

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PERMAINAN KREATIF PADA KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KOTARAJA KECAMATAN SIKUR

Masniwati
TK Dharma Wanita Kotaraja
masniwati@ymail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan kreatif pada kelompok B TK Dharma Wanita Kotaraja. subyek penelitian adalah anak kelompok TK Dharma Wanita Kotaraja kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 20 anak dan terdiri atas 6 anak laki-laki dan 14 anak perempuan dengan usia rata-rata 5 tahun. Penerapan Kegiatan Permainan Kreatif dapat meningkatkan kemampuan Berbahasa pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kotaraja semester II Tahun Pelajaran 2016/2017. Penerapan Kegiatan Permainan Kreatif dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B TK Dharma Wanita Kotaraja semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori belum tuntas menjadi kategori tuntas pada siklus II.

Kata Kunci : Motorik Halus Anak, Permainan Kreatif

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Undang-undang no.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan

usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Bagian kelima tentang pendidikan NonFormal, yaitu pasal 26 ayat 3 “Pendidikan non formal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Bagian ke tujuh tentang Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 28 dinyatakan dalam 6 ayat yang meliputi : Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui pendidikan formal, non formal dan atau informal. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Ketentuan mengenai Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana dimaksud ayat (1), ayat (2), ayat (3) dan ayat(4) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah. Makna UU Sisdiknas, dijelaskan PAUD merupakan payung dari semua pendidikan anak bagi anak usia dini yang dapat dilaksanakan pada jalur formal, non formal dan informal.

Selanjutnya peraturan pemerintah no.17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan menyebutkan bahwa “pendidikan anak usia dini bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dan mengembangkan kompetensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Pendidikan merupakan salah satu elemen primer dalam kehidupan manusia di masa modern. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha memanusiakan manusia. Pendidikan sebagai suatu usaha yang disengaja dan sistematis, tidak semata-mata terbatas sekat ruang sekolah formal namun juga mencakup nonformal dan dimulai sejak dini.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Anak usia dini sedang mengalami pertumbuhan, terutama pertumbuhan jasmani yang sangat pesat. Dalam beberapa waktu saja tinggi dan berat badannya bertambah dengan cepat. Secara jelas hal tersebut dapat dilihat pada pertumbuhan motorik, koordinasi otot-otot dan kecepatan jasmaniahnya menunjukkan kemajuan-kemajuan yang mencolok. Pertumbuhan keterampilan motorik, baik motorik kasar dan motorik halus pada anak tidak akan berkembang melalui kematangan saja, melainkan juga keterampilan itu harus dipelajari. Perkembangan keterampilan motorik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan, motivasi, harus dipelajari secara individu dan sebaiknya keterampilan dipelajari satu demi satu. Apabila salah satu faktor tersebut tidak ada maka keterampilan jasmani anak akan berada dibawah kemampuannya. Keterampilan motorik halus anak dilakukan melalui tangan dengan menggunakan alat atau media kreatif seperti kuas, pensil, kertas, gunting, tanah liat, plastisin, busa dan lain-lain. Dengan menggunakan media kreatif tersebut anak dapat melaksanakan kegiatan yang dapat melatih otot-otot tangan dan koordinasi mata, pikiran, dan tangannya.

Tapi kenyataannya tidak semua yang diharapkan tersebut dapat sepenuhnya dilaksanakan di TK Dharmawanita Kotaraja. Diantara peserta didik kelompok A ada beberapa anak yang belum mampu mengembangkan keterampilan motoriknya terutama motorik halus pada menggunting, membentuk dengan plastisin, dan mewarnai gambar dengan sangat baik. Salah satu penyelesaian dari masalah masih

rendahnya kemampuan motorik halus melalui permainan kreatif dalam proses pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Motorik Halus.

Sumantri (2005; 145) menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu obyek. Hal yang sama dikemukakan oleh Yadenn dan Rudyanto (2006; 118) Menyatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas menggunakan otot halus atau kecil seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok, dan memasukkan kelereng.

Bambang Sujiono (2008; 125) menyatakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai serta menganyam. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik halus yaitu gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otak kecil, terutama gerakan dibagian jari-jari tangan contohnya menulis, menggambar, memegang sesuatu dengan jari dan telunjuk. Motor adalah gerak yang bersifat internal atau dari dalam, konstan dan sukar diamati. Gerak merupakan kemampuan yang penting didalam kehidupan sehari-hari terutama yang berhubungan dengan aktivitas jasmani.

Dalam pengembangan fisik atau jasmani anak usia dini yang dimaksud dengan gerak adalah perubahan posisi dari tempat semula sebagai akibat adanya rangsangan baik dari luar ataupun dari dalam diri anak. Belajar bergerak merupakan hal yang penting bagi semua anak untuk kehidupan sosial dan emosional mereka. Hal ini

sangat membantu untuk melepaskan diri dari ketergantungan kepada orang lain dan juga merupakan bagian dari perkembangan intelektualnya.

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik/ gerakan seseorang diantaranya adalah nutrisi dan pola asuh, kesehatan dan makanan bergizi (nutrisi) sangat penting untuk memberikan energi pada anak yang sangat aktif diusia dini, begitu pula dengan pemberian kesempatan untuk bermain dan melatih kemampuan motorik anak.

Perbedaan jenis kelamin juga berpengaruh pada perkembangan motorik selama masa prasekolah. Anak perempuan lebih mengembangkan kemampuan motorik halus sedangkan anak laki- laki lebih menekankan pada motorik kasar.

Menurut (Papalia, Olds& Feldman 2004) anak usia 4-6 tahun berada pada tahap perkembangan early childbo atau masa kanak- kanak awal yang secara teori dimulai dari usia 3 tahun.Tahap usia ini disebut sebagai periode prasekolah. Pada periode ini banyak keuntungan dalam hal fisik motorik. Sejalan dengan perkembangan fisik yang terjadi mereka dapat membuat tubuh melakukan apa yang mereka inginkan . Hal tersebut didukung oleh adanya perkembangan pada era sensoris dan motorik yang memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan anak dengan apa yang mampu dilakukannya. Perkembangan otot yang besar memungkinkan mereka untuk berlari atau mengendarai sepeda roda tiga.

Peningkatan koordinasi mata, tangan membantu mereka untuk dapat menggunakan gunting atau sendok untuk makan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa anak di usia ini mengalami peningkatan yang pesat dalam perkembangan motoriknya, baik motorik kasar maupun motorik halus. Pada saat ini koordinasi mata , tangan anak semakin baik . anak sudah dapat menggunakan kemampuannya untuk mengurus dirinya dengan sedikit pengawasan orang dewasa

Ia mulai dapat menyikat gigi, menyisir, mengancingkan pakaian, membuka dan menutup resluting, memakai sepatunya sendiri serta makan menggunakan sendok dan garpu. Kelenturan tangannya pun makin baik. anak mulai dapat menggunakan tangannya untuk berkreasi. Misalnya menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, membuat gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil

dengan rautan pensil. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai semua ini pada tahap yang sama.

Perkembangan gambar pada anak terdiri atas:

- a. Pada usia 2 tahun anak hanya dapat menggambar berupa coretan/ scribble bisa garis vertikal atau zigzag.
- b. Pada usia 3 tahun anak dapat menggambar bentuk (lingkaran, kotak, segitiga, silang)
- c. Usia 4-6 tahun disebut pictorial stage (tahapan gambar dimana mereka mulai berubah dari gambar abstrak menjadi gambar yang menyerupai bentuk sebenarnya.

Salah satu hal penting yang berhubungan dengan keterampilan motorik halus seseorang adalah handedness atau penggunaan tangan dominan. Pada awal masa bayi mereka meraih dan memegang benda dengan kedua tangannya, terkadang mereka menukar- nukar tangan untuk memegang benda tersebut. Mereka akan menggoyangkan mainan kerincingan dengan tangan kanan kemudian mengambil balok dengan tangan kiri. Dengan kata lain bayi dan toddler dapat memanipulasi mainan dengan menggunakan kedua tangannya atau bergantian tangan secara mudah. Handedness mulai tampak permanen saat anak memasuki taman kanak- kanak. Saat ini anak telah menentukan tangan mana yang lebih dominan untuk meraih, memegang atau memanipulasi obyek. Sejalan dengan itu menjadi hal yang sulit untuk mengubah tangan dominannya. Pada tahap inilah mulai dapat ditentukan apakah anak lebih sering menggunakan tangan kanan atau kidal (menggunakan tangan kiri). Penggunaan tangan dominan ini dipengaruhi oleh faktor bawaan (hereditas) dan pengaruh lingkungan yang terkadang memaksa anak untuk menggunakan tangan kanan yang lebih dapat diterima oleh masyarakat.

Karakteristik perkembangan yang berhubungan dengan motorik halus antara lain:

- a. Dapat mengoles mentega pada roti.
- b. Dapat mengikat tali sepatu sendiri.
- c. Dapat membentuk dengan menggunakan tanah liat atau plastisin.
- d. Membangun menara yang terdiri dari 5-9 balok.
- e. Memegang kertas dengan satu tangan dan mengguntingnya.

- f. Menggambar kepala dan wajah tanpa badan.
- g. melipat kertas satu – dua kali lipatan.
- h. Mewarnai gambar sesukanya.
- i. Memegang krayon atau pensil yang berdiameter besar

Masa 5 tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut sebagai masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat. Salah satu kemampuan anak TK yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik atau motoriknya. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan.

Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otak. Oleh sebab itu setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apapun sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol otak.

Aktivitas anak terjadi dibawah kontrol otak. Secara simultan dan berkesinambungan otak terus mengolah informasi yang diterima. Bersama dengan itu otak bersama jaringan syaraf yang membentuk system syaraf pusat yang mencakup lima pusat control akan mendektekan setiap gerak anak. Dalam kaitannya dengan perkembangan motorik anak , perkembangan motorik berhubungan dengan perkembangan kemampuan gerak anak. Gerak merupakan unsur utama dalam perkembangan anak.

Sedari kecil anak harus diberikan berbagai kegiatan yang berfariasi yang memungkinkan mereka untuk bergerak, jika seorang anak berhasil melakukan suatu aktivitas fisik atau gerakan maka selanjutnya ia mau berpartisipasi dalam kegiatan tersebut kembali. Namun sedari kecil seorang anak perlu dibiarkan menemukan sendiri kegiatan / aktivitas fisik yang sesuai dan cocok dengan kemampuannya.

Peran kemampuan motorik anak untuk perkembangan sosial dan emosional anak. Seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar. Lingkungan teman- temannya pun akan

menerima anak yang memiliki kemampuan motorik atau gerak lebih baik, sedangkan anak yang memiliki kemampuan gerak tertentu akan kurang diterima temannya.

Peran kemampuan motorik untuk kognitif anak. Bermain akan meningkatkan aktivitas fisik anak. Maxin (1993) menyatakan bahwa aktifitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak- anak akan memperhatikan benda- benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya, atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok- ngocok dan meletakkan kembali benda- benda kedalam tempatnya.

Adanya kemampuan keterampilan motorik anak juga akan menumbuhkan kreatifitas dan imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak. Dengan demikian sering pula para ahli menekankan bahwa kegiatan fisik dan juga keterampilan fisik anak akan dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak. Belahan otak kiri akan mengatur cara berfikir logis dan rasional menganalisis bicara serta berorientasi pada waktu dan hal- hal terperinci, sedangkan belahan otak kanan berperan mengatur hal- hal yang intuitif, bermain musik, menari, dan kreatifitas. Pengembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk trampil menggerakkan anggota tubuh.

Seefel (dalam Moelichatoen, 1999) menggolongkan tiga keterampilan motorik anak yaitu

- a. Keterampilan lokomotif ; berjalan, berlari, melompat, meluncur.
- b. Keterampilan non lokomotif (menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam ditempat, mengangkat, mendorong, berayun menarik)
- c. Keterampilan memproyeksi dan menerima/ menangkap benda, menangkap, melempar.

Dalam mengembangkan motoriknya anak juga mengembangkan kemampuan mengamati, mengingat hasil pengamatannya dan pengalamannya. Anak juga harus memiliki keterampilan dasar terlebih dahulu sebelum ia mampu memadukannya dengan kegiatan motorik yang lebih kompleks.

Tahap- tahap perkembangan motorik anak:

1. Tahap kognitif

Pada tahap kognitif anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan satu gerakan tertentu.

2. Tahap Asosiatif

Pada tahap ini anak banyak belajar dengan cara coba- coba kemudian meralat olahan pada penampilan atau gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali dimasa mendatang.

3. Tahap Autonomous.

Pada tahap ini gerakan yang ditampilkan anak merupakan respon yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan, anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.

Pentingnya meningkatkan perkembangan motorik anak usia dini pertumbuhan fisik akan diharapkan dapat terjadi secara optimal, karena secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku sehari- hari. Secara langsung pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilan dalam bergerak. Secara tidak langsung pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik motorik akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain.

Gerakan motorik halus anak usia TK

Gerakan motorik halus apabila gerakan hanya melibatkan bagian- bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot- otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Gerakan motorik halus yang terlihat saat usia TK antara lain adalah anak mulai dapat menyikat gigi, menyisir rambut, membuka dan menutup retsluiting, memakai sepatu sendiri, mengancing pakaian, serta makan sendiri dengan menggunakan sendok dan garpu. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan fisik lain serta kematangan mental misalnya keterampilan membuat gambar.

Dalam mengembangkan berbagai kemampuan motorik anak peran guru sangatlah penting. Dalam merencanakan kegiatan fisik atau motorik seorang guru membutuhkan latar belakang yang kuat untuk memilih kegiatan fisik atau motorik yang bermakna dan sesuai dengan anak didiknya. Guru juga perlu menentukan

tingkat keberhasilan yang sesuai dengan kemampuan anaknya. Guru perlu mempelajari tingkat kemampuan anak didiknya sehingga dapat menentukan jenis kegiatan dan ukuran keberhasilan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Permainan Kreatif

a. Pengertian Permainan

Menurut Deswita (2005), Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Sementara Conny R Setiawan (2008; 19- 20) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang anak tidak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya.

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di TK yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Andang Ismail (2009; 5) menjelaskan permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup.

Bermain adalah kegiatan yang serta merta atau tanpa direncanakan lebih dahulu, tidak mempunyai tujuan tertentu dan lebih didorong oleh kebutuhan untuk memperoleh kesenangan. Jadi bisa dibilang bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan anak-anak melakukannya setiap hari dengan senang hati. Dalam keadaan senang dan santai tanpa disadari anak akan lebih mudah mempelajari banyak hal. Semua yang dilihat dan didengar oleh anak akan lebih mudah diingat karena lebih berkesan, sehingga sebenarnya amat banyak hal yang dipelajari oleh anak-anak saat mereka sedang bermain.

b. Pengertian Kreatifitas.

Kreatifitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis,

fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas dan diverensasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah.

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang mengacu pada lima macam perilaku kreatif sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (dalam Nursito; 2000) sebagai berikut ;

- Fluency (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- Flexibility (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan masalah diluar kategori yang biasa.
- Originality (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- Elaboration (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- Sensifity (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Pengembangan motorik halus anak dilakukan melalui olah tangan dengan menggunakan alat/ media kreatif seperti kuas, pensil, kertas, gunting, tanah liat, dapat melakukan kegiatan yang dapat melatih otot tangan dan koordinasi mata, pikiran dengan tangannya. Agar kegiatan pengembangan fisik/ motorik dapat terlaksana dengan baik maka anak didik dituntut memiliki perhatian dan daya tangkap yang baik pula, seperti kecepatan bereaksi, kesanggupan kerjasama, disiplin, jujur, dan lain- lain sesuai dengan kemampuan anak didik.

Permainan kreatif yang akan digunakan pada penelitian tindakan kelas ini antara lain:

- a. Menggunting gambar
- b. Menempel

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK Dharma Wanita Kotaraja kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 20 anak dan terdiri atas 6 anak laki-laki dan 14 anak perempuan dengan usia rata-rata 5 tahun.

Prosedur penelitian tiap siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah :

- 1) Peneliti menjelaskan kepada observer tentang apa yang akan diobservasi dan memberitahukan tentang pembelajaran yang kita lakukan dengan menggunakan permainan kreatif pada kelompok BTK Dharma Wanita Kotaraja semester II tahun pelajaran 2016/2017.
- 2) Menyusun atau menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan dilaksanakan dengan menggunakan permainan kreatif
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mencatat kegiatan menyangkut pencapaian motorik halus anak dan pelaksanaan permainan kreatif selama pembelajaran berlangsung.
- 4) Menyiapkan semua peralatan/perengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran
- 5) Menyusun lembar observasi penilaian motorik halus anak dalam bentuk format observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Materi Pagi

- Penyambutan anak dengan bersalam, menyapa anak dengan penuh kasih sayang
- Membariskan anak didepan Kelas dengan bernyanyi-nyanyi
- Anak masuk ke kelas, menanyakan kesiapan anak untuk menerima pelajaran/materi.
- Berdoa bersama dengan doa belajar.
- Membaca doa-doa pendek yang sudah diprogramkan

- Menyanyi beberapa lagu anak yang sesuai dengan tema pada hari itu.
- Mengajak anak untuk melakukan kegiatan gerakan motorik kasar dengan kegiatan gerak dan lagu.
- Mengabsen kehadiran anak, dan menanyakan kabar anak yang tidak masuk kelas pada hari itu
- Menjelaskan tema hari itu dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada saat kegiatan inti.

2. Kegiatan awal

- Guru menyiapkan tiga lingkungan main
- Sebelum melakukan permainan harus ada kesepakatan main dulu yang diputuskan oleh anak itu sendiri.
- Anak dibagi tiga kelompok sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak disaat kegiatan inti
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak sesuai dengan tema pada hari itu
- Anak diatur dengan duduk sesuai dengan kegiatan yang mereka pilih pada saat ditawarkan main/kegiatan
- Guru menjelaskan cara Motorik halus dengan kegiatan meronce bentuk dan warna secara bertahap

3. Kegiatan Inti

- Setelah anak duduk rapi sesuai dengan mainan yang disiapkan, maka anak diarahkan untuk melakukan kegiatan
- Guru menjelaskan cara meronce bentuk terlebih dahulu secara bergiliran, setelah anak paham baru dilanjutkan ke kegiatan meronce sesuai dengan urutan yang diperintah guru di sesuai dengan tema
- Guru menjelaskan bagaimana cara Meronce yang tepat sesuai dengan bentuk dan warna yang telah diberikan
- Guru memberikan kesempatan kepada anak secara bergiliran Meronce bentuk dan warna
- Guru berkeliling mendampingi anak yang sedang melakukan kegiatan
- Guru mencatat capaian perkembangan anak,

- Setelah semua anak melakukan /menyelesaikan tugasnya masing- masing guru mengarahkan anak untuk mengumpulkan alat yang mereka telah gunakan/pakai (Beres-beres)
- Guru menutup kegiatan inti dan mengarahkan anak untuk keluar main

4. Kegiatan Istirahat

- Cuci tangan,berdoa dan makan bersama
- Mengarahkan anak istirahat,bermainan diluar kelas yaitu memainkan alat yang ada di halaman kelas selama 30 menit.

5. Kegiatan penutup

- Mengatur tempat duduk anak untuk persiapan pulang,sebelum pulang
- Guru menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan dengan bercakap-cakap untuk mengingatkan anak.
- Guru mengulas kegiatan yang sudah dikerjakan
- Guru mengajak anak untuk bersyair
- Guru mengajak anak bernyanyi beberapa lagu anak
- Guru memberi pesan moral kepada anak hal-hal kebaikan
- Guru menyampaikan kegiatan esok hari
- Berdo'a, salam, baris, pulang

c. Observasi dan Evaluasi

Selama pelaksanaan tindakan, diadakan observasi dan evaluasi secara bersamaan yang dilakukan secara kontinu setiap kali pembelajaran berlangsung dengan mengamati kegiatan guru dan aktivitas siswa.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus, pada tahap ini peneliti sebagai pengajar bersama guru yang bertindak sebagai observer mengkaji hasil yang diperoleh dari pemberian tindakan pada tiap siklus. Hal ini dilakukan dengan melihat data hasil evaluasi yang dicapai siswa pada siklus I, jika refleksi menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I memperoleh hasil yang tidak optimal yaitu tidak tercapai ketuntasan belajar $\geq 85\%$ dari anak memperoleh bintang 3 keatas, maka dilanjutkan siklus berikutnya. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Prosedur pada siklus kedua dan seterusnya pada dasarnya sama dengan siklus pertama, hanya saja pada siklus kedua dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus pertama dari segi perencanaan maupun pelaksanaan tindakan, yang diketahui dari hasil tes belajar siswa yang telah dianalisis, demikian juga untuk siklus berikutnya.

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi anak dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika $\geq 85\%$ anak mendapat skor minimal bintang 3.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Tuntas / Tidak Tuntas
1	2	2	2	T'T
2	2	3	3	T
3	3	3	3	T
4	2	2	2	T'T
5	2	2	2	T'T

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Melalui Kegiatan permainan kreatif Pada Siklus I. Tingkat kemampuan motoric halus anak ini tergolong belum tuntas . Oleh karena itu maka kemampuan Motorik halus pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	3	4	4	3	2	2	4	24	3,1	Baik
Kedua	4	4	4	3	3	3	4	25	3,6	Baik sekali

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 3,1 dan pertemuan 2 adalah 3,6. Tingkat aktivitas guru ini tergolong amat baik. Oleh karena itu maka aktivitas guru pada siklus berikutnya masih perlu lebih ditingkatkan.

Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada siswa yang diam memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Keterangan
1	2	4	3	T
2	3	4	4	T
3	4	4	3	T
4	3	4	4	T
5	4	4	3	T

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan motoric halus Melalui Kegiatan permainan kreatif Pada Siklus II. Tingkat kemampuan motoric halus anak ini tergolong tuntas Oleh karena itu maka kemampuan motoric halus sudah mencapai tingkat perkembangan sesuadengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	3	4	4	3	3	3	4	24	3,4	Baik Sekali
Kedua	4	4	4	4	4	4	4	28	4	Baik Sekali

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 3,4 dan pertemuan 2 adalah 4. Tingkat aktivitas guru ini tergolong amat baik. Oleh karena itu maka aktivitas guru sudah meningkat sesuai harapan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motoric halus Melalui Kegiatan permainan kreatif pada anak kelompok B Semester II di TK Dharma Wanita Kotaraja kecamatan Sikur Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 40 % dan meningkat pada siklus II menjadi 100%. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 2 (MB) dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4 (BSH).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan:

1. Penerapan Kegiatan Permainan Kreatif dapat meningkatkan kemampuan Berbahasa pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kotaraja semester II Tahun Pelajaran 2016/2017
2. Penerapan Kegiatan Permainan Kreatif dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B TK Dharma Wanita Kotaraja semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori belum tuntas menjadi kategori tuntas pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya
- Dhany, dkk. 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Formal*. Jakarta: Direktorat TK/SD Departemen Pendidikan Nasional.
- Dhieni, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Karli. 2010. *Membaca dan Menulis untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Penabur - No.15/Tahun ke-9/Desember 2010.
- Moeslichatoen. 2010. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mudayanti, 2006. *Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Bandung: Tugas Akhir D2 PGTK UPI Bandung
- Reni Akbar. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Solehudin dan Ihat Hatimah. 2009. "Pendidikan Anak Usia Dini". Dalam *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imtima
- Syaiful Bahri Djamarah, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usana Offset Printing.