

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI  
KEGIATAN MEMBENTUK DENGAN MEDIA TANAH LIAT  
DI KELOMPOK B TK PERTIWI DESA SOKAWANGI  
KECAMATAN TAMAN KABUPATEN PEMALANG**



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

N a m a : FITRIATUS SOLEKHAH  
N P M : 2622130016  
Program Studi : PG-PAUD

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS IVET  
SEMARANG  
2025**

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Membentuk dengan Media Tanah Liat di Kelompok B TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pematang” telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Ujian Skripsi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ivvet pada:

Hari : Senin

Tanggal : 03 Februari 2025

### Dewan Penguji:

Ketua,



Dr. Slamet, S.Pd., M.Pd., M.Si., CIQnR., CISHR.  
NIY. 606011966

Sekretaris,



Dr. Maria Denok BA., M.Pd.  
NIY. 614081978

### Anggota Dewan Penguji:

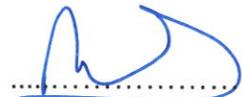
Penguji I Dr. Luluk Elyana, M.Si.  
NIY. 607081976



Penguji II Dr. Maria Denok Bektı A., M.Pd.  
NIY. 614081978



Penguji III Agus Sudrajat, S.K.M., M.Gizi.  
NIY. 606081986



## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Membentuk dengan Media Tanah Liat di Kelompok B TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang” telah Disetujui Dosen Pembimbing I Dan Dosen Pembimbing II, diketahui Ketua Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini serta disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Ivet pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 06 Januari 2025

Disetujui:

Dosen Pembimbing I,



Dr. Maria Denok Bakti Agustiningrum, M.Pd.  
NIY. 614081978

Dosen Pembimbing II,



Agus Sudrajat, S.K.M., M.Gizi.  
NIY. 606081986



Disahkan:  
Dekan FKIP,

Dr. Slamet, S.Pd., M.Pd., M.Si., CIQnR, CISHR.  
NIY. 606011966

Diketahui:  
Plt. Kaprodi PG-PAUD,



Dr. Maria Denok Bakti A., M.Pd.  
NIY. 614081978

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Fitriatus Solekhah

NPM : 2622130016

Prodi/Fakultas : PG-PAUD/FKIP

Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Membentuk dengan Media Tanah Liat di Kelompok B TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang

Menyatakan bahwa jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindak plagiatisme keseluruhan teks yang terdapat dalam skripsi saya, maka saya akan bertanggungjawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Ivet kepada saya.

Semarang, 17 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Fitriatus Solekhah  
NPM. 2622130016

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

"Ketika telah melakukan yang terbaik yang kita bisa, maka kegagalan bukan sesuatu yang harus disesalkan, tapi jadikanlah pelajaran atau motivasi diri."

“Selalu ada harapan bagi mereka yang mau berdoa. Selalu ada jalan bagi mereka yang mau berusaha.”

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Orangtuaku terhormat
2. Suamiku tercinta.
3. Anak-anakku tersayang.
4. TK Pertiwi Sokawangi
5. Almamater Universitas Ivet di Semarang yang kubanggakan.

## PRA KATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Membentuk dengan Media Tanah Liat di Kelompok B TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang” untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi PG-PAUD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ivet.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasihat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini, oleh sebab itu pada kesempatan yang baik ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tri Leksono Prihandoko, S.Kom., M.Pd., Kons., Rektor Universitas Ivet.
2. Dr. Slamet, S.Pd., M.Pd., M.Si., CIQnR., CISHR., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ivet.
3. Dr. Maria Denok Bektu Agustiningrum, M.Pd., Ketua Program Studi PG-PAUD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Ivet, sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan nasehat, hingga skripsi ini dapat terwujud.
4. Bapak Agus Sudrajat, S.K.M., M.Gizi., Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk konsultasi hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Ivet yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
6. Ibu Nurfitriya, S.Pd., Kepala TK Pertiwi Sokawangi, Ibu guru dan anak-anak yang telah menerima dengan baik selama peneliti mengadakan penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu peneliti hingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan terbatasnya pengalaman, waktu, tenaga,

dan biaya. Oleh karenanya, kritik dan saran bersifat perbaikan akan diterima dengan tangan terbuka. Akhirnya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca budiman.

Semarang, 18 Januari 2025

Peneliti,

## ABSTRAK

Fitriatus Solekhah, 2622130016, “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Membentuk dengan Media Tanah Liat di Kelompok B TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang”, Skripsi, Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ivet, 2025, 59 halaman.

Latar belakang penelitian adalah masih ada sebagian peserta didik kelompok B di TK Pertiwi Sokawangi yang motorik halusnya belum dikembangkan secara maksimal, sehingga peneliti melakukan penelitian tindakan kelas melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat diharapkan kemampuan motorik halus anak dapat mengalami peningkatan.

Penelitian ini bertujuan mengetahui dan menganalisis kegiatan membentuk dengan media tanah liat dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak Kelompok B di TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang.

Penelitian Tindakan kelas dilakukan melalui 2 (dua) siklus, setiap siklus terdiri 2 (dua) pertemuan dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B di TK Pertiwi Sokawangi yang berjumlah 18 anak. Pengambilan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data digunakan analisis deskriptif persentase.

Simpulan hasil penelitian: Kegiatan membentuk dengan media tanah liat efektif dapat meningkatkan keaktifan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak, hal ini didukung perolehan skor akhir siklus II setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh sebesar 16 atau 88,89% termasuk kriteria berkembang sangat baik, sedangkan indikator keberhasilan ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan klasikal, maka hipotesis tindakan: “Melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat dapat meningkatkan motorik halus pada anak Kelompok B di TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang” dinyatakan diterima.

Kata kunci: motorik halus, membentuk, tanah liat.

## ABSTRACT

Fitriatus Solekhah, 2622130016, *"Improving Fine Motor Skills through Shaping Activities with Clay Media in Group B of Pertiwi Kindergarten, Sokawangi Village, Taman District, Pemalang Regency"*, Thesis, Teacher Education-Early Childhood Education, Faculty of Teacher Training and Education, Ivet University, 2025 , 59 pages.

*The background to the research is that there are still some group B students at Pertiwi Sokawangi Kindergarten whose fine motor skills have not been developed optimally, so the researchers conducted classroom action research through modeling activities using clay as a medium. It is hoped that children's fine motor skills can improve.*

*This research aims to determine and analyze modeling activities using clay as a medium to improve fine motor skills in Group B children at Pertiwi Kindergarten, Sokawangi Village, Taman District, Pemalang Regency.*

*Classroom action research was carried out through 2 (two) cycles, each cycle consisting of 2 (two) meetings with stages: planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were group B students at Pertiwi Sokawangi Kindergarten, totaling 18 children. Data collection used observation and documentation methods, while data analysis used descriptive percentage analysis.*

*Conclusion of the research results: Forming activities using clay media can effectively increase children's activity in improving children's fine motor skills, this is supported by the final score of cycle II after looking for an average value of 16 or 88.89%, including the criteria for very good development. , while the success indicator is set at 75% for individual and classical score acquisition, the action hypothesis is: "Through shaping activities using clay as a medium, fine motor skills can be improved in Group B children at Pertiwi Kindergarten, Sokawangi Village, Taman Regency District Pemalang" was declared accepted.*

*Key words: fine motor skills, shaping, clay.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRA KATA .....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I    PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II    LANDASAN TEORI .....	6
A. Kajian Penelitian Relevan .....	6
B. Kajian Teori .....	8
1. Motorik Halus .....	8
2. Bermain dan Permainan .....	14
3. Media Pembelajaran .....	25
C. Kerangka Pikir .....	29
D. Hipotesis Tindakan .....	29
BAB III    METODE PENELITIAN .....	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	30

	B. Setting Penelitian .....	30
	C. Subjek Penelitian .....	30
	D. Prosedur Penelitian .....	31
	E. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	33
	F. Analisis Data .....	35
	G. Indikator Keberhasilan .....	36
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	38
	A. Hasil Penelitian .....	38
	1. Deskripsi Data Pra Siklus .....	38
	2. Hasil Penelitian Siklus I .....	41
	3. Hasil Penelitian Siklus II .....	46
	B. Pembahasan .....	51
	1. Kondisi Pra Siklus .....	51
	2. Siklus I .....	52
	3. Siklus II .....	53
BAB V	PENUTUP .....	55
	A. Simpulan .....	55
	B. Saran .....	55
	DAFTAR PUSTAKA .....	57
	LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penelitian yang Relevan .....	6
3.1 Subjek Penelitian .....	33
3.2 Lembar Observasi untuk Anak .....	34
3.4 Lembar Observasi Untuk Mengetahui Kinerja Guru .....	35
3.5 Indikator Penilaian Kinerja .....	36
4.1 Rentangan Kriteria Motorik Halus pada Anak .....	39
4.2 Hasil Observasi Pra Siklus .....	39
4.3 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1 .....	43
4.4 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2 .....	44
4.5 Hasil Observasi Siklus I .....	45
4.6 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1 .....	48
4.7 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2 .....	49
4.8 Hasil Observasi Siklus II .....	50
4.9 Hasil Observasi Keseluruhan Tindakan .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Alur Kerangka Pikir .....	29
3.1 Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas .....	33
4.1 Hasil Observasi Pra Siklus .....	40
4.2 Hasil Observasi Siklus I .....	46
4.3 Hasil Observasi Siklus II .....	51
4.4 Hasil Ketuntasan Seluruh Tindakan .....	54

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lembar observasi pada pra siklus.
2. Lembar observasi untuk setiap tindakan pada setiap siklus.
3. Hasil observasi anak pada pra siklus.
4. Rekap skor hasil observasi siklus I pertemuan ke-1.
5. Rekap skor hasil observasi siklus I pertemuan ke-2.
6. Rekap skor hasil observasi siklus II pertemuan ke-1.
7. Rekap skor hasil observasi siklus II pertemuan ke-2.
8. RPPH dalam Proses Tindakan.
9. Foto-foto Pendukung Kegiatan Penelitian.
10. Surat Ijin Penelitian dari Univerrrsitas Ivet.
11. Surat Keterangan dari TK/Tempat Penelitian.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak dan diharapkan dengan adanya pendidikan anak usia dini dapat mengembangkan potensi yang tersembunyi (*hidden potency*), sehingga potensi tersebut dapat teraktualisasi. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah perkembangan motorik. Aspek motorik tersebut melatih koordinasi gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh, baik motorik kasar maupun motorik halus (Hadikusumo, 2016: 27).

Secara garis besar motorik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar menekankan pada koordinasi tubuh yang menekankan pada gerakan otot-otot besar, sedangkan motorik halus menekankan pada koordinasi otot tangan atau kelenturan tangan yang bersifat keterampilan. Perkembangan motorik halus juga dapat membantu anak dalam belajar menulis, karena kemampuan menulis menuntut keterampilan motorik halus yang melibatkan koordinasi jari-jemari tangan, termasuk didalamnya kegiatan membentuk dengan media tanah liat (Sunarya, 2020: 24).

Kegiatan membentuk dengan media tanah liat sudah dapat dimulai saat anak menunjukkan perilaku seperti mencoret-coret buku atau dinding, kondisi tersebut menunjukkan berfungsinya sel-sel otak perlu dirangsang supaya berkembang secara optimal. Penyediaan alat tulis tidak harus kertas dengan pensil saja, melainkan juga alat permainan edukatif yang dapat melatih kelenturan dan koordinasi jari untuk persiapan menulis dasar, seperti: menggunting, merobek, menjumput, meremas (Ambray, 2021: 17). Kegiatan melatih kelenturan jari dimulai ketika anak berpura-pura menulis di atas kertas, pasir atau bentuk media lainnya.

Melihat anak-anak yang penuh energi sangatlah menyenangkan walaupun juga terkadang melelahkan. Berikan kebebasan dan kepuasan pada semua rasa ingin tahu pada anak dengan mendampingi dalam melakukan eksplorasi terhadap berbagai hal, sambil merangsang dan mendorong antusias anak dengan pengalaman baru setiap harinya. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak hanya dapat membantu tumbuh kembangnya dan melatih keterampilan motorik, namun juga dapat memberikan momen-momen indah kebersamaan orang tua dan guru bersama anak (Depdikbud, 2022: 26).

Tugas anak adalah bermain karena dengan bermain anak akan menemukan berbagai pengalaman dan pengetahuan. Selanjutnya pertanyaan yang muncul adalah: apakah semua kegiatan permainan bagi anak akan memperoleh pengetahuan? Jawabnya adalah singkat, yaitu hanya permainan yang mengasah aspek-aspek perkembangan, yang dapat meningkatkan pengetahuan anak. Melakukan kegiatan membentuk dengan media tanah liat merupakan salah satu permainan yang mengasah kemampuan psikomotorik, kognitif, sensoris, sosial emosi, bahasa, sehingga selain bermain anak sekaligus belajar.

Sesuai dengan tujuan pendidikan di TK yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, maka yang dilakukan di TK adalah mengembangkan aspek jasmani anak dan bukan mengajarkan gerak secara fisik, seperti halnya olahraga. Pengembangan jasmani pada anak TK menitikberatkan pada latihan gerak yang sifatnya informal dan bebas, sehingga anak dapat menguasai gerakan-gerakan dasar yang sifatnya informal dan bebas. Akibatnya anak dapat menguasai gerakan-gerakan dasar yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Anak dilatih agar mampu menggunakan otot-ototnya dengan baik agar lebih tangkas di dalam gerakan-gerakannya.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, masalah yang akan dikaji secara mendalam pada penelitian ini berkaitan dengan motorik halus. Hal ini salah satunya adalah melalui kegiatan yang sifatnya dapat melenturkan jari anak, seperti halnya membuat pola dari tanah liat. Sedangkan kegiatan membuat pola dengan tanah liat

membutuhkan jari-jemari yang dapat menarik bagi anak, sebab selain sebagai bermain juga mengasah kecerdasan motorik anak (Mardikusumo, 2016: 21).

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian anak di Kelompok B TK Pertiwi Desa Sokawangi masih ada yang belum mau memanfaatkan kegiatan membuat pola dari tanah liat secara maksimal, ini berarti bahwa latihan kelenturan jari-jemari pada anak juga kurang. Di sisi lain, guru juga belum secara maksimal untuk memberikan motivasi anak dalam melakukan kegiatan membuat pola dengan benar dan maksimal. Keengganan guru tersebut sangat beralasan, sebab selain sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah jumlahnya kurang, juga faktor pembagian waktu (jam pelajaran) yang tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Hal ini bisa dilihat dari hasil pembelajaran pada anak yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus pada buku raport masih kurang, maka perlu ada suatu Tindakan (Dokumen sekolah, 2024). Sisi lainnya, keterampilan jari-jemari anak tersebut sangat penting untuk dikuasai oleh anak dalam rangka pengembangan motorik halus pada kegiatan-kegiatan berikutnya. Atas dasar pemikiran tersebut, maka peneliti yang juga sebagai salah satu guru di TK tersebut tertarik untuk melakukan tindakan melalui penelitian tindakan kelas (PTK), sehingga penelitian ini diberi judul: “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Membentuk dengan Media Tanah Liat di Kelompok B TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pematang” .

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Masih adanya sebagian anak di Kelompok B TK Pertiwi Sokawangi yang rendah motorik halusnya.
2. Kurangnya guru dalam menerapkan inovasi dalam pembelajaran, sehingga kadang materi yang disampaikan kepada anak belum dapat dikuasai secara maksimal.
3. Masih ada sebagian guru yang kurang maksimal dalam menerapkan metode dan media pembelajaran, sehingga hasil belajar anak kurang maksimal.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dilakukan di atas, maka permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: bagaimana kegiatan membentuk dengan media tanah liat dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak Kelompok B di TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang?

### **D. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk: mengetahui dan menganalisis kegiatan membentuk dengan media tanah liat dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak Kelompok B di TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat teoretis

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan sumbangan pada teori yang telah ada, berkaitan dengan literatur yang mengkaji masalah kegiatan membuat pola dengan tanah liat dalam meningkatkan motorik halus pada anak.

#### 2. Manfaat praktis

Manfaat ini baik bagi anak, bagi guru, bagi peneliti, dan bagi orang tua, seperti dikemukakan berikut ini.

##### a. Bagi anak

Diharapkan anak dapat mengembangkan motorik halusnya melalui kegiatan melukis dengan jari yang terbimbing dan terarah oleh guru.

##### b. Bagi guru

Dapat meningkatkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran di TK, terutama dalam pengembangan motorik halus melalui berbagai jenis kegiatan pembelajaran dan permainan yang dapat dilakukan secara efektif dengan memanfaatkan sarana dan prasana yang ada.

c. Bagi peneliti

Dapat menambah pengalaman, karena peneliti dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah dengan kondisi nyata di lapangan.

d. Bagi orang tua

Dapat dijadikan sebagai bahan atau pedoman orang tua untuk memberikan perhatian dan mendidik anaknya, terutama dalam pengembangan motorik halus yang ada pada diri anak.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Penelitian Relevan

Kajian penelitian relevan ini terkait dengan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya sebagai penelitian pendahulu, dan ada beberapa variabel yang mirip atau hampir sama dengan penelitian yang peneliti lakukan. Dengan demikian kajian Pustaka ini hasil penelitannya dapat dijadikan sebagai pembanding dengan penelitian yang peneliti lakukan, diantaranya seperti disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.1: Penelitian yang Relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Metode	Hasil Penelitian
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Iin Suheny, (2019): ”Meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan menganyam daun pandan”	PTK dengan subjek 20 anak kelompok A TK “Satu Atap” Penawangan Grobogan	Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui menganyam daun pandan setelah dilakukan tindakan pada siklus II. Hasil akhir diperoleh sebesar 89,16% dengan kriteria sangat baik, hasil tersebut lebih besar dari indikator kinerja 75% untuk skor anak pribadi dan 85% untuk skor yang diperoleh anak secara klasikal, karena $75\% < 89,16\% > 85\%$ , sehingga hipotesis tindakan yang diajukan diterima.

(1)	(2)	(3)	(4)
2.	Sri Mardiana (2021): ”Meningkatkan motorik halus melalui metode demonstrasi pemasangan puzzle”	PTK dengan subjek 22 anak KB “Al-Iman” Parakan	Hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan metode demonstrasi dengan pemasangan puzzle dapat meningkatkan motorik halus pada anak sebesar 93%, hasil tersebut lebih besar dari patokan keberhasilan 75% skor anak individu dan 85% skor anak klasikal setelah dilakukan siklus II, sehingga hipotesis tindakan dinyatakan diterima.
3.	Candra Dewy (2021): ”Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui petikan gitar”.	PTK dengan subjek 18 anak KB “Belia” Sragen.	Hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan bermain petikan gitar dapat meningkatkan motorik halus pada anak sebesar 91%, hasil tersebut lebih besar dari patokan keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75% skor anak individu dan 85% skor anak klasikal setelah dilakukan siklus II, karena $75\% < 91\% > 85\%$ , maka hipotesis tindakan yang diajukan diterima.
4.	Siti Suwarni (2022): ”Meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain denggung”	PTK dengan subjek 18 anak kelompok A TK Trisula Parakan	Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain denggung setelah dilakukan tindakan pada siklus II. Hasil akhir diperoleh sebesar 90% dengan kriteria sangat baik, hasil tersebut lebih besar dari indikator kinerja 75% untuk skor anak pribadi dan 85% untuk skor yang diperoleh anak secara klasikal, karena $75\% < 90 > 85\%$ , sehingga hipotesis tindakan yang diajukan diterima.

(1)	(2)	(3)	(4)
5.	Warsiyah (2018): ”Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain pasir”.	PTK dengan subjek 18 anak TK Ass-syifa Banjarnegara.	Hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan bermain pasir dapat meningkatkan motorik halus pada anak sebesar 90%, hasil tersebut lebih besar dari patokan keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75% skor anak individu dan 85% skor anak klasikal setelah dilakukan siklus II, karena $75\% < 90\% > 85\%$ , maka hipotesis tindakan yang diajukan diterima.

Perbedaan mendasar penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah, peneliti ini secara khusus memfokuskan pada: “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Membentuk dengan Media Tanah Liat di Kelompok B TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang”, khususnya pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

## B. Kajian Teori

### 1. Motorik Halus

#### a. Pengertian Motorik Halus

Kartasasmita (2019: 22) mengemukakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerak yang melibatkan bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga”. Sedangkan menurut Masitoh (2019: 24); motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada jari dan tangan dan kegiatan ini adalah memerlukan keterampilan bergerak.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa motorik halus adalah kegiatan yang dilakukan dengan tenaga melalui pengamatan dan melakukan gerakan serta melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu sebagai otot-otot kecil, yang dapat menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan harapan dari kegiatan tersebut, dalam kegiatan ini adalah membuat bentuk dengan media tanah liat.

#### b. Karakter dan Fungsi Motorik Halus

Padmonodewo (2018: 29) mengemukakan bahwa ciri atau karakter perkembangan dalam motorik halus pada anak yang paling dominan adalah:

- 1) Pada saat anak usia 3 tahun, kemampuan gerak halus anak blum berbeda dari kemampuan gerak halus anak bayi;
- 2) Usia 4 tahun, koordinasi motorik halus secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya lebih cepat, bahkan cenderung sempurna;
- 3) Pada usia 5 tahun,koordinasi motorik anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata; dan
- 4) Pada akhir masa kanak-kanak usia 6 tahun ia belajar bagaimana menggunakan jari dan pergelangan tangannya untuk menggunakan ujung pensil. Gerakan motorik halus adalah bila gerakan hanya melibatkan bagian-bagin tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil,seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Adapun fungsi perkembangan motorik halus menurut Mardikusumo (2019: 18) ada 3 (tiga) cara yaitu:

- 1) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang;
- 2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi *helplessness* (tidak berdaya) pada bulan–bulan pertama kehidupannya; dan
- 3) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.

Berdasarkan pada karakter dan fungsi di atas maka dapat dikemukakan bahwa gerakan dalam motorik halus membutuhkan koordinasi mata dan tangan

yang cermat. Gerakan motorik halus yang terlihat saat usia TK/RA antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir, memakai sepatu sendiri, dan sebagainya. Paparan di atas juga menunjukkan bahwa perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Hal ini seperti diungkap oleh (Sujiono, 2017: 93), misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau sebagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari kemampuan motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menyatukan dua lembar kertas, menganyam kertas, tetapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik serta kematangan mental.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Faktor-faktor yang dapat membantu dalam meningkatkan motorik halus pada anak oleh guru, menurut Sujiono (2017: 95) adalah:

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

Berdasarkan kajian di atas dapat dipraktikkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai orang tua pada umumnya maupun sebagai pendidik pada khususnya. Selanjutnya dikemukakan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak (Hurlock, 2017: 64),

meliputi: 1) faktor dari dalam diri manusia itu sendiri; 2) faktor dari luar manusia; dan 3) faktor campuran dari keduanya, seperti dijelaskan satu per satu berikut ini.

1) Faktor dari dalam diri manusia itu sendiri

Hurlock (2017: 65) mengemukakan bahwa dasar untuk faktor intern atau faktor indogen adalah: (1) bakat; (2) minat; (3) kemauan; (4) kecerdasan; dan (5) fantasi. Agar lebih jelas lagi akan dibahas faktor-faktor dalam diri manusia satu per satu berikut ini.

a) Bakat

Bakat adalah bersifat hereditas yaitu dibawa sejak lahir dan merupakan kecakapan khusus.

b) Minat

Minat merupakan suatu keadaan mental yang menghasilkan respons terarah kepada suatu situasi atau objek tertentu yang menyenangkan dan memberi kepuasan kepadanya (*satisfiers*). Minat dapat menimbulkan sikap yang merupakan kesiapan berbuat bila ada stimulasi khusus sesuai dengan keadaan tersebut (Sujiono, 2018: 62). Definisi lain, minat adalah suatu sikap atau perasaan yang positif terhadap suatu aktivitas, orang, pengalaman atau benda. Dengan demikian minat adalah suatu perasaan yang bisa ditunjukkan dengan sifat positif maupun negatif (Aisyah, 2018: 73).

c) Kemauan

Kemauan pada dasarnya sama dengan minat, namun kemauan diikuti dengan usaha yang sungguh-sungguh, kalau individu itu mau.

d) Kecerdasan

Witherington dalam Solehuddin (2019: 23); kecerdasan atau intelegensi mempunyai tiga ciri hakiki adalah:

- (1) Cepat, bila cepat sesuatu pekerjaan diselesaikan makin cerdaslah orang yang menyelesaikannya;
- (2) Cekatan, biasanya dihubungkan dengan mudah dan ringan menyelesaikannya;

(3) Tepat, sesuai dengan tuntutan keadaan.

Paparan di atas menunjukkan bahwa anak yang mempunyai kecerdasan baik atau tingkat tinggi adalah dapat menyelesaikan suatu masalah atau mengambil keputusan dengan cepat, tepat, dan cekatan.

e) Fantasi

Fantasi merupakan daya khayal yang dimiliki oleh seorang anak. Misalnya seorang anak yang mendengarkan cerita Batman, maka anak tersebut pada suatu saat akan bercerita, seandainya dia menjadi Batman dengan segala petualangannya dan bisa juga cerita itu ada yang ditambah dan ada yang dikurangi sesuai daya khayal anak tersebut dan mungkin antara anak yang satu dengan anak yang lain, lain daya fantasinya atau daya khayalnya.

2) Faktor dari luar diri manusia

Faktor yang memengaruhi perkembangan manusia dari luar diri sendiri, menurut Sukmadinata (2015: 57) adalah:

- a) Keluarga, adalah lingkungan sosial anak itu tinggal dalam satu rumah;
- b) Sekolah, merupakan lingkungan tempat anak menuntut ilmu;
- c) Masyarakat, merupakan lingkungan sosial tempat anak itu tinggal dan dibesarkan;
- d) Benda hidup, diantaranya binatang dan tumbuh-tumbuhan;
- e) Benda mati, seperti: rumah, kendaraan, televisi, dan sebagainya; dan
- f) Iklim, yaitu keadaan rata-rata cuaca dalam satu tahun.

3) Faktor campuran antara lain dari dalam dan dari luar diri manusia

Faktor campuran ini adalah saling pengaruh antara pembawaan dari anak itu sendiri dan pengaruh dari luar, seperti keluarga, sekolah, masyarakat dan lain-lain (Hurlock, 2017: 66). Antara faktor pembawaan dan faktor dari luar itu tidak jelas, lebih kuat yang mana pengaruhnya karena masing-masing faktor tersebut memiliki kekuatan masing-masing sehingga dapat dilihat pada kemunculan diri dan pribadi anak didik. Lebih lanjut dikemukakan bahwa perkembangan motorik anak pada tahun pertama baru mencapai 20% dan pada umur 4 tahun masa sekolah perkembangan kognitifnya akan lebih tinggi. Pada tahun pertama masa

sekolah, pendidikan berpengaruh besar dan sangat penting. Cara belajar anak sebenarnya merupakan kemampuan anak untuk meniru. Hal ini dikarenakan adanya tuntutan dari lingkungan dan adanya dorongan dari dalam agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang ada.

d. Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus pada anak dapat diketahui dari kemampuan anak pra sekolah. Sukmadinata (2015: 80) mengemukakan bahwa kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 adalah sebagai berikut:

- 1) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif (berdasarkan coba-coba);
- 2) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengarkan untuk mempermudah interaksi dengan lingkungannya;
- 3) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikimnya;
- 4) Panca indera selalu berkaitan dengan proses berpikir dengan diikuti pertanyaan "mengapa demikian?";
- 5) Kejadian yang terjadi, berdasarkan sudut pandang sendiri; dan
- 6) Mulai dapat membedakan fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

Berdasarkan beberapa kemampuan dari motorik halus pada anak usia pra sekolah tersebut, diharapkan agar orang tua atau pendidik dapat mengarahkan agar perkembangan motorik halus pada anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Kemampuan motorik halus pada anak usia TK/RA dapat dilihat dari ciri-ciri, menurut Hastuti (2015: 89) sebagai berikut:

- 1) Sudah dapat bermain dengan kelompoknya;
- 2) Sudah matang untuk dapat menyesuaikan diri;
- 3) Keseimbangannya sudah baik, seperti telah dapat diajari menari, tubuhnya mulai lentur dan sebagainya;
- 4) Anak sudah mengetahui perbedaan jenis kelamin; dan
- 5) Tumbuh perasaan malu dan malas bila diremehkan.

## 2. Bermain dan Permainan

### a. Pengertian Bermain dan Permainan

Pengertian bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak. Dikemukakan lebih lanjut bahwa bermain adalah pura-pura dan bukan sesuatu yang sungguh-sungguh (Schwartzman dalam Usman, 2021: 51). Sedangkan permainan berasal dari kata dasar “main”, mendapatkan awalan pe dan akhiran an, permainan dan jika sudah di lapangan kadang disebut bagai permainan atau bermain karena menunjukkan benda dan objeknya serta subjeknya (Nasution, 2020: 53). Permainan adalah suatu metode dengan permainan dengan alat benda sekitar anak yang akan mengembangkam imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Lebih lanjut Hamalik (2020: 48) juga mengartikan permainan atau bermain yang dilakukan anak dengan cara memainkan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada di sekitar anak, dimana melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, empati, serta peng-hayatan anak dapat berkembang. Selain itu Harley (dalam Siregar dan Nara, 2020: 52) mendefinisikan bermain sebagai salah satu cara anak untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter yang berada di sekitarnya. Dikemukakan lebih lanjut bahwa metode ini merupakan ekspresi paling awal dari bentuk drama, namun tidak boleh disamakan dengan drama atau ditafsirkan sebagai penampilan seperti halnya drama. Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain adalah bentuk metode mengajar dengan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah hubungan sosial.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat dikemukakan bahwa permainan adalah bentuk bermain aktif di masa anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi, hal itu mempunyai

atribut lain dari pada metode lain. Metode ini sangat bagus untuk anak-anak, sebab di usia dini kemampuan berfantasi, kognitif, emosi, dan sosialisasi anak tengah berkembang. Dapat digambarkan bahwa metode bermain, sebagai salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain dalam mengembangkan diri sendiri untuk mengekspresikan keadaan orang lain.

b. Manfaat Permainan

Menurut Usman (2021: 53); setidaknya ada 10 manfaat dari permainan seperti dijelaskan berikut.

1) Menghibur dan memikat

Permainan tidak diragukan lagi merupakan salah satu cara terbaik untuk menghibur dan memikat seseorang. Cara bermain yang benar adalah membuat permainan yang proaktif dan yang sibuk untuk menjadi bersenang-senang dan bersantai. Terlepas dari berbagai manfaat kognitif dan kesehatan mental yang ditawarkan, permainan merupakan cara yang bagus untuk menghabiskan waktu.

2) Meningkatkan kesehatan otak dan daya ingat

Permainan memberi solusi menyeluruh untuk berbagai peningkatan keterampilan otak, termasuk pemecahan masalah, memori, kognisi, dan kreativitas. Permainan meningkatkan fungsi otak dan membuatnya berfungsi dengan baik. Permainan sangat cocok untuk melepas lelah dan bersantai. Lebih jauh, seperti yang terbukti secara ilmiah, permainan membantu mengurangi risiko demensia.

3) Pengembangan daya saing dan kerjasama

Selain menambah keterampilan pengembangan kepribadian anak, permainan juga dapat memberikan keajaiban bagi keterampilan korporat di dunia nyata. Permainan ini mengembangkan semangat berkompetisi di antara para pemain. Namun, permainan multipemain juga membantu mengembangkan keterampilan kerja sama dan keterampilan mendukung,

karena para pemain dapat bekerjasama untuk membentuk aliansi dan membuat tim. Permainan seperti itu sering kali menghasilkan yang lebih baik jika para pemain bekerjasama, mendorong para pemain untuk bersosialisasi. Para ilmuwan bahkan telah mengamati bahwa para pemula dalam permainan video sering kali menetapkan norma komunikasi dan membangun hubungan kerja, bahkan lebih cepat dengan rekan satu tim baru untuk mempelajari nuansa dan seluk-beluk permainan.

#### 4) Peningkatan numerasi

Salah satu manfaat paling signifikan dari permainan numerasi adalah dampaknya terhadap peningkatan pemahaman balagan atau angka. Permainan ini menawarkan kemungkinan untuk menemukan angka-angka yang tadinya belum dapat dipahami menjadi lebih paham. Orang-orang yang bermain dalam permainan ini dan kelompoknya dapat menyaksikan peningkatan signifikan dalam keterampilan pengucapan angka-angka.

#### 5) Peningkatan keterampilan berpikir strategis dan pemecahan masalah

Permainan dapat membantu melatih otak agar lebih tangkas dan meningkatkan pemikiran strategis. Bermain permainan numerasi dapat memperkuat keterampilan memecahkan masalah, karena membutuhkan kekuatan dan kecakapan mental, dan ini mengharuskan anak untuk memusatkan pikiran pada tindakan yang mengharuskan unggul sebagai pemecah masalah.

#### 6) Meningkatkan harga diri dan kebahagiaan

Dalam kesibukan sehari-hari, di mana banyak dari anak yang sangat fokus pada aktivitas, bermain permainan memberikan manfaat emosional mendasar yang perlu dipertimbangkan. Ketika kita cenderung melamun di tengah aktivitas, permainan memainkan peran penting dalam mengembalikan kebahagiaan karena memberikan banyak manfaat yang berhubungan dengan kegembiraan. Seperti yang disebutkan sebelumnya, memecahkan permainan juga menghasilkan dopamin, dan ada dukungan ilmiah di balik hubungan antara permainan dan kebahagiaan. Bermain permainan men-

dorong tubuh untuk menciptakan perasaan sejahtera dan bahagia. Tantangan yang ditimbulkan oleh permainan berjalan seiring dengan pelepasan kombinasi hormon dan zat kimia peningkat kebahagiaan seperti endorfin, oksitosin, serotonin, dan dopamin. Semua hormon ini memiliki efek menenangkan pada tubuh, membuat anak lebih merasa damai.

#### 7) Peningkatan kecepatan pemrosesan

Bermain permainan kata, seperti permainan multipemain Rackword, telah terbukti menunjukkan koordinasi tangan-mata yang terlihat dan lebih baik, keterampilan rotasi mental yang lebih baik, dan memori visuospasial yang lebih baik. Semua ini mengarah pada peningkatan kecepatan pemrosesan pemain. Inilah sebabnya mengapa permainan komputer disebut-sebut sebagai cara untuk menjaga otak Anda tetap bugar dan aktif. Bermain permainan kata secara langsung memengaruhi wilayah otak yang bertanggung jawab atas memori, organisasi informasi, dan keterampilan motorik halus. Banyak ilmuwan juga telah mengamati peran penting permainan kata dalam memproses dan mengonsolidasikan informasi, termasuk memori jangka pendek dan jangka panjang.

#### 8) Menghilangkan stres

Permainan menarik dan menyenangkan, yang mengurangi stres. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan numerasi, baik dimainkan di komputer, tablet, atau telepon pintar, dapat memberikan manfaat dalam hal relaksasi dan menghilangkan stres. Permainan menghasilkan sekresi Dopamin, yang membuat seseorang merasa senang. Beberapa permainan bahkan menghadirkan tantangan dan memberi penghargaan kepada anak karena berhasil mengatasinya, yang mengarah pada perasaan menghilangkan stres dan kecemasan.

#### 9) Peningkatan fokus dan konsentrasi

Selain merangsang kemampuan kognitif, permainan juga dapat membantu otak lebih fokus. Ini karena permainan berbasis waktu mengharuskan anak untuk tetap fokus pada permainan yang sedang

dimainkan dalam batas waktu, yang meningkatkan rentang perhatian anak. Penelitian mengungkapkan bahwa orang yang menghabiskan waktu bermain sering menunjukkan peningkatan perhatian selektif visual dan perubahan aktivitas otak yang besar. Permainan sangat baik untuk memungkinkan anak melibatkan ingatan jangka pendek, karena pikiran harus berkonsentrasi.

#### 10) Membantu bersosialisasi

Permainan memang merupakan cara yang fantastis dan menyegarkan untuk membuat anak tetap terhubung secara virtual dengan orang-orang yang dicintai. Permainan multipemain selain teman satu kelompok, kadang juga tergabung dengan pemain asing diluar kelompok sepermainan, bahkan orang asing, maka akan membantu anak menciptakan ikatan dengan orang-orang yang berkumpul bersama atau bermain bersama dalam satu tim. Anak dapat bersosialisasi dengan keluarga dan teman-teman saat bermain bersama mereka. Manfaatnya adalah, orang-orang dari segala usia dapat bermain bersama. Bermain dalam kelompok juga memungkinkan anak untuk mendapatkan teman baru dan mengobrol dengan mereka.

#### c. Asumsi Penerapan Permainan

Terdapat 4 (empat) asumsi yang mendasari pembelajaran bermain yang jika dilakukan menjajdi permainan, dalam hal pengembangan perilaku dan nilai-nilai sosial, kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya (Hamaik, 2020: 58), seperti dijelaskan berikut.

- 1) Secara implisit bermain mendukung sustau situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi ‘’di sini pada saat ini’’. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.
- 2) Bermain memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan

tujuan utama dari psikodrama. Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain dalam konteks pembelajaran dengan psiko-drama. Bermain dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.

- 3) Model bermain berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong anak untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
- 4) Model bermain berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikemukakan bahwa setidaknya terdapat 3 (tiga) hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain sebagai model pembelajaran, yakni: 1) kualitas dalam permainan; 2) analisis dalam diskusi atau pemecahan masalah dalam permainan; dan 3) pandangan anak terhadap alat permainan yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, manfaat permainan yang dibahas di atas, banyak orang suka bermain dalam permainan bentuk apapun. Permainan yang membutuhkan beberapa pemain, dapat membantu anak dapat mengembangkan sisi ceria dan humoris dan kegiatan-kegiatan positif lain sehingga membuat anak akan merasa senang dan nyaman.

### **3. Kegiatan Membentuk**

#### **a. Pengertian Membentuk**

Kegiatan membuat bentuk merupakan salah satu cabang kesenian, yaitu seni rupa yaitu sebagai bentuk ungkapan gagasan, dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen serta prinsip-prinsip desain yang tidak terikat dengan aturan tertentu (Sumanto, 2022: 32). Pendapat lain, membuat bentuk adalah segala usaha untuk meningkatkan kemampuan kreatif ekspresif anak dalam mewujudkan kegiatan artistiknya berdasarkan aturan-aturan estetika tertentu (Eliwati, 2017: 76). Selain itu membuat bentuk bertujuan menciptakan cipta rasa keindahan dan kemampuan dalam mengolah menghargai seni. Dengan demikian melalui melukis, kemampuan cipta, rasa dan karsa pada anak dapat diolah dan dikembangkan. Selain mengolah cipta, rasa dan karsa seperti yang diterapkan di atas, melukis merupakan mengolah berbagai keterampilan berpikir. Hal tersebut meliputi keterampilan kreatif, inovatif, dan kritis. Keterampilan ini diolah melalui cara belajar induktif dan deduktif secara seimbang. Membentuk juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang merencanakan, menjadwalkan, dan menyusun suatu kegiatan. Merancang kegiatan bertujuan untuk membuat patokan-patokan dalam melaksanakan kegiatan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikemukakan bahwa membuat bentuk, selain sebagai hobi juga berguna untuk pengembangan kemampuan visual dalam melukis sebuah objek yang realitis, seperti objek hewan, manusia, dan tumbuh-tumbuhan atau pemandangan dan objek tiga dimensi lain dalam bidang dua dimensi. Terdapat dua macam membuat bentuk pada objek, yang pertama yaitu memindahkan objek dalam foto atau media lain ke bidang gambar semirip mungkin dan yang kedua memindahkan objek dalam foto ke bidang gambar hanya dengan mengambil esensi dari objek yang akan digambar. Tahap yang pertama dibutuhkan kemampuan visual yang cermat serta pengetahuan dasar mengenai anatomi objek yang sedang atau akan di gambar. Sedangkan pada tahapan yang kedua selain memiliki kemampuan visual dan pengetahuan anatomi objek yang di gambar, juga dibutuhkan kemampuan membaca karakter atau ciri dari objek.

#### b. Konsep Membentuk

Membentuk dalam hal ini membentuk dengan media tanah liat sesungguhnya merupakan istilah yang relatif baru digunakan dalam dunia persekolahan. Pada mulanya digunakan istilah seni lukis. Penggunaan istilah seni rupa atau seni lukis ini berlangsung cukup lama hingga kemudian diganti dengan istilah menggambar. Materi pelajaran yang diberikan tidak hanya melukis, tetapi juga beragam bidang seni rupa lain seperti mematung, mencetak, menempel dan juga apresiasi seni (Depdiknas, 2019: 21). Tujuan pengajaran membuat bentuk di sekolah adalah untuk menjadikan anak pintar melukis dengan tema yang bebas melalui latihan koordinasi mata dan tangan.

Kajian teori dari materi dan membuat bentuk ini dibahas tentang penerapan menggambar dan membentuk, seperti dijelaskan berikut.

##### 1) Penerapan Menggambar

Kegiatan menggambar di TK dapat diterapkan dalam berbagai cara dari mulai pembuatan sket, pengembangan sket menjadikan karya lukis/gambar, melukis dengan skema, memindahkan gambar dengan bantuan kisi-kisi dan melukis ekspresi dengan cara memberikan gambar kepada siswa

tentang cara seorang maestro (seniman) menggarapnya atau mengerjakannya dari awal hingga akhir. Bahan diantaranya seperti kertas gambar, karton manila, kertas plikator, kertas merang, karton dan sebagainya. Untuk bahan pewarna dapat digunakan cat air, cat minyak, cat poster, sumbu kue atau kalau tidak ada bisa menggunakan tumbuh-tumbuhan seperti: kunyit, buah tinta, daun jati dan sebagainya (Mini, 2017: 22). Teknik pembuatannya dapat dilakukan dengan teknik pulasan, teknik kerik, teknik duser dan sebagainya.

## 2) Membentuk

Membentuk dapat dimaksudkan sebagai mengubah, membangun dan mewujudkan. Umumnya bahan yang dipergunakan untuk kegiatan membentuk adalah bahan-bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, malam lilin, playdog dan sejenisnya (Patmonodewo, 2016: 54). Adapun menurut Sumanto (2015: 43); teknik dalam membentuk gambar sangat beragam, diantaranya: 1) membutsir; 2) memahat; 3) cor (menuang), yaitu proses menuang menggunakan bahan cair yang dituangkan pada alat acuan yang berbentuk cetakan, setelah menjadi keras dikeluarkan dari acuan/cetakan; 4) menempel; 5) mencetak; 6) menggunting, melipat, menempel (3M); 7) dekorasi; 8) merakit dan membangun; 9) menjiplak; 10) kolase; 11) *finger painting* (lukisan jari); 12) lukis tempel/gambar tekstur; 13) merangkai/memasang; 14) menghias; 15) mencelup; 16) meronce; 17) mencukil; 18) menganyam; 19) membatik; 20) melilin; 21) membuat relief; dan 22) karya kerajinan. Berdasarkan pendapat di atas, yang ditekankan dalam kajian ini adalah membuat bentuk dengan jari-jemari anak, dengan media tanah liat.

### c. Langkah Membuat Bentuk

Sumanto (2015: 45) mengemukakan tentang langkah-langkah membuat bentuk ini gunakan tanah liat sebagai media untuk kerajinan adalah sebagai berikut.

- 1) Pilih tanah liat yang baik

Cari tanah liat yang mengandung lempung tinggi dan hindari yang banyak kerikil atau batu besar. Tanah liat yang baik berwarna merah coklat atau putih kecoklatan.

- 2) Bersihkan tanah liat.

Bersihkan semua sampah, batu, atau kotoran lainnya.

- 3) Remukkan tanah liat.

Pecahkan gumpalan tanah liat agar menjadi partikel-partikel yang lebih halus.

Untuk membuat bentuk dengan media tanah liat, bisa diikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Siapkan tanah liat yang berkualitas baik dan bebas dari kotoran, rumput, dan kerikil.

- 2) Campur tanah liat dengan air secukupnya agar mudah dibentuk. Jangan terlalu banyak air, karena tanah liat bisa menjadi lembek.

- 3) Letakkan tanah liat di atas baki atau tempat yang lain.

Cara membuatnya, sebelum memulai proses pembuatan kerajinan, bahan dan alat harus dipersiapkan terlebih dahulu, menurut Patmonodewo (2016: 57) bahan yang perlu dipersiapkan adalah:

- 1) Tanah Liat.

- 2) Kuas.

- 3) Tempat tanah liat (baki, dan sebagainya).

- 4) Meja tempat baki.

- 5) Air.

- 6) Minyak.

Untuk bahan pendukung lainnya bisa ditambahkan sesuai dengan keinginan pembuatnya. Contoh cat air atau cat untuk memberi warna pada hasil kerajinan tanah liat. Setelah menyiapkan bahan dan alatnya, pembuatan kerajinan tanah liat bisa dimulai. Sumanto (2015: 47) mengemukakan cara membuat karya dari tanah liat.

#### d. Cara Membentuk

Cara membentuk yang dimaksud di sini adalah cara membentuk permainan dengan media tanah liat. Sumanto (2015: 49) mengemukakan, melalui tanah liat ini anak dapat membentuk sesuai sesuai keinginannya, namun yang umum seperti dikemukakan berikut.

##### 1) Membentuk tanah liat menjadi benda yang diinginkan

Proses pembentukan tanah liat ini bisa diawali dengan mengambil sedikit demi sedikit tanah liat sesuai dengan kebutuhannya. Setelah itu, berilah air secukupnya untuk mencampurkan tanah liat supaya mudah dibentuk dan lebih lentur. Pastikan jika air yang dicampurkan dalam tanah liat sesuai dengan tekstur yang diinginkan. Disarankan untuk tidak mencampurkan air terlalu banyak, karena nanti saat dibentuk tanah liat menjadi mudah lembek atau tidak kuat. Setelah mencampurkan air, secara perlahan bentuklah tanah liat menjadi bentuk yang diinginkan, misalnya alat transportasi sederhana, seperti mobil. Agar lebih mudah, gunakan baki untuk tempat tanah liat dan gunakan jari-jemari untuk membentuk (Sumanto, 2015: 50).

##### 2) Mengeringkan hasil kerajinan tanah liat

Setelah kerajinan tanah liat selesai dibentuk, tahap berikutnya adalah pengeringan kerajinan tanah liat. Biasanya hasil tanah liat ini akan dikeringkan selama dua hingga tiga hari. Untuk proses pengeringannya bisa menggunakan sinar matahari (Patmonodewo, 2016: 59).

##### 3) Pemberian warna

Agar warna kerajinan tanah liat lebih indah, berikan warna sesuai dengan keinginan. Pemberian warnanya bisa dengan dicelup, dituang, disemprot atau dengan dikuas. Penggunaan teknik ini bergantung pada besar kecilnya hasil kerajinan. Disarankan sebelum diberi warna, sebaiknya permukaan tanah diampelas atau dihaluskan terlebih dahulu, agar tidak ada permukaan yang mengganjal dan merusak keindahan hasil kerajinan. Setelah dipastikan halus, pemberian warna bisa mulai dilakukan (Mini, 2017: 22).

#### 4. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium (perantara) yang merupakan sarana komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin medium (antara/perantara). Definisi ini merujuk pada berbagai hal yang menghubungkan informasi antara sumber dan penerima (Smaldino et al., 2019: 6). Menurut Smaldino et al., (2019: 6); setidaknya terdapat enam kategori dasar media yaitu teks, audio, visual, video, rekayasa, dan orang. Lebih lanjut menurut Smaldino et al., (2019: 8); tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.

Definisi lain tentang media dipaparkan oleh Carla dan Ely dalam Arsyad (2019: 3). Menurut mereka secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. *Association of Education and Communication Technology (AECT) 1977* menegaskan beberapa batasan terkait media pembelajaran, yaitu segala bentuk dan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut Fleming; media adalah sistem penyampaian pengantar, merupakan penyebab atau alat yang mendamaikan dua pihak (komunikasi dan komunikator). Merujuk pada istilah mediator, media pembelajaran mengedepankan salah satu fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak dalam proses pembelajaran dalam hal ini adalah siswa dan isi pelajaran (Arsyad, 2015: 3).

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar, sehingga bisa dikatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim (komunikator atau sumber) kepada penerima (komunikasi atau *audience/receiver*). Menurut Syarifuddin dan Utari (2019: 27); media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan

siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Mengutip jurnal dari UIN Alauddin, menurut Reiser dan Dempsey (2021); media pembelajaran adalah peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Peralatan fisik yang digunakan misalnya seperti peralatan visual, audio, komputer atau peralatan lainnya.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran. Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan komunikasi, maka, media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan saat pembelajaran berupa penyaluran pesan. Tujuannya adalah agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa.

#### b. Manfaat dan Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentu akan memberikan manfaat bagi proses belajar siswa. Menurut Rivai (2019: 65), beberapa manfaat media adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya bisa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Hal ini membuat siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga jika mengajar pada setiap jam pelajaran
- 4) Siswa bisa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain sebagainya.

Menurut Syarifuddin dan Utari (2019: 29); terdapat 3 (tiga) macam media yang biasa dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Berikut penjelasan dan contohnya.

#### 1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri dari media yang bisa diproyeksikan dan media yang tidak bisa diproyeksikan. Beberapa contoh media visual adalah gambar/foto, sketsa, diagram, peta konsep, grafik, kartun, poster, peta atau globe dan papan buletin.

#### 2) Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Menurut Mukhtar Latif dkk (2019), pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Beberapa media yang dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita mekanik hingga laboratorium bahasa.

#### 3) Media audiovisual

Media Audiovisual adalah kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audiovisual adalah program televisi, video pendidikan, instruksional, program slide suara dan sebagainya.

Itulah pengertian dari media pembelajaran, manfaat dan macam-macamnya. Media pembelajaran merupakan semua sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik yang berakibat pada tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif selama proses belajar mengajar.

#### c. Ciri Media Pembelajaran

Secara luas, media dapat dicirikan dalam dua klasifikasi (Zainiyati, 2017: 63), yaitu klasifikasi dari definisi media dan klasifikasi dari kegunaan media, seperti diuraikan sebagai berikut.

1) Klasifikasi ciri media dari segi definisi.

Klasifikasi ini disarikan oleh Arsyad (2015: 16) dari beberapa definisi para ahli tentang media pembelajaran. Berikut adalah cirinya:

- a) Media dapat berupa fisik dan nonfisik.
- b) Media dapat berupa visual, audio, atau audio visual.
- c) Media adalah alat bantu pada proses belajar di dalam atau di luar kelas.
- d) Media digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar.
- e) Media dapat digunakan secara massal, kelompok besar, kelompok kecil, atau perorangan.

2) Klasifikasi ciri media dari segi kegunaan.

Lebih lanjut, menurut Arsyad (2015: 17) terdapat beberapa ciri media berdasarkan kegunaannya. Ciri tersebut adalah sebagai berikut.

a. Ciri fiksatif (*fixtstative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

b. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

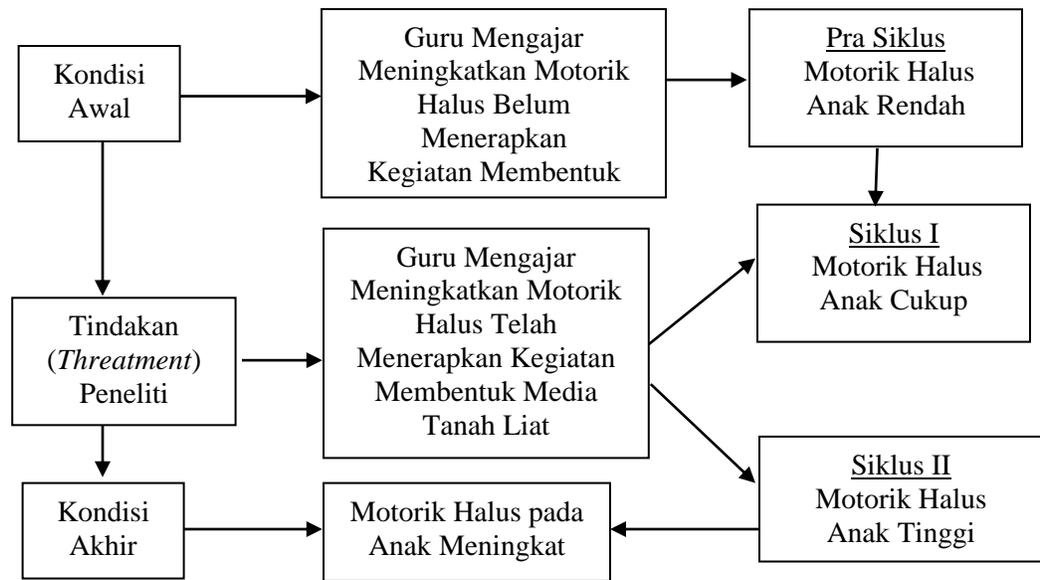
Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam memanipulasi kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Waktu dapat dimanipulasi, dipercepat, atau diperlambat.

c. Ciri distributif (*distributive property*)

Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian pustaka juga didukung dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli tentang menggambar pola dalam peningkatan kemampuan motorik halus, maka dapat dikemukakan kerangka pikri seperti pada bagan berikut.



Gambar 2.1: Bagan Alur Kerangka Pikir

### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan penelitian ini adalah: “Melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat dapat meningkatkan motorik halus pada anak Kelompok B di TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang”

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), karena itu peneliti menganalisis data dengan metode tindakan kelas. Penelitian di desain untuk memecahkan masalah- yang diaplikasikan secara langsung dari dalam kelas atau dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu di TK Pertiwi Sokawangi. Adapun jenis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *mixed method* (metode campuran), yaitu penelitian dengan cara memperoleh datanya didasarkan pada hasil observasi (kuantitatif) untuk digambarkan secara deskriptif kualitatif berupa kata-kata (Sugiyono, 2019: 27).

#### **B. Setting Penelitian**

##### 1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan, yaitu bulan November 2024 sampai Januari 2025. Ketiga bulan tersebut dimulai dari penyusunan proposal, laporan hasil penelitian, hingga setelah dipertanggungjawabkn di hadapan dewan penguji melalui ujian skripsi, kemudian dilakukan revisi setiap bab. Kegiatan tersebut tidak termasuk di dalamnya revisi setelah ujian.

##### 2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pematang, karena peneliti adalah guru di TK tersebut sehingga perlu melakukan sebuah tindakan untuk meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan membentuk dngan media tanah liat.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak di TK Pertiwi Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pematang seperti dirinci tabel halaman berikut.

Tabel 3.1: Subjek Penelitian

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	9 anak
2	Perempuan	9 anak
Jumlah		18 anak

(Sumber: TK Pertiwi Sokawangi, 2024).

#### D. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam PTK ini melalui siklus, dan setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan, menurut Suwandi (2015: 96) adalah: 1) *planning* (perencanaan); 2) *actuating* (pelaksanaan); 3) *observation* (pengamatan); dan d) *reflecting* (refleksi). Berdasarkan empat langkah dalam setiap siklusnya, maka secara rinci dalam penerapan di lapangan dapat dijelaskan sebagai berikut.

##### 1. Siklus I

Siklus pertama direncanakan dalam dua kali pertemuan dengan lama waktu 30 menit. Kegiatan yang dilakukan siklus pertama adalah:

##### 1) Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan adalah:

- a) Mempersiapkan tindakan melalui pembelajaran
- b) Mempersiapkan alat atau instrumen pedoman observasi.
- c) Menyusun standar penilaian, dalam hal ini ditetapkan ada tiga standar, yaitu anak memiliki kemampuan: 1) sangat tinggi; 2) cukup tinggi; dan 3) rendah.

##### 2) Implementasi/pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini adalah rancangan yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan, dengan menyesuaikan jadwal yang telah disusun sekolah.

##### 3) Observasi

Observasi terhadap kegiatan belajar yang dilakukan pada saat implementasi untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran dan kemampu-

an anak. Pada akhir siklus pertama diakhiri dengan evaluasi, yang digunakan sebagai bahan tindakan atau refleksi.

#### 4) Refleksi

Setelah hasil diketahui hasil observasi, kemudian dilakukan analisis untuk kemudian melakukan refleksi guna mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan tindakan kelas pada siklus pertama, hasilnya digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada siklus kedua.

### 2. Siklus II

Siklus kedua direncanakan dalam dua kali pertemuan dengan lama waktu 30 menit. Kegiatan yang dilakukan siklus kedua adalah:

#### a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan adalah:

- a) Melakukan koreksi tindakan siklus pertama.
- b) Mempersiapkan/memperbaiki alat/instrumen pedoman observasi yang ditujukan pada tiga sasaran, yaitu: 1) tindakan guru; 2) kondisi anak saat proses pembelajaran; dan 3) situasi psikologis saat pelaksanaan tindakan dan perilaku sehari-hari anak di sekolah.
- c) Menyusun standar penilaian, dalam hal ini ditetapkan ada tiga standar, yaitu: 1) sangat tinggi; 2) cukup tinggi; dan 3) rendah.

#### b. Implementasi/pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini adalah rancangan yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan, dengan menyesuaikan jadwal yang telah disusun sekolah, karena jadwal pelajaran sudah disiapkan oleh sekolah sehingga tidak mungkin untuk merubah jadwal sebab akan mengganggu pelaksanaan proses pembelajaran.

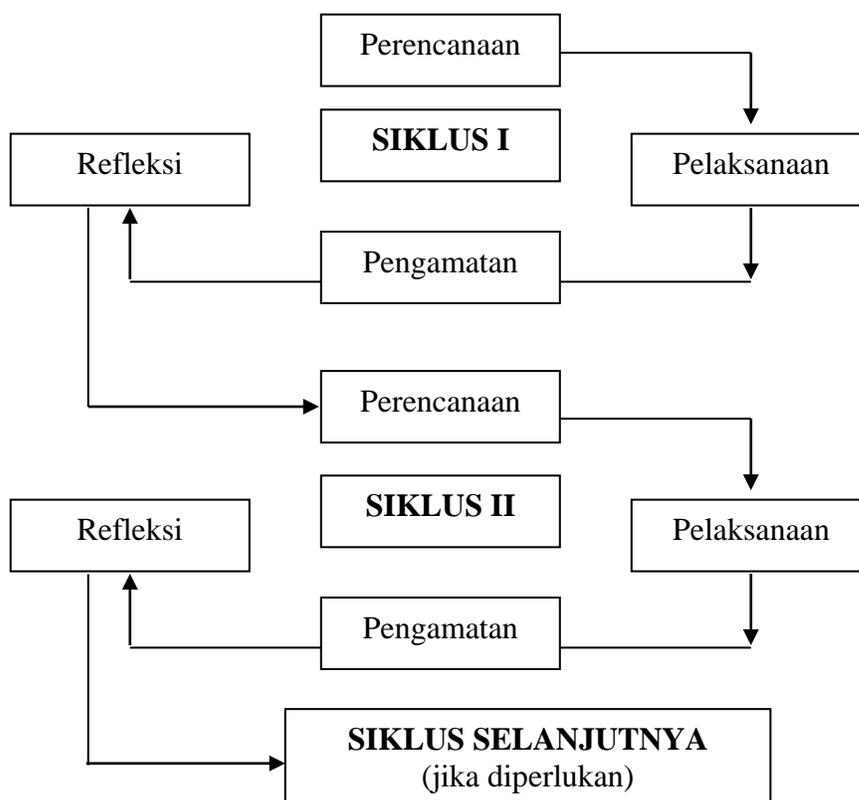
#### c. Observasi

Observasi terhadap kegiatan belajar yang dilakukan pada saat implementasi untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran dan perkembangan kognitif anak. Pada akhir siklus diakhiri dengan evaluasi, yang digunakan sebagai bahan tindakan atau refleksi.

e. Refleksi

Setelah hasil observasi diketahui, kemudian dilakukan analisis untuk melakukan refleksi guna mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan tindakan kelas pada siklus kedua, hasilnya digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada siklus ketiga dan seterusnya, apabila masih diperlukan tindakan hingga hasilnya benar-benar diperoleh secara positif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diperjelas langkah dan prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini, seperti dikemukakan bentuk bagan berikut.



Gambar 3.1: Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas

(Sumber: Suwandi, 2015: 129).

## E. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 (tiga), yaitu: observasi, dokumen, dan pemberian tugas.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah pedoman observasi yang dibuat oleh peneliti setelah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan kolaborator peneliti, yaitu guru di TK Pertiwi Sokawangi seperti dikemukakan berikut.

Tabel 3.2: Lembar Observasi Untuk Anak

Variabel	Aspek	Skor/Kriteria			
		4	3	2	1
		BSB	BSH	MB	BB
Motorik Halus	a. Anak mampu memeras tanah liat sebagai bentuk dalam permainan.				
	b. Anak mampu membuat guratan tanah liat.				
	c. Anak mampu menempel tanah liat.				
	d. Anak mampu mencubit atau menjepit tanah liat.				
	e. Anak mampu merakit atau membangun tanah liat.				

### Skor dan Kriteria

- 1 = BB (Belum Berkembang)
- 2 = MB (Mulai Berkembang)
- 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Adapun lembar observasi untuk mengetahui kinerja guru dalam melakukan tindakan peningkatan motorik halus melalui kegiatan membuat bentuk dengan media tanah liat dapat dikemukakan seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.3: Lembar Observasi Untuk Mengetahui Kinerja Guru

Variabel	Aspek	Skor/Kriteria			
		4	3	2	1
		BSB	BSH	MB	BB
Motorik halus melalui kegiatan membuat bentuk media tanah liat	a. Guru menjelaskan agar anak mampu memeras tanah liat sebagai bentuk dalam permainan.				
	b. Guru menjelaskan agar anak mampu membuat guratan tanah liat.				
	c. Guru menjelaskan agar anak mampu menempel tanah liat.				
	d. Guru menjelaskan agar anak mampu mencubit atau menjepit tanah liat.				
	e. Guru menjelaskan agar anak mampu merakit atau membangun tanah liat.				

## Skor dan Kriteria

- 1 = BB (Belum Berkembang)
- 2 = MB (Mulai Berkembang)
- 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

**F. Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu cara peneliti melukiskan data secara keseluruhan kemudian menarik kesimpulan dari suatu penelitian yang didasarkan pada hasil pengolahan data dan harus selaras dengan jenis data-data yang ada (Suwandi, 2015: 151). Rumus analisis deskriptif persentase (DP) menurut Arikunto (2019: 139) tersebut adalah sebagai berikut.

$$DP = \frac{\text{'n}}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

'n = nilai yang diperoleh

N = nilai total

% = tingkat keberhasilan yang dicapai.

### G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan ini didasarkan pada 2 (dua) kegiatan yang telah dilakukan di atas, yaitu:

#### 1. Hasil belajar/tindakan

Hasil belajar dan tindakan di analisis dengan menggunakan metode deskriptif komparatif, yaitu membandingkan nilai rata-rata dari nilai tiap akhir siklus dengan indikator keberhasilan.

#### 2. Hasil observasi

Hasil observasi dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu hasil observasi tiap aspek, kemudian hasilnya dipersentasekan.

Setelah hasilnya diketahui, langkah selanjutnya hasil tersebut dikonsultasikan dengan indikator keberhasilan seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.4: Indikator Penilaian Kinerja

Masalah yang akan diatasi	Indikator kinerja	Ukuran keberhasilan
(1)	(2)	(3)
1. Rendahnya kemampuan motorik halus pada anak dalam kegiatan di sekolah.	1. Meningkatnya frekuensi bertanya dan anak berani mengungkapkan masalah 2. Keaktifan anak dalam proses pembelajaran.	Minimal 75% anak secara individu menguasai proses pembelajaran motorik halus.

(1)	(2)	(3)
2. Rendahnya hasil belajar anak terkait motorik halus.	Pemahaman, penguasaan, dan penerapan konsep membuat bentuk.	Minimal 85% jumlah anak secara klasikal telah menguasai dan menerapkan konsep materi dari guru tentang kegiatan membuat bentuk dengan media tanah liat.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Data Pra Siklus**

Berdasarkan hasil pengamatan awal sebelum dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, maka dapat dikemukakan beberapa hal yaitu: masih ada sebagian anak yang belum memahami atau kurang terampil dalam kegiatan membentuk dengan media tanah liat, maka perlu dilakukan tindakan agar motorik halus pada anak dapat meningkat. Dari hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan berpedoman pada lembar observasi seperti lampiran 1. Namun sebelum dilakukan analisis berdasar hasil survey pra siklus, perlu ditetapkan kriteria keberhasilan atau tidaknya pelaksanaan proses pembelajaran terkait peningkatan motorik halus koordinasi tangan dan mata, sehingga berdasarkan pedoman observasi lampiran 1 dan 2 dapat dilakukan langkah proses perhitungan dengan menggunakan rumus analisis Deskriptif Persentase (DP) sebagai berikut.

- 1) Jumlah subjek = 18 anak.
- 2) Jumlah item untuk observasi lampiran 1 dan 2 = 5 item.
- 3) Menentukan skor maksimal ideal, caranya adalah: jumlah indikator kali skor maksimal, sehingga:  $4 \times 5 = 20$ .
- 4) Menentukan skor minimal ideal, caranya adalah: jumlah indikator kali skor minimal, sehingga:  $1 \times 5 = 5$ .
- 5) Menetapkan kriteria, dalam hal ini peneliti menetapkan ada 4 (empat), yaitu: BSB, BSH, MB, BB.
- 6) Menetapkan r (range), caranya adalah: skor maksimal dikurangi skor minimal dibagi kriteria, maka:  $20 - 5 = 15/4 = 3,75$ .
- 7) Membuat tabel rentangan kriteria deskriptif dengan format berikut.

Tabel 4.1: Rentangan Kriteria Motorik Halus pada Anak

No	Rentangan	Kriteria
1	5,00 – 8,75	Belum berkembang (BB)
2	8,76– 12,50	Mulai berkembang (MB)
3	12,51 – 16,25	Berkembang sesuai harapan (BSH)
4	16,26 – 20,00	Berkembang sangat baik (BSB)

(Sumber: Data hasil penelitian yang diolah, 2024).

Berdasar langkah yang telah di tempuh di atas, maka dapat dilakukan perhitungan cara merekap jumlah skor seluruh hasil survey berdasarkan lembar observasi lampiran 1 yang dilakukan peneliti sebagai observer pada pra siklus seperti terdapat pada lampiran 3, kemudian ditabulasikan hasilnya setiap individu maka dapat disajikan seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.2: Hasil Observasi Pra Siklus

No	Rentangan	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	5,00 – 8,75	15	$15/18 \times 100\% = 83,33\%$	BB
2	8,76– 12,50	3	$3/18 \times 100\% = 16,67\%$	MB
3	12,51 – 16,25	-	-	BSH
4	16,26 – 20,00	-	-	BSB
Jumlah		18	100%	

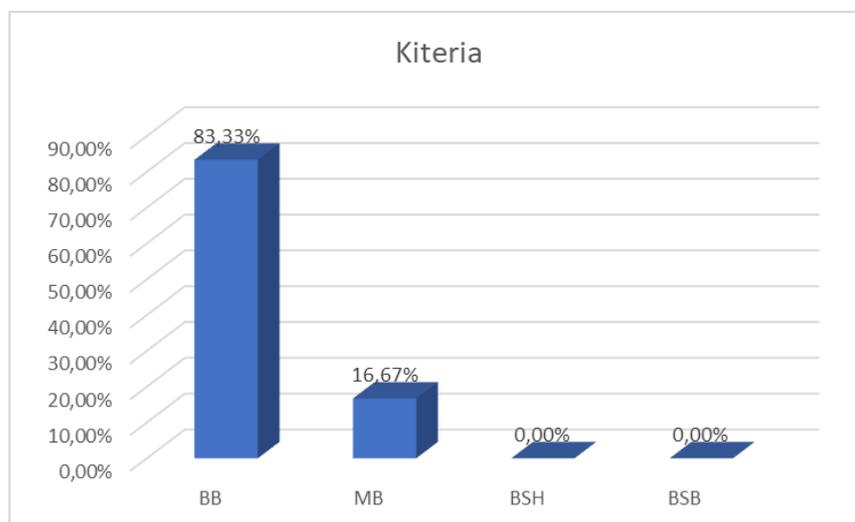
(Sumber: Data hasil penelitian yang diolah, 2024).

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor terbesar adalah 15 atau 83,33% dengan kriteria belum berkembang, maka dapat dikatakan bahwa motorik halus anak belum dapat berkembang sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya melalui sebuah penelitian tindakan kelas (PTK). Salah satu yang dilakukan adalah melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat, hal ini perlu dilakukan dengan tujuan agar motorik halus pada anak mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil skor rata-rata 83,33% termasuk dalam kriteria belum berkembang, sehingga dapat dikemukakan bahwa dari hasil pra siklus sebagai survey awal yang dilakukan peneliti masih menunjukkan kurangnya antusias anak terhadap pembelajaran dengan materi terkait

peningkatan motorik halus, karena diperoleh kriteria belum berkembang. Setelah dilakukan pengamatan dan mencatat hal-hal yang unik atau lemah yang terjadi pada pelaksanaan proses pembelajaran peningkatan motorik halus, langkah selanjutnya peneliti melakukan diskusi kepada guru kelas serta kepada Kepala sekolah. Hasil diskusi disepakati bahwa peneliti bertindak sebagai observer, sedang guru lain/teman sejawat bertindak sebagai kolaborator, adapun Kepala sekolah bertanggung jawab terhadap seluruh rangkaian kegiatan, baik di dalam yaitu anak Kelompok B di TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang.

Hasil observasi diperoleh angka terbesar 15 atau 83,33% dengan kriteria belum berkembang tersebut memberikan arti bahwa motorik halus pada anak belum berkembang dan belum mengalami perubahan, maka perlu dilakukan tindakan salah satunya melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat yang dilakukan oleh anak agar dapat meningkat atau berkembang sangat baik. Selengkapnya hasil observasi pada pra siklus yang dilakukan oleh peneliti yang ditampilkan pada tabel 4.2 di atas dapat dikemukakan dalam bentuk tampilan grafik batang berikut.



**Gambar 4.1: Hasil Observasi Pra Siklus.**

## 2. Hasil Penelitian Siklus I

### a. Perencanaan tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus I, peneliti melakukan kegiatan antara lain: merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Pada perencanaan tindakan ini, dalam membuat rencana pembelajaran dimulai dengan membuat skenario perbaikan pembelajaran, menyediakan perlengkapan untuk kegiatan membentuk dengan media tanah liat dan menyiapkan membuat lembar observasi untuk penilaian dalam perbaikan kegiatan pembelajaran, dengan langkah sebagai berikut.

- 1) Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) diantaranya adalah kegiatan membentuk dengan media tanah liat.
- 2) Guru menyiapkan alat dan bahan pembelajaran.
- 3) Guru menyiapkan alat bantu pertanyaan dan wawancara dengan anak yang diajukan saat kegiatan berlangsung, meliputi: rancangan yang akan dibuat bermain, kekurangan dan kelemahan materi, melengkapi kegiatan membentuk dengan media tanah liat.

### b. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan awal dimulai dengan doa seperti yang tercantum dalam RKH. Kegiatan membentuk dengan media tanah liat pada kegiatan inti dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan.

#### 1) Pertemuan ke-1

Setelah dilakukan identifikasi yang didasarkan pada hasil observasi pra siklus maka ditemukan tentang tingkat kesulitan anak dalam mengikuti pembelajaran dengan materi kegiatan membentuk dengan media tanah liat, kemudian dilakukan tindak lanjut terhadap pemecahan kesulitan yang dialami anak. Tindak lanjut bertujuan untuk meningkatkan kegiatan membentuk dengan media tanah liat, sehingga motorik halus pada anak dapat meningkat. Prosedur pelaksanaan kegiatan pada pertemuan ke-1 adalah sebagai berikut.

- a) Kegiatan Awal/Pembukaan ( $\pm$  30 menit)

- (1) Berbaris, berdo'a, salam
- (2) Peneliti melaksanakan apersepsi sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat dengan kegiatan membentuk dengan media tanah liat.

b) Kegiatan Inti ( $\pm$  60 menit)

Kegiatan inti merupakan kegiatan yang dijadikan sebagai upaya tindak lanjut terhadap kesulitan yang dialami oleh anak, yaitu tentang kegiatan membentuk dengan media tanah liat, dengan langkah sebagai berikut.

- (1) Peneliti mengatur posisi tempat duduk anak, dan anak duduk dengan rapih.
- (2) Peneliti membagi jumlah anak menjadi 3 kelompok.
- (3) Peneliti bercakap-cakap menjelaskan materi kegiatan membentuk dengan media tanah liat yang diselingi dengan humor yang bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar anak, anak mengamati dan memperhatikan penjelasan peneliti dengan baik.
- (4) Peneliti mencoba memberi contoh atau demonstrasi tentang cara yang benar dalam kegiatan membentuk dengan media tanah liat, anak mengamati dan memperhatikan peneliti yang sedang melakukan kegiatan membentuk dengan media tanah liat.
- (5) Peneliti mencoba memberi kesempatan pada anak untuk maju sebagai perwakilan dalam kegiatan membentuk dengan media tanah liat sebagai contoh teman yang lain, kemudian peneliti mengadakan tanya jawab secara klasikal untuk mengetahui tingkat pemahaman dan tingkat kesulitan terhadap kegiatan membentuk dengan media tanah liat.
- (6) Jika anak belum jelas secara maksimal terhadap materi yang disampaikan, maka peneliti mengulangi lagi hingga anak memahami materi secara maksimal.

(7) Setelah anak memahami, maka anak diminta untuk duduk secara rapih dan tenang dengan memperhatikan teman lain yang melakukan kegiatan membentuk dengan media tanah liat.

(8) Peneliti melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan lembar observasi anak (lembar penilaian anak).

c) Istirahat ( $\pm$  30 menit)

Cuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan, bermain.

d) Kegiatan Akhir/Penutup ( $\pm$  30 menit)

(1) Mengulas kegiatan selama sehari disertai dengan pesan moral dan memberikan penekanan pada materi yang menurut peneliti masih dianggap sulit bagi anak.

(2) Do'a pulang, salam.

c. Hasil observasi dan evaluasi

Peneliti melakukan observasi/pengamatan baik terhadap tingkat antusias anak maupun proses dan hasil pembelajaran, sehingga data tersebut dapat digunakan sebagai bahan tindak lanjut dalam evaluasi berikutnya. Hasil observasi pada siklus II pertemuan ke-2 yang peneliti lakukan didasarkan pada pedoman observasi lampiran 2. Berdasarkan pada pedoman observasi lampiran 2, maka hasil observasi dapat direkap seperti pada lampiran 3, kemudian didistribusikan seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.3: Hasil Observasi Siklus I Pertemuan ke-1

No	Rentangan	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	5,00 – 8,75	1	$1/18 \times 100\% = 5,56\%$	BB
2	8,76– 12,50	5	$5/18 \times 100\% = 27,78\%$	MB
3	12,51 – 16,25	12	$12/18 \times 100\% = 66,67\%$	BSH
4	16,26 – 20,00	-	-	BSB
Jumlah		18	100%	

(Sumber: Data hasil penelitian yang diolah, 2024).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor terbesar adalah 12 atau 66,67% dengan kriteria berkembang sesuai harapan, maka peningkatan motorik halus pada anak masih perlu dilakukan tindakan pada siklus dan pertemuan berikutnya melalui sebuah penelitian tindakan kelas (PTK), salah satunya digunakan kegiatan membentuk dengan media tanah liat.

## 2) Pertemuan ke-2

Prosedur pelaksanaan tindakan pada pertemuan ke-2 hampir sama pada pertemuan ke-1, namun ada beberapa hal yang berbeda karena merupakan lanjutan dari pertemuan ke-1 yang menurut pengamatan peneliti masih dianggap lemah. Hasil observasi ini didasarkan pada lembar observasi lampiran 2 dengan perolehan skor seperti direkap pada lampiran 5, maka dapat didistribusikan seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.4: Hasil Observasi Siklus I Pertemuan ke-2

No	Rentangan	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	5,00 – 8,75	-	-	BB
2	8,76– 12,50	2	$2/18 \times 100\% = 11,11\%$	MB
3	12,51 – 16,25	14	$14/18 \times 100\% = 77,78\%$	BSH
4	16,26 – 20,00	2	$2/18 \times 100\% = 11,11\%$	BSB
Jumlah		18	100%	

(Sumber: Data hasil penelitian yang diolah, 2024).

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor terbesar adalah 14 atau 77,78% dengan kriteria berkembang sesuai harapan, maka masih perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya, salah satu yang dilakukan dengan penerapan kegiatan membentuk dengan media tanah liat. Setelah dikemukakan hasil observasi dari peneliti berdasarkan pedoman observasi seperti lampiran 2, kemudian setelah dilakukan tindakan pertemuan ke-1 dan ke-2, maka hasil skor tersebut digabungkan untuk mencari nilai rata-rata pada tindakan siklus I sehingga datanya dapat disajikan seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.5: Hasil Observasi Siklus I

No	Rentangan	Hasil Observasi		Jumlah	Rata-rata	Persentase	Kriteria
		Pert.1	Pert.2				
1	5,00 – 8,75	1	-	1	0,5	$0,5/18 \times 100\% = 2,78\%$	BB
2	8,76– 12,50	5	2	7	3,5	$3,5/18 \times 100\% = 19,44\%$	MB
3	12,51 – 16,25	12	14	26	13	$13/18 \times 100\% = 72,22\%$	BSH
4	16,26 – 20,00	-	2	2	1	$1/18 \times 100\% = 5,56\%$	BSB
Jumlah		18	18	36	18	100%	

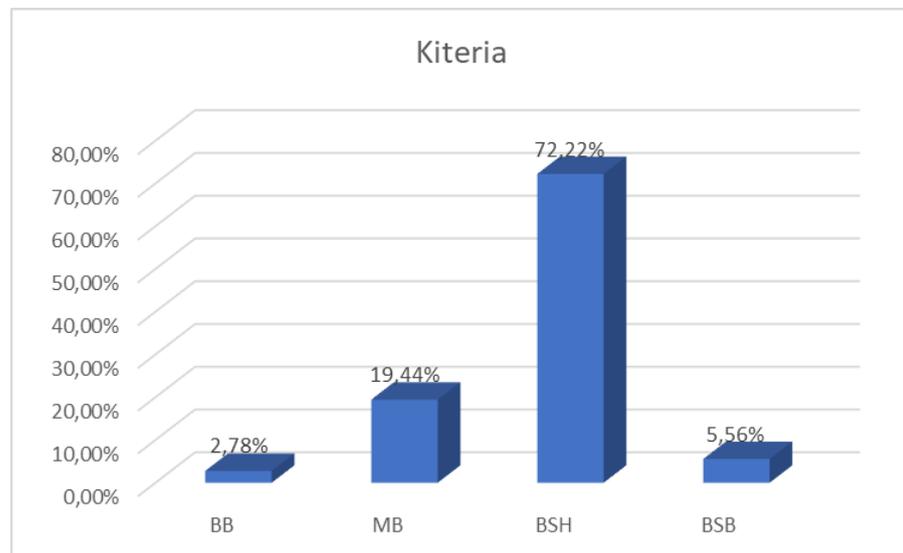
(Sumber: Data hasil penelitian yang diolah, 2024).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor terbesar adalah 13 atau 72,22% dengan kriteria berkembang sesuai harapan, maka masih perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya, karena masih dapat dilakukan tindakan untuk mencapai kriteria berkembang sangat baik. Selain itu juga belum dapat memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%.

#### c. Refleksi

Setelah peneliti melakukan tindakan dengan hasil skor sebagai tolak ukur keberhasilan melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, maka perlu dilakukan evaluasi sebagai refleksi. Hasil refleksi pada siklus I diketahui ada peningkatan kemampuan motorik halus pada anak melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat perlu dilakukan demonstrasi atau praktik langsung cara membentuk dengan media tanah liat di depan kelas, karena dengan demonstrasi anak bisa melihat, memahami, dan mengerti terhadap cara melakukan kegiatan membentuk dengan media tanah liat. Namun setidaknya ada peningkatan skor yang diperoleh, yaitu pada pertemuan ke-1 diperoleh: 1) skor 1 atau 5,56% kriteria belum berkembang; 2) skor 5 kriteria mulai berkembang atau 27,78%; dan 3) 12 atau 66,67% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Adapun untuk pertemuan ke-2 diperoleh peningkatan skor dan kriteria, yakni: 1) skor 2 atau 11,11% kriteria mulai berkembang; 2) skor 14 kriteria berkembang sesuai harapan atau 77,78%; dan 3) 2 atau 11,11% dengan kriteria berkembang sangat baik.

Berdasarkan data pada table 4.5, maka secara keseluruhan hasil tindakan pada siklus I dapat ditampilkan dalam bentuk gambar grafik batang sebagai berikut.



**Gambar 4.2: Hasil Observasi Siklus I.**

### 3. Hasil Penelitian Siklus II

#### a. Perencanaan tindakan

Pada siklus II, peneliti melakukan tindakan yang dimulai dari perencanaan dengan membuat rencana pembelajaran dengan membuat skenario perbaikan pembelajaran dengan menyediakan sarana kegiatan membentuk dengan media tanah liat dan menyiapkan lembar observasi sebagai penilaian perbaikan pelaksanaan pembelajaran.

#### b. Pelaksanaan tindakan

Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran sama seperti yang dilakukan pada pembelajaran siklus I. Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II untuk pertemuan ke-1 adalah sebagai berikut.

##### 1) Pertemuan ke-1

Setelah diketahui kelemahan dan ditemukan kesulitan anak dalam melakukan kegiatan membentuk dengan media tanah liat yang telah dilaksanakan siklus I, kemudian peneliti mencoba melakukan

tindak lanjut dari kesulitan yang dialami oleh anak pada pelaksanaan siklus II. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal/Pembukaan ( $\pm$  30 menit)

- (1) Berbaris, berdo'a, salam
- (2) Peneliti melaksanakan apersepsi sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat secara sistematis dengan tema kegiatan membentuk dengan media tanah liat.

b) Kegiatan Inti ( $\pm$  60 menit)

Kegiatan inti merupakan kegiatan yang dijadikan sebagai upaya tindak lanjut terhadap pemecahan kesulitan belajar yang dialami anak. Langkah-langkah yang dilaksanakan pada kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- (1) Peneliti mengatur posisi tempat duduk anak dengan model setengah lingkaran.
- (2) Peneliti membagi jumlah anak menjadi 3 kelompok.
- (3) Peneliti menjelaskan materi dari kegiatan membentuk dengan media tanah liat diselingi dengan humor agar anak memiliki semangat untuk belajar, dan anak memperhatikan penjelasan peneliti.
- (4) Peneliti memberi contoh melalui demonstrasi tentang cara yang benar dalam kegiatan membentuk dengan media tanah liat. Anak mengamati dan memperhatikan peneliti yang sedang melakukan kegiatan membentuk dengan media tanah liat.
- (5) Peneliti memberi kesempatan pada anak untuk maju sebagai perwakilan untuk mencoba dalam kegiatan membentuk dengan media tanah liat sebagai contoh teman lain, kemudian peneliti mengadakan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman anak terhadap kegiatan membentuk dengan media tanah liat.
- (6) Jika anak belum jelas terhadap kegiatan membentuk dengan media tanah liat, maka peneliti mencoba mengulangi kembali sampai anak dianggap memahami secara maksimal.

- (7) Setelah anak memahami, anak diminta untuk duduk kembali dengan rapih dan tenang seraya memperhatikan teman lain yang sedang melakukan kegiatan membentuk dengan media tanah liat.
- (8) Peneliti melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan lembar observasi anak sebagai penilaian terhadap kegiatan anak.
- c) Istirahat ( $\pm$  30 menit)
- Cuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan, bermain.
- d) Kegiatan Akhir/Penutup ( $\pm$  30 menit)
- (1) Mengulas kegiatan selama sehari disertai dengan pesan moral dan memberi penekanan terhadap pentingnya kegiatan membentuk dengan media tanah liat yang menurut peneliti masaih ada anak yang kesulitan.
- (2) Do'a pulang, salam.

c. Hasil observasi dan evaluasi

Peneliti melakukan observasi/pengamatan baik terhadap tingkat antusias anak maupun proses dan hasil pembelajaran, sehingga data tersebut dapat digunakan sebagai bahan tindak lanjut dalam evaluasi berikutnya. Hasil observasi pada siklus II pertemuan ke-2 yang peneliti lakukan didasarkan pada pedoman observasi lampiran 2, kemudian hasil observasi dapat direkap seperti lampiran 6 dan didistribusikan seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.6: Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1

No	Rentangan	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	5,00 – 8,75	-	-	BB
2	8,76– 12,50	1	$1/18 \times 100\% = 5,56\%$	MB
3	12,51 – 16,25	2	$2/18 \times 100\% = 11,11\%$	BSH
4	16,26 – 20,00	15	$15/18 \times 100\% = 83,33\%$	BSB
Jumlah		18	100%	

(Sumber: Data hasil penelitian yang diolah, 2024).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor terbesar adalah 15 atau 83,33% dengan kriteria berkembang sangat baik, maka tidak perlu dilakukan tindakan, namun karena masih dapat ditingkatkan skornya terutama pada kriteria mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan, dan untuk mengimbangi siklus I dilakukan dua kali pertemuan, sehingga lebih sempurna jika pada siklus II ini juga dilakukan tindakan dua kali pertemuan. Salah satu yang dilakukan untuk meningkatkan motorik halus pada anak tersebut digunakan kegiatan membentuk dengan media tanah liat.

## 2) Pertemuan ke-2

Prosedur pertemuan ke-2 ini hampir sama seperti pertemuan ke-1, namun ada beberapa hal yang berbeda sebab merupakan tindak lanjut dari pertemuan ke-1. Peneliti melakukan observasi/pengamatan baik terhadap tingkat antusias anak maupun proses dan hasil pembelajaran, sehingga data tersebut dapat digunakan sebagai bahan tindak lanjut dalam evaluasi berikutnya. Hasil observasi pada siklus II pertemuan ke-2 yang peneliti lakukan didasarkan pada pedoman observasi lampiran 2. Hasil tindakan peneliti direkap pada lampiran 7 kemudian didistribusikan seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.7: Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Ke-2

No	Rentangan	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	5,00 – 8,75	-	-	BB
2	8,76– 12,50			MB
3	12,51 – 16,25	1	$1/18 \times 100\% = 5,56\%$	BSH
4	16,26 – 20,00	17	$17/18 \times 100\% = 94,44\%$	BSB
Jumlah		18	100%	

(Sumber: Data hasil penelitian yang diolah, 2024).

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor terbesar adalah 17 atau 94,44% dengan kriteria berkembang sangat baik, maka tidak perlu dilakukan tindakan, sebab skor 94,440% dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan baik skor yang diperoleh secara individual

dan secara klasikal sebesar 75%. Setelah diketahui hasil observasi peneliti pada siklus II baik pada pertemuan ke-1 maupun pertemuan ke-2, maka untuk mencari skor rata-rata pada siklus II dapat digabung dan disajikan seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.8: Hasil Observasi Siklus II

No	Rentangan	Hasil Observasi		Jumlah	Rata-rata	Persentase	Kriteria
		Pert.1	Pert.2				
1	5,00 – 8,75	-	-	-	-	-	BB
2	8,76– 12,50	1	-	1	0,5	$0,5/18 \times 100\% = 2,78\%$	MB
3	12,51 – 16,25	2	1	3	1,5	$1,5/18 \times 100\% = 8,33\%$	BSH
4	16,26 – 20,00	15	17	32	16	$16/18 \times 100\% = 88,89\%$	BSB
Jumlah		18	18	36	18	100%	

(Sumber: Data hasil penelitian yang diolah, 2024).

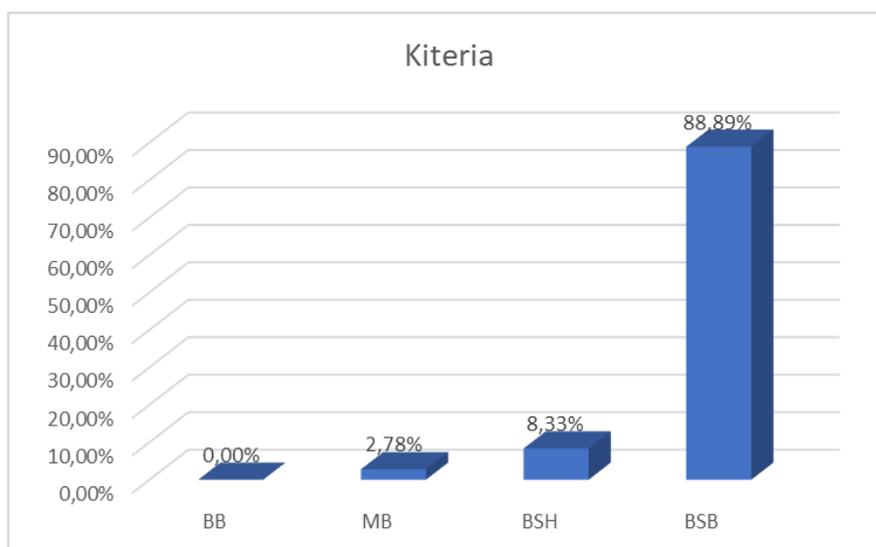
Berdasarkan tabel di atas diketahui skor terbesar adalah 16 atau 88,89% dengan kriteria berkembang sangat baik, maka dapat dikemukakan bahwa tindakan tindakan hanya sampai pada siklus II pertemuan ke-2, karena yang diperoleh pada tindakan atau skor rata-rata ada siklus II diperoleh skor terbesars 88,89% dengan kriteria berkembang sangat baik ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu skor yang diperoleh secara individu 75% dan skor secara klasikal.

#### d. Refleksi

Setelah peneliti selesai melaksanakan tindakan perbaikan dan menganalisis hasil pengamatan serta melakukan penilaian anak pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, maka peneliti melakukan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi diketahui ada peningkatan kemampuan motorik halus pada anak dengan kegiatan membentuk melalui media tanah liat, dan hasilnya telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga hipotesis tindakan yang diajukan diterima atau terbukti.

Berdasarkan data akhir pada tabel kerja 4.8, diperoleh skor terbesar 16 atau 88,89% dengan kriteria berkembang sangat baik, maka tidak perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya, karena hasil skor

tersebut telah memenuhi skor indikator keberhasilan yang ditetapkan, baik perolehan skor individu maupun skor yang diperoleh secara klasikal sebesar 75%. Hasil keseluruhan tindakan pada siklus II tersebut dapat ditampilkan seperti gambar grafik batang berikut.



**Gambar 4.3: Hasil Observasi Siklus II.**

## **B. Pembahasan**

### **1. Kondisi Pra Siklus**

Sebelum dilakukan penelitian lapangan, untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik halus pada anak, maka peneliti melakukan penelitian awal sekaligus sebagai ujicoba untuk mengukur tingkat kemampuan motorik halus pada anak. Berdasarkan hasil observasi awal sebagai pra siklus, diperoleh hasil skor terbesar 15 atau 83,33% dari 18 anak yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Angka tersebut sebetulnya sangat besar, namun sayang karena kriteria berada pada kategori belum berkembang, sehingga dapat dikemukakan bahwa motorik halus pada anak masih berada pada kriteria belum berkembang dan kriteria terendah dari 4 (empat) kriteria yang ditetapkan, maka perlu dilakukan tindakan agar anak memiliki keterampilan motorik halus pada anak yang tinggi atau maksimal.

Langkah awal yang peneliti lakukan adalah berdiskusi dengan Kepala sekolah dan teman sejawat, guna meningkatkan kemampuan motorik halus

pada anak. Hasil diskusi diperoleh kesepakatan bahwa peneliti bertindak sebagai observer, selain disepakati pula bahwa untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak, salah satu cara yang ditempuh adalah melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat.

Berdasarkan diskusi yang didasarkan pada hasil survey di lapangan sebagai studi awal dapat dikemukakan bahwa pada kondisi pra siklus, masih ada sebagian anak yang kurang bersosialisasi dengan teman, sehingga dimungkinkan motorik halus pada anak belum berkembang untuk dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan dan pertumbuhan temannya. Hal itu berarti perlu proses perkembangan, maka perkembangan motorik halus pada anak dapat ditingkatkan salah satunya melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat.

## **2. Siklus I**

Setelah diketahui dan diidentifikasi serta ditemukan tingkat kesulitan anak dalam materi pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pra siklus berupa kegiatan membentuk dengan media tanah liat, kemudian peneliti mencoba untuk melakukan tindak lanjut terhadap kesulitan yang dialami oleh anak yang dilaksanakan pada siklus I. Tindak lanjut tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami kegiatan membentuk dengan media tanah liat guna meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

Berdasarkan skor rata-rata pada pertemuan ke-1 yang dilakukan oleh peneliti diperoleh skor rata-rata sebesar 12 atau 66,67% dengan kriteria berkembang sesuai harapan, sehingga masih perlu dilakukan tindakan atau *treatment* pada pertemuan berikutnya, hal ini perlu dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motorik halus pada anak. Selain itu juga masih dapat dicapai pada kriteria berkembang sangat baik, maka masih perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya.

Pada pertemuan kedua, skor yang diperoleh peneliti sebesar 14 atau 77,87% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Perlu dikemukakan di sini bahwa jika dilihat dari angka dan persennya, memang sama seperti yang

dilakukan pada pertemuan pertama, tetapi ada peningkatan kriteria, sisa angka tersebut masuk dari kriteria mulai berkembang pada pertemuan ke-1, sedangkan pada pertemuan ke-2 berubah dan menjadi kriteria berkembang sesuai harapan.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, maka diperoleh skor rata-rata pada pertemuan ke-1 dan ke-2 baik yang dilakukan oleh peneliti digabungkan untuk menentukan keberhasilan tindakan yang dilakukan pada siklus I, yaitu skor terbesar 13 atau 72,22% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Hal ini berarti masih diperlukan tindakan pada siklus II untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak dengan kegiatan membentuk dengan media tanah liat, karena skor akhir diperoleh sebesar 72,22% masih di bawah atau belum dapat memenuhi skor indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 75%, baik skor yang diperoleh secara individu dan secara klasikal.

### **3. Siklus II**

Setelah diketahui dan ditemukan tingkat kesulitan anak dalam kegiatan membentuk dengan media tanah liat yang telah dilaksanakan pada siklus I yang bertujuan untuk meningkatkan motorik halus pada anak, peneliti melakukan tindak lanjut untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh anak tersebut dengan cara melakukan tindakan seperti pada siklus II. Hasil tersebut didasarkan pada pedoman observasi lampiran 2 untuk pertemuan ke-1 diperoleh skor rata-rata terbesar 15 atau 83,33% dengan kriteria berkembang sangat baik. Kemudian skor akhir pada siklus II pertemuan ke-2 diperoleh skor rata-rata terbesar 17 atau 94,44% dengan kriteria berkembang sangat baik, dan angka ini telah memenuhi bahkan di atas indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% skor minimal yang diperoleh secara individu dan skor yang harus diperoleh secara klasikal dari 18 anak subjek yang diteliti atau dilakukan tindakan.

Kemudian didasarkan pada hasil tindakan siklus II pada pertemuan ke-1 dan ke-2, hasilnya diperoleh rata-rata sebesar 16 atau 88,89% dengan kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian dapat dituliskan per-

samaan matematika:  $88,89\% > 75\%$ , karena skor hasil tindakan telah melibiki atau telah memenuhi skor indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka hipotesis tindakan yang diajukan: “Melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat dapat meningkatkan motorik halus pada anak Kelompok B di TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang” dinyatakan **diterima** atau **terbukti**.

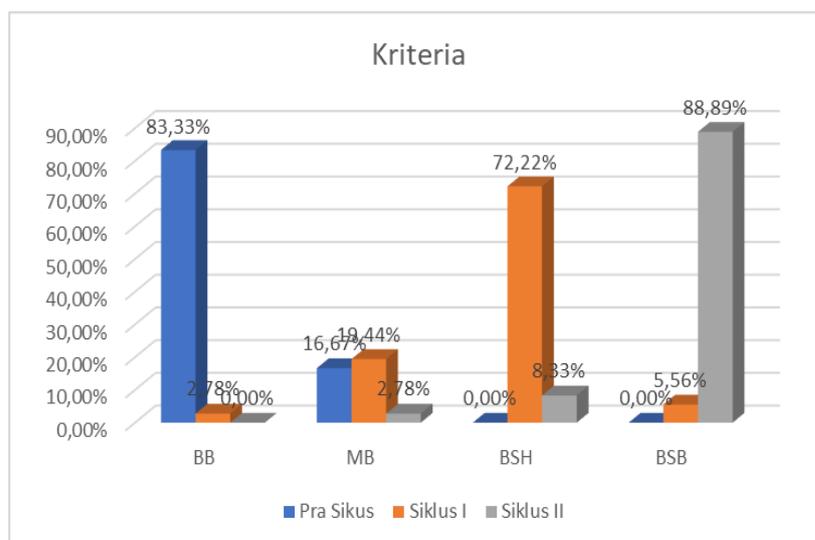
Keseluruhan tindakan yang telah dilakukan, maka perbandingan hasil survey atau observasi mulai pra siklus, tindakan siklus I, dan tindakan siklus II, dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.9: Hasil Observasi Keseluruhan Tindakan

No	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1.	BB	15	83,33	0,5	2,78	-	-
2.	MB	3	16,67	3,5	19,44	0,5	2,78
3.	BSH	-	-	13	72,22	1,5	8,33
4.	BSB	-	-	1	5,56	16	88,89
Jumlah		18	100	18	100	18	100

(Sumber: Data hasil penelitian yang diolah, 2024).

Berdasarkan kenaikan atau perbandingan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, maka dapat disajikan dalam bentuk grafik batang berikut.



Gambar 4.4: Hasil Ketuntasan Seluruh Tindakan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Kegiatan membentuk dengan media tanah liat efektif dapat meningkatkan keaktifan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak, hal ini didukung perolehan skor akhir siklus II setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh sebesar 16 atau 88,89% termasuk kriteria berkembang sangat baik, sedangkan indikator keberhasilan ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan klasikal, maka dapat dibuat persamaan matematika:  $75\% < 88,89\%$ , maka hipotesis tindakan: “Melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat dapat meningkatkan motorik halus pada anak Kelompok B di TK Pertiwi Desa Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang” dinyatakan **diterima** atau **terbukti**.

#### **B. Saran**

Berdasar simpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan berkaitan dengan temuan di lapangan dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rekomendasi adalah sebagai berikut.

##### 1. Bagi guru

Guru untuk tidak bosan-bosannya memberikan pemahaman dan pengenalan materi pembelajaran melalui alat peraga, jika perlu mengacu pada lingkungan anak, sehingga anak tidak merasa asing dan mudah dalam pemahaman terhadap materi yang diberikan oleh guru.

##### 2. Bagi sekolah

Bagi sekolah, utamanya Kepala sekolah sebaiknya melakukan kontrol terhadap semua kegiatan, termasuk kegiatan peningkatan pemahaman materi motorik halus, sehingga bila ada anak yang mengalami kendala dalam memahami materi dapat segera dilakukan tindakan.

### 3. Bagi peneliti

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kemampuan motorik halus pada anak dapat ditingkatkan salah satunya melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat. Oleh sebab itu direkomendasikan bagi peneliti mendatang dapat memodifikasi variabel-variabel yang peneliti gunakan untuk dimodifikasi dengan variabel lain agar ditemukan teori-teori baru yang menambah khasanah pengetahuan, khusus terkait dengan metode dan media serta sarana dan prasarana dalam pengelolaan atau manajemen pendidikan bagi anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2019, *Bertutur dengan Karya*, Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2019, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas, 2015, *Kurikulum Taman Kanak-kanak dan Model Pembelajaran*, Jakarta: Dikdasmen.
- Eliwati, Cucu. 2017, *Meningkatkan Kreativitas Anak TK*, Jakarta: Gramedia.
- Hadi, Sutrisno. 2015, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hadikusumo, Kunaryo. 2016, *Pengantar Pendidikan*, Semarang: UNNES Press.
- Hastuti, Sri. 2017, *Model-model Pengembangan Pembelajaran, Teori dan Penerapannya*, Jakarta: Dirjen Dikti.
- Hurlock, EB., 2016, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- Kartakusuma, S, 2019, *Pengajaran Kompetensi Keterampilan Anak TK*, Bandung: Angkasa.
- Masitoh, 2019, *Kecakapan Pemahaman Keterampilan bagi AUD*, Jakarta: Depdinas.
- Mini, R., 2017, *Panduan Mengenal dan Mengasuh Kecerdasan Majemuk Anak*, Jakarta: Indocam Prima.
- Moeslichanatoen R., 2017, *Metode Pengajaran di TK*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslih, Mansur. 2019, *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2016, *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*, Jakarta: Depdikbud.
- Sagala, Sayiful. 2019, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Solehuddin, M., 2019, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: FIP UPI
- Sumanto, 2015, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

- Suwandi, Sarwiji. 2015, *Penelitian Tindakan Kelas*, Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono, 2019, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, 2015, *Problematika Pendidikan Dasar*, Bandung: Angkasa.
- Sukiman, 2016, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Publishing.
- Syamsuddin, A.R., 2017, *Sanggar Keterampilan Sunda*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sunarya, Cecep. 2019, *Seni: Sebuah Apresiasi Motorik Anak*, Bandung: Alfabeta.
- Syarifuddin dan Utari, Eka Dewi. 2019, *Media Pembelajaran: Dari Masa Konvensional hingga Masa Digital*, Bandung: Alfabeta.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK ANAK  
PADA PRA SIKLUS OLEH PENELITI**

Nama Anak :

Materi Observasi : Peningkatan Motorik Halus

Pelaksanaan Tanggal :

No	Aspek yang Diobservasi	Skor/Kriteria			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu memeras tanah liat sebagai bentuk dalam permainan.				
2.	Anak mampu membuat guratan tanah liat.				
3.	Anak mampu menempel tanah liat.				
4.	Anak mampu mencubit atau menjepit tanah liat.				
5.	Anak mampu merakit atau membangun tanah liat.				

Keterangan Skor:

4 = BSB (Berkembang sangat baik)

3 = BSH (Berkembang sesuai harapan)

2 = MB (Mulai berkembang)

1 = BB (Belum berkembang)

Mengetahui:  
Kepala Sekolah,

Batang, Desember 2024  
Peneliti/Observer,

Nurfitriya, S.Pd.  
NIP/NIY.

Fitriatus Solekhah  
NPM. 2622130016

## Lampiran 2

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK ANAK  
PADA TINDAKAN/SIKLUS OLEH PENELITI**

Nama Anak :

Materi Observasi : Peningkatan Motorik Halus

Metode/Media : Kegiatan Membentuk dengan Media Tanah Liat

Pelaksanaan Tanggal :

No	Aspek yang Diobservasi	Skor/Kriteria			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Guru menjelaskan agar anak mampu memeras tanah liat sebagai bentuk dalam permainan.				
2.	Guru menjelaskan agar anak mampu membuat guratan tanah liat.				
3.	Guru menjelaskan agar anak mampu menempel tanah liat.				
4.	Guru menjelaskan agar anak mampu mencubit atau menjepit tanah liat.				
5.	Guru menjelaskan agar anak mampu merakit atau membangun tanah liat.				

**Keterangan Skor:**

4 = BSB (Berkembang sangat baik)

3 = BSH (Berkembang sesuai harapan)

2 = MB (Mulai berkembang)

1 = BB (Belum berkembang)

Mengetahui:  
Kepala Sekolah,

Batang, Desember 2024  
Peneliti/Observer,

Nurfitriya, S.Pd.  
NIP/NIY.

Fitriatus Solekhah  
NPM. 2622130016

## Lampiran 3

**REKAP SKOR HASIL OBSERVASI  
MOTORIK HALUS ANAK PADA PRA SIKLUS**

No Resp	Indikator Keberhasilan Anak					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	1	2	2	2	1	8
2	1	2	1	2	1	7
3	1	2	1	2	2	8
4	1	1	1	2	2	7
5	1	2	2	3	2	<b>10</b>
6	2	1	2	1	2	8
7	1	1	1	2	2	7
8	1	2	2	1	2	8
9	2	2	1	1	2	8
10	1	2	1	1	2	7
11	2	1	2	1	2	8
12	2	3	2	3	2	<b>12</b>
13	2	1	2	1	2	8
14	2	1	2	1	2	8
15	2	1	2	2	4	<b>11</b>
16	2	1	1	2	1	7
17	1	2	1	1	3	8
18	2	1	2	1	2	8
	<b>Jumlah</b>					<b>148</b>
	<b>Rata-rata</b>					<b>8,22</b>
	<b>Kriteria</b>					<b>BB</b>

## Lampiran4

**REKAP SKOR HASIL OBSERVASI TENTANG  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN MEMBENTUK  
DENGAN MEDIA TANAH LIAT PADA SIKLUS I PERTEMUAN KE-1**

No Resp	Indikator Keberhasilan Anak					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	3	4	2	2	4	15
2	2	2	3	3	3	13
3	2	3	2	2	2	<b>11</b>
4	3	3	2	3	2	13
5	2	3	3	3	2	13
6	3	2	2	3	2	<b>12</b>
7	3	2	2	4	4	15
8	2	1	2	1	2	8
9	3	4	2	3	4	16
10	2	2	2	4	2	<b>12</b>
11	4	3	2	3	3	15
12	2	3	3	3	3	14
13	4	3	3	3	3	16
14	2	3	2	4	4	15
15	2	2	2	2	3	<b>11</b>
16	3	4	3	3	3	16
17	2	3	3	2	4	14
18	2	2	2	4	2	<b>12</b>
	Jumlah					241
	Rata-rata					13,39
	Kriteria					BSH

## Lampiran 5

REKAP SKOR HASIL OBSERVASI TENTANG  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN  
MEMBENTUK  
DENGAN MEDIA TANAH LIAT PADA SIKLUS I PERTEMUAN KE-2

No Resp	Indikator Keberhasilan Anak					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	3	3	2	3	3	14
2	2	2	3	2	2	<b>11</b>
3	4	3	3	3	2	15
4	3	3	2	3	2	13
5	3	3	2	3	3	14
6	4	4	3	4	4	19
7	3	2	2	4	4	15
8	2	3	3	3	3	14
9	3	4	2	3	4	16
10	2	3	3	3	2	13
11	2	2	2	2	3	<b>11</b>
12	2	3	3	2	3	13
13	2	3	3	3	3	14
14	3	3	2	3	2	13
15	4	3	4	4	3	18
16	4	3	3	3	3	16
17	3	3	2	3	3	14
18	2	3	2	4	3	14
	Jumlah					257
	Rata-rata					14,28
	Kriteria					BSH

## Lampiran 6

REKAP SKOR HASIL OBSERVASI TENTANG  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN  
MEMBENTUK  
DENGAN MEDIA TANAH LIAT PADA SIKLUS II PERTEMUAN KE-  
1

No Resp	Indikator Keberhasilan Anak					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	3	4	4	4	4	19
2	3	4	4	3	4	18
3	3	3	4	4	4	18
4	3	2	2	4	2	<b>13</b>
5	3	3	4	4	4	18
6	3	3	4	4	4	18
7	2	2	3	2	2	<b>11</b>
8	3	3	4	4	4	18
9	3	4	3	4	3	17
10	3	4	3	4	3	17
11	4	3	4	3	4	18
12	2	3	3	3	3	<b>14</b>
13	4	3	4	3	4	18
14	3	4	3	4	4	18
15	4	3	4	4	4	19
16	4	4	3	4	3	18
17	3	4	4	4	4	19
18	3	4	4	4	4	19
	Jumlah					310
	Rata-rata					17,22
	Kriteria					BSB

## Lampiran 7

REKAP SKOR HASIL OBSERVASI TENTANG  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN  
MEMBENTUK  
DENGAN MEDIA TANAH LIAT PADA SIKLUS II PERTEMUAN KE-2

No Resp	Indikator Keberhasilan Anak					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	3	4	4	4	4	19
2	3	4	4	3	4	18
3	3	3	4	4	4	18
4	3	3	4	4	4	18
5	3	3	4	4	4	18
6	3	3	4	4	4	18
7	4	3	3	4	3	17
8	3	3	4	4	4	18
9	3	2	3	3	3	<b>14</b>
10	3	4	3	4	3	17
11	4	3	4	3	4	18
12	3	3	4	3	4	17
13	4	3	4	3	4	18
14	3	3	3	4	4	17
15	4	3	4	4	4	19
16	4	4	3	4	3	18
17	3	4	4	4	4	19
18	3	4	4	4	4	19
	Jumlah					320
	Rata-rata					17,78
	Kriteria					BSB

## Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
TAHUN AJARAN 2024/2025

Nama TK : TK Pertiwi Sokawangi

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Semester / Minggu : 1 / 18

Hari / Tanggal : Senin 25 November 2024

Topik : Dunia kreatifku

Sub Topik : Aku suka membuat

a. Tujuan Pembelajaran :

1. Anak dapat membentuk berbagai bentuk sederhana dari tanah liat dengan menggunakan tangan
2. Anak menunjukkan minat dan kegembiraan dalam berkreasi dengan tanah liat
3. Anak dapat menghargai karya seni sendiri dan teman

b. Alat dan bahan

1. Tanah liat
2. Air
3. Minyak
4. Cat warna
5. Kuas

c. Kegiatan Awal

1. Baris didepan Kelas
2. Kegiatan Pembuka
  - a) Salam , doa sebelum kegiatan dan surat-surat pendek
  - b) Berdiskusi tentang manfaat bermain tanah liat untuk mengembangkan motorik halus
  - c) Pengenalan alat dan bahan dan cara menggunakannya
3. Kegiatan Inti
  - a) Guru mendemonstrasikan cara membentuk tanah liat dengan berbagai Teknik dasar

- b) Anak-anak mencoba membentuk tanah liat sesuai dengan demonstrasi guru
  - c) Guru memfasilitasi diskusi tentang hasil karya masing-masing anak
4. Istirahat
- a) Cuci Tangan, makan bekal
  - b) Bermain Bebas
5. Kegiatan Penutup
- a) Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
  - b) Penerapan SOP Penutupan
  - c) Menginformasikan kegiatan untuk besok
  - d) Salam

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Sokawangi

Guru Kelas

Nurfitriya, S.Pd

Linda Sulistiyawati

RENCANA PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN TAHUN AJARAN  
2024/2025

Nama Lembaga : TK Pertiwi Sokawangi  
Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun Semester / Minggu  
Hari / Tanggal : Selasa/3Desember 2024  
Topik : Kendaraan  
Sub Topik : Kendaraan darat

- a. Tujuan kegiatan
  1. Mengembangkan ketrampilan motorik halus
  2. Mengenal berbagai jenis kendaraan darat
  3. Menumbuhkan kreativitas dan imajinasi
  4. Merasakan bermain dengan tanah liat
- b. Alat dan bahan
  1. Tanah liat
  2. Air
  3. Kuas
  4. Kertas dan cat warna
- c. Kegiatan Awal
  1. Baris didepan kelas
  2. Kegiatan Pembuka
    - a.) Guru mengajak anak-anak bernyanyi lagu tentang kendaraan
    - b.) Guru menunjukkan gambar berbagai jenis kendaraan darat
    - c.) Guru menjelaskan tujuan kegiatan hari ini
  3. Kegiatan Inti
    - a.) Guru mengajak anak-anak mengamati tanah liat dan alat bantu yang disediakan
    - b.) Guru mendemonstrasikan cara membentuk kendaraan dari tanah liat
    - c.) Anak- anak secara bergantian membentuk kendaraan sesuai

imajinasi mereka

d.) Guru Bersama anak – anak mengamati hasil karya masing-masing

4. Istirahat

a) Cuci tangan, berdoa, makan bekal

b) Bermain bebas

5. Kegiatan Penutup

a.) Guru memberikan apresiasi atas karya anak-anak

b.) Guru memberikan refleksi singkat tentang kegiatan hari ini

c.) Penerapan SOP penutupan ( surat al asr ) dan salam

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Sokawangi

Guru Kelas

Nurfitriya S.Pd

Linda Sulistiyowati

Lampiran 9





## Lampiran 10



YAYASAN PEMBINA IKIP VETERAN SEMARANG

**UNIVERSITAS IVET**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

KONTRIBUTIF, INOVATIF, TECHNOPRENEURSHIP

Jalan Pawiyatan Luhur IV No. 17 Bendan Dhuwur, Gajahmungkur, Kota Semarang,

Jawa Tengah - Indonesia 50233 Telp. 024-8316105, 8316118 Fax. 0248316105

E-Mail : info@ivet.ac.id Website : http://www.ivet.ac.id

Nomor : 282/UNISVET.H4.1/F/XI/2024  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth :

Kepala Sekolah TK PERTIWI SOKAWANGI

Di\_

Tempat

Diberitahukan dengan hormat bahwa :

Nama : FITRIATUS SOLEKHAH  
 NPM : 2622130016  
 Jurusan / Fakultas : PG-PAUD / FKIP

Merupakan mahasiswa Universitas Ivet yang akan mengadakan penelitian dengan judul:  
**“PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN MEMBENTUK DENGAN MEDIA TANAH LIAT DI KELOMPOK B TK PERTIWI DESA SOKAWANGI KECAMATAN TAMAN KABUPATEN PEMALANG”**

Waktu : November - Desember 2024

Lokasi : Desa Sokawangi RT 04/RW 03, Sokawangi, Taman, Pemalang

Berkaitan dengan hal di atas, dimohon berkenan untuk memberikan rekomendasi kepada mahasiswa tersebut.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 15 November 2024

Dekan FKIP

*[Signature]*  
 Slamet, M.Si., M.Pd., CIQnR., CISHR  
 NID. 606011966

Lampiran 11



**YAYASAN DIAN DARMA**

**TK PERTIWI SOKAWANGI**

**Kemenkumham Nomor AHU-0044743.AH.01.07.TAHUN 2016**

**Alamat : Desa Sokawangi RT 004 RW 003 Kec. Taman Kab. Pemalang**

---

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor:421.1/02/TKP/I/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurfitriya S.Pd  
Jabatan : Kepala TK Pertiwi Sokawangi  
Unit Kerja :TK Pertiwi Sokawangi

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Fitriatus Solekhah  
NPM : 2622130016  
Status : Mahasiswa PG-PAUD Universitas IVET Semarang

Telah melakukan penelitian skripsi dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan media Tanah Liat Di Kelompok B TK Periw Sokawangi Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang. Kegiatan tersebut dilaksanakan mulai bulan November – Desember 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sokawangi, 25 November 2024

Kepala Sekolah TK Pertiwi Sokawangi  
Nurfitriya S.Pd

LEMBAR KESEDIAAN SEBAGAI TEMAN SEJAWAT  
DALAM PENYELENGGARAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Linda Sulistiyowati  
Jabatan : Guru Kelas  
Unit kerja : TK Pertiwi Sokawangi  
Alamat Lembaga : Desa Sokawangi RT 004 RW 003 Kec. Taman Kab.Pemalang

Menyatakan bersedia sebagai teman sejawat untuk mendampingi dalam pelaksanaan penelitian Tindakan kelas atas ,

Nama : Fitriatus Solekhah  
NPM : 2622130016  
Jurusan / Fakultas : PG-PAUD FKIP  
Tempat Mengajar : TK Pertiwi Sokawangi  
Alamat Lembaga : Desa Sokawangi RT 004 RW 003 Kec. Taman Kab. Pemalang

Demikian surat pernyataan ini kami buat, agar bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Sokawangi , 20 November 2024



Teman Sejawat

Linda Sulistiyowati