13 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan 1 adalah berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan I**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Penilaian** |
| **1** | Mengumpulkan informasi atau data sebagai bahan dalam memecah masalah | B |
| **2.**  | menetapkan dan menjelaskan jenis kegiatan bermain dengan media bahan bekas | C |
| **3** | Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bermain dengan media bahan bekas | B |
| **4** | Guru meminta anak melakukan kegiatan bermain dengan media bahan bekas | K |
| **5** | Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain media bahan bekas. | C |
| **6** | Guru memberikan pujian pada anak yang mampu | K |
| **7** | Guru memotivasi anak yang belum mampu menggunakan media bahan bekas | K |

*Sumber Data* : Format Observasi Kegiatan GuruSiklus I                                Pertemuan I Kelompok B1 Taman Kanak-                               Kanak  Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang

Dari hasil observasi di atas dapat dijelaskan bahwa dari 7 aspek yang diamati, ada 2 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori baik karena kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan aspek kegiatan yang direncanakan, sedangkan yang kategori cukup ada 2 kegiatan karena guru melakukan kegiatan, namun belum sesuai dengan yang direncanakan dan ada 3 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori kurang, karena guru tidak melakukan kegiatan yang telah direncanakan.

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Kegiatan Siklus I Pertemuan I**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Anak | Motorik Halus Anak |
| Menggunting dan Menempel Koran Bekas Membentuk Mainan |
| **\*\*\*\*** | **\*\*\*** | **\*\*** | **\*** |
| 1 | Azmi Zahran |  |  |  |  |
| 2 | Andini mutmainna |  |  |  |  |
| 3 | Arina Hasby |  |  |  |  |
| 4 | Latifa Azzahra |  |  |  |  |
| 5 | Rahmania Azzahra |  |  |  |  |
| 6 | A.Riswan |  |  |  |  |
| 7 | Muh Ubaidillah |  |  |  |  |
| 8 | Irwansyah  |  |  |  |  |
| 9 | Fitriah Nurdin |  |  |  |  |
| 10 | Kalsa ummi |  |  |  |  |
| 11 | Nuralisa |  |  |  |  |
| 12 | Tasya Salsabila |  |  |  |  |
| 13 | Nuralisa .S |  |  |  |  |
|  | **Hasil Observasi** | **5** | **4** | **1** | **3** |

*Sumber Data* : Format Observasi Kegiatan Anak Siklus I                                Pertemuan I Kelompok B1 Taman Kanak-                               Kanak  Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang

Keterangan :

\*\*\*\* = Berkembang Sangat Baik (BSB)

 \*\*\* = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

 \*\* = Mulai Berkembang (MB)

 \* = Belum berkembang (BB)

Berdasarkan hasil observasi diatas menunjukkan bahwa dari 13 orang anak didik terdapat 5 orang anak yang berada dalam kategori sangat baik dalam menggunting dan menempel Koran bekas membentuk mainan, 4 orang anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan, 1 orang anak berada dalam kategori mulai berkembang dan masih terdapat 3 orang anak yang berda dalam kategori belum berkembang

1. **Tahap Refleksi**

 Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan bermain dengan menggunting, menempel koran bekas membentuk mainan pada anak yang diperoleh dari siklus I pertemuan 1 masih perlu ditingkatkan. Dimana terdapat beberapa kekurangan diantarannya Setelah melaksanakan kegiatan penelitian diketahui bahwa:

1. Perencanaan

Pada perencanaan masih terdapat banyak kekurangan, yaitu belum adanya kegiatan antisipasi yang direncanakan apabila anak didik mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan bermain dengan media bahan bekas dalam menggunting dan menempelkan Koran bekas membentuk mainan

1. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan kegiatan bermain dengan media bahan bekas dalam menggunting dan menempel Koran bekas membentuk mainan sudah cukup baik, tetapi masih perlu bimbingan kepada anak tentang bentuk kegiatan, cara bermain, serta menggunakan media bahan bekas dengan benar, karena masih ada anak malu-malu bahkan tidak mau melakukan apa yang diminta oleh ibu guru, dan masih ada yang keliru tentang kegiatan bermain dengan media bahan bekas dalam menggunting dan menempelkan Koran bekas membentuk mainan.

1. Observasi

Pada tahap ini dimaksudkan untuk mengamati, mengukur memahami tingkat motorik halus anak dalam bermain dengan media bahan bekas anak tentang menggunting dan menempelkan Koran bekas membentuk mainan, di mana ada umpan balik antara guru dan anak didik, karena masih terlihat beberapa anak yang masih kurang memahami bentuk kegiatan yang diberikan meski demikian kegiatan bermain dengan media baha bekastentang menggunting dan menempelkan Koran bekas sudah cukup baik dan memberi hasil yang cukup bagi peningkatan motorik halus anak didik.

Berdasarkan data observasi tersebut di atas menunjukkan bahwa peningkatan motorik halus anak dalam menggunakan media bahan bekas tentang menggunting dan menempelkan Koran bekas membentuk mainan masih terdapat beberapa anak yang berada dalam kategori belum berkembang,masih perlu bimbingan sehingga mereka semua akan mengalami peningkatan motorik halus dalam bermain dengan media bahan bekas.

1. **Siklus I Pertemuan II**

 Pada siklus I pertemuan ke 2 yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 08 Mei 2012, dengan kegiatan bermain media bekas dengan melipat koran bekas membentuk perahu Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah

1. **Tahap perencanaan**

Adapun tahap perencanaan yang akan dilakukan antara lain:

1. Mempelajari kurikulum yang dipakai di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka, sesuai dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009
2. Mempelajari silabus Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka, program tahunan dan semester, rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian sesuai dengan sub tema pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan kelas.
3. Menyiapkan media / bahan bekas yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaa penelitian.
4. Membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kretivitas anak melalui bermain dengan media Koran bekas pada proses pembelajaran yang berlangsung selama penelitian dilaksanakan
5. **Tahap pelaksanaan**

Pada tahap ini terdapat empat jenis kegiatan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan istirahat dan kegiatan akhir, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut :

1. Kegiatan awal

Pada awal pertemuan hari Kamis, 8 Mei 2012, kegiatan awal diawali dengan kegiatan 1) berbaris didepan kelaskemudian menyuruh anak masuk kedalam kelas satu persatu, 2) guru mengucapkan salam dan anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan ibu guru 3) guru membimbing anak berdoa sebelum belajar dan 4) guru memberikan kegiatan kepada anak untuk menyanyikan lagu “selamat pagi ”. 5) menyampaikan dan menjelaskan kegiatan pembelajaran. Kemudian guru bercakap-cakap dengan anak didik tentang cara berpakaian yang rapi. Setelah itu guru memberikan tugas kegiatan olah raga kepada anak dengan meloncat dari ketinggian 20 – 35cm.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti anak diberikan tiga macam kegiatan dalam bermain dengan media bahan bekas yaitu dengan melipat koran bekas membentuk perahu, menggambar bebas menggunakan krayon dan mengelompokkan macam-macam gambar menurut warna dan bentuk.

1. Kegiatan Istirahat

Aktivitas yang dilakukan yaitu cuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdoa sebelum makan dan makan bersama-sama.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan ini guru kembali mengulang percakapan dengan anak tentang bagaimana berpakaian yang rapi. Kemudian guru mengingatkan kembali kepada anak tentang cara melipat Koran bekas membentuk perahu. Kegiatan selanjutnya yaitu sebelum pulang, guru mengajak anak mengucapkan doa sebelum pulang kemudian membalas salam yang diselingi beberapa nyanyian anak, yaitu “gelang sepatu gelang”

1. **Tahap Observasi**

Pada pelaksanaan kegiatan bermain dengan media bahan bekastentang melipat koran bekas membentuk perahu peneliti melihat kemampuan setiap anak, dimana terdapat anak yang mampu melaksanakan kegiatan dengan benar, dan sesuai dengan apa yang diminta oleh ibu guru, dan terdapat beberapa anak yang masih cukup dan kurang dalam melaksanakan kegiatan dengan benar.

Siklus I pertemuan II pada hariKamis tanggal 08 Mei 2012 dengan anak didik kelompok B1yang berjumlah 13 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan 2 adalah berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan II**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Penilaian** |
| **1** | Mengumpulkan informasi atau data sebagai bahan dalam memecah masalah | B |
| **2.**  | Menetapkan dan menjelaskan jenis kegiatan bermain dengan media bahan bekas | B |
| **3** | Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bermain dengan media bahan bekas | B |
| **4** | Guru meminta anak melakukan kegiatan bermain dengan media bahan bekas | C |
| **5** | Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain media bahan bekas. | C |
| **6** | Guru memberikan pujian pada anak yang mampu | B |
| **7** | Guru memotivasi anak yang belum mampu menggunakan media bahan bekas | K |

*Sumber Data* : Format Observasi Kegiatan Guru Siklus I                                Pertemuan II Kelompok B1 Taman Kanak-                               Kanak  Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang

Dari hasil observasi di atas dapat dijelaskan bahwa dari 7 aspek yang diamati, terdapat 4 kegiatan guru yang penilaiannya sudah masuk kategori baik karena kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan aspek kegiatan yang direncanakan, sedangkan yang berada dalam kategori cukup ada 2 kegiatan karena guru melakukan kegiatan, namun belum sesuai dengan yang direncanakan dan ada 1 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori kurang, karena guru tidak melakukan kegiatan yang telah direncanakan.

**Tabel 4.4 Hasil Observasi Kegiatan Siklus I Pertemuan II**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Anak | Motorik Halus Anak |
| Melipat Kertas Koran Membentuk Perahu |
| **\*\*\*\*** | **\*\*\*** | **\*\*** | **\*** |
| 1 | Azmi Zahran |  |  |  |  |
| 2 | Andini mutmainna |  |  |  |  |
| 3 | Arina Hasby |  |  |  |  |
| 4 | Latifa Azzahra |  |  |  |  |
| 5 | Rahmania Azzahra |  |  |  |  |
| 6 | A.Riswan |  |  |  |  |
| 7 | Muh Ubaidillah |  |  |  |  |
| 8 | Irwansyah  |  |  |  |  |
| 9 | Fitriah Nurdin |  |  |  |  |
| 10 | Kalsa ummi |  |  |  |  |
| 11 | Nuralisa |  |  |  |  |
| 12 | Tasya Salsabila |  |  |  |  |
| 13 | Nuralisa .S |  |  |  |  |
|  | **Hasil Observasi** | **5** | **4** | **2** | **2** |

*Sumber Data* : Format Observasi Kegiatan Anak Siklus I                                Pertemuan II Kelompok B1 Taman Kanak-                               Kanak  Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang

Keterangan :

\*\*\*\* = Berkembang Sangat Baik (BSB)

 \*\*\* = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

 \*\* = Mulai Berkembang (MB)

 \* = Belum berkembang (BB)

Berdasarkan hasil observasi diatas menunjukkan bahwa dari 13 orang anak didik terdapat 5 orang anak yang berada dalam kategori sangat baik dalam melipat kertas koran membentuk perahu, 4 orang anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan, 2 orang anak berada dalam kategori mulai berkembang dan masih terdapat 2 orang anak yang berda dalam kategori belum berkembang

1. **Tahap Refleksi**

 Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan bermain dengan melipat Koran bekas membentuk perahu pada anak yang diperoleh dari siklus I pertemuan 2 masih perlu ditingkatkan.Dimana juga masih terdapat beberapa kekurangan diantarannya. Setelah melaksanakan kegiatan penelitian diketahui bahwa:

1. Perencanaan

Pada perencanaan masih terdapat banyak kekurangan, yaitu belum adanya kegiatan antisipasi yang direncanakan apabila anak didik mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan bermain dengan media bahan bekas tentangmelipat koran bekas membentuk perahu.

2. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan kegiatan bermain dengan media bahan bekas tentang melipat Koran bekas membentuk perahu sudah cukup baik, tetapi masih perlu bimbingan kepada anak tentang bentuk kegiatan, cara bermain, serta menggunakan media bahan bekas dengan benar, karena masih ada kurang mengerti dan masih sulit tentang kegiatan bermain dengan media bahan bekas tentang melipat Koran bekas membentuk perahu

1. Observasi

Pada tahap ini dimaksudkan untuk mengamati, mengukur memahami tingkat motorik halus anak dalam bermain dengan media bahan bekas anak tentang melipat koran bekas membentuk perahu, karena masih terlihat beberapa anak yang masih kurang memahami dan kurang mengerti mengerti bentuk kegiatan yang diberikan meski demikian kegiatan bermain dengan media bahan bekas tentang melipat koran bekas membentuk perahu sudah cukup baik dan memberi hasil yang cukup bagi peningkatan motorik halus anak didik.

Berdasarkan data observasi tersebut di atas menunjukkan bahwa peningkatan motorik halus anak dalam menggunakan media bahan bekas tentang melipat koran bekas membentuk perahu masih terdapat beberapa anak yang berada dalam kategori belum berkembang masih perlu bimbingan sehingga mereka semua akan mengalami peningkatan motorik halus dalam bermain dengan media bahan bekas.

**2. Paparan data siklus II**

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Selasa, 13 Mei 2012 dan pertemuan kedua pada hari Sabtu19 Mei 2012. Pada tahap ini, terdapat empat kegiatan pembelajaran yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir. Namun fokus penelitian tindakan pada siklus 2 ini yaitu pada saat kegiatan inti berlangsung. Pada penelitian ini, guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti bertindak sebagai observer dalam penelitian ini.

* 1. **Siklus II Pertemuan I**

Pada siklus II Pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 Mei 2012, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut:

* + 1. **Tahap perencanaan**

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan dalam bermain media bahan bekas dengan menggunting dan menempel Koran bekas membentuk mainan adalah :

1. Mempelajari kurikulum yang dipakai di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka, sesuai dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009
2. Mempelajari silabus Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka, program tahunan dan semester,rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian sesuai dengan sub tema pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan kelas.
3. Menyiapkan media / bahan bekas yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaa penelitian.
4. Membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kreativitas anak melalui bermain dengan media koran bekas pada proses pembelajaran yang berlangsung selama penelitian dilaksanakan
	* 1. **Tahap pelaksanaan**

Pada tahap ini terdapat empat jenis kegiatan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan istirahat dan kegiatan akhir, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Selasa, 13Mei 2012, kegiatan awal diawali dengan kegiatan 1) berbaris didepan kelaskemudian menyuruh anak masuk kedalam kelas satu persatu, 2) guru mengucapkan salam dan anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan salam ibu guru, 3) guru membimbing anak berdoa sebelum belajar, 4) dilanjutkan dengan menyanyikan lagu “selamat pagi ” 5) guru bercakap-cakap kepada anak didik agar senantiasa bersikap jujur mengakui kesalahan, 6) menyampaikan dan menjelaskan kegiatan pembelajaran.Setelah kegiatan diatas ,dilanjutkan guru memberikan kegiatan pada anak dengan kegiatan olahraga sederhana yaitu “melambungkan dan menangkap kantongan biji sambil berjalan”.

1. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti anak diberikan tiga macam kegiatan dalam bermain dengan media bahan bekas yaitu menggunting dan menempel koran bekas membentuk mainan, Mewarnai bentuk gambar mobil 3 dimensidan membentuk lingkaran dari bentuk dasar titik.

1. Kegiatan Istirahat (± 30 menit)

Aktivitas yang dilakukan yaitu cuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdoa sebelum makan dan makan bersama-sama.

1. Kegiatan Akhir

Pada Kegiatan ini, guru mengulang kembali percakapan dengan tentang, senantiasa bersikap jujur dan mengakui kesalahan. Setelah itu guru mengingatkan kembali kepada anak cara melipat Koran bekas membentuk perahu.,Kegiatan selanjutnya yaitu sebelum pulang, guru mengajak anak mengucapkan doa sebelum pulang kemudian membalas salam yang diselingi beberapa nyanyian anak, yaitu “hari sudah siang”

* + 1. **Tahap Observasi**

Pada pelaksanaan kegiatan bermain dengan media bahan bekas tentang menggunting dan menempel koran bekas membentuk mainan peneliti melihat kemampuan setiap anak, dimana terdapat anak yang mampu melaksanakan kegiatan dengan benar, dan sesuai dengan apa yang diminta oleh ibu guru, dan terdapat beberapa anak yang masih cukup dan kurang dalam melaksanakan kegiatan dengan benar.

Siklus II pertemuan I pada hari Selasa tanggal 13 Mei 2012 dengan anak didik kelompok B1yang berjumlah 13 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan 1 adalah berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan I**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Penilaian** |
| **1** | mengumpulkan informasi atau data sebagai bahan dalam memecah masalah | B |
| **2.**  | menetapkan dan menjelaskan jenis kegiatan bermain dengan media bahan bekas | B |
| **3** | Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bermain dengan media bahan bekas | B |
| **4** | Guru meminta anak melakukan kegiatan bermain dengan media bahan bekas | B |
| **5** | Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain media bahan bekas. | B |
| **6** | Guru memberikan pujian pada anak yang mampu | C |
| **7** | Guru memotivasi anak yang belum mampumenggunakan media bahan bekas | K |

*Sumber Data* : Format Observasi Kegiatan Guru Siklus II                                Pertemuan I Kelompok B1 Taman Kanak-                               Kanak  Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang

Dari hasil observasi di atas dapat dijelaskan bahwa dari 7 aspek yang diamati, ada 5 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori baik karena kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan aspek kegiatan yang direncanakan, sedangkan yang kategori cukup ada 1 kegiatan karena guru melakukan kegiatan, namun belum sesuai dengan yang direncanakan dan ada 1 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori kurang, karena guru telah mampu melakukan kegiatan yang telah direncanakan.

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Kegiatan Siklus II Pertemuan I**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Anak | Motorik Halus Anak |
| Menggunting dan Menempel Koran Bekas Membentuk Mainan |
| **\*\*\*\*** | **\*\*\*** | **\*\*** | **\*** |
| 1 | Azmi Zahran |  |  |  |  |
| 2 | Andini mutmainna |  |  |  |  |
| 3 | Arina Hasby |  |  |  |  |
| 4 | Latifa Azzahra |  |  |  |  |
| 5 | Rahmania Azzahra |  |  |  |  |
| 6 | A.Riswan |  |  |  |  |
| 7 | Muh Ubaidillah |  |  |  |  |
| 8 | Irwansyah  |  |  |  |  |
| 9 | Fitriah Nurdin |  |  |  |  |
| 10 | Kalsa ummi |  |  |  |  |
| 11 | Nuralisa |  |  |  |  |
| 12 | Tasya Salsabila |  |  |  |  |
| 13 | Nuralisa .S |  |  |  |  |
|  | **Hasil Observasi** | **10** | **2** | **1** | **0** |

*Sumber Data* : Format Observasi Kegiatan Anak Siklus II                                Pertemuan I Kelompok B1 Taman Kanak-                               Kanak  Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang

Keterangan :

\*\*\*\* = Berkembang Sangat Baik (BSB)

 \*\*\* = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

 \*\* = Mulai Berkembang (MB)

 \* = Belum berkembang (BB)

Berdasarkan hasil observasi diatas menunjukkan bahwa dari 13 orang anak didik terdapat 10 orang anak yang berada dalam kategori sangat baik dalam menggunting dan menempel Koran bekas membentuk mainan,2 orang anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan, 1 orang anak berada dalam kategori mulai berkembang dan tidak ada anak yang berda dalam kategori belum berkembang karena gu

* + 1. **Tahap Evaluasi dan Refleksi**

Setelah melaksanakan kegiatan penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan yang dilakukan oleh guru dan anak dalam kegiatan penelitian

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan telah dilaksanakan dengan baik, namun masih perlu persiapan lebih baik lagi untuk mempersiapkan anak dalam kegiatan

1. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan kegiatan bermain dengan media bahan bekas tentang menggunting dan menempel Koran bekas membentuk mainan sudah cukup baik, guru berusaha membuat keadaan saat melakukan kegiatan lebih menyenangkan, selain itu guru juga sudah mampu membimbing dan memotivasi anak sepenuhnya bagi yang mengalami kesulitan agar mampu mengembangkan motorik halus meski masih terlihat ada anak yang perlu bimbingan untuk melakukan kegiatan dengan benar.

1. Observasi

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan I anak didik telah mampu melaksanakan dengan baik semua kegiatan sesuai indikator. Ini menunjukkan guru sudah cukup baik dan mampu mengembangkan motorik halus anak didik melalui kegiatan bermain dengan media bahan bekas tentang menggunting dan menempel koranbekas membentuk mainan.

1. **Siklus II Pertemuan II**

 Pada siklus II pertemuan ke 2 yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 19 Mei 2012, dengan kegiatan bermain media bekas dengan melipat koran bekas membentuk perahu Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah

1. **Tahap perencanaan**

Adapun tahap perencanaan yang akan dilakukan antara lain:

* + - 1. Mempelajari kurikulum yang dipakai di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka, sesuai dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009
			2. Mempelajari silabus Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka, program tahunan dan semester, rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian sesuai dengan sub tema pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan kelas.
			3. Menyiapkan media / bahan bekas yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian.
			4. Membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan motorik halus anak melalui bermain dengan media Koran bekas pada proses pembelajaran yang berlangsung selama penelitian dilaksanakan
1. **Tahap pelaksanaan**

Pada tahap ini terdapat empat jenis kegiatan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan istirahat dan kegiatan akhir, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut :

1. Kegiatan awal

Pada awal pertemuan hari Sabtu 19 Mei 2012, kegiatan awal diawali dengan kegiatan 1) berbaris didepan kelaskemudian menyuruh anak masuk kedalam kelas satu persatu, 2) guru mengucapkan salam dan anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan ibu guru, 3) guru membimbing anak berdoa sebelum belajar dan 4) setelah berdoa guru mengajak anak menyanyikan beberapa nyanyian anak “nama-nama hari” pada hari minggu” 5) guru mengajak anak mengucapkan syair “ciptaan Tuhan”.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti anak diberikan tiga macam kegiatan dalam bermain dengan media bahan bekas yaitu dengan melipat koran bekas membentuk perahu, mewarnai gambar matahari dan mengurutkan gambar bintang dari yang terkecil sampai yang terbesar.

1. Kegiatan Istirahat

Aktivitas yang dilakukan yaitu cuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdoa sebelum makan dan makan bersama-sama.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan ini guru meminta kepada anak untuk menyebutkan kembali “nama-nama hari” yang telah di nyanyikan sebelumnya, kemudian guru meminta anak kembali mengucapkan syair “ciptaan Tuhan”. Setelah iitu, guru mengingatkan kembali kepada anak tentang cara melipat Koran bekas membentuk perahu. Kemudian berdoa dan mengucapkan salam sebelum pulang.

1. **Tahap Observasi**

Pada pelaksanaan kegiatan bermain dengan media bahan bekastentang melipat koran bekas membentuk perahu peneliti melihat kemampuan setiap anak, dimana terdapat anak yang mampu melaksanakan kegiatan dengan benar, dan sesuai dengan apa yang diminta oleh ibu guru, dan terdapat beberapa anak yang masih cukup dan kurang dalam melaksanakan kegiatan dengan benar.

Siklus II pertemuan II pada hari Sabtu tanggal19 Mei 2012 dengan anak didik kelompok B1yang berjumlah 13 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan 2 adalah berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan II**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Penilaian** |
| **1** | Mengumpulkan informasi atau data sebagai bahan dalam memecah masalah | B |
| **2.**  | Menetapkan dan menjelaskan jenis kegiatan bermain dengan media bahan bekas | B |
| **3** | Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bermain dengan media bahan bekas | B |
| **4** | Guru meminta anak melakukan kegiatan bermain dengan media bahan bekas | B |
| **5** | Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain media bahan bekas. | C |
| **6** | Guru memberikan pujian pada anak yang mampu | B |
| **7** | Guru memotivasi anak yang belum mampu menggunakan media bahan bekas  | B |

*Sumber Data* : Format Observasi Kegiatan Guru Siklus II                                              Pertemuan II  Kelompok B1 Taman Kanak-                                             Kanak  Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang

Dari hasil observasi di atas dapat dijelaskan bahwa dari 7 aspek yang diamati, terdapat 6 kegiatan guru yang penilaiannya sudah masuk kategori baik karena kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan aspek kegiatan yang direncanakan, sedangkan yang kategori cukup ada 1 kegiatan karena guru melakukan kegiatan, namun belum sesuai dengan yang direncanakan dan tidakada kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori kurang, karena guru telah melakukan kegiatan yang telah direncanakan.

**Tabel 4.8 Hasil Observasi Kegiatan Siklus II Pertemuan II**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Anak | Motorik Halus Anak |
| Melipat Kertas Koran Membentuk Perahu |
| **\*\*\*\*** | **\*\*\*** | **\*\*** | **\*** |
| 1 | Azmi Zahran |  |  |  |  |
| 2 | Andini mutmainna |  |  |  |  |
| 3 | Arina Hasby |  |  |  |  |
| 4 | Latifa Azzahra |  |  |  |  |
| 5 | Rahmania Azzahra |  |  |  |  |
| 6 | A.Riswan |  |  |  |  |
| 7 | Muh Ubaidillah |  |  |  |  |
| 8 | Irwansyah  |  |  |  |  |
| 9 | Fitriah Nurdin |  |  |  |  |
| 10 | Kalsa ummi |  |  |  |  |
| 11 | Nuralisa |  |  |  |  |
| 12 | Tasya Salsabila |  |  |  |  |
| 13 | Nuralisa .S |  |  |  |  |
|  | **Hasil Observasi** | **8** | **4** | **1** | **0** |

*Sumber Data* : Format Observasi Kegiatan Anak Siklus II                                   Pertemuan II Kelompok B1 Taman Kanak-                                  Kanak  Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang

Keterangan :

\*\*\*\* = Berkembang Sangat Baik (BSB)

 \*\*\* = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

 \*\* = Mulai Berkembang (MB)

 \* = Belum berkembang (BB)

Berdasarkan hasil observasi diatas menunjukkan bahwa dari 13 orang anak didik terdapat 8 orang anak yang berada dalam kategori sangat baik dalam melipat kertas koran membentuk perahu, 4 orang anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan, 1 orang anak berada dalam kategori mulai berkembang dan sudah tidak ada anak yang berda dalam kategori belum berkembang

1. **Tahap Evaluasi dan Refleksi**

 Setelah melaksanakan kegiatan penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan yang dilakukan oleh guru dan anak dalam kegiatan penelitian

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan telah dilaksanakan dengan baik namun masih perlu persiapan lebih baik lagi untuk mempersiapkan anak dalam kegiatan

1. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan kegiatan bermain dengan media bahan bekas tentang melipat koran bekas membentuk perahu sudah cukup baik, guru berusaha membuat keadaan saat melakukan kegiatan lebih menyenangkan, selain itu guru juga sudah mampu membimbing dan memotivasi anak sepenuhnya bagi yang mengalami kesulitan agar marnpu mengembangkan motorik halusnya meski masih terlihat ada anak yang perlu bimbingan untuk melakukan kegiatan dengan benar.

1. Observasi

 Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan II anak didik telah mempu melaksanakan dengan baik semua kegiatan sesuai indikator. Ini menunjukkan guru sudah cukup baik dan mampu mengembangkan motorik halus anak didik melalui kegiatan bermain dengan media bahan bekas tentang melipat koran bekas membentuk perahu.

1. **Rekapitulasi Hasil Analisis Deskriptif Kualitatif Siklus 1 dan Siklus II**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan dari dua siklus dengan masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan,diperoleh hasil bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2 masih terdapat beberapa anak yang masih berada dalam kategori belum berkembang dan sesuai dengan langkah –langkah metode bermain media bahan bekas. Jadi pada siklus 1 pertemuan 1dan 2 dapat dikatakan bahwa peningkatan motorik halus belum tercapai,hal ini disebabkan karena terlihat masih beberapa anak yang masuk kategori belum berkembang. Kemudian pada siklus 2 terdapat peningkatan motorik halus anak dalam bermain dengan media bahan bekas. Hal ini dikarenakan karena pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2 sudah tidak terdapat anak yang berada dalam kategori belum berkembang.

Dari 13 anak yang menjadi objek penelitian semuanya dapat diarahkan dan dapat dibimbing serta tidak memerlukan bimbingan lebih lanjut dari ibu guru. Artinya, bahwa melalui bermain dengan media bahan bekas, maka perkembangan kreativitas pada anak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 040Wakka Pinrang mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Untuk itu, peneliti menguraikan hasil yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

**Tabel 4.9. Rekapitulasi Hasil Analisis Kegitan Bermain Dengan Media Bahan Bekas Anak Didik Siklus I dan II**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | Nama anak didik | Siklus I Siklus II |
| Pertemuan 1 | Pertemuan 2 | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 |
| Menggunting dan menempel Koran bekas membentuk mainan | Melipat Koran Bekas Membentuk Perahu | Menggunting dan menempel Koran bekas membentuk mainan | Melipat Koran Bekas Membentuk Perahu |
| \*\*\*\* | \*\*\* | \*\* | \* | \*\*\*\* | \*\*\* | \*\* | \* | \*\*\*\* | \*\*\* | \*\* | \* | \*\*\*\* | \*\*\* | \*\* | \* |
| 1 | Azmi Zahran  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Andini Mutmainna |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Arina Hasby |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Latifa Azzahra |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Rahmania  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | A.Riswan  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | M. Ubaidillah  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Irwan  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Fitriah Nurdin  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Kalsa Ummi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | Nuralisa  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | Tasya Salsabila |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | Nuralisa.S |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Hasil Observas |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

 *Sumber Data* :  Format Observasi Motorik Halus Anak Didik Siklus I dan siklus II kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka

Keterangan :

\*\*\*\* = Berkembang Sangat Baik (BSB)

 \*\*\* = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

 \*\* = Mulai Berkembang (MB)

 \* = Belum berkembang (BB)

 Dari data pada pertemuan I dan II siklus I tersebut, jelas terlihat bahwa terdapat peningkatan motorik halus anak melalui bermain dengan media bahan bekas, tetapi masih terdapat beberapa anak yang belum mampau atau berada dalam kategori belum berkembang di taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang.

Selanjutnya hasil yang diperoleh selama pertemuan I dan II siklus II, tersebut, tampak bahwa terdapat peningkatan motorik halus anak melalui bermain dengan media bahan bekas di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 040 Wakka Pinrang., di mana hampir semua anak yang diteliti berkembang sangat baik.

**B. PEMBAHASAN**

Kegiatan bermain dengan media bahan bekas yang diterapkan dalam pembelajran selama tindakan penelitian siklus I dan siklus II berlangsung, terbukti mampu meningkatakan indikator motorik halus yaitu menggunting, menempel melipat, dan membentuk bahan bekas.data tersebut merupakan data kualitatif yang diperoleh dari format observasi pada setiap kegiatan yang diberikan.Selama kegiatan yang diberikan selama proses belajar mengajar berlangsung merupakan pelaksanaan tindakan dalam upaya pencapaian motorik halus anak

Perubahan dalam proses pembelajaran selama tindakan penelitian berlangsung yang terjadi pada anak didik adalah ketertarikan anak terhadap kegiatan yang mengalami peningkatan ,ini, terlihat dari sebelumnya anak belum mampu menggunting, menempel, melipat danmembentuk bahan bekas menjadi menarik dan akhirnya mampu.

Dari hasil refleksi tersebut, diperoleh hasil akhir dari siklus II bahwakreativitas anak meningkat secara maksimal dari siklus 1 ke siklus II.Dengan kemampuan anak kategori belum berkembang menjadi mulai berkembang bahkan menjadi berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik yang didominasi kegiatan bemain media bahan bekas

Teori yang mendukung peningkatan kretivitas anak melalui kegiatan menggunting, menempel, melipat dan membentuk Koran bekas demikian pula menurut ( Slaving 1999 : 77 ) bahwa dengan adanya :” bermain media bahan bekas diharapkan agar anak yang tidak dapat memahami dan tidak dapat bermain dengan media bahan bekas dengan bantuan teman atau bantuan guru “ dengan demikian diharapkan agar anak dapat melakukan permainan dengan media bahan bekas secara merata. Anak berkembang secara utuh yaitu berkembang secara fisik, emosional, termasuk juga anak berkembang dalam pencapaian peningkatan motorik halus yang lebih kompleks..

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain dengan media bahan bekas merupakan salah satu cara kegiatan pembelajaran di Taman Kanak – Kanak yang menarik ,menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak sehingga kemampuan dasar anak dapat berkembang dengan kegiatan yang dialami mengikuti naluri atau perasaan yang muncul secara spontan dari anak serta dapat digunakan sebagai kegiatan Pembelajaran yang dapat meningkatkan segala aspek kemampuan anak dan dalam hal ini dikhususkan pada peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan bermain dengan media bahan bekas.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A . KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa dengan adanya kegiatan bermain dengan media bahan bekas dapat meningkatkan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 40 Wakka Pinrang . Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan peneliti dimana siklus I peningkatan motorik halus anak masih kurang karena masih ada beberapa anak yang masuk dalam kategori belum berkembang dan juga terdapat beberapa item yang tidak terlaksana namun, setelah masuk siklus II dimana peningkatan motorik anak mengalami perubahan yang jauh lebih baik. Begitu pun proses mengajar guru karena dalam melakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilakukan guru sudah optimal

**B . SARAN-SARAN**

 Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dianjurkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru Taman Kanak-kanak khususnya Taman Kanak-Kanak Satu atap SDN 40 Wakka pinrang, agar menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan

74

1. Kepada guru Khususnya Taman kanak – kanak Satu Atap SDN 40 Wakka, supaya selalu menerapkan kegiatan bermain dengan media bahan bekas untuk meningkatkan motorik halus anak setelah selesainya penelitian ini
2. Kepada guru Taman Kanak - Kanak, agar memperbanyak mempergunakan bahan yang ada disekitar seperti bahan bekas selain mengajarkan anak berhemat agar anak juga dapat memanfaatkan bahan bekas sebagai alat yang berguna.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi, 2001, *Manajemen Penelitian,* Jakarta: Grafindo

Csikszentmihalyi, M., 2006*, Creativity*. Harper Collins Publisher, Inc : New York

Departemen Pendidikan Nasional, 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* Jakarta: Balai Pustaka

\_\_\_\_\_\_\_ , 2010. *Kurikulum PAUD.* Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar.

Eliyawati, Cucu. 2008. *Media dan Sumber Belajar di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: UPI

Elliot, J. 2007. *Action Research For Educational Change.* Philadelphia

Hurlock, Elisabeth B, 2008. *Ilmu Jiwa Perkembangan*, Jakarta 1, Erlangga,

\_\_\_\_\_\_\_ , 2009. *Perkembangan Anak Jilid 1*(Edisi 6). Jakarta Penerbit Erlangga

Jamaris Martini, 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

Kartini, Kartono, 2007, *Ilmu Mendidik Teorits dan Praktis,* Bandung: Mandar Maju

Marpaung Y, 2002. *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Mata Pelajaran Matematika (Model-Model Pembelajaran),* Jakarta: Depdiknas.

Mollie S. Smart and Russell C. Smart, 2003. *Children Development and Relationships*, Collier MacMillan International Edition.

Mubiar Agustin, 2008. *Mengenali dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-Kanak/Raudlatul Athfal*, Bandung : RIZQI PRESS

Munandar, S.C.U., 5.2005. Pengembangan Kreativitaas Anak Berbakat. Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta

Musthafa, Bachrudin. 2008. *Dari Literasi Dini Ke Literasi Teknologi*, Jakarta : PT. Cahaya Insani Sejahtera

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana

Petterson, Candida, 2006, *Looking forward through the lifespan*, Australia: Prentice Hall

76

Rachmani, Immanuella F. 2003. *Mencerdaskan Motorik Halus*, Jakarta: Rineka Cipta

Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Sastroasmoro S. 2007. *Membina Tumbuh Kembang Bayi dan Balita*. Cetakan I. Badan Penerbit Ikatan Dokter Anak Indonesia. Jakarta

Slavin, 1999. *Cooperative Learning Theory Research and Practice.* University: Allyn and Bacon

Soetjiningsih. 2002. *Tumbuh Kembang Anak*. Cetakan II, EGC, Jakarta

Soetjiningsih. 2007. *Kirigami Seni LipatPotong Kertas*. Cetakan IV, EGC, Jakarta

Suryabrata, Sumadi, 2003, *Psikologi Perkembangan,* Jakarta: Rajawali.

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

Uzer, Usman. 2004. *Menjadi Guru Profesional,* Jakarta: Remaja Karya.

Wallas,Graham. 1999. *Creativity Process Stage.Philadelphia*

Yamin, M. 2005, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Press

Yuliani Nurani, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka