

**PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
PERMAINAN DENGAN MEDIA BOTOL BEKAS PADA
SISWA KELOMPOK B DI TK UNIVERSAL**

(Penelitian Dilakukan di TK Universal Kec/Kab Temanggung)

SKRIPSI



Disusun Oleh:
Ranni Fauzia Rahma
(14.0304.0024)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau *early childhood education* (ECE) adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak yang dimulai dari saat periode kelahiran hingga usia enam tahun (Santi, 2009:7). Tujuan diselenggarakannya PAUD yaitu membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa. Dengan demikian Pendidikan anak usia dini harus dikembangkan supaya tujuan dari penyelenggaraan dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan tinjauan aspek pedagogis, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya (Sujiono, 2009: 85). Masa ini juga sering disebut masa keemasan yang mana banyak hal yang harus berkembang dan dikembangkan. Usia dini merupakan usia yang paling peka untuk menerima rangsangan yang akan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya.

Anak usia dini memiliki enam aspek perkembangan, salah satu diantaranya yaitu motorik halus. Kemampuan motorik halus adalah keadaan dimana anak mampu melakukan gerakan melalui penggunaan otot-otot kecil atau anggota tubuh tertentu dengan kecermatan dan kondisi yang baik seperti keterampilan menggunakan tangan.

Anak usia 5-6 tahun seharusnya telah mampu menguasai beberapa keterampilan yang menuntut kemampuan motorik halus, seperti menggunakan gunting dengan baik meskipun belum lurus dalam menggunting, melipat kertas, memasukkan benang ke dalam jarum, mengikat tali sepatu, mengancing baju, dan mewarnai dengan rapi. Sesuai dengan perkembangan motorik halus, maka kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada anak usia dini harus diarahkan untuk meningkatkan keterampilannya dalam hal-hal tersebut. Hal ini sangat penting karena hanya kesempatan dan latihan secara terus menerus yang akan dapat meningkatkan keterampilan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang menuntut gerakan motorik halus (Sujiono, 2009:27).

Aktivitas pengembangan motorik halus anak bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Koordinasi antara tangan dan mata dapat dikembangkan antara lain melalui kegiatan menggambar, mewarnai, menggunting, melukis dan menempel.

Namun kenyataannya banyak terjadi kasus keterlambatan perkembangan kemampuan motorik halus. Anak usia TK B (5 tahun) seharusnya telah menguasai kemampuan motorik halus seperti memakai pakaian sendiri, makan dan minum sendiri, memegang pensil dengan benar, meronce, menganyam dan menjahit (Depdiknas, 2010:17). Pada usia ini perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan seharusnya berkembang dengan baik. Masih banyak siswa TK B Universal Temanggung yang dalam memegang pensil belum benar, belum sempurna dalam menjiplak garis

lengkung dan juga kurang rapi saat merapikan alat tulis yang telah digunakan. Berdasarkan hal tersebut, disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan motorik halus siswa TK Universal kelompok B harus dioptimalkan. Banyak hal yang melatarbelakangi masalah tersebut seperti kurangnya inovasi pembelajaran yang guru lakukan. Pengembangan kemampuan motorik halus hanya dilakukan dengan kegiatan mewarnai saja, hal tersebut masih kurang optimal dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus siswa.

Proses pembelajaran di TK Universal Temanggung saat ini masih monoton, yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik halus hanya dengan kegiatan mewarnai dan menggambar dengan pensil dan krayon. Rasa bosan anak akan timbul karena terlalu sering dengan kegiatan mewarnai dan menggambar dengan menggunakan media tersebut. Kegiatan yang terlalu sering dilakukan membuat anak bosan dan pembelajaran menjadi kurang menarik. Saat ini banyak anak pada kelompok B yang perkembangan motorik halusnya mengalami keterlambatan atau tergolong rendah.

Banyak upaya yang telah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa seperti mewarnai gambar namun upaya tersebut belum efektif. Upaya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus sekaligus menanggulangi rasa bosan anak, guru perlu memberikan kegiatan lain yang menarik agar anak dapat belajar dengan bersemangat. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak adalah dengan media botol bekas. Media

botol bekas adalah media dari bahan sisa yang ada dilingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan.

Botol bekas adalah benda yang tertinggal atau sisa atau sudah pernah dipakai dan sampah anorganik ini merupakan sampah kering seperti plastik, logam dan kaca yang tidak bisa didaur ulang atau diuraikan secara alami (Furqonita, 2006 : 157). Pembelajaran aktif dimulai ketika anak-anak menggunakan tubuh dan semua indera mereka untuk mengeksplorasi bahan limbah. Penggunaan media barang bekas yang masih dapat didaur ulang dapat dimanfaatkan kembali untuk memunculkan kreativitas anak.

Penelitian ini dilakukan guna melihat efektifitas pembuatan APE dari botol bekas dalam peningkatan motorik halus anak. Berdasarkan uraian diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Motorik Halus Anak Dengan Media Botol Bekas Pada Siswa Kelompok B di TK Universal Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung”

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada yang telah diuraikan tersebut maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang diberikan untuk mengembangkan motorik halus anak.
2. Kemandirian anak dalam kegiatan yang melatih motorik halus masih kurang.
3. Media yang digunakan untuk mengembangkan motorik halus kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah perlu pembatasan masalah. Penelitian ini hanya dibatasi pada permasalahan peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan media botol bekas pada siswa kelompok B di TK Universal Temanggung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan media botol bekas pada siswa kelompok B di TK Universal Temanggung dapat mengembangkan motorik halus anak.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motorik halus anak melalui permainan menggunakan media botol bekas pada siswa kelompok B di TK Universal Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memperluas pengetahuan keterampilan serta kreativitas guru dalam kegiatan mengajar agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua

Dengan adanya penelitian ini diharapkan orang tua dapat mendorong anak mengembangkan kreativitasnya melalui barang bekas serta menghargai hasil dan pendapat.

b. Bagi siswa

Diharapkan siswa dilibatkan langsung dalam pembuatan media dari barang bekas yang digunakan untuk pembelajaran serta dapat mengasah kreativitas dan imajinasi anak.

c. Bagi guru

Dengan penelitian ini dapat menambah kreativitas dan inovasi guru dalam menyelenggarakan proses belajar berkualitas bagi anak.

d. Bagi sekolah

Dengan menggunakan limbah sampah dapat mengurangi pencemaran ekosistem pada tanah dan memberikan wawasan atau pengetahuan baru tentang pemanfaatan lain penggunaan barang bekas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Motorik Halus

1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus (*Fine Motor Skill*) adalah aktivitas-aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot kecil pada tangan. Aktivitas ini termasuk memegang sendok, memegang pensil dengan benar, menggunting, melipat kertas, mengikat tali sepatu, mengancing dan menarik resleting. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sujiono yang mengatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat (Sujiono, 2009: 17).

Kemampuan *motorik* halus adalah kemampuan untuk mengontrol kemampuan otot-otot kecil. Kemampuan ini mencakup keluwesan jari yang dilihat dari kemampuan anak untuk menyentuh, menjumput, mencoret dan melipat. Kemampuan ini sangat diperlukan sebagai dasar untuk kemampuan menulis dan aktivitas bantu diri seperti makan, minum, mengancingkan baju, memakai kaos kaki dan sebagainya (Ariyadi dkk, 2007 : 20).

Kemampuan motorik halus anak harus terus diupayakan agar berkembang secara baik dan optimal, karena kemampuan motorik halus akan berguna bagi anak untuk melakukan aktivitas bantu diri dikehidupannya. Kegiatan memegang benda-benda sekitar, melepas dan

memakai pakaian misalnya, kegiatan-kegiatan tersebut dapat anak lakukan secara mandiri jika kemampuan motorik halusnya berkembang secara baik.

Menurut Olivia (2011:3) balita dengan usia mulai dari 2 tahun menyukai aktivitas yang berhubungan dengan perkembangan motorik halus.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus adalah keadaan dimana anak mampu melakukan gerakan melalui penggunaan otot-otot kecil atau anggota tubuh tertentu dengan kecermatan dan koordinasi yang baik seperti keterampilan menggunakan tangan.

2. Indikator Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 (2009 : 16) beberapa indikator capaian perkembangan motorik halus antara lain :

- a. Menggambar sesuai dengan gagasannya.
 - 1) Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, crayon, arang, spidol dan bahan lain)
 - 2) Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis, lingkaran, segitiga, segi empat
 - 3) Menggambar orang dengan lengkap (bentuk wajah, bentuk tubuh yang lengkap). Mencetak dengan berbagai media (dengan jari, kuas, pelepah pisang, daun, bulu ayam) dengan rapi.

- b. Meniru berbagai bentuk (segi empat, persegi dan segitiga)
 - 1) Meniru melipat kertas (1-4 lipatan, 1-6 lipatan, 1-8 lipatan)
 - 2) Mencocok bentuk misalnya segitiga, lingkaran, kotak dll)
 - 3) Meniru membuat garis tegak, datar, miring (kanan dan kiri)
lingkaran dan lengkung

Indikator keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud 137 (2014 : 22), adalah sebagai berikut :

- a. Anak Usia Empat Lima Tahun
 - 1) Melakukan gerak manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media
 - 2) Mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit
 - 3) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
 - 4) Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengempal, memelintir dan memeras)
- b. Anak Usia Enam Tahun
 - 1) Meniru bentuk
 - 2) Menggunakan alat tulis dan makan dengan benar
 - 3) Menempel gambar dengan tepat
 - 4) Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

Menurut Sujiono (2008:12.9) penggolongan indikator motorik halus anak usia 5-6 tahun antara lain:

- a. Menggurus dirinya sendiri tanpa bantuan orang lain makan, mandi, menyisir rambut, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu dan lain-lain.
- b. Membentuk berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin, *playdough*, tanah liat, pasir.
- c. Membuat bujur sangkar dan lingkaran dengan rapi
- d. Menyusun menara kubus minimal 12 kubus
- e. Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk atau pola (lurus, lengkung, gelombang, zigzag, lingkaran, segi empat dan segitiga)

Menurut Sumantri (2005:150) bahwa anak usia 5-6 tahun telah mampu menunjukkan kelenturan otot misalnya :

- a. Anak dapat mengurus dirinya sendiri antara lain makan, berpakaian, mandi, menyisir rambut, mencuci dan melap tangan.
- b. Anak dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan tanah liat dan *playdough*
- c. Anak dapat mengikat tali sepatu sendiri dengan sedikit bantuan atau tanpa bantuan sedikitpun.
- d. Mencocok bentuk sederhana
- e. Anak dapat meniru melipat kertas sederhana

Berdasarkan uraian teori indikator diatas maka peneliti menggabungkan indikator sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 (2009 : 16), Permendikbud dan indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Menggambar bebas dengan media (jari tangan) dengan rapi
- b. Menggunakan alat tulis dengan benar
- c. Menggunting sesuai dengan pola
- d. Menempel dengan tepat
- e. Meniru melipat kertas

3. Macam-Macam Kegiatan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus anak dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan rutin. Macam-macam kegiatan motorik halus ini untuk mengembangkan koordinasi antara tangan dan mata.

Menurut Sumantri (2005:145) yaitu: menggambar, mewarnai, meremas koran, bermain *playdough*, menempel, menggunting, meronce.

Pekerti (2009:10.12) berpendapat bahwa kegiatan yang dilakukan di Taman kanak-kanak untuk mengembangkan motorik halus anak antara lain : menggambar, melukis, membangun kontruksi dengan bahan bekas, mozaik, menganyam dan sebagainya.

Berbagai macam kegiatan motorik halus anak di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat dilatih dan

dikembangkan seperti menggambar, mewarnai, meremas koran dan menggunting.

4. Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Pengembangan motorik halus mempunyai fungsi penting bagi individu untuk mengontrol gerak tubuhnya sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya.

Dirjen Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah (2007: 2) mengemukakan tentang fungsi keterampilan motorik halus yaitu sebagai berikut:

- a. Melatih kelenturan otot jari tangan
- b. Memacu pertumbuhan, perkembangan motorik halus dan rohani
- c. Meningkatkan perkembangan emosi anak
- d. Meningkatkan perkembangan sosial anak
- e. Menumbuhkan perasaan menyayangi terhadap diri sendiri dan orang yang berada disekitar anak.

Sumantri (2005:146) menambahkan bahwa pengembangan motorik halus juga berfungsi sebagai kesiapan dalam menulis, membaca, dan akan mendukung aspek perkembangan lain seperti aspek kognitif, bahasa serta aspek sosial karena pada hakekatnya setiap perkembangan tidak dapat terpisah satu sama lain. Fungsi pengembangan motorik halus sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerak mata

- b. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan
- c. Sebagai alat untuk penguasaan emosi
- d. Sebagai alat melatih anak dalam menulis dan membaca awal

Mutahir dan Gusril (2004:51) menyatakan fungsi utama motorik halus ialah mengembangkan kesanggupan dan keterampilan tiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja.

Menurut Yudha dan Rudyanto (2005:116) menyatakan bahwa fungsi pengembangan motorik halus adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dan gerak dengan mata
- c. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi pengembangan motorik halus anak yaitu sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan kedua tangan dan kecepatan koordinasi mata serta melatih penguasaan emosi atau sebagai kesiapan menulis awal dan mengembangkan keterampilan gerak dan koordinasi kecepatan tangan, mata dan melatih emosi guna mempertinggi daya tarik.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus Anak

Beberapa pendapat terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik halus menurut Rumini dan Sundari (2004:24-26)

mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus antara lain :

a. Faktor Genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik otot kuat, syaraf baik dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

b. Faktor Kesehatan Pada Periode Prenatal

Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

c. Faktor Kesulitan Dalam Melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat vacuum, tang sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan dapat memperlambat perkembangan motorik bayi.

Menurut Mahendra (dalam Sumantri, 2005:110-113) faktor-faktor secara umum dibedakan menjadi tiga faktor, yaitu:

a. Faktor Proses Belajar (*Learning Process*)

Proses pembelajaran yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan tahapan yang digariskan oleh teori-teori belajar yang diyakini kebenarannya serta berdasarkan manfaat. Untuk melihat

perubahan dalam perilaku anak ketika belajar maka gerak motorik harus diupayakan kehadirannya.

b. Faktor Pribadi (*Personal Factor*)

Setiap anak berbeda-beda, baik fisik, mental, sosial dan kemampuannya.

c. Faktor Situasional (*Situational Factor*)

Faktor ini berhubungan dengan faktor lingkungan dan faktor-faktor lain yang mampu memberikan perubahan makna serta situasi pada kondisi pembelajaran. Dalam faktor situasional ini termasuk tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan, dan kondisi sekitar saat pembelajaran berlangsung. Faktor ini pelaksanaannya mempengaruhi proses pembelajaran dan kondisi pribadi anak.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor genetik, kesehatan pada periode prenatal, kesulitan dalam melahirkan, proses belajar, lingkungan, serta diri sendiri dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik halus anak. Dikarenakan hal ini dapat mempengaruhi faktor-faktor tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi proses belajar dan kondisi anak.

6. Upaya meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini

Kemampuan motorik halus adalah keadaan dimana anak mampu melakukan gerakan melalui penggunaan otot-otot kecil atau anggota tubuh tertentu dengan kecermatan dan koordinasi yang baik seperti keterampilan menggunakan tangan.

Menurut Aisyah (2010:4.43) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus adalah :

a. Kesiapan Belajar

Anak yang telah memiliki kesiapan belajar suatu keterampilan motorik akan lebih unggul bila dibandingkan dengan anak yang belum memiliki kesiapan untuk mempelajari keterampilan tersebut.

b. Kesempatan Belajar

Sebenarnya anak telah memiliki kesiapan belajar suatu keterampilan motorik, namun karena tidak memiliki kesempatan untuk mempelajarinya maka anak tersebut tidak mencapai kemampuannya. Hal ini dikarenakan lingkungan sekitar yang tidak menyediakan kesempatan anak untuk belajar atau orang tua dan orang sekitarnya tidak membiarkan anak belajar keterampilan dengan alasan takut terjadi hal tidak diinginkan pada diri anak.

c. Kesempatan Berpraktek

Keterampilan motorik halus anak harus dimiliki kesempatan untuk mencoba sesuai dengan kebutuhannya. Anak yang tidak diberikan kesempatan untuk mencoba maka anak tidak akan pernah bisa melakukannya.

d. Bimbingan

Bimbingan dapat membantu anak untuk memperbaiki suatu kesalahan sehingga kesalahan tersebut tidak terlanjur dipelajari yang dapat membuatnya menjadi lebih sulit untuk diperbaiki.

Menurut Sumantri (2005: 47) pengembangan motorik halus adalah proses sejajar dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan, gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terkoordinasi dan tidak terampil ke arah keterampilan motorik dan terkoordinasi dengan baik. Pengembangan motorik halus anak dengan bertambahnya usia maka gerakan motorik halus menjadi lebih terampil dan terkoordinasi.

Menurut Sujiono (2008: 1.12) pengembangan motorik halus merupakan proses seseorang belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh untuk melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi mata dan tangan. Kaitannya dengan pembelajaran motorik halus ini adalah anak dapat melakukan kegiatan menggunakan jari-jari tangan dengan terampil.

Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus siswa menurut para ahli di atas perlu memperhatikan kesiapan belajar, kesempatan belajar, praktik dan bimbingan. Seiring bertambahnya usia maka gerakan motorik halus menjadi terkoordinasi serta dapat melakukan kegiatan menggunakan jari-jari tangan dengan terampil.

B. Media Botol Bekas

1. Pengertian Media Botol Bekas

Botol bekas adalah benda yang tertinggal atau sisa yang sudah pernah dipakai dan sampah organik ini merupakan sampah kering seperti plastik, logam dan kaca yang tidak bisa didaur ulang atau diuraikan

secara alami (Furqonita, 2006 : 157). Pembelajaran aktif dimulai ketika anak-anak menggunakan tubuh dan semua indera mereka untuk mengeksplorasi bahan limbah. Penggunaan media barang bekas yang masih dapat didaur ulang dapat dimanfaatkan kembali untuk memunculkan kreatifitas anak.

Menurut stone dan asmawati (2014:37) menjelaskan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan alam dan sisa sebagai media bermain bagi anak usia dini adalah memperkaya atau menambah alat bermain, meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan alam dan bahan bekas. Bahan-bahan alam dan bahan sisa yang ada disekitar, dapat dimanfaatkan yaitu: bahan sisa meliputi, kertas bekas, kardus atau karton, kain perca, botol bekas, kaleng dan lain sebagainya. Bahan alam yaitu: batu-batuan, ranting akar, daun, bunga, biji-bijian dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media dari barang bekas seperti kertas bekas, kardus atau karton, kain perca, botol bekas, dan kaleng dapat dimanfaatkan kembali untuk memunculkan kreativitas anak. Selain barang bekas, bahan alam dapat dimanfaatkan kembali sebagai media bermain bagi anak usia dini seperti batu-batuan, kayu, ranting, akar, daun, bunga, biji-bijian dan lain-lain.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran Kegiatan Permainan dengan Media Botol Bekas

a. Alat dan Bahan:

Siapkan dulu alat dan bahannya, agar proses pembuatan mobil-mobilan dan pin bowling nanti berjalan dengan lancar dan menyenangkan.

- 1) 4 buah tutup botol minuman (saya menggunakan *styrofoam* bulat agar mudah digunakan dan tidak berbahaya untuk anak)
- 2) 2 buah botol plastik ukuran besar untuk bodi mobil dan pin bowling
- 3) Cat yang mudah dicuci dengan air dan tidak berbahaya untuk anak
- 4) Kuas kecil untuk mengaplikasikan cat pada bodi mobil dan pin bowling
- 5) Spidol untuk membuat pola garis sebelum bodi mobil-mobilan diberi warna dengan cat.
- 6) Tusuk sate untuk tempat menempatkan roda. Gunting untuk memotong sedotan menjadi 2 bagian
- 7) Sedotan plastik untuk menempatkan roda beserta as-nya sehingga bisa berputar dan melekat pada mobil-mobilan lalu beri karet agar roda tidak lepas.

b. Cara membuat media permainan dengan media botol bekas sebagai berikut :

- 1) Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan
- 2) Bersihkan dengan mencuci semua bahan botol yang dibutuhkan. Usahakan menggunakan botol bekas yang baru
- 3) Buang plastik label pada botol
- 4) Beri pola pada botol yaitu jendela
- 5) Beri warna seluruh bodi mobil-mobilan setelah cat kering kemudian beri pola garis untuk membuat jendela
- 6) Ambil gunting, potong sedotan plastik kemudian masukan tusuk sate ke dalam sedotan
- 7) Ambil 4 buah *styrofoam* lubangi dengan ujung tusuk sate yang runcing yang akan dijadikan as (poros) roda
- 8) Masukan sedotan dan tusuk sate pada lubang beri karet setelah *styrofoam* terpasang.

Briggs (dalam Mustikasari, 2008) mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar dan setiap kegiatan memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Begitu juga dengan kegiatan membuat permainan dari botol bekas yaitu:

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti sterofom, sedotan, lem, gunting, spidol dan cat air
- b. Guru menginstruksikan kepada anak agar duduk dengan tenang kemudian memberi arahan tentang kegiatan yang akan dilakukan.

- c. Secara mandiri anak-anak mengambil alat yang digunakan
- d. Guru mengajari siswa cara membuat mobil dari botol bekas
- e. Anak diberi waktu 1 jam untuk membuat mobil
- f. Anak mengumpulkan hasil karya kepada guru
- g. Anak diberi tugas membersihkan ruang kelas dan mengembalikan alat yang telah digunakan ke tempat semula.

Kemampuan motorik halus adalah keadaan dimana anak mampu melakukan gerakan melalui penggunaan otot kecil atau anggota tubuh tertentu dengan kecermatan dan koordinasi yang baik seperti keterampilan menggunakan tangan.

Kemampuan motorik halus anak terutama keterampilan menggunakan tangan bagi anak sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi otot-otot tangan anak. Kemampuan motorik anak dapat dikembangkan melalui berbagai macam cara yang salah satunya dengan memanfaatkan botol bekas menjadi media.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Botol Bekas

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang, pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa.

Sudjana dan Rivai (2007:1) mengungkapkan media sebagai alat bantu mengajar dalam konten metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Keberadaan barang bekas seperti botol plastik, kardus bekas yang sudah tidak terpakai sangat mudah ditemukan dilingkungan sekitar (Nilawati, 2010:3).

Alat Permainan Edukatif (APE) dari botol plastik bekas merupakan suatu alat permainan yang dibuat secara khusus untuk pelaksanaan pendidikan. Media ini terbuat dari bekas tempat benda cair yang berleher sempit biasanya terbuat dari plastik, kegunaan botol tersebut yang sudah tidak terpakai lagi (Kamus Besar Bahasa Indonesia : 1989)

a. Kelebihan Media Botol Bekas

- 1) Sangat mudah diperoleh
- 2) Melatih siswa untuk lebih menghargai limbah yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran
- 3) Melatih kemandirian
- 4) Melatih kreativitas anak

b. Kekurangan Media Botol Bekas

- 1) Media ini tidak efisien karena diperlukan waktu yang lama untuk mengumpulkan dan merangkai sebuah botol untuk membuat media pembelajaran
- 2) Membutuhkan waktu yang lama dalam proses penerapannya

Dari penjelasan-penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya kelebihan media botol bekas adalah mudah diperoleh, memberikan inovasi baru dan lebih efektif dalam mengasah kemampuan

siswa. Sedangkan kekurangannya adalah memerlukan waktu yang lama untuk mengumpulkannya.

4. Tujuan dan Manfaat Permainan dengan Media Botol Bekas untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini

Motorik halus di usia 5-6 tahun bertujuan supaya anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan. Anak mampu menggerakkan yang berhubungan dengan jari jemari seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda. Secara khusus tujuan pengembangan motorik halus untuk anak usia TK (5-6 tahun) adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis (Puskar, Balitbang Depdiknas: 2002).

Sumantri (2005: 146) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan motorik halus di usia 5-6 tahun yaitu:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan.
- c. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda.
- d. Mampu mengendalikan emosi dengan beraktivitas motorik halus.

Tujuan pembelajaran motorik halus adalah mengkaji proses pertahapan kemampuan gerak, apakah kemampuan gerak individu tersebut sudah sesuai dengan tahapan usianya sehingga pendidik bisa mendesain pembelajaran seperti apa yang tepat digunakan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Saputra & Rudyanto (2005: 115) memaparkan tujuan pengembangan motorik halus anak yaitu:

Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan. Gerakan ini keterampilan bergerak, yang bisa mencakup beberapa fungsi yaitu melalui keterampilan motorik halus anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang dan anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolahnya serta mampu mengendalikan emosi dengan menggerakkan otot-otot kecil seperti gerakan tangan.

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh tubuh, sedangkan dalam mempelajari motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata.

Sujiono (2014: 2.10-2.11) dalam buku yang berjudul Metode Pengembangan Fisik menyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran motorik halus anak usia dini yaitu:

- a) diharapkan anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan menulis, keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian.
- b) anak bisa mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi serta menggunakan berbagai media menjadi suatu karya seni.

Sumantri (2005: 145) menjelaskan manfaat dari pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung aspek perkembangan lainnya, seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada dasarnya setiap pengembangan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Adapun dalam keterampilan motorik halus anak mempunyai fungsi dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan motorik halus. Adapun manfaat yang dapat diajarkan anak adalah cinta dan peduli lingkungan, tertib membuang sampah, menjadi lebih kreatif, anak berkarakter dan mengajarkan anak untuk berhemat.

Dapat merangsang dan membangkitkan otak kanan. Dengan memberikan pelajaran atau pelatihan. Otak kanan anak akan terasah yang akhirnya akan mempunyai kreativitas yang tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan botol bekas dapat melatih kreativitas anak cinta, peduli lingkungan, tertib membuang sampah, menjadi lebih kreatif, anak berkarakter, mengajarkan anak untuk berhemat dan juga untuk melatih jari-jarinya.

C. Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Permainan dengan Media Botol Bekas

Secara garis besar kemampuan motorik halus dapat disimpulkan sebagai kemampuan menggunakan otot-otot halus sebagian anggota tubuh tertentu, seperti keterampilan jari-jemari dan pergelangan tangan untuk mencapai pelaksanaan kemampuan yang berhasil yang memerlukan koordinasi mata dan tangan.. Pada penelitian ini peneliti memilih kegiatan melalui media botol bekas sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Hal tersebut didasari oleh hasil penelitian Tim Bina Karya Guru (2004) yang mana hasil penelitian disimpulkan bahwa media botol bekas masih bisa dipakai lagi dengan diolah menjadi barang baru untuk dijadikan sesuatu yang berguna atau dimanfaatkan kembali untuk berkreasi dan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Menurut Nilawati (2010:3) keberadaan barang bekas seperti kardus bekas, botol bekas, kain perca, karton dan kaleng yang sudah tidak terpakai sangat mudah ditemukan dilingkungan sekitar.

Botol bekas adalah benda yang tertinggal atau sisa atau sudah pernah dipakai dan sampah anorganik ini merupakan sampah kering seperti plastik, logam dan kaca yang tidak bisa didaur ulang atau diuraikan secara alami (Furqonita, 2006 : 157). Pembelajaran aktif dimulai ketika anak-anak menggunakan tubuh dan semua indera mereka untuk mengeksplorasi bahan limbah. Penggunaan media barang bekas yang masih dapat didaur ulang dapat dimanfaatkan kembali untuk memunculkan kreativitas anak.

Seperti yang telah peneliti bahas sebelumnya bahwa kegiatan melalui media botol bekas memiliki banyak manfaat seperti melatih otot-otot anak dalam memegang benda-benda dan juga melatih jari-jarinya, dalam membuat pola pada bodi mobil. Dalam hal motorik halus kegiatan melalui media botol bekas memiliki banyak manfaat seperti melatih siswa dalam menggunakan keterampilan tangan, karena pada dasarnya 80% isi kegiatan melalui media botol bekas adalah menggunakan keterampilan tangan salah satunya yaitu keterampilan menggunakan gunting, keterampilan memberi warna pada bodi mobil dan sebagainya.

Dengan demikian peneliti optimis bahwa kegiatan melalui media botol bekas dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik halus siswa, karena dengan kegiatan menggunakan media botol bekas anak akan lebih antusias dan lebih senang sehingga indikator pencapaian dalam pembelajaran akan tercapai dengan baik.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Watini pada tahun 2014 dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Metode Demonstrasi dalam Pemanfaatan Barang Bekas pada kelompok B” di Raudhatul Athfal Jamus Ngluwar Magelang Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II dengan subyek penelitian adalah siswa kelompok B RA Jamus Ngluwar dengan jumlah siswa 14 yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dimana prosedur

penelitian terdiri dari dua siklus. Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Dari lembar observasi pra tindakan sebesar 50%. Pada Siklus I peningkatan kemampuan motorik halus anak menjadi 64,3%, sedangkan pada Siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 85,7%. Dengan demikian, peningkatan keterampilan motorik halus terjadi secara bertahap, hasil penelitian menunjukkan keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran menggunakan bahan bekas.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Rosika Aprilia pada tahun 2015 dengan judul penelitian “Pengaruh aktivitas bermain menggunakan media bahan kertas terhadap keterampilan motorik halus anak di TK Negeri Pembina Kalianda Tahun Ajaran 2014/2015”. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok B3 dengan jumlah 22 anak yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Metode penelitian ini menggunakan metode Preeksperimental Design pengujian definisi dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji regresi linier sederhana. Berdasarkan pengujian hipotesis tersebut ada pengaruh aktivitas bermain dengan menggunakan media kertas terhadap keterampilan motorik halus anak di kelompok B3 sebanyak 5,75 kali dalam tiap pertemuan.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian pertama menggunakan metode demonstrasi dalam meningkatkan keterampilan motorik halus dengan media bahan bekas, sedangkan pada peneliti kedua menggunakan media bahan kertas dalam meningkatkan keterampilan motorik halus. Mengacu pada penelitian di atas, maka penelitian

ini menggunakan bahan bekas sebagai media bermain untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Selain itu, waktu, tempat dan subyek penelitian yang digunakan penelitian juga berbeda dengan penelitian yang sebelumnya.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan semua aspek perkembangan untuk memunculkan potensi secara optimal. Salah satu aspek perkembangan fisik motorik khususnya motorik halus.

Imam (2012: 22) mengungkapkan, perkembangan fisik motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak, karena otak merupakan pengontrol setiap gerakan anggota tubuh. Jika sistem syaraf otak yang mengatur otot berkembang dengan baik, maka kemampuan motorik anak juga akan membaik. Sebaliknya, apabila terdapat gangguan pada sistem syaraf otak, hal ini pun akan berdampak pada kemampuan koordinasi fisik motorik anak.

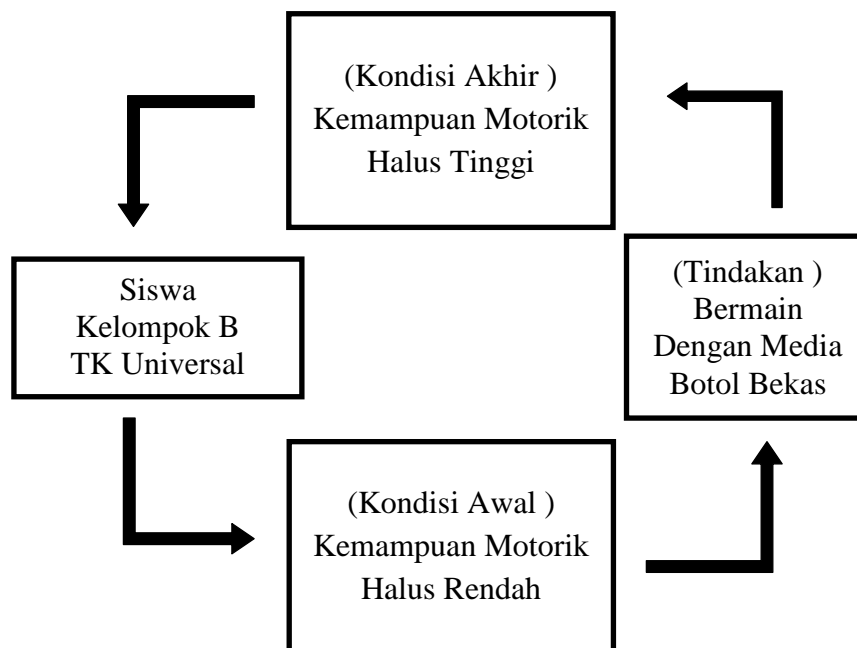
Aquarisnawati, dkk (2011: 150) menjelaskan bahwa pada kenyataannya apabila perkembangan motorik halus dapat dilalui dengan baik, maka akan berdampak pada perkembangan kognitif anak, misal anak bisa membaca dengan baik, menulis dengan baik, dan bagaimana cara guru memberi pendekatan kepada anak ketika menerapkan suatu metode pembelajaran bisa menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan permasalahan yaitu kemampuan motorik halus siswa masih rendah. Rendahnya kemampuan motorik halus anak dapat disimpulkan berdasarkan keterampilan anak dalam

menggunakan otot tangannya yang kurang optimal. Kemampuan anak dalam menggunting dan mencoret-coretnya kurang optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya meningkatkan kemampuan motorik halus siswa dengan memberikan perlakuan dengan kegiatan membuat permainan dengan media botol bekas.

Pemberian treatment tersebut dilakukan seluruh siswa selama 3 pertemuan. Setelah diberi perlakuan, siswa diharapkan meningkatkan kemampuan motorik halusnya.

Merujuk pada uraian di atas, apabila divisualisasikan dalam sebuah skema adalah sebagai berikut :



Gambar 1
Kerangka Berpikir

Adapun penjelasan gambar tersebut adalah sebagai berikut:

Beberapa kasus yang terjadi pada 3 anak di TK Universal terkait kurang berkembangnya motorik halus anak, antara lain: anak belum bisa mewarnai dengan rapi, dan anak belum mampu menempel gambar dengan bnik.

Kegiatan permainan dengan media botol bekas dipilih sebagai solusi atau upaya peningkatan kemampuan motorik halus pada anak-anak TK Universal. Bahan dan alat yang dipakai dalam kegiatan ini terdiri dari botol bekas, *styrofoam*, gunting dan cat.

Dalam kegiatan permainan dengan media botol bekas yang semula masih sepenuhnya memerlukan pendampingan atau bantuan guru, berangsur mulai dapat melakukannya sendiri. Akan tetapi, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, selama proses menggunting menurut pola, guru tetap sepenuhnya mengawasi kegiatan tersebut.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya (Sugiyono, 2009:96) berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori, maka dapat dirumuskan hipotesis yaitu “Kegiatan permainan dengan media botol bekas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak Kelompok B TK Universal Temanggung.”

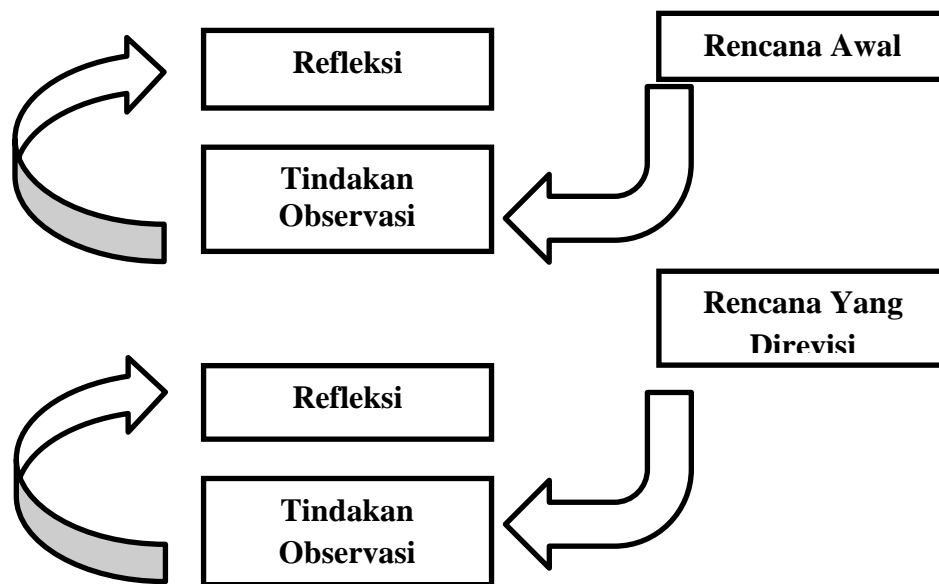
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dikelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya.

Model Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini didasarkan pada model spiral dari Kemmis dan Taggart (Wiriaatmadja, 2008: 66).



Gambar 2
Penelitian Tindakan Model Kemmis & Taggart

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan istilah yang tidak dapat terpisahkan dalam setiap jenis penelitian. Sutrisnohadi (dalam Arikunto, 2006:116) mendefinisikan

variabel sebagai gejala yang bervariasi. Gejala adalah objek penelitian, sehingga variabel adalah objek penelitian yang bervariasi. Dalam penelitian tindakan kelas dikenal dengan istilah variabel input, proses, output ketiga variabel penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Variabel Input

Variabel input merupakan pengembangan dari hal-hal yang menjadi akar masalah pendukungnya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel input adalah kemampuan motorik halus anak di TK Universal Kec. Temanggung Kab. Temanggung yang termasuk dalam kategori kurang mendapat stimulus yaitu mudah lelah saat melakukan kegiatan sehingga kegiatan tidak terselesaikan, kurang terampil dalam menggerakkan jari-jari tangan.

2. Variabel Proses

Variabel proses merupakan instrumen yang digunakan pada saat proses penelitian berlangsung dan berkaitan erat dengan tindakan penelitian berlangsung dan berkaitan erat dengan tindakan yang dipilih untuk dilakukan. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel proses adalah permainan dengan media botol bekas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

3. Variabel Output

Berkaitan erat dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Variabel output dalam penelitian ini

adalah hasil meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Universal, Kec. Temanggung Kab. Temanggung.

Selain itu ada dua variabel yang ditetapkan oleh peneliti yaitu variabel tergantung (*dependent variabel*) dan variabel bebas (*independent variabel*) adapun variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab atau timbulnya variabel terkait maka yang menjadi variabel bebas adalah permainan dengan media botol bekas

2. Variabel Tergantung (*Dependent Variable*)

Variabel tergantung adalah suatu variabel yang dipengaruhi variabel lain. Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian adalah petunjuk pelaksanaan bagaimana caranya mengukur variabel, agar variabel dapat diamati dan diukur maka setiap konsep yang ada dalam hipotesis harus dioperasionalkan dalam definisi operasional variabel. Agar lebih jelasnya, maka perlu ada definisi dalam rumusan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Peneliti mendefinisikan operasional variabel sebagai berikut:

1. Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang menggunakan otot-otot halus sebagian anggota tubuh tertentu, seperti

keterampilan jari-jemari dan pergelangan tangan untuk mencapai pelaksanaan kemampuan yang berhasil yang memerlukan koordinasi mata dan tangan.

2. Permainan Dengan Media Botol Bekas

Permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara membuat media atau merangkai media tersebut menjadi media permainan yang dapat meningkatkan motorik halus anak serta mengasah kreativitas dan imajinasi anak menggunakan media botol bekas.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah 10 anak kelompok B TK Universal Temanggung yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 3 anak perempuan tahun ajaran 2019/2020.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan lokasi pada penelitian ini adalah anak didik di Taman Kanak-Kanak Universal, Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung tahun ajaran 2019/2020.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2019/2020 pada bulan Februari sampai April. Waktu penelitian dihitung mulai koordinasi dengan guru kelas.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Menurut Margono (2007: 158) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Faktor yang diamati yaitu kelenturan jari tangan dan ketepatan hasil dari kegiatan permainan dengan media botol bekas.

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung mengenai fenomena-fenomena dan gejala psikis dan psikologis dengan pencatatan, format yang disusun berupa item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi (Arikunto, 2006: 229).

Menurut Wina (2009: 86) yaitu observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan menggunakan alat mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Alat bantu lainnya yang digunakan untuk observasi dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan pengambilan gambar.

Observasi atau pengamatan dilakukan peneliti dibantu kolaborator kepada anak dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, dan partisipasi anak yang ditunjukkan pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Observasi atau pengamatan ini dilakukan pada saat:

- a) Sebelum ada tindakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus awal anak.

- b) Pada saat proses pembelajaran setelah ada tindakan yang tujuannya untuk mengetahui perubahan-perubahan kemampuan motorik halus dari anak yang diharapkan sesuai tujuan.
- c) Pada saat terakhir proses pembelajran dalam penelitian untuk mengetahui kemampuan akhir anak setelah beberapa kali proses tindakan pembelajaran.

Observasi dalam penelitian ini ialah observasi langsung yaitu dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai pengamat/observer saat proses tindakan kegiatan permainan dengan media botol bekas mengamati subyek penelitian secara langsung berdasarkan karakteristik perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Metode observasi dipilih agar peneliti dapat mengamati perkembangan atau perubahan kemampuan motorik halus subjek penelitian secara langsung. Observasi dilaksanakan pada saat kegiatan berlangsung di sekolah pada subyek penelitian menggunakan instrumen penelitian yang telah disusun sebelumnya.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi (2010: 160) Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian ini pada dasarnya adalah peneliti itu sendiri. Peneliti menjadi instrumen penelitian karena dalam proses pengumpulan data itulah peneliti akan melakukan adaptasi secara aktif sesuai dengan keadaan yang dihadapi ketika berhadapan dengan subjek.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tersebut, yaitu Lembar Observasi untuk mengamati peningkatan kemampuan motorik halus pada anak sesudah diberikan kegiatan permainan dengan media botol bekas pada setiap siklusnya instrumen penelitian berupa Lembar Observasi selengkapnya tertera pada Persiapan Instrumen Penelitian.

Tabel 1
Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kemampuan Motorik Halus

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR
1	Menggambar bebas dengan berbagai media	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar bebas sesuai kemauan • Memberi warna apa saja yang disukai
2	Menggunakan alat tulis dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan pensil dengan benar • Menggunakan penggaris dan pensil untuk menggambar persegi
3	Menggunting sesuai dengan pola	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunting pola melingkar • Menggunting kertas origami menjadi 4 bagian
4	Menempel dengan tepat	<ul style="list-style-type: none"> • Menempel sedotan untuk as roda • Menempel 4 buah segitiga dibagian bawah roket • Menempel $\frac{3}{4}$ bagian sedotan ke dalam tutup botol • Menempel kerucut untuk atas roket
5	Meniru melipat kertas	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 4 buah segitiga • Membuat kerucut dibagian bawah roket

Skoring yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada penilaian pada anak usia dini (Kemendiknas, 2010), yaitu:

1. Anak Belum Berkembang (BB) jika anak tidak mau mengerjakan kegiatan, mau mengerjakan tetapi hasil karya anak tidak sesuai indikator
2. Anak Mulai Berkembang (MB) jika anak mau mengerjakan kegiatan dengan bantuan guru, hasil karya anak belum sesuai indikator.

3. Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika anak mampu mengerjakan kegiatan sendiri tanpa bantuan guru, hasil karya anak baik atau sesuai indikator
4. Anak Berkembang Sangat Baik (BSB) jika anak mampu mengerjakan kegiatan sendiri tanpa bantuan guru, hasil karya anak sangat baik atau melebihi indikator.

H. Validitas Instrumen

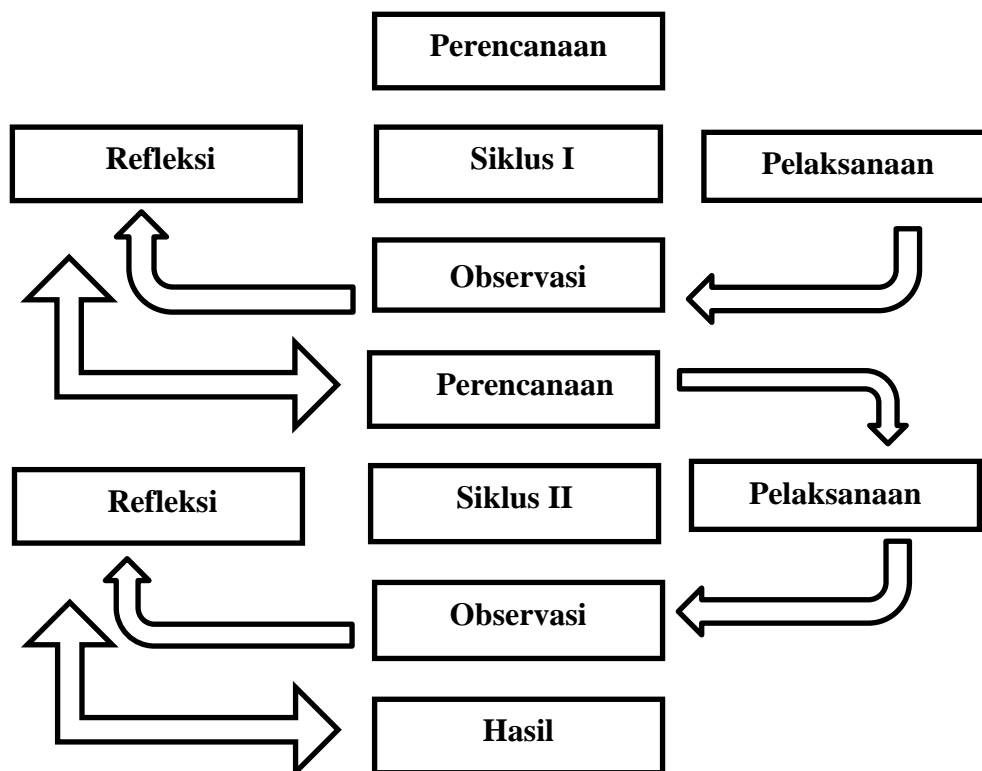
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang dirancang sendiri oleh peneliti. Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan profesional judgment dengan keahlian ke PAUDan.

Menurut ketua IGTKI Kecamatan Temanggung dan kepala TK Universal lembar kerja yang dibuat oleh peneliti layak digunakan sebagai instrumen penelitian, karena indikator yang dipilih sudah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5 – 6 tahun, namun dalam penggunaannya harus dilakukan secara obyektif.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 (tiga) siklus, pelaksanaan tiap siklus dilaksanakan selama 4 (empat) kali pertemuan. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui tahapan dalam tiap siklus. Setiap siklus terdiri empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Hubungan keempat tahapan

tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan secara berkelanjutan dan berulang. Tahapan ini dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, seperti yang tampak pada bagan dibawah ini:



Gambar 3
Alur penelitian tindakan kelas menurut Kemmis & McTaggart
 (Suharsimi, 2012: 16)

Selanjutnya, alur penelitian tindakan kelas akan disesuaikan dengan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Wiriaatmaja, 2008: 66). Terdapat beberapa siklus untuk mempermudah langkah penelitian. Setelah selesai satu siklus yang diakhiri dengan refleksi, maka perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya, hingga ditemukan jawaban sebagai kesimpulan akhir dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan.

Dalam penelitian ini, prosedur penelitian dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2
Rencana Kegiatan Siklus I Permainan Dengan Media Botol Bekas

Pertemuan	Hari/Tanggal	Materi Pembelajaran	Media Yang Digunakan
1	Selasa, 4-02-2020	Membuat mobil dari botol bekas	Botol bekas, cat air, <i>styrofoam</i> , dll
2	Rabu, 5-02-2020	Membuat roket dari botol bekas	Botol bekas, kertas lipat, sedotan dan lem
3	Kamis, 6-02-2020	Membuat tempat pensil dari botol bekas	Botol, gunting, lem dan kain flannel
4	Jum'at, 7-02-2020	Membuat kura-kura dari botol bekas	Botol, kertas karton, gunting, spidol dan lem

1. Persiapan penelitian

a. Persiapan waktu dan materi penelitian

Persiapan dilakukan berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu peneliti melakukan penyusunan materi dalam bentuk:

- 1) Membuat RKH atau rencana kegiatan harian
- 2) Memilah kegiatan ke dalam pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan permainan botol bekas dimasukkan pada kegiatan inti.
- 3) Memilih alat atau sumber belajar yang dapat menunjang dan mendukung kegiatan penelitian yang akan dilakukan
- 4) Merencanakan penataan tempat pelaksanaan kegiatan permainan dengan media botol bekas (di dalam kelas)
- 5) Memilih dan menyusun alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator.

b. Persiapan Alat dan Bahan

1) Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama, siswa diberikan pengenalan media dan mulai melakukan kegiatan membuat mobil dari botol bekas, aktivitas yang dilakukan diantaranya:

- (a) Peneliti menyiapkan alat atau media berupa spidol, pensil, cat air, kuas, botol bekas dan palet
- (b) Mintalah anak untuk mengambil botol dan menyebutkan alat yang akan dilakukan hari ini seperti: botol, pensil, cat air, kuas
- (c) Anak dijelaskan cara mengecat botol dengan benar mulai dari anak mengambil botol, palet dan air yang sudah disiapkan oleh peneliti.
- (d) Anak mulai mengambil palet dan kuas taruh cat air ke dalam palet lalu campurkan cat dan air jadi satu. Aplikasikan cat air pada botol, jika sudah selesai keringkan.
- (e) Anak diminta untuk menggunting *styrofoam* yang sudah disiapkan oleh peneliti. Kemudian pasang *styrofoam* yang sudah digunting lalu tempelkan dibagian belakang dan depan.
- (f) Evaluasi yaitu dengan cara guru mengamati anak saat menyebutkan alat yang ditunjuk oleh peneliti kemudian menggunting, memasang *styrofoam*, mencampurkan warna dan memberi warna pada botol.

2) Pertemuan II

Pada pertemuan kedua, siswa diberikan kegiatan membuat roket. Aktivitas yang dilakukan diantaranya:

- (a) Peneliti menyiapkan alat/ media yang akan digunakan untuk kegiatan membuat roket dengan media botol bekas berupa kertas origami, kertas A4, sedotan, lem dan penggaris.
- (b) Guru menjelaskan alat / media yang digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan kemudian meminta anak untuk melipat kertas A4 menjadi 4 bagian lalu gunting.
- (c) Gulung kertas yang sudah digunting tadi menggunakan sedotan lalu rekatkan menggunakan lem.
- (d) Ambil kertas origami guntinglah kertas origami lalu buatlah bentuk kerucut.
- (e) Kemudian tempel dibagian atas roket lalu buatlah 4 buah segitiga dengan kertas origami dan tempelkan dibagian bawah roket
- (f) Lubangi tutup botol masukkan $\frac{3}{4}$ bagian lalu beri lem. Masukkan roket ke dalam sedotan yang berada dibagian luar botol.
- (g) Tekan bagian tengah botol agar roket bisa meluncur.
- (h) Evaluasi yaitu dengan cara peneliti mengamati anak saat melakukan kegiatan membuat roket dengan media botol bekas serta menilai hasil karya anak.

3) Pertemuan III

Pada pertemuan ketiga, siswa diberikan kegiatan membuat tempat pensil. Aktivitas yang dilakukan diantaranya:

- (a) Peneliti menyiapkan alat atau media yang akan digunakan berupa botol bekas, cat air, palet, kuas, lem perekat dan gunting
- (b) Mintalah anak untuk mengambil botol yang sudah dipotong menjadi 2 bagian kemudian berilah warna kesukaan.
- (c) Gambarlah botol sesuai imajinasi anak
- (d) Evaluasi yaitu dengan cara peneliti mengamati anak saat melakukan kegiatan membuat tempat pensil serta menilai hasil karya anak.

4) Pertemuan IV

Pada pertemuan keempat, siswa diberikan kegiatan membuat kura-kura dari botol bekas. Aktivitas yang dilakukan diantaranya:

- (a) Peneliti menyiapkan alat atau media yang akan digunakan berupa botol yang sudah dipotong menjadi 2 bagian, gunting, pensil, kertas karton dan lem perekat.
- (b) Ambil kertas karton, letakkan bagian bawah botol diatas kertas karton tersebut
- (c) Lalu ukur bulatan bagian bawah botol dengan coretan pensil
- (d) Setelah itu gambar kepala dan kaki kura-kura kemudian gunting.

(e) Berilah lem disekitar kertas atau bawah botol untuk merekatkannya.

(f) Evaluasi yaitu dengan cara peneliti mengamati anak saat melakukan kegiatan membuat kura-kura serta menilai hasil karya anak.

c. Persiapan Instrumen Penelitian

Persiapan instrumen pada penelitian ini berupa lembar observasi. Sebelum menyusun lembar observasi, peneliti terlebih dulu menyusun kisi-kisi yang mengacu pada indikator-indikator berikut ini:

- 1) Menggambar bebas dengan berbagai media
- 2) Menggunakan alat tulis dengan benar
- 3) Menggunting sesuai dengan pola
- 4) Menempel dengan tepat
- 5) Meniru melipat kertas

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen penilaian yang terlebih dituangkan dalam kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebut dalam kolom (Arikunto, 2010: 144). Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Adapun kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3
Kisi-Kisi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5 – 6 Tahun

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Motorik halus	Menggambar bebas dengan berbagai media	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar bebas sesuai kemauan • Memberi warna apa saja yang disukai
	Menggunakan alat tulis dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan pensil dengan benar • Menggunakan penggaris dan pensil untuk menggambar persegi
	Menggunting sesuai pola	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunting pola melingkar • Menggunting kertas origami menjadi 4 bagian
	Menempel dengan tepat	<ul style="list-style-type: none"> • Menempel sedotan untuk as roda • Menempel 4 buah segitiga dibagian bawah roket • Menempel $\frac{3}{4}$ bagian sedotan ke dalam tutup botol • Menempel kerucut untuk atas roket
	Meniru melipat kertas	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 4 buah segitiga • Membuat kerucut dibagian bawah roket

2. Pelaksanaan penelitian

Alur dalam penelitian tindakan kelas ini sebanyak 2 (dua) siklus. Jumlah tindakan dalam setiap siklus tergantung dari hasil pelaksanaan tindakan sebelumnya, sehingga diharapkan permasalahan akan dapat diatasi. Terdapat empat fase dalam siklus I, yang terdiri dari:

a. Rencana tindakan I

Rencana tindakan I yang akan dilakukan meliputi:

- 1) Peneliti melakukan koordinasi dengan guru tentang kegiatan permainan dengan media botol bekas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus.
- 2) Memilih dan menentukan tema kegiatan yang akan dibuat.
- 3) Menyusun RKH atau Rencana Kegiatan Harian bersama guru
- 4) Merancang instrumen penelitian sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran

b. Pelaksanaan tindakan I

Pada fase ini, peneliti melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan RKH yang telah dibuat. Tindakan yang dilakukan berupa pelaksanaan kegiatan permainan dengan media botol bekas dengan frekuensi 2x (dua kali) pertemuan dan tiap pertemuan dilakukan selama 30 menit. Pada tiap-tiap pertemuan, permainan dengan media botol bekas dibuat dengan tema berbeda sesuai yang telah direncanakan.

c. Observasi I

Observasi dilakukan dengan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama tindakan sedang berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan lembar observasi yang meliputi penilaian kemampuan motorik halus.

d. Refleksi I

Refleksi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesimpulan mengenai tindakan-tindakan selama berlangsungnya kegiatan permainan dengan media botol bekas siklus I, atau untuk mengetahui pencapaian perubahan kemampuan kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan motorik halus. Misalnya apakah anak sudah mampu menggambar dan mewarnai, menggunakan alat tulis dengan benar, apakah anak sudah mampu menggunting sesuai dengan pola, apakah anak sudah mampu menempel dengan tepat dan apakah anak sudah mampu meniru melipat kertas sederhana.

J. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian menurut Bogdan (Sugiyono, 2009: 374) yaitu menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Data yang telah terkumpul dalam penelitian tindakan kelas ini akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 209) analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan perbaikan, peningkatan, dan perubahan ke arah yang lebih baik. Analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini yaitu untuk menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan

kemampuan motorik halus. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui presentase kemampuan motorik halus.

Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan selanjutnya dianalisis. Untuk mengetahui keberhasilan, dilakukan dianalisis dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor ideal dalam kelas (Suharsimi Arikunto, 2010: 269). Untuk membandingkan skor dapat menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah data dianalisis kemudian diinterpretasikan ke dalam lima tingkatan. Lima tingkatan tersebut menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44) antara lain:

- a. Kriteria sangat bisa : Apabila rata-rata nilai permainan dengan media botol bekas dalam rentang presentase nilai 81%-100%
- b. Kriteria bisa : Apabila rata-rata nilai permainan dengan media botol bekas dalam rentang presentase nilai 61%-80%
- c. Kriteria cukup : Apabila rata-rata nilai permainan dengan media botol bekas dalam rentang presentase nilai 41%-60%

- d. Kriteria kurang : Apabila rata-rata nilai permainan dengan media botol bekas dalam rentang presentase nilai 21%-40%
- e. Kriteria kurang sekali : Apabila rata-rata nilai permainan dengan media botol bekas dalam rentang presentase nilai 0%-20%.

Setelah melakukan pengumpulan data dengan lengkap, selanjutnya penulis berusaha menyusun dan mengelompokkan data serta menyeleksi data yang ada dalam penelitian ini. Hal ini berfungsi sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini siklus/penelitian akan dihentikan jika subyek sudah mencapai 75%. Setelah dikelompokkan selanjutnya data dianalisis agar data tersebut mempunyai arti dan dapat ditarik pada suatu kesimpulan umum.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan dengan media botol bekas efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada kelompok B TK Universal Temanggung. Hasil observasi awal diketahui bahwa rata-rata pencapaian kemampuan motorik halus subyek baru mencapai 52,1%. Setelah dilakukan kegiatan permainan dengan media botol bekas, rata-rata pencapaian kemampuan motorik halus subyek pada siklus I meningkat menjadi 65,6% dan 81% setelah siklus II. Semua indikator kemampuan motorik halus telah tercapai dengan baik, dengan demikian kemampuan motorik halus sudah mencapai target yang sudah ditentukan yaitu 75% sehingga penelitian berakhir pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan Hasil penelitian, maka saran yang dapat guru sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, permainan dengan media botol bekas dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.
2. Bagi penyelenggara PAUD, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

3. Bagi guru lain, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan atau referensi untuk penelitian sejenis khususnya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, Dkk. 2010. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aquarisanawati P., Mustami'ah D., Riskasari W., 2011. Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt. *INSAN*: 13:31
- Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi., Dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bambang, Sujiono (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdikbud, 1989, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Buku Satu*. Jakarta: Balai Pustaka Utama.
- Depdiknas, 2009. *Permendiknas No. 58/2009 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2010. *Model Pembelajaran IPS*. Malang: Pusat Kurikulum Baltibang Depdiknas.
- Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2007.
- Furqonita, Deswanty. 2006. *Biologi 2 SMP Kelas VIII*. Penerbit Quadra: Bogor.
- Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro.
- [Http://Edu-Articles.Com/Mengenal-Media-Pembelajaran/](http://Edu-Articles.Com/Mengenal-Media-Pembelajaran/) Diunduh Pada Tanggal 12 Mei 20210 Pukul 16.45 WIB

- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustikasari Ardiani. 2008. *Mengenal Media Pembelajaran Dalam*
- Mutohir, Toho. Cholik dan Gusril. 2004. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Depdiknas
- Olivia, Femi. 2011. *Teknik Ujian Efektif*. Bogor: Elex Media
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pikerti, Widia. 2009. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sri Rumini dan Siti Sundari, (2004) *Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Sudjana, Nana Dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani Dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sumantri (2005) *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Wahidah, AFN. & Munastiw, E. 2019. Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Bekas Dalam Pembelajaran Di Kelompok B Ra Ar-Rafif Kalasan, Sleman, Yogyakarta . *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*. Issn (P): 2550-2200, Issn (E): 2550-1100, Vol. 3 (1), 2019, Pp. 1-15
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Wiriaatmadja. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Yudha dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.