

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI
PERMAINAN MENJIPLAK MENJADI GAMBAR
USIA 5-6 TAHUN DI TKQ AN-NUR
SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah sebagai salah satu persyaratan
menyelesaikan program studi Strata Satu (S. I) untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh:

Halimah

Npm: 151320799

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
(PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PERGURUAN TINGGI ILMU ALQUR'AN
JAKARTA
2019 M/1440 H**

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI
PERMAINAN MENJIPLAK MENJADI GAMBAR
USIA 5-6 TAHUN DI TKQ AN-NUR
SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah sebagai salah satu persyaratan
menyelesaikan program studi Strata Satu (S. I) Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh :

Halimah

Npm: 151320799

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
(PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PERGURUAN TINGGI ILMU ALQUR'AN
JAKARTA
2019M/1440 H**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Halimah

Nomor Pokok Mahasiswa : 15.13. 20.799

Jurusan/ Konstentrasi : PIAUD

Fakultas / Program : Tarbiyah

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui
Permainan Menjiplak Menjadi Gambar di TKQ

An-nur Tomang Jakarta Barat.

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya ssesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi hasil jplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut sesuai dengan sanksi yang berlaku dilingkungan Institut PTIQ dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, 13 September 2019

Yang Membuat Pernyataan



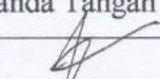
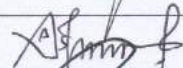
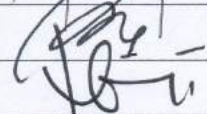
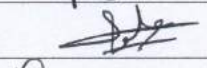

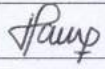
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI
UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI
PERMAINAN MENJIPLAK MENJADI GAMBAR
DI TKQ AN-NUR TOMANG JAKARTA BARAT

Disusun Oleh :

Nama : HALIMAH
Nomor Pokok Mahasiswa : 15.13.20.799
Fakultas/Program : Tarbiyah

Telah diujikan pada sidang munaqasah pada tanggal 13 September 2019

TIM PENGUJI

No	Nama	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan
1	Dr. H. Baeti Rohman, M.A	Ketua Sidang	
2	Aas Siti Sholichah, M. Pd	Penguji I	
3	Salehhudin A. Syukur, M. Ag	Penguji II	
4	H. Ali Imran, SQ. MA	Pembimbing I	
5	Wildan Alwi, M. Pd. I	Pembimbing II	
6	Eri Anggraini	Sekretaris Sidang	

Jakarta, 13 September 2019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Institut PTIQ Jakarta


Dr. H. Baeti Rohman, M. A

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi

UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN MENJIPLAK MENJADI GAMBAR DI TKQ AN-NUR TOMANG JAKARTA BARAT

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh :

Halimah

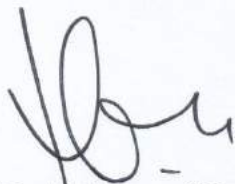
NPM : 15.13.20.799

Telah selesai dibimbing oleh kami, dan menyetujui untuk selanjutnya dapat diujikan

Jakarta, 13 September 2019

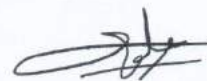
Menyetujui,

Pembimbing I



H. Ali Imran, SQ. MA

Pembimbing II



Wildan Alwi, M.Pd.I

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Qur'an (PTIQ)

Jakarta



Dr. H. Baeti Rohman, MA

Motto

Setiap kegagalan adalah keberhasilan yang tertunda, oleh karena itu jangan pernah menyerah jika mengalami kegagalan.

Coba,,,Coba,,,,Coba,,,, dan teruslah berusaha, karena dengan berusaha pasti akan mendapatkan hasil yang terbaik dari Allah.

Motto

Allah akan melihat sampai dimana kita berusaha, karena dengan berusaha dan berdo'a Allah kasih kemudahan di setiap permasalahan yang kita hadapi, yakinlah saudaraku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran ALLAH S.W.T atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : Upaya Peningkatan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar Di TKA AN-NUR pada Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini ditunjukkan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan strata pada Program Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Perguruan Tinggi Al-Qur'an Jakarta.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasehat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing. Segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghanturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati :

1. Prof. Dr. H. Nasaruddin Umar, MA. Selaku Rektor Institut PTIQ Jakarta
2. H. Baeti Rohman, MA. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
3. H. Ali Imron, SQ, MA. Selaku Ketua Program Studi PIAUD Institut PTIQ Jakarta
4. KH. Luthfi Fatulloh selaku Kepala Baznas (Bazis) Kotamadya Jakarta Barat
5. H. Salehuddin A. Syukur, M.A. selaku Ketuan Yayasan At-Taufiqiyah
6. H. Ali Imran, SQ. MA selaku Dosen Pembimbing I
7. Wildan Alwi, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II
8. Kepada Kepala Sekolah dan Guru-guru TKQ AN-NUR yang telah membantu dalam memproses data

9. Kepada Orang Tua Tercinta, M. Hadri dan Wardinem yang telah memberikan semangat baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
10. Kepada Suami tercinta Dani yang setia mendampingi serta memberi semangat baik moril maupun materil
11. Kepada Adiku tersayang Luthfiah yang menjaga anakku dan selalu memberikan semangat baik moril maupun materil
12. Kepada buah hatiku tercinta, Nur Fadilah dan Zulfi Salman yang mampu membangkitkan semangatku dengan senyum dan canda tawanya
13. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di Fakultas Tarbiyah PRIDI PIAUD PTIQ Jakarta.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Jakarta, 13 September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	
1. Teoritis	9
2. Praktis	9
F. Kajian Pustaka.....	10
G. Metodologi Penelitian	10
H. Sistematika Penulisan.....	11

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakekat Teori Motorik	
1. Pengertian Motorik	12
2. Perkembangan Kemampuan Motorik.....	16
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan	

motorik.....	18
4. Upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini	20
5. Teori tentang perkembangan motorik halus	21
6. Arti penting mempelajari keterampilan motorik	22
7. Kemampuan motorik halus anak usia dini.....	23
8. Aktivitas yang dapat mengembangkan motorik halus.....	23
9. Karakteristik keterampilan motorik halus anak usia dini	24

B. Hakekat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini.....	25
2. Karakteristik Anak Usia Dini	26

C. Hakekat Bermain

1. Pengertian Bermain	27
2. Karakteristik bermain anak usia dini.....	29
3. Tahapan dan perkembangan bermain.....	31
4. Jenis permainan	32
5. Syarat-syarat permainan yang baik	34
6. Manfaat permainan bagi anak usia dini.....	35
7. Pengertian bermain menurut para ahli.....	36
8. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak	39

D. Hakekat Menjiplak

1. Pengertian Menjiplak.....	40
2. Media Menjiplak.....	40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	43
B. Tempat, dan waktu penelitian	44
C. Jenis penelitian	44
D. Responden	47
E. Instrumen Penelitian.....	47
F. Teknik pengumpulan data	54

G. Teknik analisa data.....	55
-----------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah	56
B. Visi dan Misi	57
C. Keadaan guru dan siswa	59
D. Program KBM	61
E. Hasil Penelitian.....	67
1. Prasiklus.....	67
2. Siklus I.....	71
3. Siklus II.....	76
F. Pembahasan.....	81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

ABSTRAK

Halimah (15.13.20.799)

Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar di TKQ AN-NUR Tomang, Jakarta Barat)

Pada penelitian ini dilatar belakangi kurangnya metode dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui permainan menjiplak menjadi gambar di TKQ AN-NUR. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang peningkatan kemampuan anak usia 5-6 tahun terhadap kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak. Penelitian dilaksanakan di TKQ AN-NUR dengan subjek penelitian adalah kelompok B yang berjumlah 22 anak. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan metode penelitian yang dipakai adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model John Elliot yang dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pemantauan/observasi, dan refleksi sebagai dasar untuk membuat perencanaan ulang pada siklus berikutnya.

Penelitian ini membuktikan bahwa metode penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak menjadi gambar pada anak usia 5-6 tahun di TKQ AN-NUR. Hal ini terbukti dari hasil akhir kegiatan penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil observasi pra siklus memperoleh persentase sebesar 47%. Pada siklus I perkembangan kemampuan motorik halus mulai mengalami peningkatan hasil observasi memperoleh persentase sebesar 69%. Meskipun mengalami peningkatan anak belum mampu mencapai target yang diharapkan dan belum dikategorikan berhasil sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada observasi siklus II menunjukkan peningkatan yang baik. Hasil observasi mendapatkan persentase 82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II ini berhasil dengan baik.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam rangka pengembangan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak menjadi gambar pada anak usia dini.

PERMOHONAN USUL SIDANG SKRIPSI

Kepada Yth,

Dekan Fakultas/Direktur Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

di

Jakarta

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Halimah

NPM : 151320799

Jurusan/ Konsentrasi : PIAUD

Fakultas Program : Tarbiyah

Jumlah SKS yang diperoleh : 156

Alamat : Jl. Tomang Banjir Kanal Rt 010/011
Tomang Jakarta Barat

Nomor Telepon : 089661052356

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui
Permainan Menjiplak Menjadi Gambar Usia 5-6
Tahun di TKQ AN-NUR

Pembimbing I : H. Ali Imran, SQ. MA

Pembimbing II : Wildan Alwi, M.Pd.I

Telah menyerahkan 2 (dua) ekslembar skripsi yang telah selesai disusun dan mendapat persetujuan pembimbing serta telah disahkan oleh Ketua Jurusan Program

Atas dasar tersebut, saya mohon kiranya skripsi dimaksud dapat diajukan (disidang). Adapaun bila berkenan ujian dimaksud pada :

Hari, tanggal : Jum'at, September 2019

Waktu Ujian Jam : 13.00 WIB

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatiannya terima kasih

Jakarta,

Hormat saya

Mengetahui,
Jurusan

Halimah

H. Ali Imran, SQ. MA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa lima tahun pertama adalah masa emas bagi perkembangan motorik anak. Hal ini disebabkan pada usia ini badan anak masih begitu lentur dan mudah diarahkan. Ditambah dengan kesenangannya bereksplorasi dan seperti tak mengenal rasa takut, maka segala gerakan yang diajarkan pada anak akan dianggapnya sebagai satu permainan yang menyenangkan.¹ Oleh karena itu perlu adanya permainan yang dapat mengeksplorasi kemampuan motorik anak usia dini.

Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran sangat penting agar dapat menarik minat anak dalam pembelajaran, oleh karena itu media yang digunakan dirancang sesuai dengan kebutuhan anak, jika anak sudah tertarik dengan media yang guru berikan maka anak akan dapat mengikuti pembelajaran dengan keadaan menyenangkan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pembelajaran motorik, khususnya motorik halus anak usia dini serta kurangnya metode dalam mengajarkan motorik halus pada anak, yang pada umumnya seorang guru hanya mengerti mengajarkan motorik halus melalui media / alat pensil saja, padahal dengan permainan menjiplak menjadi gambar maka pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan membuat anak bereksplor terhadap hasil karya yang sudah dibuat sendiri.

Sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah diatas adalah melalui permainan menjiplak menjadi gambar, maka anak-anak khususnya anak usai 4-6 tahun akan merasa senang dengan permainan ini dan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.

Manusia sebagai makhluk hidup akan tumbuh dan berkembang, mulai dari bayi hingga menjadi dewasa. Proses perkembangan yang dialami oleh setiap

¹ Emi, yuliani, *Perkembangan Motorik*, (Jakarta: Seri ayah bunda, 2009), h. 7.

manusia, khususnya bagi seorang anak tidak berarti tumbuh besar atau bertumbuhnya usia saja, tetapi bertambah pandai, terampil, dan kreatif.²

Anak usia 4 sampai 6 tahun, merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia prasekolah atau Taman Kanak-Kanak.³ Anak usia dini adalah suatu sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi, informasi tentang potensi yang dimiliki anak usia itu sudah banyak terdapat pada media massa dan media elektronik lainnya.⁴

Anak usia dini memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Anak mulai sensitif menerima segala rangsangan dari luar. Salah satu aspek perkembangan yang memiliki potensi yang besar yaitu motorik. Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Pendidikan mencakup usaha sadar untuk menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan perkembangan optimal dan potensi ruang dibawa lahir peserta didik sejak dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai bagian dari seluruh usaha sadar melaksanakan pembangunan masyarakat Indonesia. PAUD bukan lagi hanya terbatas pada konseling pendidikan anak usia dini oleh orangtuanya, yaitu pendidikan informal melainkan sudah mengalami perubahan paradigma.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi

² Hari, Soetjningsih, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2002), h. 55.

³ UU Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Ayat 2, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), h.5.

⁴ Yuliani, Nurafni, *Konsep dasar pendidikan paud*, (Jakarta: Gramedia, 2010) , h. 7-8.

anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak baru lahir sampai dengan delapan tahun.

Pendidikan anak usia dini saat ini kebanyakan hanya mengajar membaca, menulis dan berhitung. Masih banyak pendidikan anak usia dini belum mampu memenuhi kebutuhan anak didik dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Mereka menganggap bahwa anak yang cerdas adalah anak yang pandai membaca, menulis dan berhitung. Hal ini bertentangan dengan program pengembangan kemampuan motorik, dan memberikan banyak kesempatan pada anak untuk melakukan belajar dan bermakna dan sesuai dengan tingkat perkembangannya.⁵

Sejumlah riset seperti dikutip oleh Nurani bahwa perkembangan kecerdasan anak pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini pra sekolah, karena pada usia tersebut anak mengalami “masa peka” yaitu masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap di mana masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan seluruh potensi anak termasuk pula minat dan bakat dalam bidang motorik khususnya yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus.⁶

Umumnya keterampilan tangan dapat lebih cepat dikuasai ketimbang kaki. Selain karena hukum perkembangan memang menunjukkan bahwa syaraf serta otot tangan lebih cepat dari pada kaki, juga karena pada kenyatannya, bagi anak-anak keterampilan tangan lebih bermanfaat ketimbang keterampilan kaki. Oleh karena itu anak lebih banyak meluangkan waktu dan energinya untuk mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keterampilan tangan ketimbang kaki.

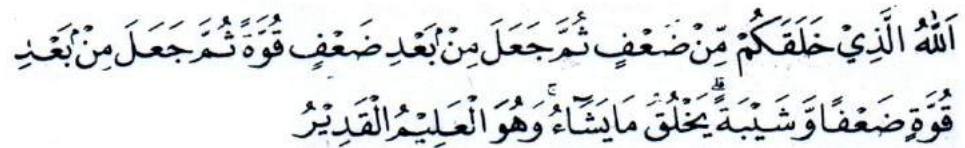
Proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak disebut perkembangan motorik. Secara umum perkembangan motorik bisa dibagi menjadi dua bagian yaitu motorik halus dan motorik kasar. Keterampilan motorik ini pada

⁵ Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik AUD*, (Jakarta: Depdiknas, 2010), h. 26.

⁶ Yuliani, Nurani, *Metodologi Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h . 2.

dasarnya berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot, sehingga dapat dikatakan setiap gerakan yang dilakukan oleh anak.

Dalam firman Allah surat Ar-Rum ayat 54 :



“Allah, dialah yang menciptakan kamu dalam keadaan lemah, kemudian dia menjadikan kamu sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian dia menjadikan kamu sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendakinya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa (QS. Ar-Rum : 54).⁷

Dari ayat ini,terdapat empat kondisi fisik. Pertama, tahap lemah yang di tafsirkam terjadi pada masa bayi dan kanak-kanak. Kedua, tahap menjadi kuat, yang terjadi mulai dari masa pubertas hingga pada masa dewasa. Ketiga,masa menjadi lemah kembali, terjadi penurunan kembali dari masa penuh kekuatan

Perkembangan psikomotorik merupakan modal dasar bagi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan oleh seorang bayi. Tandanya sebuah perubahan yang akan bersifat maju pada bayi yakni adanya perubahan dari gerakan-gerakan refleks (terutama refleks sementara) berubah menjadi gerakan motorik yang disadari, gerakan motorik terdiri dari gerakan motorik halus dan motorik kasar. Keduanya sebagai modal bagi kegiatan bayi di masa yang akan datang.⁸

Ada 6 (enam) persyaratan yang mempengaruhi perkembangan motorik yaitu perkembangan usia, tercapainya kematangan organ-organ fisik, kontrol kepala, kontrol tangan, kontrol kaki dan lokomosi. Psikologi perkembangan bukan hanya teoritis, tetapi juga aplikatif, artinya prinsip-prinsip teori perkembangan akan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi individu.

Bermain menurut *Elizabet Hurlock* merupakan lawan dari kerja, jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, sedangkan bekerja

⁷ Departemen Agama RI, *aL Qur'an dan Terjemah*, (Garut: Al-Jumanatul Ali, 2017), hal.410

⁸ Agoes, Dariyo, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), h. 127.

belum tentu harus dilakukan dengan bahagia, jika dilakukan dengan beban kewajiban tertentu. Jika bermain dilakukan tanpa tujuan atau hasil, bekerja selalu berorientasi pada hasil.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat tertentu atau tidak). Menurut para ahli, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga merupakan suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus dipenuhi.

Bermain merupakan pengalaman yang langsung efektif dilakukan anak usia dini dengan alat atau tanpa alat permainan. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik, dan intelektualnya.

Sementara itu menurut Sudono "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak."⁹

Selain pendapat di atas Scarafe menyatakan bahwa "*A Child play is his way of exploring end with himself*". Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa bermain merupakan cara anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dimana anak membangun hubungan dengan dunia dan diri mereka sendiri, dengan demikian anak akan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekitar kita.

Banyak manfaat bermain yang didapatkan ketika anak melakukan aktivitas bermain baik secara sadar ataupun tanpa mereka sadari. Apalagi jika aktivitas bermain sengaja dirancang untuk tujuan pendidikan. Kebutuhan bermain sudah dimulai sejak bayi biasa mendengar dan melihat dengan jelas. Kemudian berkembang dengan keinginan melihat, memegang, dan melempar

Dalam bermain anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang. Pada usia

⁹Barbara Day, *Early Childhood*, (New York: Me Milan Company, 1994), h. 512.

dua hingga lima tahun, anak memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya.

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.¹⁰ Perkembangan fisik motorik seorang anak yang berkembang pesat pada tahun pertama dan kedua dan terus berlanjut sampai perkembangan fisik motorik yang lebih rumit.¹¹

Dalam tahap awal mempelajari keterampilan motorik, gerakan tubuh masih janggal dan tidak terkoordinasi serta banyak melakukan gerakan yang tidak perlu. Sebagai contoh, pada waktu belajar melempar bola, anak melempar dengan keseluruhan tubuhnya. Akan tetapi, dengan berpraktek lebih banyak keterampilan itu akan membaik dan gerakannya menjadi terkoordinasi, berirama dan anggun. Gerakan tangan, kepala, kaki dan batang tubuh terpadu dalam satu pola. Pada saat berkembangnya keterampilan motorik, meningkat pula tingkat kecepatan, akurasi dan efisiensi gerakan.

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, oleh karena itu tidak memerlukan tenaga.¹² Namun gerakan motorik halus ini memerlukan gerakan yang cermat seperti: gerakan mengambil sesuatu benda dengan hanya menggunakan ibu jari dan telunjuk tangan, gerakan memasukan benda kecil ke dalam lubang, membuat prakarya (menempel, menggunting, menggambar, mewarnai, menulis, menghapus, dan merobek kertas kecil-kecil.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap konstelasi perkembangan individu melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.¹³ Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak

¹⁰ Elizabet, Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2009), h. 158.

¹¹ Farihen, *Jurnal Ilmiah Dinamika*, (Tangerang: VIP, 2009), h. 20.

¹² Ahmad, susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2011), h. 164.

¹³ Ivo, noorlaila, *Panduan lengkap mengajar*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010), h. 50.

berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independent, anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya sendiri. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.

Perkembangan motorik anak, baik perkembangan gerakan tubuh anak motorik kasar maupun gerakan jari-jari anak motorik halus keterampilan motorik diperlukan untuk anak dapat mengolah gerakannya, hal ini diperlukan sebagai kemampuan dasar menulis anak dan kegiatan bantu diri anak dalam kehidupan sehari.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap konstelasi perkembangan individu dipaparkan oleh *Hurlock* melalui keterampilan motorik, anak dapat merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat bermain.

Perkembangan motorik anak, baik perkembangan gerakan tubuh anak (motorik kasar) maupun gerakan jari-jari anak (motorik halus) keterampilan motorik diperlukan untuk dapat mengolah gerakannya, hal ini diperlukan sebagai kemampuan dasar menulis anak dan kegiatan bantu diri anak dalam kehidupan sehari hari.¹⁴

Permainan menjiplak menjadi gambar merupakan permainan yang sangat digemari oleh anak-anak di usia 4 sampai 6 tahun, karena dengan menjiplak maka anak akan menemukan hasil dari jiplakannya tersebut, misalnya dengan menjiplak tangannya sendiri, menjiplak gambar buah, menjiplak gambar mobil,dll.

Permainan yang sangat menyenangkan ini akan membuat anak bebas mengeluarkan ide-ide/gagasan dari fikirannya, permainan menjiplak dapat dilakukan dengan menggunakan media seperti : kertas kosong, pensil, kemudian telapak tangan bisa menggunakan media seperti : kertas karbon dapat juga menggunakan buku khusus menjiplak anak usia dini.

¹⁴ Yusuf, LN, Psikologi Perkembangan Anak, (Bandung: Rosdakarya, 2010), h . 23

Perkembangan dan minat bermain pada anak sejak lahir sampai delapan tahun. Untuk memudahkan pemahaman dalam implementasinya di Indonesia, maka tahapan dan tugas perkembangan anak usia dini akan dibagi ke dalam 4 tahapan, yaitu tahap usia 1 tahun, tahap 2-3 tahun, tahap 3-4 tahun, 4-6 tahun.¹⁵

Oleh karena itu perlu adanya stimulus yang sesuai dengan usia perkembangan anak dari lahir sampai dengan usia 8 tahun, stimulus yang sesuai dengan usia akan berdampak positif untuk perkembangan anak di masa yang akan datang.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul : *Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar.*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Masih kurangnya metode yang menarik dalam mengembangkan motorik halus.
2. Lemahnya motorik halus anak usia dini dalam permainan menjiplak.
3. Kurangnya stimulus dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini.
4. Kurangnya pengetahuan guru dalam meningkatkan motorik halus
5. Kurangnya sarana dan prasarana dalam mengembangkan motorik halus

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas dan agar penelitian ini menjadi fokus serta mendalam, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Peningkatan Motorik Halus Anak usia dini dalam Permainan Menjiplak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah ini adalah :

¹⁵ Yuliani, Nurani, *Konssep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* ,(Jakarta: PT. Indeks , 2010), h. 151.

1. Bagaimanakah upaya peningkatan motorik halus melalui permainan menjiplak menjadi gambar di TKQ annur?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana perkembangan motorik halus di TKQ Annur
2. Untuk mengetahui cara yang diajarkan oleh guru dalam mengembangkan motorik halus
3. Untuk mengetahui apakah kegiatan menjiplak menjadi gambar dalam rangka meningkatkan motorik halus yang dikembangkan oleh peneliti efektif pada anak usia dini di TKQ. Annur Tomang Jakarta Barat.

Kegunaan penelitian

1. Kegunaan Teoritis
 - a) Untuk merangsang pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan motorik halus.
 - b) Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti didalam melihat pembelajaran motorik halus
2. Kegunaan Praktis
 - a) Data yang didapat menjadi acuan bagi para guru dalam menghadapi pembelajaran gerak dan lagu.
 - b) Melengkapi persyaratan dalam meraih gelar kesarjanaan pada fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an

F. Kajian Pustaka

Untuk menghindari terjadinya plagiatisme penelitian, maka peneliti melakukan kajian pustaka terlebih dahulu terhadap buku-buku maupun skripsi yang sudah ada sebelumnya. Maka peneliti akan mencari pembahasan tentang permainan menjiplam dapat meningkatkan motorik halus seperti :

1. Skripsi Faida khoirun nisa dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Teknik Menjiplak Bentuk, Universitas Malang, tahun 2016. Faida dalam skripsinya membahas membahas Teknik Menjiplak.
2. Skripsi Haryati cucu, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjiplak, Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2014, Haryati membahas berbagai kegiatan menjiplak yang menarik untuk anak usia dini.
3. Shih Prathiwi, Upaya meningkatkan motorik halus melalui kegiatan meniru garis, Universitas Malang tahun 2015 dalam skripsinya membahas bagaimana meniru garis.

Ketiga skripsi di atas sangatlah berbeda dengan apa yang akan penulis teliti dalam skripsinya. Penulis disini akan membahas masalah kemampuan menjiplak dalam membuat berbagai gambar yang akan meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif Analisa kualitatif yaitu suatu metode yang dilakukan dalam proses menuturkan, menganalisa dan mengklasifikasikan berdasarkan informasi yang diperoleh dalam penelitian ini adalah penelitian pustaka dan penelitian lapangan. Penelitian pustaka yakni memperoleh data dengan melakukan dan mencermati tulisan, berkas, mempelajari dan meneliti sebagai literatur. Sedangkan penelitian lapangan yakni sarana untuk memperoleh data yang objektif.

Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam masalah-masalah manusia dan sosial, bukan mendeskripsikan bagian permukaan dari suatu realitas sebagaimana dilakukan penelitian kualitatif dengan positivisme. Penelitian menginterpretasikan bagaimana subjek memperoleh makna dari lingkungan sekeliling dan bagaimana makna tersebut mempengaruhi perilaku mereka. Penelitian dilakukan pada kondisi alamiah.

H. Sistematika Penulisan

Skripsi ini tersusun dalam lima bab, yang mana dalam sistematika pembahasannya sebagai berikut :

Bab I merupakan Pendahuluan yang berisi, Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

Bab II merupakan Landasan Teori, meliputi Hakekat Motorik Halus (Pengertian Motorik Halus), unsur-unsur yang mempengaruhi motorik halus, kajian tentang pengembangan motorik halus, tujuan pengembangan motorik halus, tahapan-tahapan motorik halus, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus, Hakekat Anak usia dini (Pengertian anak usia dini, karakteristik anak usia dini), Pengertian Menjiplak, Media Menjiplak

Bab III merupakan Metodologi Penelitian, meliputi tempat dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, metode penelitian, desain penelitian, kriteria Hasil Tindakan, Teknik Pengumpulan Data, teknik Analisa data.

Bab IV merupakan Hasil Penelitian, Kondisi Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Hasil Penelitian (pra penelitian, siklus I, siklus II, Pembahasan (analisa data, interpretasi data).

Bab V merupakan Penutup, meliputi Kesimpulan, dan Saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Teori Motorik

1. Pengertian Motorik

Motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motoris, unsur-unsur yang menentukan ialah otot, saraf dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara “interaksi positif”, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaannya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerak-gerakkan tubuhnya.¹

Dalam Psikologi, kata motor digunakan sebagai istilah yang menunjuk pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot dan gerakan-gerakannya, juga kelenjar. Secara singkat motor dapat dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan terhadap kegiatan organ fisik.²

Proses perkembangan fisik anak berlangsung kurang lebih selama dua dekade (dua dasawarsa) sejak ia lahir, pada saat perkembangan berlangsung beberapa bagian jasmani seperti kepala dan otak yang ada pada waktu dalam rahim berkembang tidak seimbang (tidak secepat badan dan kaki), mulai menunjukkan perkembangan yang cukup berarti hingga bagian lainnya matang.

Perkembangan motorik terdiri atas dua jenis, yakni motorik kasar dan motorik halus. Gerak motorik kasar bersifat gerakan utuh, sedangkan gerak

¹ Dzulkifli, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 31.

² Muhibbin, syah, *Psikologi Belajar*, (Bandung: PT Raja Grafindo, 2006), h. 13.

motorik halus lebih bersifat keterampilan detail. Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah keterangan kedua jenis gerak motorik tersebut.³

a. Perkembangan gerak motorik kasar

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Laura E. Berk, semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya geraknya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat. Dengan membesar dan menguatnya otot tersebut, keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin kompleks. Pada awal tahun pasca kelahiran, gerak motorik kasar anak sudah kompleks dan selalu muncul yang baru, walaupun masih sangat kaku, tidak fleksibel, kurang logis.

b. Perkembangan gerak motorik halus

Perkembangan gerak motorik halus adalah meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus, seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis dan lain sebagainya.

Berbeda dengan Hurlock, E Berk gerak motorik halus ini dengan membandingkannya dengan gerak motorik kasar. Dengan kata lain E.Berk memahami bahwa gerak motorik halus sebagai bentuk kebalikan dari gerak motorik kasar. Ia menyatakan bahwa pada anak usia prasekolah telah terjadi perubahan besar pada gerak motoriknya. Sekedar contoh, gerakan tangan dan jari yang meningkat. Bahkan, pada tahap ini anak sering mencoba makan dengan tangannya sendiri, tetapi orang tua sering kali mencegahnya dengan alasan tangan anak kotor sehingga tidak boleh makan sendiri.

³ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 69.

Berikut ini adalah tabel perbedaan antara gerak motorik kasar dan gerak motorik halus.⁴

Tabel Perkembangan Gerak Motorik Kasar dan Halus pada Anak Usia Dini

No	Usia	Perkembangan Mototik Kasar	Perkembangan Motorik Halus
1	Lahir-1 tahun	Anak mampu tengkurap, terlentang, dan mengangkat kepala dalam keadaan berbaring	Meremas remas kertas, menyobek, dan mencoret sembarang.
2	1-2 tahun	Anak mampu duduk, merangkak, berdiri dengan merambat, berjalan pendek, dan memanjat.	Melipat kertas, menyobek, menempel, menggunting, dan melempar dekat.
3	2-3 tahun	Anak mampu berjalan (mundur dan menyamping serta berkelok), berlari kecil, melompat, melempar, mendorong, dan menyetir sepeda.	Memindah benda, meletakkan barang, melipat kain, mengenakan sepatu dan pakaian.
4	3-4 tahun	Berjalan naik-turun tangga, memilih makanan, berdiri dengan satu kaki, melompat, berputar, menangkap bola, dan mengayuh sepeda roda tiga.	Melepas dan mengancingkan baju, makan sendiri, menggunakan gunting, dan menggambar wajah.

⁴ Suyadii, *Psikologi Belajar PAUD*, (Jakarta: PT. Rhineka Cipta , 2010, h. 70

5	4-5 tahun	Naik turun tangga berpegangan, berjalan dengan ritme kaki yang sempurna, memutar tubuh, melempar dan menangkap bola, menyetir sepeda roda tiga dengan kecepatan cukup dan luwes.	Bisa menggunakan garpu dengan baik, menggunting mengikuti garis, dan meniru gambar segitiga.
6	5-6 tahun	Menunjukkan perubahan yang cepat, bertambah jauh melempar bola dan cekatan menangkapnya, mengendarai sepeda dengan bergaya atau variasi.	Mampu menggunakan pisau untuk memotong makanan-makanan lunak, mengikat tali sepatu, bisa menggambar orang dengan enam titik tubuh, dan bisa menirukan sejumlah angka dan kata sederhana.

Selanjutnya kira-kira mencapai usia 3 tahun, anak sudah mulai bisa mengenakan baju sendiri, bahkan mampu memakai dan melepas sepatunya sendiri. Keterampilan inilah yang disebut E. Berk sebagai self help (keterampilan menolong diri sendiri). Keterampilan menolong diri sendiri akan mencapai puncak kesempurnaan pada usia 6 tahun. Ketercapain semua gerakan ini tidak lepas dari perhatian jangka panjang yang diperakan olehnya, mulai dari gerakan-gerakan tangan dan gerakan lainnya yang saling terkait.

c. Beberapa macam motorik

Gerakan-gerakan itu tidak sama asal dan rupanya .ada gerakan yang merupakan akibat dari kemauan, ada gerakan yang terjadi di luar kemauan dan biasanya kurang disadari karena ia berjalan otomatis. Karena banyak gerakan

yang dilakukan anak-anak, agar lebih mudah mengenali gerakannya, kita bagi gerakan-gerakan itu ke dalam tiga golongan seperti berikut ini⁵ :

a) Motorik statis

Gerakan tubuh sebagai upaya untuk memperoleh keseimbangan, misalnya keserasian gerakan tangan dan kaki pada waktu kita sedang berjalan.

b) Motorik ketangkasan

Gerakan untuk melaksanakan tindakan yang berwujud ketangkasan dan keterampilan, misalnya gerak melempar, menangkap, dll

c) Motorik penguasaan

Gerakan untuk mengendalikan otot-otot, roman muka, dll

2. Perkembangan Kemampuan Motorik

Perkembangan motorik merupakan modal dasar bagi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan oleh seorang bayi. Tandanya sebuah perubahan yang bersifat maju pada bayi yakni adanya perubahan dari gerakan-gerakan refleks berubah menjadi gerakan motorik yang disadari.⁶

Kemampuan motorik dari mulai lahir sampai awal kanak-kanak mengikuti jalan yang sungguh sangat konsisten dari mulai menjadi anak-anak lalu kemudian menjadi dewasa, semua itu terjadwal tepat agar sanggup berinteraksi dengan lingkungannya secara bertahap dan optimal.

Aktivitas seorang anak sudah dimulai jauh sebelum dia dapat melihat cahaya setiap hari dan tidak akan pernah berhenti. Sejak dalam kandungan dia berputar, menendang, jungkir balik dan, menghisap jari. Ketika baru dilahirkan, dia mengangkat kepalanya, meliahat sekelilingnya, menendangkan kakinya dan mengoyang goyangkan tanganya. Semua gerakan pertama anak sangat sederhana dan menggambarkan jenis suatu aktivitas secara keseluruhan dengan sedikit kesadaran kontrol. Hal ini merupakan aktivitas motorik awal.

Aktivitas gerakan motorik didefinisikan sebagai perintah pada kemahiran pada keterampilan motorik yang memperlihatkan kemajuan dalam kemampuan

⁵ Dzulkifli, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006) , h. 32.

⁶ Agoes dariyo, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), h. 127.

untuk menggerakkan secara sengaja dan tepat. Keterampilan anak berlangsung dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks. Misalnya, anak mengangkat benda relatif yang lebih besar dengan seluruh lengannya, kemudian dia berhasil menggunakan gerakan menjepit dengan ibu jari dan telunjuknya untuk mengangkat benda yang sangat kecil ke dalam mulutnya. Setelah dia dapat mengotrol setiap gerakan secara terpisah pada lengan dan telapak tangannya, tungkai dan kakinya, dia akan dapat menggunakan semua gerakan ini untuk berjalan.⁷

Kemampuan untuk berjalan dan ketelitian dalam mencengkram merupakan dua dari kemampuan motorik manusia yang nyata dan tidak tampak saat bayi baru lahir. Urutan Perkembangan Motorik Studi eksperimen tentang perkembangan motorik mengungkapkan adanya pola pencapaian pengendalian otot yang normal dan dengan jelas telah menunjukkan rata-rata pada umur berapa anak mampu mengendalikan bagian tubuh yang berbeda. Sejumlah studi juga telah menunjukkan pola yang dapat diramalkan tentang cara anak mencapai pengendalian motorik dalam kegiatan spesifik. Perkembangan pengendalian motorik mengikuti hukum arah/pola perkembangan.

Pada usia 4 tahun koordinasi motorik halus lebih sempurna, kadang anak usia 4 tahun membongkar kembali balok yang telah disusunnya karena merasa susunannya kurang rapih. Pada usia 5 tahun koordinasi tangan, lengan, dan jari jemari semakin meningkat dan dapat bergerak dengan tepat di bawah perintah mata. Keterampilan motorik halus perlu distimulasi sejak dini. Eksplorasi terhadap lingkungan yang dilakukan oleh anak sangat membantu dalam memanipulasi berbagai objek.⁸

Motorik anak-anak jauh berbeda dengan motorik yang dimiliki orang dewasa perbedaan itu dapat kita lihat dalam 3 hal :

a. Cara memegang

⁷ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Kosep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) , h 4.10.

⁸ Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Depok: Kencana , 2017) h. 118.

Ada perbedaan antara orang dewasa memegang benda/perkakas dengan cara anak memegang perkakas, perkakas dipegang dengan cara khas agar ia dapat mempergunakannya secara optimal. Sedangkan anak-anak asal memegang saja.

b. Cara berjalan

Perhatikan orang dewasa berjalan mereka hanya menggunakan otot-otot yang perlu saja. Sedangkan anak-anak berjalan seolah-olah seluruh tubuhnya ikut bergerak-gerak.

c. Cara menyepak

Perhatikan anak-anak menyepak bola kedua belah tangannya mengaju ke depan dengan berlebih-lebihan.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Motorik⁹

a. Keterampilan Motorik

Keterampilan yang baik akan berkembang menjadi kebiasaan dan kebiasaan menurut Holgard, dkk adalah setiap bentuk yang terulang dengan cepat dan lancar, tersusun dari pola gerakan yang dapat dikenal. Kebiasaan relatif otomatis dengan pola gerakan yang terulang walaupun cenderung kurang diperhatikan perincian kegiatannya. Setelah anak mampu mengendalikan tubuh secara kasar maka akan siap mulai mempelajari keterampilan yang didasarkan atas kematangan sehingga gerakan anak pada waktu baru lahir yang tidak berarti dan tampak acak menjadi lebih terkoordinasi.

b. Keterampilan Tangan

Penggunaan tangan berarti kemampuan menggunakan salah satu tangan. Ada dua kriteria yang dapat digunakan dalam menentukan penggunaan tangan. Pertama, seseorang lebih menyukai tangan yang satu dibandingkan dengan tangan yang lainnya. Kedua, kecakapan atau keterampilan yang

⁹ Agoes dariyo, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), h. 135

digunakan seseorang dengan tangan yang satu dibandingkan dengan tangan yang lain.

c. Keterampilan Kaki

Studi yang dilakukan mengenai keterampilan kaki lebih sedikit dari pada yang mengenai keterampilan tangan. Studi yang pernah dilakukan pada pola keterampilan kaki dan pada usia berapa anak memperolehnya. Keterampilan kaki yang banyak mendapat perhatian ilmiah adalah berlari, melompat tinggi, meluncur, melompat jauh, mendaki, mengendarai sepeda roda dua akan digunakan untuk menggambarkan keterampilan kaki.

Anak-anak yang sudah dapat mengendarai sepeda roda tiga dan sudah lebih percaya diri maka kebanyakan dari mereka akan melakukan akrobat ketika mengendarai sepedanya. Misalnya, menaiki sepedanya ke arah belakang atau mengendarainya sambil berdiri. Pada usia 6 tahun, biasanya anak sudah dapat mengendarai sepeda dengan baik. Untuk menaiki sepeda roda dua diperlukan waktu sekitar 6 bulan sampai satu tahun untuk menguasainya karena keterampilan ini lebih rumit dan lebih sulit. Keterampilan ini memerlukan daya gerak dan keseimbangan yang sama baik.¹⁰

d. Perkembangan Usia

Usia mempengaruhi kemampuan individu untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan penambahan usia, berarti menunjukkan tercapai kematangan organ-organ fisik. Kemudian ditopang pula oleh berfungsinya sistem syaraf pusat yang mengkoordinasikan organ-organ tubuh, sehingga seseorang dapat melakukan aktivitas motorik kasar maupun motorik halus.

e. Tercapainya kematangan organ-organ fisiologis

Kematangan organ fisik ditandai dengan tercapainya jaringan otot yang makin kompleks, kuat dan bekerja secara teratur. Pada masa pertumbuhan bayi maupun anak, kematangan fisiologis ini dipengaruhi oleh faktor usia, nutrisi, dan kesehatan individu. Makin tinggi usia seseorang, makin

¹⁰ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Kosep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) ,h 4.17.

matang organ-organ fisiologisnya. Namun kematangan ini, tak lepas dari faktor nutrisi yang dikonsumsi setiap harinya. Nutrisi yang baik yaitu makanan-makanan yang mengandung gizi, vitamin, protein akan menjamin kesehatan seseorang. Bayi maupun anak yang memiliki kondisi sehat cenderung memiliki kematangan fisiologisnya, dibandingkan dengan bayi atau anak yang sakit-sakitan.

f. Kontrol kepala

Pada usia 1-5 bulan, bayi masih sering tertidur dengan kepala terbaring di atas tempat tidur. Ia belum mampu untuk tengkurap, karena kontrol untuk mengangkat kepala belum dapat dilakukan dengan baik.

g. Lokomosi

Lokomosi ialah kemampuan untuk bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Kemampuan ini berkembang sejalan dengan penambahan usia dan tercapainya kematangan organ-organ fisik, serta berfungsinya sistem syaraf pusat. Dengan demikian kemampuan bergerak/berpindah sangat dipengaruhi oleh faktor internal yang bersifat fisiologis.

4. Upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini

Salah satu upaya yang dapat dilakukan melalui visual motorik. Visual motorik adalah kegiatan permainan yang lebih memberikan pengalaman langsung pada anak untuk mengenal arah (atas, bawah, kiri, kanan, depan, belakang). Jadi anak melakukan permainan untuk mengetahui apa yang diperbuat dengan benda-benda atau alat. Kegiatan ini hanya memberikan manfaat untuk perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial emosional anak untuk memperoleh pengalaman yang lebih banyak. Adapun kegiatan-kegiatan visual motorik yang dapat dilakukan di TK yaitu¹¹:

1. Permukaan vertical

¹¹ Masyitoh, *Jurnal Ilmiah Dinamika Media Interaksi dan Edukasi*, (Tangerang: PT VIP.com Press, 2010), h. 38-39.

Melalui latihan permukaan vertical akan membantu mengembangkan otot-otot kecil pada tangan dan pergelangan, sekaligus otot-otot yang lebih besar pada lengan dan punggung, otot-otot besar diperlukan untuk membantu kestabilan sementara melakukan motorik halus.

2. Merobek dan Meremas

Melalui latihan merobek dan meremas kertas dapat membantu mengembangkan otot halus pada tangan yang juga digunakan untuk menulis. Buatlah anak merobek kertas koran atau kertas bekas dengan jari-jarinya dan meremasnya menjadi bola-bola untuk prakarya. Setelah itu berikan keterampilan pada anak untuk meremas kertas dengan satu tangan lalu meremas kertas dengan ujung-ujung jarinya.

3. Menggambar dan Mewarnai

Sering kali terjadi anak-anak diminta untuk menggunakan krayon, pensil warna untuk mewarnai atau menggambar padahal mereka belum mampu memegang alat tulis secara sempurna.

4. Kegiatan Visual Motorik

Kegiatannya seperti membentuk dengan plastisin/lilin, melipat kertas, menggunting, mencocok, kolase, dll

5. Kegiatan Mensensori

Kegiatannya seperti melukis dengan jari, mengambil benda-benda kecil dengan jari.

6. Kegiatan mengembangkan stabilitas

Kegiatannya seperti bergelantungan di palang, menulis di papan tulis, menggambar lingkaran besar menggunakan tangan anak sendiri

5. Teori tentang Pengembangan Motorik Halus

Kemajuan pesat pada kemampuan pengembangan motorik halus akan dicapai anak pada usia 5-6 tahun. Anak telah mampu mengkoordinasikan mata dengan tangan dan antar tiap-tiap anggota tubuh telah berjalan dengan sempurna. Menurut Dodge menajamkan bahwa anak

telah mampu untuk menjaga keseimbangan tubuh dan menggunakan otot-otot tubuhnya secara efektif.

Menurut *Hurlock* mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik halus anak yaitu :

- a. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.
- b. Melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertamanya ke kondisi yang tidak bergantung.
- c. Melalui keterampilan motorik halus anak mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah untuk belajar menulis.
- d. Melalui keterampilan motorik halus anak akan fleksibel bergaul dengan teman sebaya.
- e. Melalui kemampuan motorik halus untuk memperkuat konsep diri anak atau kepribadian anak.

6. Arti Penting mempelajari keterampilan motorik

Keterampilan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pengembangan individu secara keseluruhan. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia Pra sekolah atau usia kelas awal Sekolah Dasar anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis dan baris berbaris. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan). Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan self-cocept tau kepribadian anak. Selain itu stimulasi yang bisa diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik anak adalah sebagai berikut¹² :

- a. Dasar-dasar keterampilan untuk menulis (huruf Arab/Latin dan menggambar)
- b. Keterampilan berolahraga seperti senam
- c. Gerakan-gerakan permainan seperti meloncat, memanjat dan berlari

¹² Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Luxima metro media , 2014), h. 53.

- d. Baris-Berbaris sederhana
- e. Gerakan-gerakan ibadah shalat.
- f. Kemampuan motorik halus bisa di kembangkan dengan cara menggali pasir, menuang air, mengambil dan mengumpulkan batu-batuan, dedaunan dan benda-benda kecil lainnya.

7. Kemampuan motorik halus anak usia dini antara lain¹³

1. Memegang (*Gresping*).

Ada dua jenis kemampuan memegang pada anak usia dini yaitu palmer grasping adalah kemampuan anak menggenggam sesuatu benda dengan menggunakan telapak tangannya dan finger grasping adalah kemampuan anak menggunakan jari-jarinya untuk memegang sesuatu.

2. Mencoret

Anak senang mencoret-coret menggunakan beberapa alat tulis seperti crayon, spidol kecil, spidol besar, pensil warna, kuas, dsb. Coretan ini akan makin bermakna seiring dengan perkembangan kemampuan motorik halus dan kognisi anak.

8. Aktivitas yang dapat mengembangkan perkembangan motorik halus antara lain

- a. Meremas kertas, playdough, tanah liat atau mainan yang lentur yang dapat dibentuk dengan cara meremas
- b. Menjumpit benda-benda kecil dengan menggunakan jari-jarinya
- c. Menggunting

Selain aktiviatas diatas ada lagi yang dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata yang berfungsi meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran antara lain :

- 1) Membuka bungkus permen
- 2) Membawa gelas berisi air tanpa tumpah
- 3) Membawa bola di atas piring tanpa jatuh

¹³ Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Depok: Kencana , 2017) h. 121

- 4) Mengupas buah
- 5) Bermain *palydough*
- 6) Meronce
- 7) Menganyam
- 8) Menjahit
- 9) Melipat
- 10) Mencocok
- 11) Menempel
- 12) Menarik garis
- 13) Menggunting
- 14) Mewarnai
- 15) Menggambar
- 16) Menulis
- 17) Menumpuk mainan
- 18) Menjiplak
- 19) Meniru berbagai bentuk
- 20) Usap abur
- 21) Mengarsir gambar
- 22) Menempel

9. Karakteristik keterampilan koordinasi gerakan motorik anak usia taman kanak-kanak

Karakteristik keterampilan koordinasi gerakan motorik anak usia Taman kanak-kanak ¹⁴

1. Dapat Menggunakan gunting untuk memotong kertas
2. Dapat memasang dan membuka kancing dan resleting
3. Dapat menahan kertas dengan satu tangan sementara tangan yang lain digunakan untuk menggambar, menulis dan kegiatan lainnya.
4. Dapat memasukkan benang ke dalam jarum

¹⁴ Martini, Jamaris , *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Grasindo, 2006), h. 14.

5. Dapat meronce manik-manik dengan benang dan jarum
6. Dapat melipat kertas untuk di jadikan bentuk
7. Dapat menggunting kertas sesuai dengan garis

B. Hakekat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun.¹⁵ Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.¹⁶

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik yaitu motorik halus dan motorik kasar, kecerdasan, sosial emosional, bahasa, agama dan moral serta seni.

Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun.¹⁷

Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak

¹⁵ Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013), h. 78

¹⁶ Yuliani, Nur'aini, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2012) ,h. 6-7.

¹⁷ Ahmad, Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017) h, 45.

dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.¹⁸

.Oleh karena itu anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orangtua yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, hendaklah memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.¹⁹

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa ketika anak memiliki berbagai khasan dalam bertingkah laku. Sebagai orangtua dan pendidik wajib mengerti karakteristik anak usia dini, supaya segala bentuk perkembangan anak dapat terpantau dengan baik. Berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini²⁰ :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa paling potensi untuk belajar
5. Menunjukkan sikap egosentris
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

¹⁸ Ulfah, Maulidya, *Konsep dasar Paud*, (Bandung: Remaja rosdakarya, 2013), h. 87

¹⁹ Yuliani, Nur'aini, *Konsep Dasar Pendidikan Anak*, h. 8.

²⁰ Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Luxima metro media , 2014), h. 181.

C. Hakekat Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan.²¹

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain selayaknya dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.²²

Bermain dapat menjadi sumber belajar, karena memberi kesempatan untuk belajar berbagai hal yang tidak diperoleh anak di sekolah maupun di rumah. Di samping itu, akan menimbulkan pengaruh yang sangat penting bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Karena dengan bermain anak belajar untuk bermasyarakat, berinteraksi dengan teman lainnya, belajar dalam membentuk hubungan sosial, belajar komunikasi dan cara menghadapi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut. Dalam bermain anak juga belajar dalam memahami standar moral, tentang nilai-nilai yang baik dan nilai yang kurang baik(buruk). Sehingga terjalin bentuk komunikasi karena dari hubungan tersebut anak akan belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disenangi banyak orang atau teman.²³

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dengan bermain anak akan melatih otot-otot untuk

²¹ Yuliani, Nur'aini, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2012) ,h. 144.

²² Diana, mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grop, 2010), h. 140.

²³ Mukhtar latif, *Orientasi Baru PAUD*, (Jakarta: Kencana Group , 2013), h. 77.

mencapai keseimbangan dan keterampilan gerakan tertentu. Anak juga dapat melatih gerakan motorik halus dengan menggambar dan melukis. Di samping itu, anak menikmati pengulangan dan bergerak untuk memperoleh kesenangan karena penuh semangat, penuh energi untuk berpetualang. Oleh karena itu, anak seharusnya diberi kesempatan untuk bermain sehingga gerakannya dapat diperhalus melalui pengulangan dan latihan.

Bermain juga mengembangkan aspek kognitif. Dalam bermain gerak dan lagu, anak-anak belajar untuk menyadari dan menguasai tentang bilangan (hitungan), huruf, kecepatan, berat, arah (kiri-kanan), keseimbangan, dan lain-lain. Dan dengan bermain bersama teman, mereka belajar melatih konsep sosial, mengetahui aturan dan belajar tentang aspek-aspek yang ada dalam kebudayaan mereka.

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, orang dewasa akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak. Bentuk-bentuk bermain antara lain²⁴

a. Bermain Sosial

Bermain sosial adalah Partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya.

b. Bermain Seorang Diri

Adalah anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya.

c. Bermain Paralel

Adalah kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri.

d. Bermain Asosiatif

Adalah kegiatan bermain di mana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi(pengaturan).

²⁴ Diana, mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grop, 2010), h. 145.

- e. **Bermain Kooperatif**
Adalah masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain.
- f. **Bermain dengan Benda**
Bermain dengan praktis, simbolis, dan permainan peraturan
- g. **Bermain Sosiodrama**
Bermain dengan imitasi, bermain pura-pura, bermain meniru gerakan.

2. Karakteristik Bermain pada anak usia dini

Menurut *Jefree* dan *Hewson* berpendapat ada enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu :

- a. **Bermain muncul dari dalam diri anak**
Kegiatan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan, bukan paksaan.
- b. **Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati**
Bermain pada anak usia dini harus bebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikan, dan menggairahkan.
- c. **Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya**
Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.
- d. **Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil**
Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak.
- e. **Bermain harus didominasi oleh pemain**
Yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa.

- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain, jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru.²⁵

Sedangkan Menurut H. Hariwijaya Karakteristik bermain yaitu²⁶ :

- a. Bermain dilakukan secara sukarela
- b. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan sehingga dapat dinikmati oleh anak-anak
- c. Tanpa adanya paksaan kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan
- d. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri
- e. Menuntut adanya partisipasi aktif dalam kegiatan bermain
- f. Anak dapat secara bebas mengungkapkan ekspresinya dengan bermain.

Beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh orangtua untuk membimbing anaknya bermain antara lain :

1. Pastikan dalam jadwal kesibukan anak sehari-hari masih terdapat waktu luang yang cukup untuk anak bermain. Sesekali ikut bermain bersama anak, pahami dirinya, kegembiraan, ketakutan dan kebutuhannya.
2. Mendukung kreativitas permainan anak sejauh apa yang diperbuat anak dalam permainan bukanlah perbuatan yang kurang sopan, tidak merugikan, tidak menyakiti dan tidak membayakan diri sendiri dan orang lain
3. Membimbing dan mengawasi anak dalam bermain, tetapi tdiak over protektive

Sekalipun dunia bermain adalah dunia anak-anak tetapi anak membutuhkan peran orangtua untuk dapat berada dalam dunianya itu secara aman

²⁵ Yuliani, Nur'aini, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2012) ,h. 146.

²⁶ Hariwijaya, *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Anak Usia Dini*,(Yogyakarta: Mahadika Publishing, 2009), h. 104.

dan nyaman. Dengan bermain, tidak hanya anak merasa senang dan bahagia ketika melakukannya, tetapi dengan bimbingan yang tepat dari orangtua. Potensi diri anak juga dapat berkembang, anak dapat mejadi pintar lewat sarana permainan.

3. Tahapan dan Perkembangan Bermain

Dalam bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang. Pada usia dua hingga lima tahun, anak memiliki pekembangan bermain dengan teman bermainnya.

Menurut Parten dan Rogers ada enam tahapann perkembangan bermain yaitu :

1. *Unoccupied* atau tidak menetap

Anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.

2. *Onlooker* atau penonton/pengamat

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain. Setelah mengamati anak biasanya dapat mengubah caranya bermain.

3. *Solitary independent play* atau bermain sendiri

Tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dalam permainan anak lain.

4. *Paralell activity* atau kegiatan paralel

Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cendrung menggunakan alat yang ada di dekat anak lain. Pada tahap ini anak sudah tidak mempengaruhi anak lain dalam bermain dan permainannya.

5. *Associative play* atau bermain dengan teman

Pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain.

6. *Cooperative or organized supplementary play* atau kerjasama dalam bermain atau dengan aturan.

Saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Anak berkerja sama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama biasanya dipengaruhi oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain.

Dari ke enam tahapan di atas, tampak bahwa dalam bermain anak mengembangkan kemampuannya dan belajar untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain, Bermain juga mengalami perkembangan kemampuan yang berbeda pada setiap anak.

4. Jenis Permainan

Permainan merupakan gejala yang umum, baik di dunia hewan maupun di kalangan masyarakat, seperti lingkungan anak-anak, pemuda, dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan yang lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai. Anak-anakn suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dalam perkembangan.²⁷

Konsep dasar permainan yang digagas Montessori adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa, artinya pekerjaan anak-anak

²⁷ Dzulkifli, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 42-43.

adalah bermain, tugas anak-anak bermain dengan sungguh-sungguh, gagasan Montessori inilah yang menjadi inspirasi lahirnya slogan PAUD di seluruh pelosok tanah air yaitu : Bermain Seraya Belajar, atau Belajar seraya Bermain.²⁸

Bagi anak-anak yang normal, permainan itu merupakan perjalanan sejarah, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya buku harian yang disusun oleh orangtua mengenai perkembangan anaknya sendiri. Di dalam catatan itu dikemukakan, mula-mula anak bermain dengan badannya sendiri, seperti dengan tangan dan kakinya sendiri. Kemudian anak bermain-main dengan alat permainannya. Setelah mencapai umur tiga tahun atau empat tahun, ia membutuhkan kawan untuk bermain bersama-sama. Walaupun pada mulanya mereka bermain secara sendiri-sendiri dengan alat permainannya masing-masing, setelah itu mereka akan bermain bersama sama dengan kedudukan yang sederajat.

Seorang ahli Psikologi *H. Hetzer* dari bangsa Jerman meneliti permainan di kalangan anak-anak, menyebutkan jenis-jenis permainan yaitu :

a. Permainan fungsi

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah gerakannya, seperti gerak-gerakan tangan, dan kaki pada bayi. Sedangkan anak-anak, mereka merangkak-rangkak, berlari-lari, kejar-kejaran, dan sebagainya. Bentuk permainan ini gunanya untuk melatih fungsi gerak dan perbuatan.

b. Permainan *Konstruktif*

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah hasilnya. Permainan konstruktif sangat penting bagi anak-anak yang berusia 6 sampai dengan 10 tahun, mereka sibuk membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan, boneka dari kain perca, dan sebagainya.

Ada pula yang disebut permainan destruktif. Bentuk permainan ini lebih bersifat merusak, misalnya merobek-robek, merusak sesuatu, memecahkan, menggoyang-goyang kursi, dan sebagainya. Untunglah masa merusak ini tidak begitu lama. Supaya tidak menimbulkan kekecewaan, disarankan agar orangtua tidak membeli mainan yang mahal-mahal harganya untuk anak-anaknya.

²⁸ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Rosdakarya, 2014), h. 182.

c. Permainan *reseptif*

Sambil mendengarkan cerita atau melihat-lihat buku bergambar, anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif. Cerita pendek yang mengandung benih-benih budi pekerti, rasa sosial, dan rasa keadilan sangat baik untuk membangkitkan fantasi.

d. Permainan peranan

Anak itu sendiri memegang peranan sebagai apa yang sedang dimainkannya. Contoh sebagai penjelasan : bermain dokter-dokteran, supir-supiran, bidan-bidanan dan lain sebagainya.

e. Permainan sukses

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah prestasi. Untuk kegiatan permainan ini sangat dibutuhkan keberanian, ketangkasan, kekuatan, dan bahkan persaingan. Contoh sebagai penjelasan : meloncati parit, meneliti jembatan, memanjat pohon, dan sebagainya.

5. Syarat-syarat permainan yang baik

a. Mudah dibongkar-pasang

Alat permainan yang mudah dibongkar-pasang, dapat diperbaiki sendiri, lebih ideal dari pada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko-toko lebih banyak menjadi bahan tontonan dari pada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat-alat permainan yang diproduksi di pabrik itu.

b. Mengembangkan daya fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya, sesuai dengan ajaran pendidikan modern, alat-alat yang dapat menunjang perkembangan fantasi itu misalnya bak pasir, tanah liat, kertas dan gunting. Jumlah alat-alat itu masih dapat di tambah lagi dengan kapur berwarna, papan tulis dan sebagainya.

c. Tidak berbahaya

Para ahli yang telah meneliti jenis alat-alat permainan sependapat tentang alat permainan yang suka mendatangkan bahaya bagi anak-anak, yaitu tangga, sepeda roda tiga, dan jungkit-jungkitan. Selain itu masih ada lagi yang tergolong berbahaya, seperti gunting yang runcing ujungnya, pisau yang tajam, kompor dan sebagainya.²⁹ Oleh karena itu hendaknya sebagai orangtua harus memperhatikan mainan apa saja yang tidak berbahaya agar anak dapat bermain dengan aman dan nyaman.

6. Manfaat Permainan bagi anak usia dini

Bila masih ada orangtua yang berpendapat “permainan tidak ada gunanya, lebih baik anak-anak dilatih untuk melakukan pekerjaan yang bermanfaat, anggapan itu bertentangan dengan pandangan yang mengatakan bahwa fantasi anak paling banyak berkembang dalam kesempatan bermain.

Beberapa manfaat permainan untuk anak-anak :

1. Sarana untuk membawa anak ke dalam bermasyarakat

Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

2. Mampu mengenal kekuatan sendiri

Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenak kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.

3. Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecendrungan pembawaannya.

Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca, gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki berbeda bentuk-bentuk permainannya dengan anak perempuan.

²⁹ Dzulkifli, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 44.

4. Berlatih menempa perasaannya

Dalam keadaan bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, sebaliknya sementara ada anak yang lain kecewa, hal ini diumpamakan dengan seniman yang sedang menikmati hasil-hasil seninya sendiri.

5. Memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan

Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati dan lain sebagainya.

6. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku

Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

Mengingat pentingnya manfaat bermain seperti yang telah dikemukakan pendidik hendaknya membimbing dan memimpin jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan fantasi, yang dibutuhkan anak bukannya alat-alat permainan yang cakap, melainkan tempat dan kesempatan bermain itu. Khususnya di kota besar, anak-anak perlu mendapatkan tempat-tempat bermain yang terhindar dari bahaya lalu-lintas atau tidak mengganggu kepentingan umum.

7. Pengertian Bermain menurut para ahli³⁰

a. Teori Psikoanalisis oleh *Sigmund Frued*

Teori Psikoanalisis melihat bermain pada anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial. Frued memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Frued percaya bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. Melalui bermain anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemasaran dan memindahkan peran negatif ke objek/orang pengganti.

³⁰ Mukhtar, latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Gruop ,2013), h. 78.

b. Teori Kognitif *Jean Piaget*

Menurut Piaget, anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Sejalan dengan tahapan perkembangan kognisinya, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Dalam teori piaget, bermain bukan saja mencerminkan sikap perkembangan kognisi anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kecerdasan seseorang, maka taraf kecerdasan seseorang akan mempengaruhi kegiatan bermainnya. Artinya bila anak mempunyai taraf kecerdasan di bawah rata-rata, kegiatan bermain mengalami keterbelakangan dibandingkan anak lain yang sesuai.

c. Teori Kognitif *Vygotsky*

Menurut Vygotsky berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan. Kognisi seorang anak. Vgotsky menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognisi karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognisinya.

Bermain merupakan cara berfikir anak dan cara memecahkan masalah. Anak kecil tidak mampu berfikir abstrak karena bagi mereka *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya anak tidak dapat berfikir tentang kuda tanpa melihat kuda sesungguhnya.

d. Teori kognitif *Jerome Bruner*

Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta tidak biasa. Keadaan seperti itu tidak mungkin dilakukan kalau dia berada dalam kondisi tertekan. Sekali anak mencoba memadukan perilaku yang baru, mereka

dapat menggunakan pengalaman tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sebenarnya. Perilaku-perilaku rutin yang dipraktikan dan dipelajari berulang-ulang dalam situasi bermain terintegrasi dan bermanfaat untuk mengembangkan pilihan-pilihan perilaku bagi anak. Selanjutnya bermain memungkinkan anak bereksplorasi terhadap berbagai kemungkinan yang ada, karena situasi bermain membuat anak lebih terlindung dari akibat yang akan diderita kalau hal itu dilakukan dalam situasi sehari-hari.

e. Teori *Sutton Smith*

Menurut Smith bermain yaitu *adaptive variability*. Dalam teori ini dia melakukan analogi antara bermain dengan evolusi yang di dasarkan pada penelitian terakhir dalam bidang *neuro science*, artinya bermain sangat penting bagi perkembangan manusia untuk menunjang potensi adaptif dalam artian luas. Dan menurutnya percaya bahwa transformasi simbolis yang muncul dalam kegiatan bermain khayal misalnya menggunakan balok sebagai kue, memudahkan transformasi simbolis kognisi anak sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas mental mereka. Dengan demikian, anak dapat menggunakan idenya dengan cara baru serta tidak biasa dan menghasilkan ide kreatif.

f. Teori *Bateson*

Menurut Bateson bermain bersifat paradoksial karena tindakan yang dilakukan anak saat bermain tidak sama seperti dengan apa yang mereka maksudkan dalam kehidupan nyata. Saat bergelutan misalnya, serangan yang dilakukan berbeda dengan tindakan memukul sebenarnya. Sebelum terlibat dalam kegiatan bermain perlu kerangka sehingga orang lain tahu apa yang terjadi dalam kegiatan bermain bukanlah yang sesungguhnya. Yang menjadi tanda bahwa itu bukan sungguh-sungguh adalah keceriaan, senyum dan tawa yang ditunjukkan anak. Teori Bateson merangsang minat dalam aspek komunikasi dari kegiatan bermain. Saat bermain peran, anak bisa mengubah-ubah status antara peran pura-pura dengan identitas sesungguhnya. Misalnya, anak bermain peran tiba-tiba anak yang berperan sebagai bayi berjalan-jalan sendiri, maka anak lain segera akan memberi komentar bahwa bayi belum bisa berjalan seperti itu.

8. Faktor-faktor yang mempengaruhi Permainan Anak

Dalam bermain, anak sangat di pengaruhi oleh berbagai faktor yaitu :

a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energi untuk bermain aktif, seperti olahraga. Adapun anak yang kekurangan tenaga(tidak sehat) lebih menyukai hiburan.

b. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang dilakukan dan waktu permainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka.

c. Intelegensi

Pada anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal yang sederhana dan kelembutan. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka menunjukkan kecerdikan, dengan bertambah usia mereka menunjukkan perhatian dalam permainan ketangkasan, dramatik, konstruksi, dll

d. Lingkungan

Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi anak dalam bermain, lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya, di bandingkan dengan lingkungan yang ramai dengan anak-anak.

e. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan permainan yang mahal, adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan yang sifatnya sederhana.

f. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak, artinya anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkan waktu bermain, dibandingkan anak yang tidak memiliki waktu luang.

g. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.

D. Hakekat Menjiplak

1. Pengertian Menjiplak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menjiplak adalah menyalin gambar, bentuk atau tulisan yang sudah ada, atau bisa di anggap mencontoh.³¹

2. Media Menjiplak

Media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.³² Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.³³

Menurut Verneous sebagaimana dipopulerkan oleh Zakiah Derajat menyebutkan bahwa media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan sebagai manusia dan benda yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Di samping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi

³¹ Wahya, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Bandung: Ruang kata Imprint Kawan Pustaka , 2013), h. 269.

³² Arief, Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Penerbit Rajawali Pers,2014), h .6

³³ Arief, Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Penerbit Rajawali Pers,2014), h. 152

dan perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.³⁴

Sementara Marshall McLuhan berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan tersebut, media komunikasi mencakup surat-suarat, televisi, film, dan telepon, bahkan jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang-orang lainnya.³⁵

Adapun media untuk menjiplak adalah kertas, pensil, kertas karbon, dapat juga menggunakan telapak tangan sendiri. Dapat juga menggunakan Lembar Kerja (LK) misalnya anak diperintahkan meniru garis seperti garis lurus, lengkung, datar, miring, dll, dapat juga dengan memesan buku Menjiplak untuk Anak Usia Dini/TK pada Lembaga atau Toko Buku untuk anak usia dini.

Dengan menjiplak diharapkan kemampuan motorik halus anak dapat berkembang dengan baik, jadi seorang peserta didik tidak tiba-tiba dapat menulis dengan lancar jika tidak diberikan stimulus dari sejak dini salah satunya melalui menjiplak.

Permainan menjiplak itu mudah untuk di praktekan oleh anak usia dini dan merupakan salah satu permainan yang disukai oleh anak-anak pada umumnya, dengan permainan menjiplak anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dan dapat bereksplorasi sesuai dengan minat mereka.

Permainan menjiplak menjadi gambar merupakan suatu permainan yang diharapkan dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini, karena melalui menjiplak anak dapat mengembangkan imajinasi dan kreasi sesuai dengan minat anak, ibu guru dapat memberikan contoh seadanya, kemudian anak yang mengembangkan kreatifitasnya.

Adapun cara menjiplak yang mudah bagi anak usia dini yaitu dengan menggunakan kertas jiplak, kertas karbon, dan kertas HVS. Masing-masing cara mempunyai kelebihan dan kelemahan. Ibu guru dapat memberikan contoh

³⁴ Zakiah, Derajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1984), h. 80.

³⁵ Oemar, Hamalik, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara , 2009), Cet 8, h. 201-202.

terlebih dahulu, bagaimana caranya kemudian anak-anak dapat mempraktekkan sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.

Permainan menjiplak bisa menggunakan alat peraga edukasi/patron adalah alat peraga dengan menempelkan patron di atas kertas. Macam-macam patron yakni patron buah, patron hewan, patron sayur, patron alat transportasi, dll. Anak mengenal bermacam-macam bentuk sesuai dengan gambar yang diinginkan. Bahan yang digunakan terbuat dari triplek dikerjakan dengan rapih dan dilapisi dengan cat non toxic sehingga aman digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini. Adapun manfaat alat edukasi menjiplak yakni ³⁶:

- 1) Dapat mengenal bentuk
- 2) Dapat melatih kemandirian
- 3) Dapat melatih motorik halus
- 4) Dapat meningkatkan kreativitas

³⁶ Ambiyar, Nizwardi, dan Jalinus, Media dan Sumber Belajar,(Jakarta: Kencana, 2016), h. 45

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Menurut *Scott* dan *Merrison*, metodologi adalah teori atau gagasan-gagasan yang menghubungkan gejala dengan bagaimana memperoleh penjelasan mengenai gejala-gejala yang dimaksud dalam konteks penelitian dan mengapa gagasan-gagasan tersebut diterapkan. Menurut *Durie* metodologi adalah kajian mengenai bagaimana penelitian dilaksanakan, bagaimana kita mengetahui sesuatu, dan bagaimana pengetahuan ditemukan, dengan kata lain metodologi adalah seperangkat prinsip yang membantu peneliti, kemudian menjelaskan alasan mengapa kita menggunakan perangkat tersebut.¹ Fungsi dari bagian metodologi adalah meyakinkan kepada pembaca dan peneliti sendiri bahwa desain penelitian yang telah ditetapkan tepat untuk memecahkan masalah dan metode yang digunakan tepat dan efektif untuk mengumpulkan dan mengolah data.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengenali subyek penelitian dalam lingkungan alamiahnya secara deskriptif dari kata-kata tertulis atau lisan dari subyek yang sedang diamati. Subyek pasti mempunyai masalah dalam hidupnya.²

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data, fokus penelitiannya ada pada persepsi dan pengalaman informan dan cara mereka memandang kehidupannya.

Alasan peneliti memilih penelitian ini adalah berharap dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini, dan dapat meningkatkan kualitas guru di Indonesia.

¹ Asip, Suryadi, *Menggagas Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), H. 216-217.

² Hamid, Patilia, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 58-59.

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B ”TKQ AN-NUR” Jl. Tomang Banjir Kanal Rt 010/011 Tomang Jakarta Barat. Pada Semester Ganjil Tahun ajaran 2019/2020 yang dilakukan pada bulan Juli 2019. Kegiatan Observasi tersebut dilakukan setiap hari belajar efektif. Jam belajar yang efektif pukul 14.00 -17.00 WIB

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*³). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik.⁴ Dalam hal ini penelitian tindakan kelas tidak terbatas pada tempat, dinding kelas atau ruang kelas, tetapi lebih pada adanya aktivitas belajar dua orang atau lebih peserta didik. Menurut Suharsimi, Suhardjono dan Supardi menjelaskan PTK dengan memisahkan kata-kata yang tegabung didalamnya, yakni penelitian+Tindakan+Kelas, dengan paparan sebagai berikut⁵:

1. Penelitian, menunjuk pada kegiatan mencermati suatu objek, dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan, menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu.
3. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Kelas adalah sekelompok peserta didik dalam waktu sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

³ Endang, Komara, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), h. 52

⁴ H,E, Mulyasa, *Praktik Penelitain Tindakan Kelas*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Cet ke -4, 2011), h. 10

⁵ H,E, Mulyasa, *Praktik Penelitain* , h. 11

Penelitian adalah kegiatan mengaumpulkan, pengelolaan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum. Penelitain adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pengumpulan dam analisis data dilakukan secara ilmiah, baik secara kualitatif maupun kuantitatif, ekperimental maupun non ekperimental, interaktif maupun non interaktif.⁶

Penelitian tindakan menyediakan cara kerja yang mengaitkan teori dan praktik menjadi kesatuan utuh, gagasan dalam tindakan.⁷ Model ini dikembangkan oleh John Elliot.

Terdapat empat komponen dalam model PTK ini, yaitu ⁸ :

- 1) Perencanaan (*Planning*)
- 2) Tindakan (*Actuating*)
- 3) Pengamatan (*Observasi*)
- 4) Evaluasi (*Reflecting*)

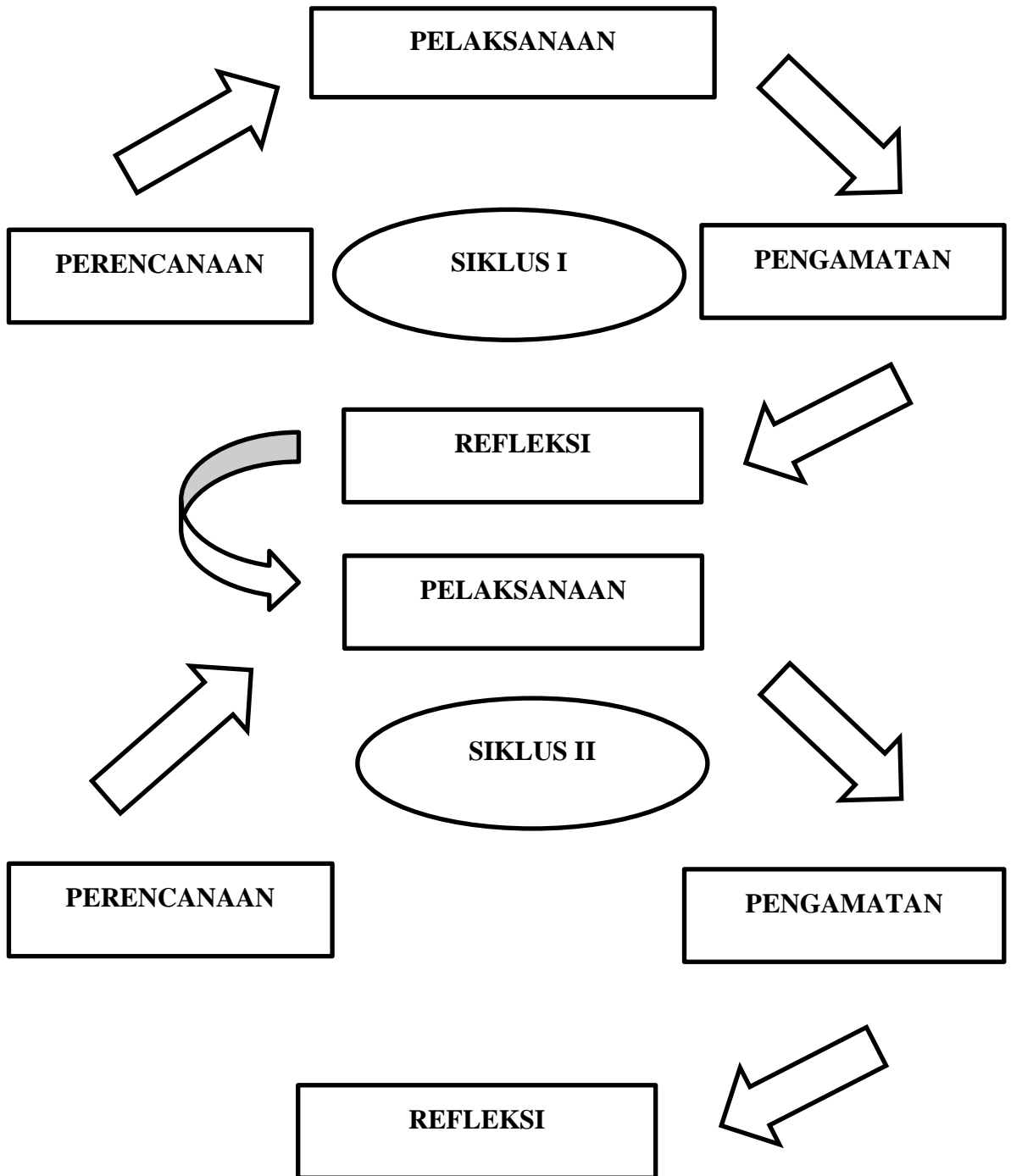
⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan & Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 6.

⁷ Endang, komara, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Refika Aditama, 2012,), Cet. Ke 1, h. 22.

⁸ Mohammad Asrori, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Wacana Prima, 2009), h. 68-69.

Bagan 3.1

Bila digambarkan dalam sebuah bagan, model ini seperti berikut :



Siklus ini akan berhenti apabila kriteria keberhasilan telah tercapai. Menurut Hopkins dalam Wina Sanjaya pelaksanaan tindakan yang dilakukan pelajaran membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun, perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi dan mengadakan refleksi dan melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan dan seterusnya.⁹

Sesuai dengan bagan di atas, penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan. Yaitu :

1. Menyusun perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Melakukan pengamatan/observasi
4. Refleksi

Pada penelitian ini yang melaksanakan permainan menjiplak adalah peneliti bersama-sama guru pamong yang bertindak sebagai observer.

D. Responden

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berusia 5-6 tahun di TKQ AN-NUR dengan jumlah siswa yang diteliti 22 orang siswa terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, pengamatan observasi digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan motorik halus yaitu dapat mencapai indikator keberhasilan melalui aspek-aspek yang dinilai seperti :

1. Anak dapat melakukan kegiatan yang menunjukkan terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas seperti menjiplak, mengecap, menggambar, dll.
2. Anak dapat melakukan koordinasi antara mata dan tangan melalui permainan menjiplak.

⁹ Wina, Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 53.

3. Anak dapat meniru berbagai permainan menjiplak.
4. Anak bersikap baik (berani, rasa ingin tahu) pada saat melakukan kegiatan.
5. Anak memiliki prilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab.
6. Anak memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian.
7. Anak mengikuti aturan.
8. Anak memiliki prilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, guru, dan teman.
9. Anak memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar.
10. Anak memiliki prilaku yang mencerminkan sikap jujur.

Tabel 3.1

Instrumen Penilaian dalam Kemampuan Motrik halus melalui permainan menjiplak menjadi gambar

No	Indikator	Skor	Keterangan skor
1	Kemampuan melakukan kegiatan yang menunjukkan terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri	4	Anak dapat melakukan kegiatan yang menunjukkan terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri tanpa bantuan guru (Sangat Baik)
		3	Anak dapat melakukan kegiatan yang menunjukkan terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dengan arahan guru (Baik)
		2	Anak dapat melakukan kegiatan yang menunjukkan terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dengan bantuan guru (Cukup)
		1	Anak belum dapat melakukan kegiatan

			yang menunjukkan terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri (Kurang)
2	Kemampuan melakukan koordinasi antara mata dan tangan	4	Anak dapat melakukan koordinasi antara mata dan tangan tanpa bantuan guru (Sangat Baik)
		3	Anak dapat melakukan koordinasi antara mata dan tangan dengan arahan guru (Baik)
		2	Anak dapat melakukan koordinasi antara mata dan tangan dengan bantuan guru (Cukup)
		1	Anak belum dapat melakukan koordinasi antara mata dan tangan (Kurang)
3	Kemampuan meniru berbagai permainan menjiplak	4	Anak dapat meniru berbagai permainan menjiplak tanpa bantuan guru (Sangat baik)
		3	Anak dapat meniru berbagai permainan menjiplak dengan arahan guru (Baik)
		2	Anak dapat meniru berbagai permainan menjiplak dengan bantuan guru (Cukup)
		1	Anak belum dapat meniri berbagai permainan menjiplak
4	Kemampuan bersikap baik (berani, rasa ingin tahu) pada saat melakukan	4	Anak sudah dapat menunjukkan sikap baik, mandiri, disiplin, berani, rasa ingin tahu (Sangat Baik).

	kegiatan.	3	Anak sudah dapat menunjukkan sikap baik, mandiri, namun belum dapat disiplin (Baik)
		2	Anak sudah dapat menunjukkan sikap baik, namun belum mandiri dan disiplin (Cukup)
		1	Anak belum menunjukkan sikap baik dan belum memiliki rasa keingin tahuan (Kurang)
5	Kemampuan bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan	4	Anak sudah dapat bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan (Sangat Baik)
		3	Anak sudah dapat bertanggungjawab, namun dengan arahan guru (Baik)
		2	Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik namun belum sampai selesai dalam mengerjakannya (Cukup)
		1	Anak belum mampu bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugasnya (Kurang)
6	Kemampuan dalam berperilaku kemandirian	4	Anak sudah dapat berperilaku mandiri (Sangat baik)
		3	Anak sudah dapat berperilaku mandiri dengan arahan (Baik)
		2	Anak sudah sedikit berperilaku mandiri walaupun masih suka nangis (Cukup)

		1	Anak belum mampu bersikap mandiri (Kurang)
7	Kemampuan anak mengikuti aturan (disiplin)	4	Anak sudah dapat mengikuti aturan dengan baik (Sangat Baik)
		3	Anak sudah dapat mengikuti aturan dengan arahan (Baik)
		2	Anak sudah dapat mengikuti aturan namun masih suka bercanda, ngobrol (Kurang)
		1	Anak belum mampu mengikuti aturan (Kurang)
8	Kemampuan anak memiliki sikap santun terhadap orangtua, pendidik (Guru), teman	4	Anak sudah dapat bersikap santun terhadap orangtua, pendidik, dan teman (Sangat Baik)
		3	Anak sudah dapat bersikap santun namun dengan arahan dari guru (Baik)
		2	Anak sudah dapat bersikap santun, namun sesekali bersikap tidak baik (Cukup)

		1	Anak belum mampu bersikap santun terhadap orangtua, guru dan teman (Kurang)
9	Kemampuan anak bersikap sabar	4	Anak sudah mampu bersikap sabar (Sangat Baik)
		3	Anak sudah mampu bersikap sabar namun dengan arahan (Baik)
		2	Anak sedikit sudah bersikap sabar (Cukup)
		1	Anak belum mampu bersikap sabar (Kurang)
10	Kemampuan anak bersikap jujur	4	Anak sudah mampu bersikap jujur (Sangat baik)
		3	Anak sudah mampu bersikap sabar dengan arahan (Baik)

	2	Anak belum mampu mengontrol kesabarannya, kadang sabar kadang tidak (Cukup)
	1	Anak belum mampu bersikap sabar (Kurang)

Keterangan Skor :

4 = Sangat Baik (tanpa bantuan guru)

3 = Baik (sedikit dibantu guru)

2 = Cukup (selalu dibantu guru)

1 = Kurang (tidak mau mengerjakan)

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi langsung

Dalam observasi langsung, peneliti langsung mengalami subyek atau hal yang mau diteliti, terjun langsung dengan langsung melihat, merasakan, mendengarkan, berfikir tentang subyek atau hal yang akan diteliti. Observasi langsung adalah cara yang sangat baik untuk mendapatkan data kaena peneliti langsung tahu situasi yang diteliti.¹⁰

2. Catatan lapangan

Catatan lapangan diperlukan untuk merekam kejadian dan peristiwa mengenai hal-hal spesifik atau unik yang terjadi selama kegiatan tindakan kelas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa, foto-foto saat proses pembelajaran berlangsung, pemahaman dengan penerapan permainan menjiplak menjadi gambar. Dokumentasi dibuat untuk melengkapi kejadian-kejadian yang terjadi di dalam kelas dan sebagai data pendukung penelitian.

¹⁰ Achmad, Hufaid, *Penelitian Tindakan Kelas*,(Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), h. 89

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian tindakan kelas, sebab menganalisis berarti mengidentifikasi dan mengetahui keberhasilan penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dimulai dari analisis terhadap berbagai jenis permainan dalam meningkatkan motorik halus dengan menggunakan permainan menjiplak. Adapun langkah-langkah pengeolahan data yang terkumpul dari setiap siklus adalah :

1. Menganalisis data hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan setiap siklus dengan analisis deskriptif kualitatif yaitu analisis yang hanya menggunakan paparan sederhana dari fakta yang diperoleh.
2. Analisis data dapat dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu :

$$N = \frac{\sum x}{\sum y}$$

Keterangan :

N = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Total Nilai Anak

$\sum y$ = Jumlah anak¹¹

¹¹ Suharsimi, Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakart : PT. Bumi Aksara, 2002), h. 264.

Untuk menghitung presentase :

$$W = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Keterangan :

W = Presentase

$\sum x$ = Total nilai anak

$\sum y$ = Jumlah anak x Skor Maksimum¹²

¹² Suharsimi, Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2002), h. 264.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti melakukan prosedur tindakan kelas yang dimulai dari mempersiapkan bahan-bahan untuk bermain, pelaksanaan dan pengajaran di kelas yang digunakan untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), lalu membaca dan memahami kerangka teoritis dan metode yang dilaksanakan. Peneliti melakukan kegiatan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan, alokasi waktu setiap pertemuan 60 menit, pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

A. Profil TKQ AN-NUR

1. Identitas TKQ AN-NUR

- | | |
|--------------------------|---|
| a. Nama TKQ | : AN-NUR |
| b. Status Sekolah | : Swasta |
| c. Status Gedung | : Wakaf Masjid |
| d. Status Tanah | : Wakaf Masjid |
| e. Luas Tanah | : + 125 m |
| f. Luas Bangunan Sekolah | : 70 m |
| g. Gabung dengan Lembaga | : Ri'ayatul Ummah (RU) |
| h. Izin Operasional | : kd.09.04/5/PP.00/0867/2014 |
| i. Tanggal Pendirian | : 15 September 1999 |
| j. Telp | : 081296568981 |
| k. Alamat | : Jl. Tomang Banjir Kanal
Rt 010/011 No. 15
Kelurahan Tomang
Kecamatan Grogol Petamburan |
| l. Email | : An-nurtomang@yahoo.cp.id |
| m. Nama Kepala Sekolah | : Nur Ayatti, S.Pd |

2. Sejarah berdirinya TKQ AN-NUR

Dengan adanya jumlah anak usia dini disekitar tomang kecamatan grogol petamburan jakarta barat yang banyak dan sangat minim pendidikan alqur'annnya maka pada tahun 2009 merasa perlu mendirikan tempat pendidikan bagi anak khususnya anak usia dini, yang terletak disamping Masjid An-nur

B. Visi dan Misi TKQ AN-NUR Tomang

Visi

“Untuk menghasilkan generasi muslim yang berakhlak mulia, kreatif, cerdas, dan mandiri.

Misi

1. Membiasakan anak didik untuk bersikap dan bertutur kata meneladani Rasulullah SAW.
2. Mengembangkan bakat dan kemampuan anak melalui bermain sambil belajar secara nyata.
3. Bekerjasama dengan semua pihak dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.
4. Berupaya menjadikan sekolah unggulan melalui kegiatan kemasyarakatan untuk menciptakan dan mengangkat islam.
5. Menyiapkan anak didik dengan kegiatan kecakapan hidup/life skill.

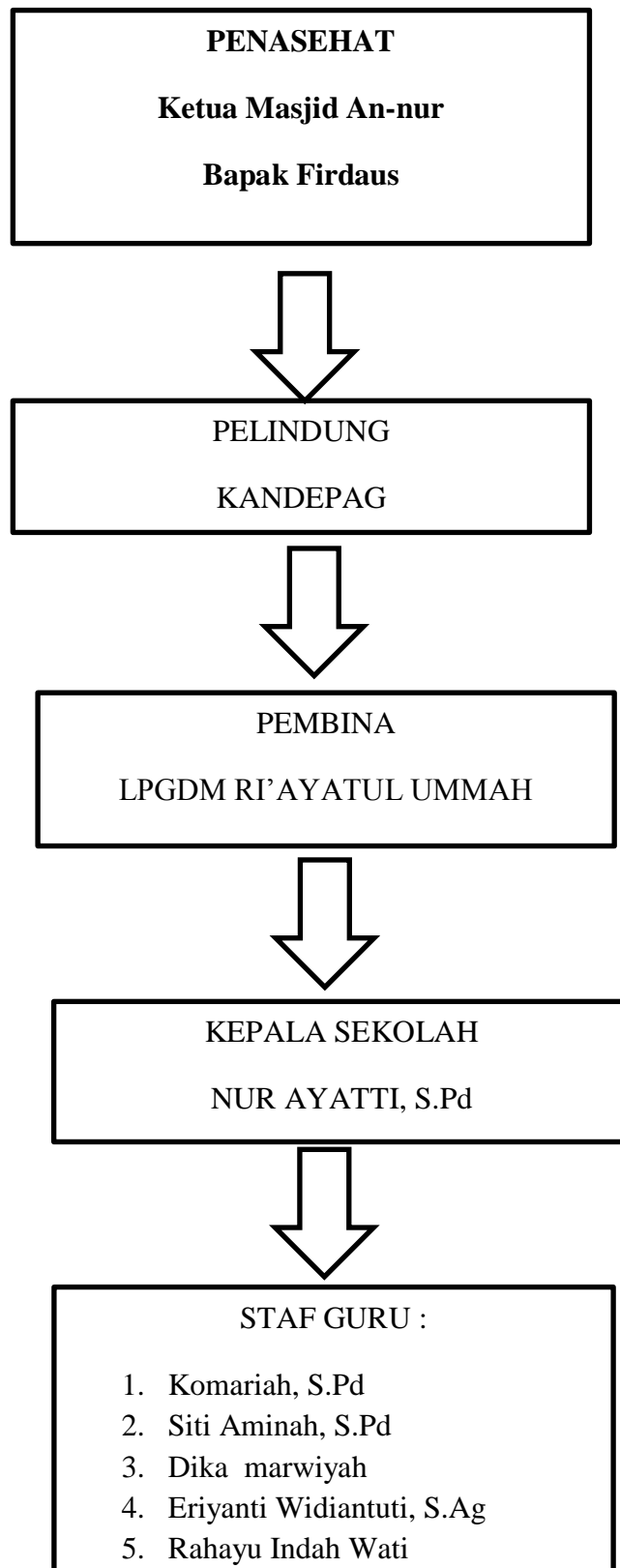
Tujuan

1. Dapat terselenggaranya pendidikan anak usia dini yang profesional dan bertanggung jawab.
2. Dapat menyiapkan peserta didik yang unggul untuk memasuki jenjang pendidikan tingkat besar
3. Dapat memberikan layanan pengasuhan agar terbentuk kepribadian muslim yang kreatif, mandiri, berprestasi, berakhlak mulia dan cerdas

Tabel 4. 1

STRUKTUR ORGANISASI

TKQ AN-NUR Tomang Jakarta Barat



C. Keadaan GURU TKQ AN-NUR

Jumlah guru TKQ AN-NUR pada tahun ajaran 2019/2020 yaitu 6 orang. Seluruh guru yang ada tersebut aktif menjalankan tugasnya sehari-hari. Dengan jumlah guru yang ada telah mencukupi kebutuhan tenaga guru dalam pelaksanaan pengajaran. Adapun keadaan guru dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4. 2
Keadaan Guru TKQ AN-NUR Tomang
Jakarta Barat Tahun Ajaran 2019/2020

NO	Nama guru	Pendidikan	Jabatan
1	Nur Ayatti, S.Pd	S1	Kepala Sekolah
2	Komariyah, S.	S1	Guru
3	Siti Aminah, S.Pd	S1	Guru
4	Eriyanti Widiastuti, S.Pd	S1	Guru
5	Dika Marwiyah	Sedang kuliah S1	Guru
6	Rahayu Indah Wati	Sedang kuliah S1	Guru

Data santri dan santriwan TKQ AN-NUR

Peserta didik TKQ AN-NUR pada tahun 2019/2020 berjumlah 43 siswa, yang terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 20 siswi perempuan. Di TKQ AN-NUR memiliki 2 kelompok belajar, di antaranya 1 kelompok A dan

kelompok B, yang masing-masing kelompok terdiri atas kurang lebih 11 sampai 25 anak. Dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4.3
Keadaan Peserta Didik TKQ AN-NUR Tomang Jakarta Barat
Tahun Ajaran 2019-2020

Kelompok	Jumlah siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
A	11	10	21
B	12	10	22
Jumlah			43

Tabel 4.4
Daftar Nama Anak Kelompok B
TKQ AN-NUR Tahun Ajaran 2019/2020

NO	No. Induk	Nama	L/P	Usia
1	01001	Ahmad Rafif Anwar	L	6 tahun 3 bulan
2	01002	Alvaro Octaviano	L	6 tahun 1 bulan
3	01003	Amira Jazilah	P	6 tahun 2 bulan
4	01004	Andhito Evan	L	6 tahun 1 bulan
5	01005	Berliana Lestari	P	6 tahun
6	01006	Bilal Al-Khaidir	L	6 tahun 2 bulan
7	01007	Dean Faturrohman	L	5 tahun 8 bulan
8	01008	Derrel Aufar	L	5 tahun 9 bulan
9	01009	Dandriil	L	6 tahun
10	01011	Kalista Bilqis	P	6 tahun 1bulan
11	01012	Keyla Aprilia Putri	P	6 tahun 3 bulan
12	01014	Maha Tirta	L	6 tahun
13	01015	M. Hafidz edin	L	5 tahun 10 bulan
14	01016	Nabilah Ramadhani	P	6 tahun 3 bulan
15	01017	Nur Fadilah	P	5 tahun 9 bulan

16	01018	Rendi Mahesa	L	6 tahun 1 bulan
17	01019	Sheyna Dwi	P	6 tahun
18	01020	Syafira Azzahra	P	6 tahun
19	01021	Syakira Humaira	P	5 tahun 7 bulan
20	01022	Viola	P	5 tahun 8 bulan
21	01023	Wafa Pangestu	L	5 tahun 10 bulan
22	01024	Wahyu Suro Adi	L	6 tahun 2 bulan

D. Program KBM (Kegiatan Belajar Mengajar)

1. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Dengan metode PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) dan sistem kelompok anak memperoleh kesempatan untuk memilih kegiatan yang diinginkan yang telah disiapkan oleh guru, lalu anak akan diarahkan untuk mengerjakan pekerjaan secara mandiri dengan pengawasan guru.

2. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di TKQ AN-NUR mengacu pada kurikulum 2013 yang dianjurkan oleh pemerintah dengan beberapa kegiatan tambahan untuk menambah wawasan.

Adapun program Kegiatan Mengajar di TKQ AN-NUR adalah sebagai berikut :

a. Ibadah Bersama

Kegiatan ini dilakukan murid yang beragama islam, belajar do'a-do'a, hafalan surat-surat pendek dan belajar membaca iqro/alqu'an.

b. Pelatihan Untuk Guru

Kegiatan ini dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas guru dalam mengajar, biasanya setahun 3 atau 4 kali pelatihan.

c. Pemeriksaan Kesehatan

\Kegiatan ini diadakan 1 kali persemester, orangtua akan diundang untuk mendampingi anaknya sehingga jika ada hal yang penting dapat langsung ditanyakan.

d. Porseni (Lomba)

Kegiatan ini diadakan setiap 1 tahun sekali, dengan melibatkan anak-anak untuk mengikuti lomba tersebut, dengan tujuan agar anak-anak berani tampil kedepan, dan dapat beradaptasi dengan suasana lomba.

e. Seminar Bagi Orangtua

Kegiatan ini bersifat wajib bagi orangtua murid, dengan pembicara adalah orang yang ahli dalam bidang pendidikan.

f. Manasik haji

Kegiatan ini dilakukan 1 tahun sekali untuk anak-anak dengan tujuan mengenalkan rukun islam yang ke 5 yaitu pergi haji ke tanah suci.

g. Menu Sehat

Kegiatan ini dilakukan 1 bulan sekali untuk anak-anak dengan tujuan mengenalkan makanan yang bergizi dan seimbang untuk anak usia dini

h. Wisuda

Kegiatan ini dilakukan 1 tahun sekali dalam pembelajaran di TKA AN-NUR.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Taman Kanak-Kanak Alqur'an

Semester/bulan/Minggu ke : I/Agustus /III
Hari/Tanggal : Senin,22 Agustus 2019
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Aku/ Anggota Tubuh

Materi dalam kegiatan :

1. Do'a Sebelum belajar
2. Bermain Playdough
3. Menjiplak Telapak Kaki
4. Nyanyi "Nama-nama Jari

Materi yang masuk dalam pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP Penyambutan dan Penjemputan
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan :

1. Tepung terigu, air, minyak goreng, tepung maizena, pasta makanan, baskom (untuk bermain playdough)
2. HVS, Kertasn Origami, Lem, Kardus (untuk Menjiplak)

A. Pembukaan (30 menit)

1. Bernyanyi "Lagu Jari Tangan"
2. Do'a sebelum belajar
3. Mengenalkan aturan bermain
4. Berdiskusi bagian dari anggota tubuh
5. Berdiskusi tentang anggota tubuh dan kegunaannya

B. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
 - a. Bentuk Tangan
 - b. Jenis Anggota Tubuh
 - c. Anak menghitung bagian-bagian Anggota Tubuh
2. Anak bertanya :
 - a. Diskusi tentang cara membuat telapak kaki
3. Anak mengumpulkan informasi :
 - a. Guru memberi dukungan dengan cara membacakan buku
4. Anak Menalar:
 - a. Anak melihat gambar Tangan dan Kaki
5. Anak mengkomunikasikan :
 - a. Kegiatan anak menjiplak tangan dan kaki

Recalling

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak
2. Menguasai kosep pembuatan tangan

C. Penutup (15 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini mainan apa saja yg disukai
3. Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan macam-macam anggota tubuh
4. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
6. Berdo'a setelah belajar

D. Penilaian

1. Sikap
2. Pengetahuan dan Keterampilan

Mengetahui,

Gutu Pamong

Peneliti

Komariah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

PEMBIASAAN

- ❖ Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (5.1)
- ❖ Mampu mengucapkan dua kalimat syahadat
- ❖ Mampu menyebutkan do'a harian

BAHASA

- ❖ Mengulang kalimat yang telah didengar
- ❖ Mengelompokkan macam-macam gambar yang mempunyai bunyi yang sama
- ❖ Membaca gambar yang memiliki kata /kalimat

AKU

Sub Tema : Anggota tubuh

Minggu ke : 3

KOGNITIF

- ❖ Membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
- ❖ Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu
- ❖ Mengisi dan menyebutkan wadah
- ❖ Menghubungkan/memasangkan lambang

SOSIAL EMOSIONAL

- ❖ Suka tolong menolong
- ❖ Melaksanakan tugas kelompok
- ❖ Dapat membedakan milik sendiri dan sekolah

FISIK MOTORIK

- ❖ Berjalan mundur, berjalan ke samping,pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban
- ❖ Meniru tulisan kata B A J U
- ❖ Menjiplak Kaki
- ❖ Menjiplak Tangan
- ❖ Menjiplak Bentuk Geometri

JADWAL MATA PELAJARAN TKQ B AN-NUR

TAHUN AJARAN 2019/2020

Senin

- 13.30 -14.00 WIB : Upacara Bendera
- 14.00-15.00 WIB : Pengembangan akhlaqul karimah
- Surat-surat Pendek
 - Aqidah Akhlaq
 - Asmaul Husna
- 15.00-16.00 WIB : Kesenian
- Kemampuan Berbahasa
- 16.00-16.45 WIB : Wudhu dan Shalat
- 16.45-selesai : Iqro dan Baca

Selasa

- 14.00-15.00 WIB : Pengembangan Akhlaqul Karimah
- Surat-surat Pendek
 - Aqidah Akhlaq
 - Asmaul Husna
- 15.00-16.00 WIB : Matematika
- Tahsinul Kitabah
- 16.00-16.45 WIB : Wudhu dan Shalat
- 16.45 – selesai : Iqro dan Shalat

Rabu

- 14.00-15.00 WIB : Pengembangan Akhlaqul Karimah
- Do'a Yaumiyah
 - Asmaul Husna
- 15.00-16.00 WIB : Bahasa Arab
- Bahasa Inggris
- 16.00-16.45 WIB : Wudhu dan Shalat
- 16.45 – selesai : Iqro dan Shalat

Kamis

14.00-15.00 WIB : Pengembangan Akhlaqul Karimah

- Do'a Yaumiyah

- Kisah Teladan

- Asmaul Husna

15.00-16.00 WIB : IPTEK

Motorik Halus

16.00-16.45 WIB : Wudhu dan Shalat

16.45 – selesai : Iqro dan Shalat

Jum'at

15.30-17.00 WIB : - Olahraga

- Keterampilan / Menu Sehat (Pekam Ke 1)

E. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) itu diawali dengan observasi terhadap minat anak dalam melakukan pengamatan di TKQ AN-NUR yang beralamat di Jalan Tomang Banjir Kanal Rt 010/011 Tomang Jakarta Barat. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di TKQ AN-NUR khususnya kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak pada anak belum berkembang secara optimal. Metode yang diterapkan guru dalam melakukan kegiatan kurang menarik dan monoton kurang bervariasi, oleh karena itu peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan siklus yang meliputi pra siklus, siklus I dan siklus II.

1. Pra Siklus

Sebelum melakukan siklus, peneliti melakukan tahap pra siklus antara lain persiapan penelitian dan observasi praktek langsung dengan permainan menjiplak pada peserta didik kelompok B di TKQ AN-NUR, serta mengumpulkan daftar nilai akhir praktek yang dilakukan pada saat peserta didik melakukan praktek hari Senin, 22 Juli 2019.

Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus, diperoleh daftar nilai praktek kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak pada kelompok B terlihat tabel sebagai berikut

Tabel 4.1 Data Perkembangan Kemampuan Motorik Halus

**TKQ AN-NUR Tomang
Pra Siklus**

No	Nama	Indikator										Jumlah	Rata Rata	% nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Alif	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	18	1,8	45
2	Alvaro	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	17	1,7	43
3	Amira	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	2,1	53
4	Berlin	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	19	1,9	48
5	Bilal	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21	2,1	53
6	Bilqis	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	19	1,9	48
7	Dean	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	18	1,8	45
8	Dandril	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	15	1,5	38
9	Darell	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16	1,6	40
10	Evan	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21	2,1	53
11	Hafidz	3	3	3	2	3	2	1	2	1	2	22	2,2	55
12	Keyla	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	21	2,1	53
13	Tirta	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	50
14	Nabila	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	50
15	Nur dilah	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	23	2,3	58
16	Rendi	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	16	1,6	40
17	Syafira	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	1,9	48
18	Syakira	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	1,9	48
19	Shena	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19	1,9	48
20	Viola	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	14	1,4	35
21	Wafa	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	1,9	48

22	Wahyu	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	14	1,4	35
	Jumlah	46	41	41	36	42	42	33	45	41	44	411	41,1	1,034
	Rata-rata	2,0 9	1,86	1,86	1,64	1,91	1,91	1,5	2,05	1,86	2	18,6 8	1,87	47
	Presentase	52	47	47	41	48	48	38	51	47	50			

Keterangan skor :

1. Kurang/ belum muncul (tidak mau mengerjakan)
2. Cukup (selalu di bantu guru)
3. Baik (sedikit di bantu guru)
4. Sangat Baik (tanpa di bantu guru)

Keterangan Indikator :

1. Anak melakukan kegiatan yang menunjukkan terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas seperti menjiplak, mengecap, menggambar, dll.
2. Anak melakukan koordinasi antara mata dan tangan melalui permainan menjiplak.
3. Anak dapat meniru berbagai permainan menjiplak
4. Anak bersikap baik (berani, rasa ingin tahu) pada saat melakukan kegiatan.
5. Anak memiliki prilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
6. Anak memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian
7. Anak mengikuti aturan
8. Anak memiliki prilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, guru, dan teman
9. Anak memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar
10. Anak memiliki prilaku yang mencerminkan sikap jujur.

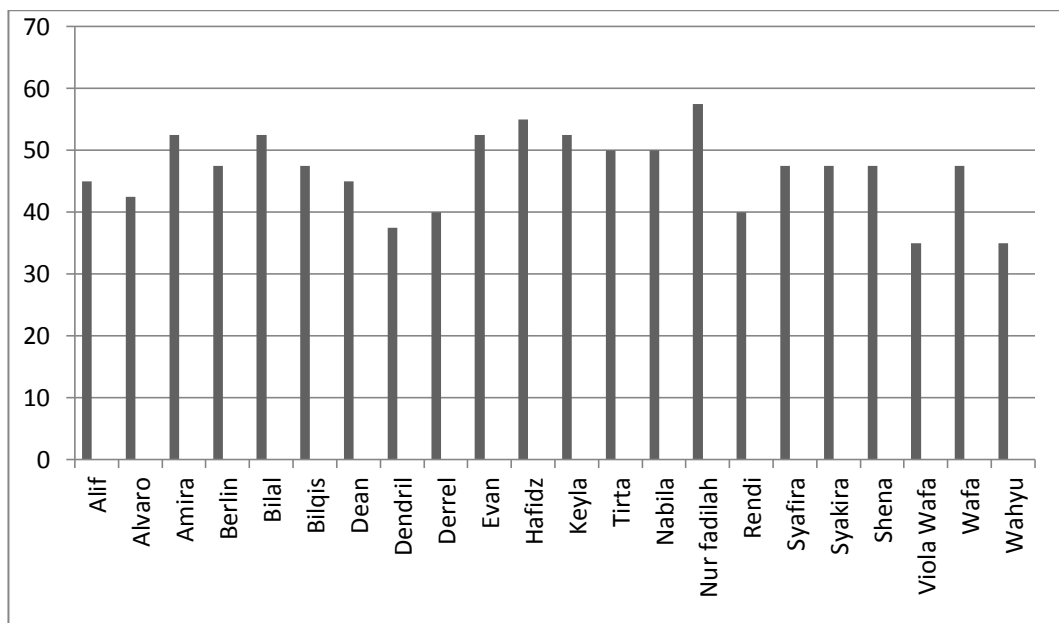
Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak pada

kegiatan pra siklus total 411 dan rata-rata 41,1. Hal ini menunjukkan bahwa guru harus lebih mengupayakan dengan baik agar siklus 1 kemampuan anak mengalami peningkatan.

Berdasarkan penelitian tersebut, persentase yang didapat pada tahap pra siklus ini adalah 47% dari hasil tersebut maka dapat digambarkan persentase kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak di TKQ AN-NUR tahap pra siklus pada diagram batang di bawah ini :

Gambar 4.1 Diagram Batang Presentase Perkembangan Kemampuan Motorik halus melalui permainan menjiplak Tahap Pra Siklus

Pra Siklus



Berdasarkan deagram di atas dapat diketahui bahwa peserta didik yang mendapat nilai tertinggi yaitu nur fadilah sebesar 58%. Sedangkan yang mendapat nilai terendah yaitu Wahyu sebesar 35%.

2. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan diawali dengan kegiatan pengenalan metode yang akan digunakan peneliti untuk meningkatkan motorik halus melalui permainan menjiplak pada wali kelas (Kolaborator). Selanjutnya bersama kolaborator peneliti membuat perencanaan tindakan melalui metode demonstrasi yang meliputi :

- 1) Menyiapkan program kegiatan untuk penelitian yaitu Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah ditentukan sebagai pedoman atau acuan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada siklus yang pertama yang dibuat bersama-sama dengan wali kelas (kolaborator).
- 2) Mengatur ruang kelas dan sarana (media) yang dibutuhkan.
- 3) Menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data berupa lembar observasi.
- 4) Menyiapkan kamera sebagai alat untuk dokumentasi kegiatan yang dilaksanakan.

b. Tindakan (*Acting*)

Untuk tindakan penelitian pada siklus ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Kegiatan belajar dan bermain dilakukan seperti biasa dimulai dengan kegiatan awal yaitu ikrar, dilanjutkan dengan berdo'a sebelum melakukan kegiatan, mengucapkan salam, hafalan surat-surat pendek, dan bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini.

Pertemuan ke I

Pertemuan ini dilakukan pada hari senin, 29 Juli 2019. Peneliti memulai dengan kegiatan bernyanyi bersama, berdo'a bersama serta observasi, kemudian menyampaikan materi yang akan disampaikan, menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran. Bertanya jawab mengenai bagian-bagian anggota tubuh.

Pada kegiatan ini guru menjelaskan bagian-bagian anggota tubuh seperti mata, hidung, mulut, tangan, dan kaki. Kemudian bertanya jawab mengenai

bagian anggota tubuh , mengajak siswa bernyanyi bersama. Peneliti mengenalkan media yang akan digunakan yaitu : kertas HVS, kertas karbon, gambar baju yang akan digunakan sebagai permainan menjiplak. Peneliti menjelaskan bagaimana cara menjiplak dengan dengan kertas karbon diatas kertas yang bergambar. Kemudian anak mulai mencoba untuk melakukannya sendiri, pada siklus ini anak mulai terlihat lebih memahami materi, antusias mengikuti kegiatan.

Pertemuan ke 2

Pertemuan ini dilakukan pada hari selasa, 30 Juli 2019. Peneliti memulai dengan kegiatan bernyanyi bersama, berdo'a bersama serta observasi, kemudian menyampaikan materi yang akan disampaikan, menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran. Bertanya jawab mengenai bagian-bagian anggota tubuh.

Pada kegiatan ini guru menjelaskan bagian-bagian anggota tubuh seperti mata, hidung, mulut, tangan, dan kaki. Kemudian bertanya jawab mengenai bagian anggota tubuh , mengajak siswa bernyanyi bersama. Peneliti mengenalkan media yang akan digunakan yaitu : kertas HVS, pensil , telapak tangan, crayon yang akan digunakan sebagai permainan menjiplak. Peneliti menjelaskan bagaimana cara menjiplak dengan dengan telapak tangan diatas kertas . Kemudian anak mulai mencoba untuk melakukannya sendiri, pada siklus ini anak mulai terlihat lebih memahami materi, antusias mengikuti kegiatan.

Pertemuan ke 3

Pertemuan ini dilakukan pada hari rabu, 31 Juli 2019. Peneliti memulai dengan kegiatan bernyanyi bersama, berdo'a bersama serta observasi, kemudian menyampaikan materi yang akan disampaikan, menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran. Bertanya jawab mengenai bagian-bagian anggota tubuh.

Pada kegiatan ini guru menjelaskan bagian-bagian anggota tubuh seperti mata, hidung, mulut, tangan, dan kaki. Kemudian bertanya jawab mengenai bagian anggota tubuh , mengajak siswa bernyanyi bersama. Peneliti mengenalkan media yang akan digunakan yaitu : kertas HVS, pensil , telapak kaki , pensil

warna yang akan digunakan sebagai permainan menjiplak. Peneliti menjelaskan bagaimana cara menjiplak dengan dengan telapak kaki diatas kertas . Kemudian anak mulai mencoba untuk melakukannya sendiri, pada siklus ini anak mulai terlihat lebih memahami materi, antusias mengikuti kegiatan.

Setelah pelaksanaan peneliti dan kolaborator mengevaluasi mengenai permainan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan anak cukup memahami jenis permainan yang diberikan, kali ini anak antusias dan tidak ada anak yang berlarian di dalam kelas pada saat kegiatan berlangsung.

c. Pengamatan (*Observing*)

Tahapan selanjutnya adalah tahap observasi atau tahap pengamatan tindakan. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator melakukan observasi proses kegiatan dengan menggunakan format observasi yang telah disusun untuk melihat apakah tindakan yang diberikan sesuai dengan yang direncanakan.

Hasil penelitian pada siklus pertama ini perkembangan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak pada peserta didik cenderung meningkat, walaupun peningkatan tersebut belum maksimal

Tabel 4.2 Data Perkembangan Kemampuan Motorik Halus melalui permainan menjiplak menjadi gambar TKQ AN-NUR, Tomang

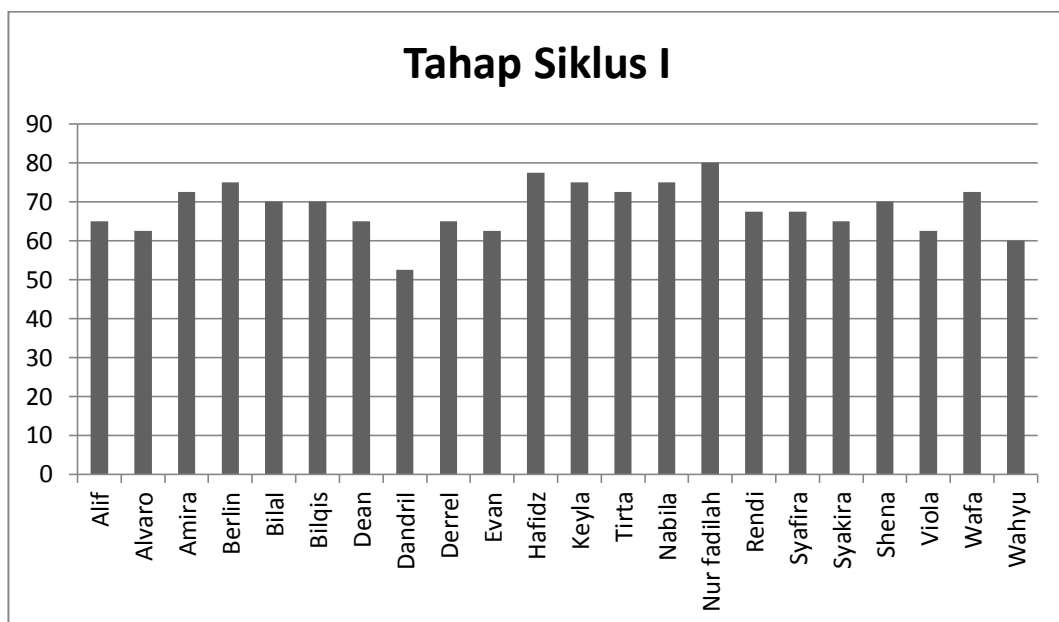
(Siklus I)

No	Nama	Indikator										Jumlah	Rata Rata	% nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Alif	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	26	2,6	65
2	Alvaro	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25	2,5	63
3	Amira	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	29	2,9	73
4	Berlin	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	36	3	75
5	Bilal	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28	2,8	70
6	Bilqis	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28	2,8	70
7	Dean	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	26	2,6	65
8	Dandril	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21	2,1	53
9	Darell	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	26	2,6	65
10	Evan	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	25	2,5	63
11	Hafidz	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	31	3,1	78
12	Keyla	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	30	3	75
13	Tirta	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	2,9	73
14	Nabila	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	75
15	Nur dilah	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32	3,2	80
16	Rendi	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	27	2,7	68
17	Syafira	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	27	2,7	68
18	Syakira	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	26	2,6	65
19	Shena	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28	2,8	70
20	Viola	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	25	2,5	63
21	Wafa	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	2,9	73
22	Wahyu	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	24	2,4	60
	Jumlah	65	57	60	57	59	56	59	63	62	64	602	60,2	1510
	Rata-rata	2,95	2,59	2,73	2,59	2,68	2,55	2,68	2,86	2,82	2,91	27,3	2,74	69

												6		
	Presentas	74	65	68	65	67	64	67	72	70	73			
	e													

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak menjadi gambar pada kegiatan siklus I total skor perolehan 602 dan rata-rata 60,2 hal ini menunjukkan bahwa siklus I mengalami peningkatan, walaupun belum signifikan.

Gambar 4.2 Diagram Batang Persentase Perkembangan Kemampuan Motorik Halus TKQ AN-NUR Tomang Jakarta Barat



Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, persentase yang didapat pada siklus I ini adalah 69%, dari hasil tersebut maka digambarkan persentase perkembangan berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik yang mendapat nilai tertinggi adalah Nur Fadilah, dan Hafidz sebesar 80%, 78%, sedangkan yang mendapat terendah yaitu dandril sebesar 53%.

d. Refleksi (Reflecting)

Setelah melakukan perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan tindakan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi yaitu mengkaji sejauh mana

ketercapaian anak pada materi cukup, anak cukup semangat dalam proses pembelajaran, konsentrasi anak cukup dan tidak ada lagi anak yang bercanda dan berlarian di dalam kelas. Namun masih ada juga anak yang belum memahami materi yang diberikan. Berdasarkan hasil siklus I yang dilakukan dan hasil yang diperoleh anak belum mengalami peningkatan yang signifikan, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada kegiatan siklus II.

3. Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Dari hasil penelitian siklus I, peneliti menyusun perencanaan untuk mengadakan penelitian tindakan lanjutan pada siklus II, yaitu :

- a. Membuat satuan perencanaan tindakan siklus II sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus kedua.
- b. Menyiapkan tempat dan sarana untuk melakukan penelitian.
- c. Menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar observasi.
- d. Menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera.

b. Tindakan (*Acting*)

Pada kegiatan awal guru mengkoordinasikan suasana siap belajar sambil bermain, membuka kegiatan dengan berdo'a, absensi anak, menyampaikan materi yang disampaikan, menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran, tanya jawab mengenai bagian anggota tubuh.

Pertemuan ke I

Pertemuan ini dilakukan pada hari senin, 5 Agustus 2019. Peneliti memulai dengan kegiatan bernyanyi bersama, berdo'a bersama serta observasi, kemudian menyampaikan materi yang akan disampaikan, menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran. Bertanya jawab mengenai jenis-jenis geometri

Pada kegiatan ini guru menjelaskan jenis-jenis geometri seperti segitiga, lingkaran, dan persegi . Kemudian bertanya jawab mengenai bentuk geometri , mengajak siswa bernyanyi bersama. Peneliti mengenalkan media yang akan

digunakan yaitu : kertas HVS, bentuk geometri dari kardus yang sudah dicetak, , pensil yang akan digunakan sebagai permainan menjiplak. Peneliti menjelaskan bagaimana cara menjiplak dengan dengan bentuk geometri diatas kertas HVS. Kemudian anak mulai mencoba untuk melakukannya sendiri, pada siklus ini anak mulai terlihat lebih memahami materi. Pada siklus ini anak mulai terlihat lebih memahami materi, sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dan mampu melakukan permainan menjiplak tanpa dibantu guru.

Pertemuan ke 2

Pertemuan ini dilakukan pada hari selasa, 6 Agustus 2019. Peneliti memulai dengan kegiatan bernyanyi bersama, berdo'a bersama serta observasi, kemudian menyampaikan materi yang akan disampaikan, menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran. Bertanya jawab mengenai jenis-jenis pakaian

Pada kegiatan ini guru menjelaskan jenis-jenis pakaian seperti baju, celana, dan rok . Kemudian bertanya jawab mengenai jenis pakaian ,mengajak siswa bernyanyi bersama. Peneliti mengenalkan media yang akan digunakan yaitu : kertas HVS, gambar celana, kertas karbon, pensil yang akan digunakan sebagai permainan menjiplak. Peneliti menjelaskan bagaimana cara menjiplak dengan dengan kertas karbon diatas kertas yang bergambar . Kemudian anak mulai mencoba untuk melakukannya sendiri, pada siklus ini anak mulai terlihat lebih memahami materi. Pada siklus ini anak mulai terlihat lebih memahami materi, sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dan mampu melakukan permainan menjiplak tanpa dibantu guru.

Pertemuan ke 3

Pertemuan ini dilakukan pada hari rabu, 7 Agustus 2019. Peneliti memulai dengan kegiatan bernyanyi bersama, berdo'a bersama serta observasi, kemudian menyampaikan materi yang akan disampaikan, menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran. Bertanya jawab mengenai aku dan kesukaanku, dan membagi anak menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4/5 orang

Pada kegiatan ini guru menjelaskan apa saja kesukaan anak-anak seperti boneka, kura-kura. Kemudian bertanya jawab mengenai kesukaan anak-anak mengajak siswa bernyanyi bersama. Peneliti mengenalkan media yang akan digunakan yaitu : kertas HVS, cetakan agar-agar, pensil yang akan digunakan sebagai permainan menjiplak. Peneliti menjelaskan bagaimana cara menjiplak dengan cetakan agar-agar diatas kertas HVS. Kemudian anak mulai mencoba untuk melakukannya sendiri, kemudian peneliti memberikan waktu 3-5 menit dalam menjiplak pada siklus ini anak mulai terlihat lebih memahami materi. Pada siklus ini anak mulai terlihat lebih memahami materi, sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dan mampu melakukan permainan menjiplak tanpa dibantu guru,

c. Pengamatan

Tahapan selanjutnya adalah pengamatan tindakan. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator melakukan observasi pada saat kegiatan berlangsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dan melakukan kriteria penilaian sama seperti pada siklus I terhadap hasil tindakan untuk melihat apakah tindakan yang diberikan sesuai dengan yang direncanakan.

Hasil pengamatan peneliti dan kolaborator menunjukkan bahwa anak memahami kegiatan pembelajaran yang diberikan, kali ini anak sangat antusias mengikuti kegiatan dan tidak ada lagi anak yang berlarian di dalam kelas pada saat permainan berlangsung.

Dalam penelitian yang dilakukan penulis bersama kolaborator, diperoleh skor-skor aspek penelitian dalam pemahaman anak. Hasil penelitian pada siklus pertama ini perkembangan dalam kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak cenderung meningkat, walaupun peningkatan tersebut belum maksimal. Berikut ini adalah data siklus II yang dirangkum dalam tabel grafik sebagai berikut :

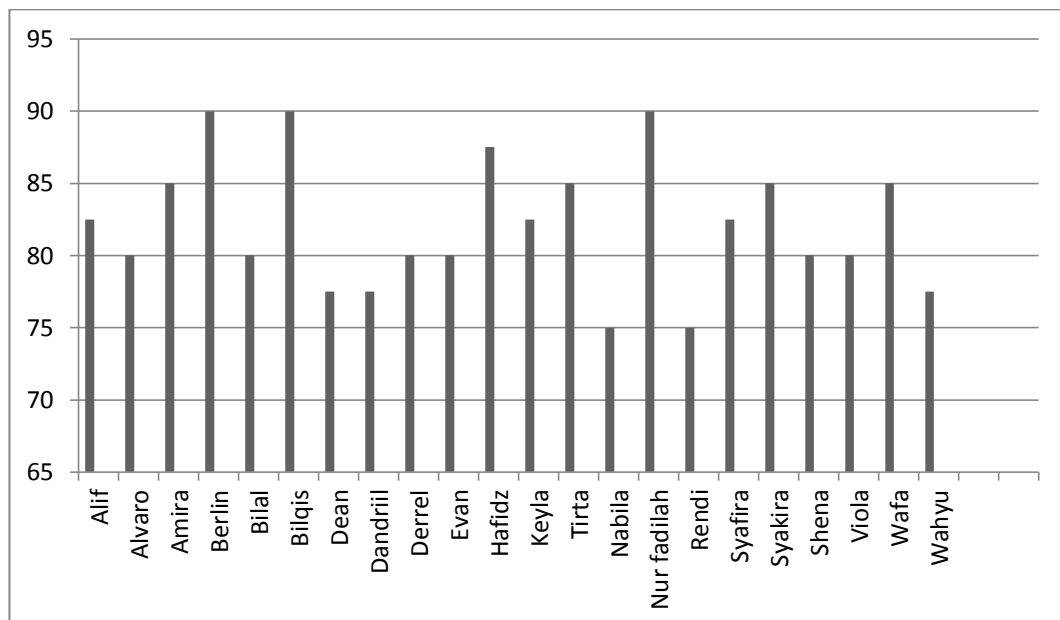
**Tabel 4.3 Data Peningkatan Kemampuan Motorik Halus
TKQ AN-NUR Tomang
Siklus II**

No	Nama	Indikator										Jumlah	RataRata	% nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Alif	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	33	3,3	83
2	Alvaro	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32	3,2	80
3	Amira	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	34	3,4	85
4	Berlin	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	36	3,6	90
5	Bilal	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	34	3,4	80
6	Bilqis	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	3,6	90
7	Dean	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	3,1	78
8	Dandril	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	3,1	78
9	Darell	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	32	3,2	80
10	Evan	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	32	3,2	80
11	Hafidz	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	35	3,5	88
12	Keyla	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	33	3,3	83
13	Tirta	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	34	3,4	85
14	Nabila	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	30	3	75
15	Nur dilah	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	36	3,6	90
16	Rendi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	75
17	Syafira	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	33	3,3	83
18	Syakira	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	34	3,4	85
19	Shena	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	32	3,2	80
20	Viola	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	32	3,2	80
21	Wafa	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	34	3,4	85
22	Wahyu	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	3,1	78
	Jumlah	80	76	76	74	69	72	70	70	70	70	725	72,5	1,811
	Rata-rata	3,64	3,4	3,36	3,3	3,1	3,2	3,1	3,1	3,1	3,1	32,9	3,30	82

			5		6	4	7	8	8	8	8	5		
	Presentase	91	86	84	84	78	82	80	80	80	80	80		

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak pada siklus II total skor perolehan 725 dan rata-rata 72,5 hal ini menunjukkan bahwa siklus II mengalami peningkatana ke arah yang lebih baik, sehingga upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak melalui permainan menjiplak dianggap berhasil.

Gambar 4.3 Diagram Batang Persentase Perkembangan Kemampuan Motroik Halus Melalui Permainan Menjiplak Tahap Siklus II



Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik yang mendapat nilai tertinggi yaitu, Nur fadilah, Berlin, Bilqis sebesar 90%. Sedangkan yang mendapat nilai terendah yaitu Rendi 75%.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Dari seluruh kegiatan pada siklus II, terlihat pemahaman anak pada materi sangat baik, anak semakin semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, konsentrasi anak baik, dan tidak ada lagi anak yang bercanda dan berlarian di dalam kelas. Berdasarkan dari hasil yang diperoleh pada siklus II yang dilakukan peneliti, maka peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan pada siklus berikutnya.

F. Pembahasan

1. Hasil Analisis Data

a. Analisis Data Pra Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada tahap pra siklus, perkembangan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak menjadi gambar masih rendah, dengan perolehan skor 411 dan rata-rata 41,1. Maka dari hasil tersebut kemudian peneliti melakukan diskusi dengan kolaborator tentang perkembangan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak menjadi gambar pada kelompok B yang masih perlu ditingkatkan, sehingga peneliti memilih untuk melakukan tindakan penelitian dengan menerapkan berbagai permainan dan melanjutkan ke tahap siklus selanjutnya.

b. Analisis Data Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I, perkembangan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak sudah meningkat dengan perolehan skor 602 dan rata-rata 60,2. Maka dari hasil tersebut kemudian peneliti melakukan diskusi dengan kolaborator tentang perkembangan motorik halus melalui permainan menjiplak pada kelompok B untuk melanjutkan ke tahap siklus II. Karena pada siklus I peningkatan belum mencapai hasil yang diharapkan oleh peneliti sehingga perlu dilaksanakan perbaikan tindakan pada siklus II. Pada siklus I peneliti sudah melihat perkembangan peserta didik sudah lebih baik dibandingkan dengan tahap pra siklus, namun peneliti ingin mendapatkan hasil yang lebih

baik lagi dibandingkan dengan tahap pra siklus, namun peneliti ingin mendapatkan hasil yang lebih baik lagi yaitu dengan melaksanakan siklus II.

c. Analisis Data Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siklus II, perkembangan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak semua anak yang menjadi subjek penelitian berkembang sangat baik dengan perolehan skor 725 dan rata-rata 72,5. Persentase yang didapat pada siklus ini adalah 82,31%. Maka dari hasil tersebut kemudian peneliti melakukan diskusi dengan kolaborator untuk menarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari perkembangan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak di TKQ AN-NUR Tomang Jakarta Barat

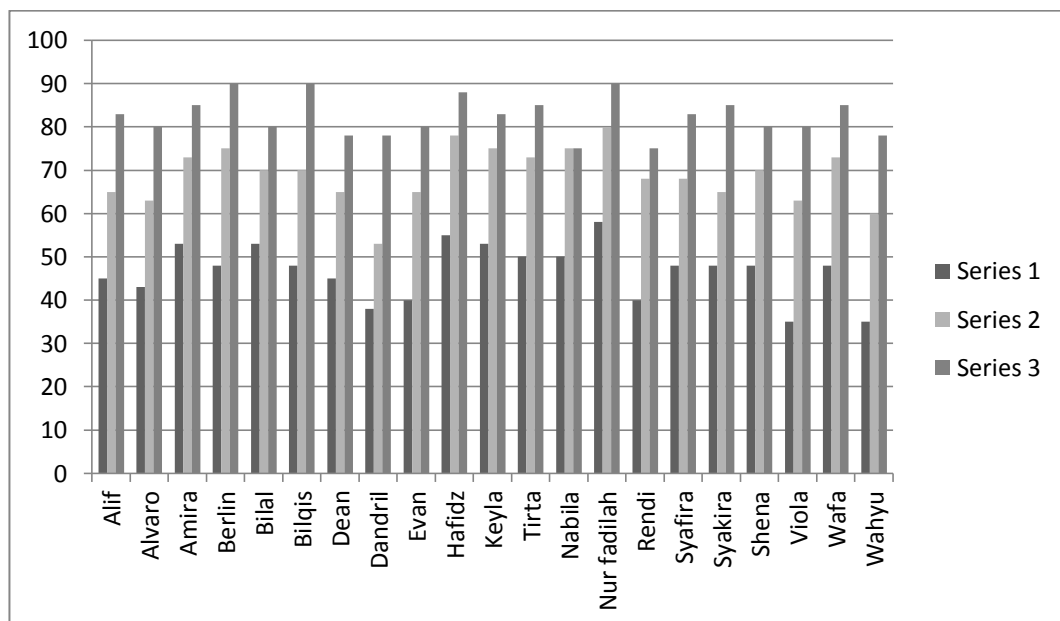
Rekapitulasi persentase perkembangan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak menjadi gambar di TKQ AN-NUR Jakarta Barat dapat dilihat dalam tabel dan diagram batang di bawah ini

Tabel 4.4 Rekapitulasi Data Peningkatan Perkembangan Motorik halus melalui permainan menjiplak

No	Nama	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
1	Alif	18	45	26	65	33	83
2	Alvaro	17	43	25	63	32	80
3	Amira	21	53	29	73	34	85
4	Berlin	19	48	30	75	36	90
5	Bilal	21	53	28	70	34	80
6	Bilqis	19	48	28	70	36	90
7	Dean	18	45	26	65	31	78
8	Dandril	15	38	21	53	31	78
9	Darell	16	40	26	65	32	80

10	Evan	21	53	25	63	32	80
11	Hafidz	22	55	31	78	35	88
12	Keyla	21	53	30	75	33	83
13	Tirta	20	50	29	73	34	85
14	Nabila	20	50	30	75	30	75
15	Nur dilah	23	58	32	80	36	90
16	Rendi	16	40	27	68	30	75
17	Syafira	19	48	27	68	33	83
18	Syakira	19	48	26	65	34	85
19	Shena	19	48	28	70	32	80
20	Viola	14	35	25	63	32	80
21	Wafa	19	48	29	73	34	85
22	Wahyu	14	35	24	60	31	78

Gambar 4.4 Diagram Batang Rekapitulasi Persentase Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar” di TKQ AN-NUR Tomang Jakarta Barat, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motoris, unsur-unsur yang menentukan ialah otot, saraf dan otak. Dalam Psikologi, kata motor digunakan sebagai istilah yang menunjuk pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot dan gerakan-gerakannya, juga kelenjar. Secara singkat motor dapat dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan terhadap kegiatan organ fisik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menjiplak adalah menyalin gambar, bentuk atau tulisan yang sudah ada, atau bisa di anggap mencontoh.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motorik halus yaitu melalui permainan menjiplak dengan berbagai variasi gambar, bentuk-bentuk media yang dapat kita buat sendiri sesuai dengan tema yang di butuhkan oleh anak, dapat juga menggunakan karbon untuk permainan menjiplak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ditujukan oleh guru, sekolah, orangtua, dan peneliti selanjutnya dalam rangka peningkatan motorik halus pada anak usia dini.

1. Bagi guru

Bagi pendidik, diharapkan mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan suatu materi pembelajaran dan media yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, sehingga anak tidak jenuh dan merasa tertarik dalam pembelajaran dikelas.

2. Bagi Sekolah

Suatu lembaga pendidikan diharapkan tidak mengajarkan pembelajaran motorik halus dengan cara menulis saja, ada banyak cara yang dapat diterapkan salah satunya melalui permainan menjiplak.

3. Bagi Orangtua dan Masyarakat

Bagi orangtua dan masyarakat, diharapkan dapat mengetahui materi apa saja yang diajarkan oleh guru di sekolah, dan dapat mengulang materi tersebut di rumah.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hendaknya dapat mengembangkan penelitian selanjutnya, dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar semua materi yang diajarkan disekolah dapat diterima dengan mudah oleh anak.



Menjiplak Telapak Kaki



Menjiplak cetakan boneka, kura-kura,dll



Menjiplak bentuk geometri

v



Menjiplak telapak tangan



Menjiplak bentuk telapak tangan



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).
- Aisyah, Siti *Perkembangan dan Kosep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009).
- Arikunto,Suharsimi, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2002).
- Asrori, muhammad *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Wacana Prima, 2009).
- Budiono, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabay: Karya Agung, 2010).
- Dariyo,Agoes.*Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010)
- Day, barbara *Childhood*,New York: Me Milan Company, 1994.
- Departemen Agama RI, *aL Qur'an dan Terjemah*, (Garut: Al-Jumanatul Ali, 2017).
- Dzulkifli, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006).
- Endang, komara, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Refika Aditama, 2012).
- Farihen, *Jurnal Ilmiah Dinamika*, (Tangerang : VIP, 2009).
- Hariwijaya, *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Anak Usia Dini*,(Yogyakarta: Mahadika Publishing, 2009).
- Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Luxima metro media, 2014).
- Hurlock,Elizabet *Perkembangan Anak Jilid*, (Jakarta: Erlangga, 2009).
- Jalimus , Nizwardi, Ambiyar , *Media dan Sumber Belajar*,(Jakarta: Kencana, 2016).
- Jamaris ,Martini , *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Grasindo, 2006).
- Latif, Mukhtar , *Orientasi Baru PAUD*, (Jakarta: Kencana Group , 2013).
- Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013).
- Masyitoh, *Jurnal Ilmiah Dinamika Media Interaksi dan Edukasi*, (Tangerang: PT VIP.com Press, 2010).
- Maulidya,Ulfah , *Konsep dasar Paud*, (Bandung: Remaja rosdakarya, 2013).

- Mulyasa, H.E. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Cet ke -4, 2011).
- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grop, 2010).
- Noorlaila, Ivo. *Panduan lengkap mengajar*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010).
- Nur'aini, Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2012).
- Nur'ani, Yuliani. *Metodologi Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010).
- Patilia, Hamid *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2007).
- Sadiman, Arif, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Penerbit Rajawali Pers, 2014).
- Sanjaya, Wina , *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2010).
- Sit, Masganti *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Depok: Kencana , 2017).
- Soetjiningsih, hari, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2002).
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009).
- Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik AUD*, (Jakarta: Depdiknas, 2010).
- Suryadi, Asip *Menggagas Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011)
- Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Syah, Muhibbin *Psikologi Belajar*, (Bandung: PT Raja Grafindo, 2006).
- UU Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Ayat 2, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009)
- Wahya, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Bandung: Ruang kata Imprint Kawan Pustaka, 2013).
- Yuliani, Emi. *Perkembangan Motorik*, (Jakarta: Seri ayah bunda, 2009).
- Yusuf, LN, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Bandung: Rosdakarya, 2010)



TKQ AN NUR

Jl. Tomang Banjir Kanal Rt. 010/011 Kel. Tomang

Telp. 081296568981

JAKARTA BARAT - 11440



SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Nur Ayatti, S.Pd.**
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : TKQ AN-NUR

Menerangkan bahwa :

Nama : **Halimah**
Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 6 Juni 1986
Universitas : Institut PTIQ Jakarta
Fakultas : Tarbiyah
Program studi : PIAUD
Alamat : Jl. Tomang Banjir Kanal Rt 010/011
No. 16 Kelurahan : Tomang

Adalah benar nama diatas telah melakukan penelitian di TKQ ANONUR dengan judul
“UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN
MENJIPLAK MENJADI GAMBAR USIA 5-6 TAHUN DI TKQ AN-NUR”

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya

Jakarta, 13 September 2019

Kepala TKQ AN-NUR

Nur Ayatti, S. Pd.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Taman Kanak-Kanak Alqur'an An-nur

Siklus I

Semester/bulan/Minggu ke : I/ VII/V
Hari/Tanggal : Senin, 29 Juli 2019
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Aku/ Anggota Tubuh

Materi dalam kegiatan :

1. Do'a Sebelum belajar
2. Bermain Playdough
3. Menjiplak Telapak Tangan
4. Nyanyi "Nama-nama Jari"

Materi yang masuk dalam pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP Penyambutan dan Penjemputan
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan :

1. Tepung terigu, air, minyak goreng, tepung maizena, pasta makanan, baskom (untuk bermain playdough)
2. HVS, Pensil, telapak tangan

A. Pembukaan (30 menit)

1. Bernyanyi "Lagu Jari Tangan"
2. Do'a sebelum belajar
3. Mengenalkan aturan bermain
4. Berdiskusi bagian dari anggota tubuh
5. Berdiskusi tentang anggota tubuh dan kegunaannya

B. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :

- a. Bentuk Tangan
 - b. Jenis Anggota Tubuh
 - c. Anak menghitung bagian-bagian Anggota Tubuh
2. Anak bertanya :
 - a. Diskusi tentang cara menjiplak telapak tangan
 3. Anak mengumpulkan informasi :
 - a. Guru memberi dukungan dengan cara membacakan buku
 4. Anak Menalar:
 - a. Anak melihat gambar Tangan
 5. Anak mengkomunikasikan :
 - a. Kegiatan anak menjiplak tangan

Recalling

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak
2. Menguasai kosep pembuatan tangan

C. Penutup (15 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini mainan apa saja yg disukai
3. Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan macam-macam anggota tubuh
4. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
6. Berdo'a setelah belajar

D. Penilaian

1. Sikap
2. Pengetahuan dan Keterampilan

Mengetahui,

Gutu Pamong

Peneliti

Komariah, S.Pd

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Taman Kanak-Kanak Alqur'an An-nur

Siklus II

Semester/bulan/Minggu ke : I/ VIII/I
Hari/Tanggal : Senin, 5 Agustus 2019
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Aku/ Anggota Tubuh

Materi dalam kegiatan :

1. Do'a Sebelum belajar
2. Bermain Playdough
3. Menjiplak Bentuk Geometri
4. Nyanyi "Nama-nama Jari

Materi yang masuk dalam pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP Penyambutan dan Penjemputan
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan :

1. Tepung terigu, air, minyak goreng, tepung maizena, pasta makanan, baskom (untuk bermain playdough)
2. HVS, Pensil, bentuk geometri, pensil warna,

A. Pembukaan (30 menit)

1. Bernyanyi "Lagu Jari Tangan"
2. Do'a sebelum belajar
3. Mengenalkan aturan bermain

B. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :

- a. Bentuk Geometri
 - b. Macam-macam geometri
 - c. Anak menghitung bagian-bagian geometri
2. Anak bertanya :
 - b. Diskusi tentang cara menjiplak geometri
 3. Anak mengumpulkan informasi :
 - a. Guru memberi dukungan dengan cara membacakan buku
 4. Anak Menalar:
 - a. Anak melihat gambar geometri
 5. Anak mengkomunikasikan :
 - a. Kegiatan anak menjiplak bentuk geometri

Recalling

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak
2. Menguasai kosep pembuatan geometri

C. Penutup (15 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini mainan apa saja yg disukai
3. Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan jenis geometri
4. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
6. Berdo'a setelah belajar

D. Penilaian

1. Sikap
2. Pengetahuan dan Keterampilan

Mengetahui,

Gutu Pamong

Peneliti

Komariah, S.Pd

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: Nur Ayatti, S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Tempat Tugas	: TKQ AN-NUR

Menerangkan bahwa :

Nama	: Halimah
Tempat, tanggal lahir	: Jakarta, 6 Juni 1986
Universitas	: Institut PTIQ Jakarta
Fakultas	: Tarbiyah
Program studi	: PIAUD
Alamat	: Jl. Tomang Banjir Kanal Rt 010/011 No. 16, Kelurahan : Tomang

Adalah benar nama diatas telah melakukan penelitian di TKQ ANONUR dengan judul

“UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN MENJIPLAK MENJADI GAMBAR USIA 5-6 TAHUN DI TKQ AN-NUR”

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya

Jakarta, September 2019

Kepala TKQ AN-NUR

Nur Ayatti, S. Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Halimah
Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 6 Juni 1986
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Tomang Banjir Kanal Rt010/011 No. 16
Kelurahan: Tomang, Kecamatan: Grogol Petamburan
No. Hp : 089661052356 / 085888255624



Latar Belakang Pendidikan

1993-1999 : SDN 14 Tomang
1999-2002 : SLTPN 69 Jakarta
2002-2005 : SMK Muhammadiyah 3 Jakarta

Pengalaman Kerja

2009-2012 : TK. KEMALA BHAYANGKARI
2012-2017 : TKQ. AL-IJTIHAD
2018- 2019 : BIMBINGAN BELAJAR SALMAN

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Jakarta, 30 September 2019

Hormat Saya

Halimah

