

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK B  
MELALUI KEGIATAN BERMAIN KREASI LOOSE PART  
TK ABA 1 PANDEAN KARANGANYAR NGAWI**

**Agus Sriyanto**

Dosen Tetap STIT Muhammadiyah Tempurrejo Ngawi  
E-mail: agusver123@gmail.com

**Puji Lestari**

Guru TK ABA 1 Pandean Karanganyar Ngawi  
E-mail: pujilestari0080@gmail.com

**Abstract,** This research was motivated by the low fine motor skills of group B children at TK Aisyiyah Pandean. This is because teachers are not optimal in choosing new learning methods, so that learning activities are less attractive and monotonous. Departing from this problem, the researchers used the loose part creation play method in order to improve the fine motor skills of the children of group B. The focus of this research is the application of the loose part playing method can improve the fine motor skills of group B children at TK Aisyiyah Pandean.

The method in this study used Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis & Taggart model. This research has several cycles, namely pre cycle, cycle I and cycle II. The data analysis technique in this study used descriptive qualitative and quantitative percentages. While the data collection technique of this research is observation, documentation, and interviews.

The results of this study are: 1) The application of loose part play has succeeded in improving the fine motor skills of group B children at TK Aisyiyah Pandean. This can be proven in the selection of learning methods that take place and get a final score of 80, which is included in the very good criteria for assessment of 76-100. 2) There is an increase in each cycle, pre-cycle students have not developed (BB) as many as 1 child (6.7%), begin to develop (MB) as many as 9 children (60%), and develop according to expectations (BSH) as many as 5 children (33.3%), the first cycle of 15 children, 7 children or 47% of children got the start to develop (MB) and 8 children or 53% developed according to expectations, the second cycle, the scores of 15 children, 5 children or 47% children began to develop (MB), 7 children or 46.7% children developed according to expectations (BSH) and 3 children or 20% very well.

**Keywords:** *fine motor skills, playing loose part creations*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan motorik anak meliputi motorik halus dan motorik kasar serta manipulatif. Pada tahap awal anak usia dini akan berkembang pada motorik halus yang terlihat dari menggerakkan tangan, kepala, dan kaki. Pada masa ini orangtua ataupun guru yang

mendidik anak pada lembaga PAUD perlu memahami perkembangan anak. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, sehingga pada usia dini ini disebut juga usia emas (*golden age*), yang merupakan “masa peka” dan hanya datang satu kali sehingga menuntut pengembangan anak secara optimal.<sup>1</sup>

Keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otototot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain.<sup>2</sup>

Terkait dengan masalah tersebut, perlu adanya perbaikan dalam metode pembelajaran yang diharapkan mampu mengoptimalkan perkembangan kemampuan motorik halus anak. Untuk itu peneliti memilih metode melalui kegiatan kolase dengan berbagai media sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di TK ABA 1 Pandean Kecamatan Karanganyar Kabupaten Ngawi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian sebagai berikut:

1. Guru Kelas ,Kepala Sekolah,guru teman sejawat
2. Peserta didik kelompok B TK ABA 1 Pandean Kecamatan Karanganyar Kabupaten Ngawi dengan jumlah responden 15 anak.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui proses mengkaji berdaur ulang yang terdiri atas 4 tahapan yaitu : Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Acting), Pengamatan (Observing), Refleksi (Reflecting).

---

<sup>1</sup> Depdiknas, 2007: *Pedoman pembelajaran pengembangan fisik/motorik di taman kanak-kanak*. Jakarta: DPPO Provinsi DIY.hlm.20

<sup>2</sup> Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.hlm. 143

Adapun desain penelitiannya dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



Pelaksanaan penelitian dengan responden kelompok B TK ABA 1 PANDEAN Kec Karanganyar Kab Ngawi yang berjumlah 15 anak dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menyusun perencanaan dengan menganalisis kurikulum, membuat rencana pembelajaran, media dan lembar kerja anak , serta lembar instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan.
2. Melaksanakan model pembelajaran luring di masa pandemi ini dengan pembelajaran yang menggunakan contoh anak 5 kelompok B . Dan tetap mematuhi protokol kesehatan karena lembaga dikecamatan tempat kami belajar bisa bertatap muka dengan dibagi kelompok.
3. Melakukan pengamatan atau observasi terhadap anak yang belum memenuhi standar pencapaian perkembangan atau bagi anak yang kurang paham dalam kegiatan pembelajaran ini untuk kita laksanakan dalam pembelajaran.
4. Karena masih ada kekurangan dari guru dalam memberi dan menerapkan pembelajaran yang kreatif dan bervariasi sehingga anak masih kurang paham dalam menerima pembelajaran ini.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah kualitatif melalui evaluasi dan observasi. Evaluasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Untuk melihat kemampuan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran juga untuk melihat interaksi anak dengan guru dengan alat bantu lembar observasi.

Dalam penelitian ini faktor yang akan diamati dan menjadi fokus utama untuk diteliti guru , adalah hasil belajar anak. Faktor yang yang diamati dari guru adalah penguasaan dalam penggunaan metode yang meliputi :

- a. Penguasaan guru pada saat pembukaan yaitu memberi perhatian anak, menarik perhatian mereka dan melaksanakan apersepsi.
- b. Penguasaan guru dalam kegiatan inti meliputi tahap orientasi, tahap implementasi dan tahap reviu
- c. Penguasaan guru saat penutup meliputi menciptakan anak untuk bertanggung jawab

Sedangkan aspek anak didik yang diamati adalah sebagai berikut :

1. Respon anak terhadap pembelajaran meliputi interaksi antar siswa dan guuru serta keaktifan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Daya serap anak dalam pembelajaran

Setelah data terkumpul ,hasil observasi dianalisis dengan metode diskripsi kualitatif sedangkan hasil belajar di dokumentasikan kemudian dianalisis melalui proses pembelajaran dengan membandingkan hasil yang dicapai pada siklus 1 dan siklus II dengan rumus sebagai berikut :

$$K = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

K : Ketuntasan

N : Jumlah hasil observasi

n : jumlah seluruh anak

100% : konstanta

## HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memperoleh data dari hasil observasi, wawancara yang terkait dengan aktivitas guru dan anak-anak dalam pembelajaran, yang digunakan untuk meningkatkan motori halus anak melalui bermain metode *loose part*. Data yang diperoleh adalah hasil sementara penilaian *performan* dan hasil penilaian kerja mereka yang digunakan untuk mengetahui hasil peningkatan motorik halus anak dengan melalui metode *loose part*. Adapun tahap-tahap dalam melaksanakan penelitian ini.

## 1. Kondisi Pra Tindakan

### a. Proses Belajar Mengajar

Pada tahap yang pertama dilaksanakan oleh peneliti, sebelum dilaksanakan tindakan kelas yaitu melaksanakan pengamatan terhadap setiap proses belajar mengajar berlangsung di kelompok B. Sebagai berikut:

#### 1) Kegiatan Awal

Anak-anak bernyanyi “ Suka makan sayur” (versi balonku) kemudian tepuk wortel. Untuk melakukan kegiatan awal sebelum lanjut ke kegiatan inti yaitu guru mengucapkan salam dilanjut membaca doa, mengenalkan aturan bermain, berdiskusi tentang sayur wortel, berdiskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas Tubuhnya.

#### 2) Kegiatan inti

Selanjutnya, Guru menjelaskan tema dan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak-anak. Pada hari ini, anak-anak belajar tentang tanaman/sayuran wortel dan guru menjelaskan kepada mereka tentang tanaman/sayuran wortel. Disini anak-anak melihat gambar tanaman/sayuran wortel yang telah disediakan guru sebelumnya. Guru juga menjelaskan kepada mereka manfaat tanaman/sayuran wortel, setelah itu dilanjut dengan tugas mewarnai gambar tanaman/sayuran wortel.

#### 3) Kegiatan Penutup

Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan pada hari ini, melakukan bertanya jawab kepada anak-anak tentang kegiatan yang telah dilaksanakan, dan yang terakhir bernyanyi dan berdoa sebelum pulang serta salam.

### b. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian awal , jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit .dengan hasil sebelum tindakan presentase anak yang berada di kategori belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak, anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 8 anak, sedangkan anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan ( BSH ) yaitu sebanyak 5 anak , dan belum ada anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik ( BSB). Hal ini berarti kemampuan motorik halus anak dalam bermain loose part masih rendah ,dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel 1**

## Hasil Penelitian Kemampuan Motorik Halus

### Anak kelompok B pada Pra Tindakan

No	Nama anak	Kemampuan Motorik Halus				Keterangan Minimal 70%	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1	FA		√			√	
2	AL		√			√	
3	IL			√			√
4	Dk	√				√	
5	SAN			√			√
6	FIC			√			√
7	HD			√			√
8	FEB		√			√	
9	KZ		√			√	
10	KL		√				√
11	EL		√			√	
12	BIL			√			√
13	ZA		√			√	
14	BAS		√			√	
15	NZ		√			√	
<b>Jumlah</b>		1	9	5		10	5
<b>Presentase</b>		6,7 %	60 %	33,3 %	0%	66,7%	33,3%

Dari data tabel diatas dapat diketahui bahwa peserta didik yang mendapat kategori belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak (6,7%), yang mendapat kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 9 anak ( 60%), dan yang mendapat kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak (33,3%). Hal ini dikarenakan anak-anak kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurang bervariasi sehingga anak-anak kurang memahaminya.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan kemampuan motorik halus pra tindakan dapat diketahui bahwa presentase ketuntasan belajar anak dalam kemampuan kreativitas sebanyak 33,3 % atau berada pada kategori kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70%.

Setelah dilakukan penelitian pra tindakan masih banyak ditemukan masalah kemampuan motorik halus anak dalam kreativitasnya bermain loose part masih kurang berhasil. Hal ini dapat dilihat dari kondisi hasil belajar anak. Metode yang guru kurang menarik dan kurang bervariasi sehingga banyak anak yang kurang paham. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian siklus I untuk memperbaiki hasil refleksi awal.

## **2. Siklus I**

### **Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I hari pertama dilakukan pada hari senin tanggal 2 November tahun 2020. Setiap pertemuan pembelajaran anak akan melakukan permainan loose part media gambar dalam kelompok. Loose part pada siklus I hari pertama menggunakan media yang sudah di sediakan dengan tema Binatang. Setiap anak-anak melakukan permainan loose part secara bergantian.

#### **a. Perencanaan**

Hasil refleksi awal sebelum penelitian adalah kelompok B terdapat permasalahan anak dalam belajar, yaitu kurangnya rapi dan kreativitas dalam kegiatan motorik halus bermain loose part. Oleh karena itu perencanaan penelitian ini telah dilakukan persiapan rencana pembelajarsn ( RPPM, RPPH, media, alokasi waktu, metode, alat evaluasi, dan lembar kerja anak). Menetapkan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati, meliputi anak, guru dan penggunaan metode ,menetapkan kriteria keberhasilan dalam upaya pemecahan masalah.

## **b. Proses Belajar Mengajar**

### **Kegiatan Awal**

Kegiatan penyambutan anak yaitu ketika anak datang guru menyambut anak di depan pintu pagar dan mengucapkan salam, lalu anak dibiasakan mencuci tangan dengan sabun pada air yang mengalir dan tentunya mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker ketika ke sekolah. Kegiatan pendahuluan yaitu anak diajak berbaris sebelum masuk kelas dan melakukan motorik kasar dengan merangkak seperti binatang sapi berjalan setelah anak-anak duduk melingkar bernyanyi lagu gembala dan tepuk sapi anak-anak diajak untuk berdoa sebelum belajar, guru menerangkan tema hari ini yaitu binatang, sub tema binatang ternak dan sub-sub tema sapi, anak diperlihatkan gambar sapi biarkan anak berpendapat sendiri-sendiri setelah mengamati sapi, guru menerangkan aturan main pada kegiatan hari ini yaitu ada 4 kelompok dan anak-anak silahkan memilih dari keempat kegiatan tersebut sesuai dengan minat anak.

### **Kegiatan Inti**

Kelompok 1 meniru tulisan sapi yang ada dilembar kerja anak, kelompok 2 mewarnai pola lingkaran dengan warna merah-kuning-hijau-biru, kelompok yang ke 3 anak bercerita tentang perbedaan binatang ternak sapi dan ayam. Penutup yaitu setelah anak-anak selesai bermain membereskan alat mainan yang sudah digunakan dan mengumpulkan hasil karya anak. Guru menanyakan perasaan anak hari ini dan berdiskusi jika ada perkataan yang kurang baik didiskusikan bersama, dan bercerita sedikit pesan-pesan tentang menyayangi binatang ternak dan merawatnya.

### **Kegiatan Penutup**

Untuk kegiatan esok anak-anak belajar tentang kambing, dan tugas di rumah anak-anak minum susu sapi, dan kemudian doa selesai pulang lalu anak-anak ucap salam dan pulang diantar guru sampai orangtua menjemput di depan pagar. Semua kegiatan yang dilakukan sesuai alokasi waktu yang telah dibuat dalam rencana pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

## **c. Refleksi**

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam kegiatan sirkus satu hari pertama, yaitu dari 15 anak ternyata yang mempunyai kemampuan kreativitas loose part binatang sapi dengan media daun dan kulit pohon pisang kering yang mencapai >70% yaitu 47,67%. Pada



tahap pembelajaran inti guru kurang memahami pada anak bagaimana cara mengerjakan tugas, sehingga anak kurang mengerti akan tugas yang harus dilakukan. Oleh karena itu dalam pembelajaran siklus I ini bisa dikatakan belum tuntas atau masih **PERLU PERBAIKAN** pada Siklus II.

Berikut merupakan hasil pengamatan pelaksanaan tindakan pada siklus I.

**Tabel 2**

**Hasil penilaian anak pada kemampuan motorik halus dengan berkreasi loose part pada siklus I**

No	Nama Anak	Kemampuan Motorik Halus				Keterangan	
		BB	M B	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1	FA			√			√
2	AL			√			√
3	IL		√			√	
4	Dk		√			√	
5	SAN			√			√
6	FIC			√			√
7	HD			√			√
8	FB		√			√	
9	KZ		√			√	
10	KL		√			√	
11	EL		√			√	
12	BIL			√			√
13	ZAE			√			√
14	BAS			√			√
15	NZ		√			√	
		0	7	8	0		
<b>Jumlah</b>						7	8

	47%	53%

Berdasarkan datatabel diatas diketahui perolehan nilai dari 15 anak ,7 anak atau 47% anak dapat nilai mulai berkembang ( MB), dan 8 anak atau 53 % berkembang sesuai harapan, hal ini dikarenakan anak-anak masih belum nampak kemampuan motorik halus melalui kreativitas loose part .Krena kurangnya variasi atau kreativitas guru dan media yang kurang menarik bagi anak.

Berdasarkan analisis perhitungan kemampuan motorik halus anak pada siklus 1 masih pada kriteria kurang meningkat yaitu dengan prosentase ketuntasan belajar motorik halus anak melalui kreativitas loose part 53 %,kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70%. Sehingga dengan kata lain dikatakan bahwa siklus 1 masih perlu perbaikan pad siklus selanjutnya yaitu siklus II.

### **DOKUMEN PENGUMPULAN DATA PEMBELAJARAN SIKLUS I**

**Tabel 3**

#### **1. Dokumen Observasi kegiatan guru dalam pembelajaran**

No	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Ket
1	Menata kelas yang digunakan sesuai kebutuhan . Mempersiapkan sumber belajar untuk kegiatan yang akan dilaksanakan	V			Sebelum pembelajaran dimulai guru sudah persiapan sumber belajar dan penataan kelas untuk kebutuhan kegiatan yang digunakan
2	Melaksanakan kegiatan	V			Kegiatan

No	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Ket
	pembelajaran sesuai materi				pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diberikn ke anak
3	Menggunakan alat bantu ( media ) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	V			Alat bantu atau media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai .
4	Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai langkah langkah kegiatan	V			Dalam tiap langkah kegiatan pembelajaran mulai dari pemanasan bermain motoric kasar, pendahuluan, dan sampai inti sudah dilakukan.
5	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien		V		Dalam mengelola waktu pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Ket
					masih kurng efisien jika disesuaikan dengan kegiatan main anak hari ini.
6	Menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informasi	V			Dalam bernyanyi Anak Gembala menggunakan video dari youtube
7	Penyampaian materi pembelajaran dengan bahasa dan intonasi suara yang benar dan jelas	V			Penyampaian materi pembelajaran sudah jelas dan benar dalam menyampaikan materinya kepada anak didik.
8	Mengembangkan pembelajaran berbasis HOTS		V		Dalam mengembangkann pembelajaran berbasis HOTS terlihat hanya pada saat mengamati

No	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Ket
					binatang sapi yang ada dalam kegiatan pembukaan saja
9	Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inofatif dan menyenangkan	V			Anak anak terlihat nyaman dan senang dengan kegiatan membuat kreasi loosepart binatang sapi dan anak mau menyelesaikannya
10	Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pembelajaran	V			Dalam kegiatan bermain tersebut guru sambil mengamati anak dan melaksanakan penilaian terhadap masing-masing anak

Kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran juga sangat mempengaruhi keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak .Tabel tersebut merupakan tabel yang menunjukkan kemampuan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak dalam kreativitas loose part.

Pada aspek metode yang digunakan sesuai dengan tujuan kegiatan diberikan nilai baik. Hal ini dikarenakan metode yang dipilih yaitu metode pemberian tugas motorik halus berkreasi dengan loose part.

Lembar penilaian peningkatan kemampuan kreativitas motorik halus melalui kegiatan loose part.

**Tabel 4**

**Rubrik Penilaian**

Aspek perkembangan	KD Indikator	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
<b>SENI</b>	3.15-4.15 Anak mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya dengan menggunakan media dalam aktivitas seninya.	Jika anak bisa membuat kreasi loose part binatang sapi dengan daun dan kulit pohon pisang kering namun belum mampu meningkatkan kreativitasnya,masih sangat memerlukan	Jika anak bisa membuat kreasi loose part binatang sapi dengan daun dan kulit pohon pisang kering tetapi kemampuan meningkatkan kreativitasnya cukup baik	Jika anak bisa membuat kreasi loose part binatang sapi dengan daun dan kulit pohon pisang kering mampu meningkatkan kreativitasnya secara signifikan	Jika anak dalam membuat kreasi loose part binatang sapi dengan kulit pohon pisang kering mampu meningkatkan kreativitasnya dengan sangat baik dan terus menerus serta dapat

		bantuan			membantu teman lain yang kurang paham dalam mengerjaka n,
--	--	---------	--	--	-----------------------------------------------------------------------------

## 2. HASIL OBSERVASI

Dalam analisis data berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka dapat menggunakan data kuantitatif untuk mengetahui hasil penelitian pembelajaran pada siklus I ini.

$\frac{N}{n}$

$$K = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

K : Ketuntasan

N : jumlah hasil observasi

n : jumlah seluruh anak

100% : konstanta

$\frac{8}{15}$

$$K = \frac{8}{15} \times 100\%$$

$\frac{8}{15}$

$$K = \frac{8}{15} \times 100\%$$

$$K = 53\%$$

Dari data diatas diketahui bahwa dari 15 anak ternyata yang mempunyai kemampuan kreativitas loose part binatang sapi dengan media daun dan kulit pohon pisang kering yang mencapai >70% yaitu 53%. Pada tahap ini siswa mulai memahami dan mengerti apa yang harus dilakukan dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Namun motivasi anak masih belum maksimal, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga guru perlu lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran. Oleh karena itu dalam pembelajaran siklus I ini bisa dikatakan belum tuntas atau masih **PERLU PERBAIKAN** pada Siklus II.

### **3. SIKLUS II**

#### **Tindakan Siklus II**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II hari kedua dilakukan pada hari senin tanggal 9 November tahun 2020. Setiap pertemuan pembelajaran anak akan melakukan permainan loose part media gambar dalam kelompok. Loose part pada siklus I hari pertama menggunakan media yang sudah di sediakan dengan tema Tanaman Wortel. Setiap anak-anak melakukan permainan loose part secara bergantian.

#### **a. Perencanaan**

Hasil refleksi siklus I adalah kelompok B terdapat permasalahan anak dalam belajar, yaitu kerapian anak dalam bermain loose part kurang maksimal dan kreativitas dalam kegiatan motorik halus bermain loose part belum sesuai harapan. Oleh karena itu perencanaan penelitian ini telah dilakukan persiapan rencana pembelajaran ( RPPM, RPPH, media, alokasi waktu, metode, alat evaluasi,dan lembar kerja anak). Menetapkan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati, meliputi anak,guru dan penggunaan metode ,menetapkan kriteria keberhasilan dalam upaya pemecahan masalah.

#### **b. Proses Belajar Mengajar**

##### **Kegiatan Awal**

kegiatan penyambutan anak yaitu ketika anak datang guru menyambut anak didepan pintu pagar dan mengucapkan salam, lalu anak dibiasakan mencuci tangan dengan sabun pada air yang mengalir dan tentunya mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker ketika kesekolah. Kegiatan pendahuluan yaitu bernyanyi “ Suka



makan sayur” (versi balonku), tepuk wortel, doa sebelum belajar dan sesudah belajar, mengenalkan aturan bermain, berdiskusi tentang sayur wortel, berdiskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas tubuhnya

### **Kegiatan Inti**

Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan, Guru menanyakan konsep warna yang ada di alat dan bahan, guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah melihat wortel, guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai konsep yang dipahami anak. Selanjutnya anak melakukan kegiatan sesuai yang diminati dan gagasan anak yaitu : 1) Melengkapi tulisan yang belum lengkap W....., 2) Menggambar dan mewarnai wortel, bermain loose part bentuk wortel, praktik langsung membuat jus wortel. Kemudian anak minum jus wortel sambil duduk, anak menceritakan kegiatan main yang sudah dilakukan, dan guru menanyakan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan mainnya.

### **Kegiatan Penutup**

Sebelum berdoa dan pulang, guru menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai. Guru memberi tugas di rumah untuk anak harus suka makan sayur wortel, kemudian bercerita pendek yang berisi pesan-pesan. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari, berdoa setelah belajar, salam dan salim pulang

### **c. Refleksi**

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam kegiatan siklus dua hari kedua, yaitu dari 15 anak ternyata yang mempunyai kemampuan kreativitas loose part tanaman wortel dengan media buku gambar mencapai >70% yaitu 67% Oleh karena itu dalam pembelajaran siklus II ini bisa dikatakan belum tuntas atau masih **PERLU PERBAIKAN** pada Siklus III.

### **Tabel 4.3**

**Hasil penilaian anak pada kemampuan motorik halus dengan berkreasi loose part pada siklus I**

No	Nama Anak	Kemampuan Motorik Halus				Keterangan	
		BB	M B	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1	FA		√			√	
2	AL		√			√	
3	IL			√			√
4	Dk		√			√	
5	SAN			√			√
6	FIC			√			√
7	HD			√			√
8	FB		√			√	
9	KZ				√		√
10	KL				√		√
11	EL				√		√
12	BIL			√			√
13	ZAE			√			√
14	BAS			√			√
15	NZ		√			√	
		0	5	7	3		
<b>Jumlah</b>						5	10
						47%	66,7%

Berdasarkan data tabel diatas diketahui perolehan nilai dari 15 anak ,5 anak atau 47% anak dapat nilai mulai berkembang ( MB), 7 anak atau 46,7 % anak berkembang sesuai harapan (BSH) serta 3 anak atau 20% sangat baik. Hal ini menunjukkan perkembangan yang baik dalam upaya mengembangkan motorik halus anak melalui metode bermain loose part.

Berdasarkan analisis perhitungan kemampuan motorik halus anak pada siklus II masih ada kriteria kurang sesuai target nilai yaitu dengan prosentase ketuntasan belajar motorik halus anak melalui kreativitas loose part 66,7 %,kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70%.Sehingga dengan kata lain dikatakan bahwa siklus II masih perlu perbaikan pad siklus selanjutnya yaitu siklus III.

## DOKUMEN PENGUMPULAN DATA PEMBELAJARAN SIKLUS II

Tabel 4.7

### 1. Dokumen Observasi kegiatan guru dalam pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Ket
1	Menata kelas yang digunakan sesuai kebutuhan . Mempersiapkan sumber belajar untuk kegiatan yang akan dilaksanakan	V			Sebelum pembelajaran dimulai guru sudah persiapan sumber belajar dan penataan kelas untuk kebutuhan kegiatan yang digunakan
2	Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai materi	V			Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diberikn ke anak

No	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Ket
3	Menggunakan alat bantu ( media ) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	V			Alat bantu atau media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai .
4	Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai langkah langkah kegiatan	V			Dalam tiap langkah kegiatan pembelajaran mulai dari pemanasan bermain motoric kasar, pendahuluan, dan sampai inti sudah dilakukan.
5	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien		V		Dalam mengelola waktu pembelajaran masih kurng efisien jika disesuaikan dengan kegiatan main anak hari

No	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Ket
					ini.
6	Menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informasi	V			Dalam bernyanyi Anak “Suka makan sayur “menggunakan video dari youtube
7	Penyampaian materi pembelajaran dengan bahasa dan intonasi suara yang benar dan jelas	V			Penyampaian materi pembelajaran sudah jelas dan benar dalam menyampaikan materinya kepada anak didik.
8	Mengembangkan pembelajaran berbasis HOTS		V		Dalam mengembangkann pembelajaran berbasis HOTS terlihat hanya pada saat mengamati binatang sapi yang ada dalam kegiatan pembukaan saja

No	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Ket
9	Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif dan menyenangkan	V			Anak anak terlihat nyaman dan senang dengan kegiatan membuat kreasi loosepart binatang sapi dan anak mau menyelesaikannya
10	Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pembelajaran	V			Dalam kegiatan bermain tersebut guru sambil mengamati anak dan melaksanakan penilaian terhadap masing-masing anak

Kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran juga sangat mempengaruhi keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Tabel tersebut merupakan tabel yang menunjukkan kemampuan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak dalam kreativitas loose part.

Pada aspek metode yang digunakan sesuai dengan tujuan kegiatan diberikan nilai baik. Hal ini dikarenakan metode yang dipilih yaitu metode pemberian tugas motorik halus berkreasi dengan loose part.

**Tabel 4.10**

**Rubrik Penilaian**

Aspek perkembangan	KD Indikator	Skala Penilaian			
		BSB	BSH	MB	BB
<b>SENI</b>	3.15-4.15 Anak mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya dengan menggunakan media dalam aktivitas seninya.	Jika anak dalam membuat kreasi loose part binatang sapi dengan daun dan kulit pohon pisang kering mampu meningkatkan kreativitasnya dengan sangat baik dan terus menerus serta dapat membantu teman lain	Jika anak bisa membuat kreasi loose part binatang sapi dengan daun dan kulit pohon pisang kering meningkatkan kreativitasnya secara signifikan	Jika anak bisa membuat kreasi loose part binatang sapi dengan daun dan kulit pohon pisang kering tetapi kemampuan meningkat kreativitasnya cukup baik	Jika anak bisa membuat kreasi loose part binatang sapi dengan daun dan kulit pohon pisang namun belum mampu meningkatkan kreativitasnya, masih sangat memerlukan bantuan

		yan kuarng paham dalam mengerjak an,			
--	--	-----------------------------------------------------	--	--	--

### HASIL OBSERVASI

Dalam analisis data berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka dapat menggunakan data kuantitatif untuk mengetahui hasil penelitian pembelajaran pada siklus I ini.

$$\frac{N}{K}$$

$$K = n \times 100\%$$

Keterangan:

K : Ketuntasan

N : jumlah hasil observasi

n : jumlah seluruh anak

100% : konstanta

$$\frac{N}{K}$$

$$K = n \times 100\%$$

$$\frac{10}{K}$$

$$K = 15 \times 100\%$$

$$K = 67\%$$

Dari data diatas diketahui bahwa dari 15 anak ternyata yang mempunyai kemampuan kreativitas loose part binatang sapi dengan media daun dan kulit pohon pisang kering yang mencapai >70% yaitu 67%.



## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian di atas, disimpulkan bahwa rasa percaya diri anak maju kedepan kelompok B TK ABA 1 Pandean. Sebagai berikut:

1. Penerapan metode Bermain Kreasi Loose Part dalam upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK ABA 1 Pandean Kecamatan Karanganyar Kabupaten Ngawi yang dilaksanakan peneliti yaitu memberikan suatu pembelajaran kepada anak-anak dengan memulai proses pembelajaran pada tema yang direncanakan sebelumnya, menjelaskan dan menconthkan apa yang akan dilakukan oleh mereka. Bermain loose part adalah metode yang tepat karena anak-anak dapat melakukan sambil bermain, sehingga mereka lebih antusias dan semangat dalam belajar, apalagi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Penerapan bermain loose part ini berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B TK ABA 1 Pandean. Hal ini dapat dibuktikan pada pemilihan metode pembelajaran yang berlangsung dan memperoleh nilai akhir sebanyak 80 termasuk dalam kriteria sangat baik penilaian 76-100.
2. Peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan metode bermain loose part kelompok B TK Aisyiyah Pandean dapat dibuktikan dari hasil penilaian setiap siklus. Pada tahap pra siklus diketahui bahwa peserta didik yang mendapat kategori belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak (6,7%), yang mendapat kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 9 anak ( 60%), dan yang mendapat kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak (33,3%). Dari hasil tersebut, peneliti melakukan tindakan siklus I. Pada hasil akhir siklus I dari 15 anak ,7 anak atau 47% anak dapat nilai mulai berkembang ( MB) dan 8 anak atau 53 % berkembang sesuai harapan. Maka peneliti melakukan tindakan pada siklus II, perolehan nilai dari 15 anak ,5 anak atau 47% anak dapat nilai mulai berkembang ( MB), 7 anak atau 46,7 % anak berkembang sesuai harapan (BSH) serta 3 anak atau 20% sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Permendikbud No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Arikunto, Dkk. Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007 cet. Ke-4.

Sukadiyanto. (1997). Penentuan Tahap Kemampuan Motorik Anak SD Edisi I TH III April 1997 Majalah Olahraga. Yogyakarta: FPOK Yogyakarta.

Depdiknas. (2003). Undang- undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan AnakUsia Dini. Jakarta: Dikdasmen.

Depdiknas. 2007). Pedoman pembelajarann pengembangan fisik/motorik di taman kanak-kanak. Jakarta: DPPO Provinsi DIY.

Sumantri. (2005). Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.