

**BERMAIN KONSTRUKTIF DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) AL FALAH
SEMPUSARI, KALIWATES, JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI



Oleh :

Rosa Novela
NIM: T20155014

IAIN JEMBER

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
OKTOBER 2019**

**BERMAIN KONSTRUKTIF DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) AL FALAH
SEMPUSARI KALIWATES JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

Rosa Novela
NIM: T20155014

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
OKTOBER 2019**

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا ۖ اٰكْتَسَبَتْ

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya.*



* Al-Qur'an, 1:287.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Sugianto dan Ibunda Samini yang selalu mendukung dan senantiasa mendo'akan dan memotivasi dengan sepenuh hatinya untuk kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir.

Adik tersayang Muhammad Habibi yang selalu memberikan dukungan dan doanya. Suamiku, Muhammad Thoriq Nurul Ihsan yang selalu mensupport dan memotivasi dalam menyelesaikan tugas akhir.

Sahabat-sahabat seperjuangan saya kelas PIAUD'15 terimakasih saya ucapkan. Tanpa semangat dan dukungan maupun bantuan teman-teman tidak mungkin saya sampai disini.

Almamater IAIN Jember

IAIN JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat taufik dan hidayahnya serta sholawat dan salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa kabar bagi umat yang bertakwa. Dengan mengucapkan Al-Hamdulillahirobbil'alamin penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan, baik moral maupun material selama skripsi berlangsung, ungkapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Kepada Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, MM selaku Rektor IAIN Jember yang selalu memberikan fasilitas yang memadai kepada penulis selama mencari ilmu di IAIN Jember
2. Kepada Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengizinkan peneliti mengadakan penelitian ini
3. Kepada Bapak Dr. H. Mashudi, M.Pd selaku Wakil Dekan 1 yang telah memberikan izin penelitian
4. Kepada ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Bapak Drs. H. Mahrus M.Pd I yang telah memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Kepada Bapak Drs. Sarwan, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibuk Dosen, Pegawai, dan seluruh civitas akademik di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember Khususnya di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik dan melatih dengan memberikan ilmu dan pengetahuannya selama perkuliahan
7. Ibu Siti Komaria selaku Kepala Sekolah PAUD Al Falah yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penulis dalam melakukan penelitian dan, Ibu Siti Maulida S.Pd.I selaku guru Kelas dan Ibu Novita Rizqiyatul, S.Pd.I selaku guru pendamping yang telah meluangkan waktunya bagi peneliti dalam melakukan penelitian.
8. Perpustakaan IAIN Jember yang telah menyediakan berbagai literature dalam penyusunan skripsi ini.

9. Sahabat Seperjuangan PIAUD angkatan 2015 IAIN Jember yang selalu membantu dalam penulisan skripsi ini baik moral maupun materil sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga semua bantuan, jasa baik yang telah diberikan kepada penulis merupakan amal baik dan diterima oleh Allah SWT serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari-Nya Amin. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk memperoleh hasil yang maksimal dan sempurna, akan tetapi karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, penulis yakin skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik, saran dan masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini. Semoga karya ilmiah ini bisabermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya, Amin.

Jember, 10 Oktober 2019
Peneliti

Rosa Novela
NIM: T20155014

IAIN JEMBER

ABSTRAK

Rosa Novela, 2019:*Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di Pendidikan Anak Usia Dini (PUAD) Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.*

Motorik halus merupakan gerakan otot-otot kecil pada bagian tubuh manusia seperti jari tangan, lengan tangan serta gerakan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan, sedangkan bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung dan spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan gembira dan atas dasar inisiatif diri sendiri, menggunakan daya khayal(imajinatif), panca indera dan seluruh tubuhnya. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, salah satunya dengan bermain konstruktif. Bermain konstruktif merupakan kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu.

Fokus Penelitian ini adalah 1) Bagaimana bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun pelajaran 2019/2020?. 2) Bagaimana bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun pelajaran 2019/2020?.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun pelajaran 2019/2020. 2) Untuk mendeskripsikan bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun pelajaran 2019/2020.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan rangkaian kata-kata dan kalimat dengan jenis penelitian menggunakan penelitian lapangan (*field research*). Teknik penentuan subyek penelitian menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif kualitatif dengan model interaktif Miles dan Huberman dengan langkah-langkah secara kondensasi data, menyajikan data dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Uji Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan cara guru membagi anak menjadi dua kelompok dan setiap anak merangkai secara mandiri lego yang telah disiapkan guru. Anak dapat kreatif menyusun lego, dapat menggunakan otot jemarinya dan dapat mengkoordinasikan mata serta kedua tangannya dengan selaras.2) Bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan cara guru membagi anak menjadi berpasangan. Anak dapat menggunakan dan merangkai *puzzle* dengan tepat, menggerakkan otot jemarinya ketika mengambil dan menempel, menggunakan keterampilan kedua tangan, serta konsentrasi anak dalam menyatukan potongan-potongan *puzzle*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
E. Definisi Istilah	9
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	13
A. Penelitian Terdahulu	13

B. Kajian Teori	19
1. Bermain	19
a. Pengertian Bermain	19
b. Manfaat Bermain	23
c. Karakteristik Bermain	26
d. Bermain Konstruktif	27
2. Bermain Lego	28
a. Macam-macam Lego	29
b. Langkah-langkah Bermain Lego	29
3. Bermain <i>Puzzle</i>	30
a. Jenis-jenis <i>Puzzle</i>	31
b. Langkah-langkah Bermain <i>Puzzle</i>	32
4. Kemampuan Motorik Halus	32
a. Pengertian Motorik Halus	32
b. Tujuan Pengembangan Motorik Halus	35
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus	35
d. Pengaruh Perkembangan Motorik Halus	37
5. Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kemampuan motorik halus	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	41
B. Lokasi Penelitian	42
C. Subyek Penelitian	42

D. Teknik Pengumpulan Data	43
E. Analisis Data	46
F. Keabsahan Data	51
G. Tahap-tahap Penelitian	52
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA	55
A. Gambaran Obyek Penelitian	55
B. Penyajian Data	62
C. Pembahasan Temuan	82
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran-saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

IAIN JEMBER

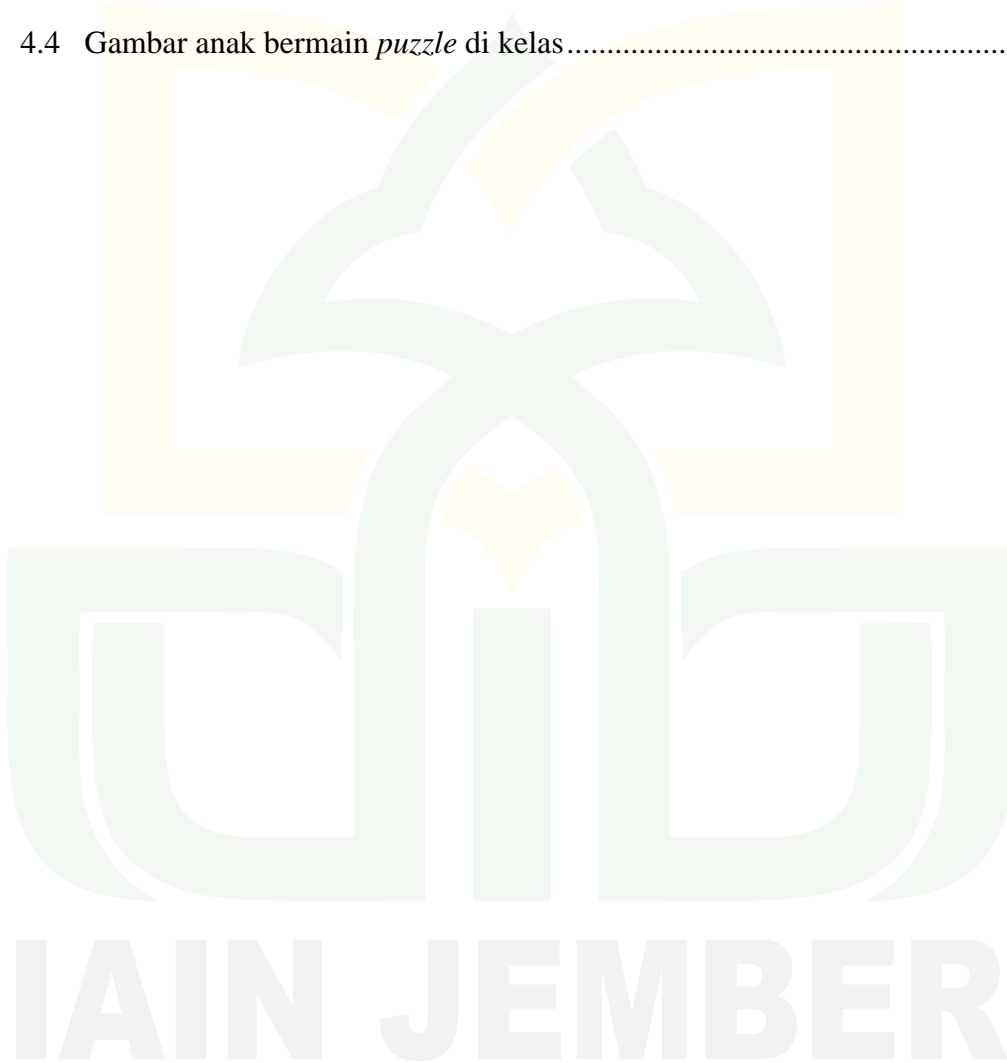
DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	18
2.2	Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak.....	34
4.1	Data Guru.....	58
4.2	Data Siswa dan Rombel Tahun 2019/2020.....	58
4.3	Data Murid PAUD Al Falah.....	59
4.4	Data sarana dan Prasarana.....	61
4.5	Temuan Penelitian.....	81

IAIN JEMBER

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
4.1	Kegiatan bermain menyusun lego.....	68
4.2	Kegiatan Bermain Konstruktif Lego secara berkelompok.....	69
4.3	Gambar anak bermain <i>puzzle</i> dengan teman sekelompoknya... ..	76
4.4	Gambar anak bermain <i>puzzle</i> di kelas.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

No Uraian

1. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan.....	91
2. Matrik Penelitian.....	92
3. Pedoman Penelitian.....	93
4. Deskripsi Wawancara.....	94
4. Surat Izin Penelitian.....	96
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	97
6. Jurnal Kegiatan Penelitian.....	98
7. Dokumentasi.....	99
8. Struktur Organisasi PAUD Al Falah.....	100
9. Denah Lokasi PAUD Al Falah.....	101
10. Rencana Pembelajaran kegiatan Harian (RPPH).....	102
11. Biodata Penulis.....	106

IAIN JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dapat diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang untuk kelompok yang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Pendidikan pada hakikatnya merupakan interaksi pendidikan dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung. Pendidikan tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan atau nilai pelatihan keterampilan. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensi atau aktual telah dimiliki anak didik karena peserta didik bukanlah gelas kosong yang harus diisi dari luar. Anak didik telah memiliki potensi dan peran pendidik adalah mengarahkan potensi tersebut sehingga berkembang.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Peran pendidik sangat diperlukan dalam upaya dalam mengembangkan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dengan

¹Kamisa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: CV Cahya Agensi, 2015), 23.

bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Secara filosofi pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang lebih baik dalam pengertian yang konkrit anak harus lebih baik dari orang tuanya. Atas dasar tersebut disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidik harus dilakukan sejak dini.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini merupakan masa yang tepat untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Masa ini berlangsung cukup singkat, namun berdampak pada jangka waktu yang cukup lama dalam kehidupan seorang anak. Karena pada masa ini anak akan sangat peka menerima stimulus dari luar, baik berupa stimulus yang baik maupun buruk jadi masa ini harus benar-benar bisa tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya². Masa usia dini atau

² Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Kencana Perdana Media group, 2010), 14.

bisa disebut masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang hidup seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang pesat, begitupun dengan perkembangan fisik mentalnya.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah Suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki pendidikan lebih lanjut”.³

Pendiidkan Anak Usia Dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan-kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *phisycal, intelligence/cognitive, emotional, & social education*.⁴ Pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep yang memiliki manfaat bagi anak usia melalui pengalaman yang nyata sehingga anak memiliki aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Masa peka pada setiap anak berbeda-beda seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan kamampuan aspek yang dimiliki anak.

³ Undang-Undang Nomor .20 Tahun 2003 Tentang Sisitem Pendidikan Nasional, 3.

⁴ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : PT Indeks, 2013), 7

Sebagaimana firman Allah dalam Q.S al-Luqman ayat 13 yang berbunyi :

وَأذْ قَال لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya : Dan ingatlah (ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepada anaknya: Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar.⁵

Dalam surat al Luqman ayat 13 yaitu berbicara tentang nasihat Luqman pada putranya yang dimulai dari peningkatan terhadap perbuatan syirik. Dalam hal ini, pendidikan perlu diajarkan kepada anak sejak dini, salah satunya dalam hal agama yaitu mengajarkan anak agar terhindar dari perbuatan syirik. Untuk itu pendidikan sangat penting bagi anak dan orang tua harus mengajarkan tentang agama. Karena orang tua memiliki tanggung jawab terhadap pendidikan anak dan memiliki peran penting bagi pendidikan anak, karena seorang muslim mempunyai kewajiban mencari ilmu.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Permainan bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab, masa mereka merupakan masa bermain justru pada anak usia anak-anak belajar akan lebih

⁵ Al-Qur'an, 31:13.

efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain. melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan.⁶

Bermain merupakan kegiatan menyenangkan dan membahagiakan yang disukai anak, melalui bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan akan terangsang perkembangannya, rangsangan dapat dilakukan dalam berbagai kegiatan pembelajaran disekolah dengan menggunakan media bermain.

Perkembangan motorik adalah perkembang pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf , urat-urat dan otot yang terkoordinasi. Semakin matang perkembangan sistem syaraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya keterampilan motorik anak. Keterampilan motorik di bagi menjadi dua jenis , yaitu : 1) keterampilan motorik kasar, yaitu gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak, oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. 2) keterampilan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga namun gerakan koordinasi mata dan tangan.

⁶ M.Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Fajar Interpratama Mandiri,2014), 27.

Salah satu contoh kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak dan bersifat menyenangkan yaitu melalui kegiatan bermain konstruktif. Bermain konstruktif merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak salah satunya yaitu motorik halus anak. Masa usia dini merupakan masa kritis bagi perkembangan motorik dan masa yang tepat untuk mengajarkan berbagai keterampilan motorik.⁷ Bermain konstruktif merupakan kegiatan bermain dimana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Al Falah terdapat kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Seperti kegiatan menggambar, menggunting, kolase, dan bermain konstruktif. Contoh dari bermain konstruktif yaitu dengan bermain lego dan bermain *puzzle*. Bermain lego merupakan kegiatan menyusun bongkahan-bongkahan kecil yang kemudian di susun menjadi berbagai macam bentuk model bangunan atau model objek lainnya. Sedangkan bermain *puzzle* merupakan kegiatan bermain yang menyusun potongan-potongan gambar yang tidak beraturan sehingga menjadi gambar yang utuh di dalam bingkai. Kegiatan bermain konstruktif ini sangat menarik dan menyenangkan juga melatih kesabaran anak serta melatih koordinasi mata dan otot-otot jari tangan anak untuk meningkatkan motorik halusnya. Kegiatan ini juga menyenangkan karena anak bisa belajar sambil bermain sehingga dengan memberikan aktivitas

⁷ Mulyasa, *Menejemen PAUD*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2014), 24.

bermain hati anak menjadi senang, nyaman, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran disekolah. Dari hasil observasi tersebut, peneliti menemukan adanya sebageian kemampuan anak dalam motorik halusnya masih kurang.⁸

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti terdorong untuk mengkaji dan melakukan penelitian yang berjudul “ Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di PAUD Al Falah Sumbersari Kaliwates Jember”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun pelajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

⁸ Observasi,PAUD Al Falah,31 Agustus 2019

1. Untuk mendeskripsikan bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun pelajaran 2019/2020
2. Untuk mendeskripsikan bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun pelajaran 2019/2020

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas maka didapatkan manfaat penelitian. Manfaat penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi atau sambungan bagi pengembangan dan pengetahuan dan wawasan bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penerapan kegiatan bermain konstruktif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak serta sebagai acuan dalam mendidik di masa yang akan datang dan menambah referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi lembaga IAIN Jember

Untuk menambah perbendaharaan kepustakaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta refrensi terhadap penelitian yang sejenis bagi mahasiswa IAIN Jember yang lain.

c. Bagi PAUD Al Falah Sempuari Kaliwates Jember

Penelitian ini dapat menambah refrensi pengetahuan dan keterampilan bagi guru dalam meningkatkan kualitas mengajar guru di PAUD Al Falah Sempuari Kaliwates Jember terutama bermain konstruktif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

E. Definisi Istilah

Dalam setiap aturan dapat menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka penulis menjelaskan beberapa definisi dari istilah yang dipakai dalam penelitian ini. Hal ini untuk menghindari terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran terhadap definisi istilah yang digunakan. Istilah yang perlu dijelaskan :

1. Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Bermain konstruktif adalah permainan untuk mengasah kemampuan anak untuk memperkirakan, mencari, mendugam mengambil keputusan, dan menentukan penyelesaian tantangan serta melatih kemampuan

motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan. Bermain konstruktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bermain lego dan bermain *puzzle*.⁹

2. Motorik Halus

Motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya. Untuk itu anak dapat belajar dari orang tua atau guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan untuk melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata.¹⁰ Sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat.

Berdasarkan definisi-definisi istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dengan anak membentuk suatu bangunan atau objek dengan suatu benda yang dapat di bangun dengan menggunakan gerakan otot-otot kecil anak untuk meningkatkan keterampilan pola gerakan bagian otot halus anak dengan kegiatan yang menyenangkan di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember.

⁹ Tadkhiraatun Musfiroh, *Bermain dan Permainan Anak* (Tangerang selatan:Universitas Terbuka,2015), 2.22.

¹⁰ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja RosdaKarya,2015), 11.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisikan tentang gambaran secara singkat mengenai hal yang berkaitan dalam kerangka penulisan skripsi dan pembahasan skripsi yang dapat memberikan pemahaman sekilas bagi penulis dan pembaca karya tulis ini, sistematika pembahasan tersebut terdiri dari:

Bab Satu, bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang membahas tentang alasan mengapa penelitian ini dilakukan. Fokus penelitian tentang fokus penelitian. Tujuan penelitian yang ingin dicapai meliputi penelitian yang berguna bagi orang lain maupun lembaga. Definisi istilah berisi tentang maksud peneliti dalam penelitian ini dan sistematika pembahasan yang merupakan tahap-tahap penelitian.

Bab Dua, kajian kepustakaan, bab ini berisi tentang penelitian terdahulu yang merupakan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dengan kajian yang sama, sedangkan kajian teori merupakan kumpulan dari beberapa pendapat ahli yang digunakan sebagai perspektif dalam penelitian.

Bab Tiga, metode penelitian, bab ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian yang dalam hal ini menggunakan penelitian kualitatif, lokasi penelitian yang merupakan objek penelitian, subyek penelitian sebagai salah satu sumber penelitian, teknik pengumpulan data yang merupakan cara atau metode yang digunakan untuk menggali data, analisis data yaitu mengolah

data telah didapat , keabsahan data yang merupakan cara untuk mencocokkan sumber data yang satu dengan lainnya dan tahapan-tahapan penelitian yang merupakan urutan kegiatan penelitian.

Bab Empat, penyajian data dan analisis. Bab ini berisi tentang gambaran subyek penelitian yang merupakan kondisi obyek penelitian, penyajian data berupa hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi yang ditulis dan analisis dengan teknik triangulasi sumber dan tehnik.

Bab Lima yakni penutup, kesimpulan dan saran. Dalam bab terakhir ini ditarik kesimpulan yang ada setelah proses di bab-bab sebelumnya yang kemudian menjadi sebuah hasil atau analisa dari permasalahan yang diteliti. Kemudian dilanjutkan dengan saran-saran untuk pihak-pihak yang terkait di dalam penelitian ini secara khusus ataupun pihak-pihak yang membutuhkan secara umum.

IAIN JEMBER

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan penelusuran terhadap berbagai literatur hasil penelitian sebelumnya yang relevan atau memiliki keterkaitan dengan fokus permasalahan yang ditelitinya. Adapun penelitian dahulu yang relevan terhadap pembahasan di atas sebagai berikut:

- a. Nur Indayati, 2017. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B3 Melalui Metode Demonstrasi Membuat Bentuk Binatang Dengan Menggunakan Media Kertas Lipat di TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pembelajaran 2016/2017.*

Fokus penelitiannya yakni 1) bagaimana penerapan metode demonstrasi membuat bentuk binatang melalui media kertas lipat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B3 TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017? 2) bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B3 melalui metode demonstrasi membuat bentuk binatang dengan menggunakan media kertas lipat di TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember ? pendekatan yang dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model

penelitian Mulyasa. Setiap siklus memiliki empat tahap yaitu tindakan, rencana, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan metode demonstrasi membuat bentuk binatang dengan menggunakan media kertas lipat dilakukan dalam 2 siklus. Siklus 1 dilakukan dengan guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kertas lipat yang diinginkan. Kemudian guru (peneliti) mendemonstrasikan cara melipat bentuk binatang kepada anak dan anak-anak mengikuti bersama guru. Setelah guru mendemonstrasikan cara melipat bentuk binatang kepada anak, guru menyuruh anak untuk melipat bentuk binatang tanpa contoh dari guru untuk mengetahui hasil dari lipatan anak yang telah didemonstrasikan oleh guru. Pelaksanaan pada siklus 2 hampir sama dengan siklus I akan tetapi ditambahkan perbaikan dari rencana yang ada pada siklus I. Peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B3 TK Darus Solah tahun pelajaran 2016/2017 dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas pada pra siklus 61%, siklus I 68,75%, dan siklus 2 meningkat menjadi 86,3%.¹²

¹² Nur Hidayati, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B3 Melalui Metode Demonstrasi Membuat Bentuk Binatang Dengan Menggunakan Media Kertas Kertas Lipat Di Tk Darus Solah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/1017*, (UNEJ Jember : Tidak diterbitkan, 2017).

- b. Eka Nur Jannah, 2017. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Kulit Telur Pada Anak Kelompok B3 Di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017.*

Fokus penelitiannya yakni 1) mendeskripsikan penerapan kolase kulit telur untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B3 di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017, dan 2) meningkatkan motorik halus melalui kegiatan kolase kulit telur pada anak kelompok B3 di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan perenaaan, pelaksanaan, observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Proses kegiatan kolase dengan media kulit telur dilakukan dalam 2 siklus. Siklus 1 guru mempersiapkan dan memperkenalkan dengan media yang akan digunakan pada kegiatan kolase yaitu kulit telur ayam, kemudian guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan kolase dan guru memberikan contoh cara menempel kulit telur yang rapi dan benar pada pola gambar, namun pada siklus 1 ada kekurangan guru yaitu kurang kantangnya suara guru sehingga anak yang duduk dibelakang kurang jelas mendengar apa yang disampaikan guru serta masih ada anak yang kurang rapi ketika menempel kulit telur. Siklus II hampir sama dengan siklus 1 yaitu menjelaskan langkah-langkah kegiatan kolase kulit telur dan di

tambah dengan hasil perbaikan pada siklus 1 yaitu guru lebih memperlantang lagi suaranya agar anak-anak dapat mendengar dengan jelas apa yang disampaikan oleh guru, serta guru lebih rinci lagi menjelaskan dan memberi arahan cara menempel kulit telur yang rapi. Peningkatan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B3 di TK Nurur Rahman Tamanan Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017 dapat dilihat dari perolehan rata-rata prasiklus 46,67, siklus I 68,67, dan siklus II 89,32. Atas dasar itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan kolase kulit telur untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B3 di TK Nurur Rahman kecamatan Tamanan Bondowoso dikatakan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.¹³

- c. Yessy Regina Maulidy, 2017. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Demonstrasi Melukis Dengan Jari (finger Painting) pada anak kelompok A di TK Al Amin Kecamatan Mayang Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017.*

Fokus penelitiannya yakni 1) bagaimana penerapan metode demonstrasi melukis dengan jari (*finger painting*) dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A? 2) bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan demonstrasi melukis dengan jari (*finger painting*) pada anak kelompok A?. jenis penelitian

¹³ Eka Nurjannah, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Kulit Telur Pada Anak Kelompok B3 di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017*, (UNEJ Jember: Tidak diterbitkan, 2017)

yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Arikunto yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Penerapan metode demonstrasi melukis dengan jari (*finger painting*) untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dilaksanakan sebanyak dua siklus. Siklus I, kegiatan diawali dengan pengenalan media dan pengenalan teknik melukis dengan jari, lalu guru memberi contoh melukis dengan jari dengan teknik yang benar. Namun siklus I kurang berhasil dikarenakan sebelumnya anak belum mengenal teknik melukis dengan jari, bubur warna yang digunakan juga terlalu encer, dan peneliti kurang melakukan interaksi dengan anak sehingga anak kurang akrab dengan guru dan merasa malu. Hasil siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, maka perlu dilakukan siklus II. Kegiatan siklus II yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan siklus I, perbaikan terletak pada takaran bubur warna yang pas, metode mengajar yang maksimal dan cara mengajar guru yang lebih interaktif kepada anak. Hasil dari penerapan metode demonstrasi melukis dengan jari (*finger painting*) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Al Amin Kecamatan Mayang Kabupaten Jember dengan dengan nilai rata-rata

kelas siklus I yaitu 60,66, lalu nilai rata-rata kelas pada siklus II lebih meningkat mencapai 76,66.¹⁴

Persamaan dan perbedaan pada penelitian ini diuraikan dalam table 2.1

sebagai berikut :

Table 2.1

Persamaan dan Perbedaan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Nur Indayati (2017)	<i>Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B3 Melalui Metode Demonstrasi Membuat bentuk Binatang Dengan Menggunakan Media Kertas Lipat di TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pembelajaran 2016/2017.</i>	Penelitian yang telah dilakukajn ini sama sama membahas motorik halus	Penelitian Nur Indayati lebih menekankan pada metode demonstrasi
2.	Eka Nur Jannah (2017)	<i>Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan</i>	Penelitian yang dilakukan sama-sama membahas	Penelitian Ekka Nur Jannah lebih menekankan

¹⁴ Yessy Regina Maulidy, *Penigkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Demonstrasi Melukis Dengan Jari (finger painting) Pada Anak Kelompok A di TK Al Amin Kecamatan Mayang Kambupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*,(UNEJ Jember : Tidak diterbitkan, 2017)

		<i>Kolase Kulit Telur Pada Anak Kelompok B3 Di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017</i>	motorik halus	pada kegiatan kolase
3.	Yessy Regina Maulidy (2017)	<i>Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Demonstrasi Melukis Dengan Jari (finger Painting) pada anak kelompok A di TK Al Amin Kecamatan Mayang Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017.</i>	Penelitian yang telah dilakukan ini sama-sama membahas motorik halus	Penelitian Yessy Regina Maulidy lebih menekankan pada metode demonstrasi

B. Kajian Teori

1. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi. bermain mengacu pada aktivitas, seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif, dan orientasi tujuan. Banyak ahli membahas tentang bermain,

menurut para ahli sepakat bahwa anak-anak perlu bermain agar mereka tumbuh secara optimal tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari.

Bermain menurut Smith and pellegrini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri.¹⁵

Bermain adalah Kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun dan kapanpun mereka memiliki kesempatan. Dockett dan Flear berpendapat,

Bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.¹⁶ Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

¹⁵ Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain dan permainan Anak* (Tangerang : Universitas Terbuka. 2016), 1.5.

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,(Jakarta:PT Indeks, 2013), 144.

Dalam bermain anak tidak berfikir tentang hasil karena proses lebih penting dari pada hasil. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku, bermain merupakan kegiatan yang bersifat aktif karena anak-anak benar terlibat dan tidak berpura-pura aktif. Bermain membawa sifat yang positif karena membuat pemainnya tersenyum tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan.

Dengan melakukan kegiatan bermain diharapkan anak dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan emosi, belajar dengan menyenangkan.

Dengan bermain anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain dan anak yang bermain adalah anak yang bermain. Bermain dilakukan oleh anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas.

Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung dan spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan gembira dan atas dasar inisiatif diri sendiri, menggunakan daya khayal(imajinatif), menggunakan panca indera dan seluruh tubuhnya.¹⁷

Bermain secara garis besar dapat dibagi kedalam dua kategori, aktif dan pasif (hiburan). Pada semua usia, anak melakukan

¹⁷Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka,2012), 1.13

permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis permainan itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. Meskipun umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak mendekati usia remaja.

Bermain merupakan kegiatan yang melekat pada dunia anak, sedikitnya terdapat lima kriteria dalam kegiatan permainan, yaitu :

- 1) Motivasi intrinsik, tingkah laku permainan dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- 2) Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- 3) Dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau aturan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- 4) Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku sendiri daripada keluaran yang dihasilkan. Kelenturan. Permainan itu perilaku

lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.¹⁸

b. Manfaat Bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas, bermain merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak meliputi aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik. Semua kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak akan menghasilkan proses belajar bagi anak, dan anak akan menemukan pengalaman yang baru, memanipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi, dengan anak lain dan menyusun pengetahuan tentang dunia.

Joan Freeman dan Utami Munandar menyebutkan bahwa beberapa psikologi dan sosiolog mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain yang di antaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai penyalur energy berlebih yang dimiliki anak. Anak mempunyai energy berlebih karena terbebas dari segala macam

¹⁸K. Elieen allen & Lynn R. Martoz, *Profil perkembangan Anak* (Jakarta: Indeks,2010), 24.

tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga anak mengungkapkan energinya dalam bermain.

- 2) Sebagai sarana untuk menyampaikan hidupnya kelak dewasa melalui bermain, seseorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika dewasa. Misalnya, dengan bermain peran secara tidak sadar anak menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya di masa depan
- 3) Sebagai penyalur energy berlebih yang dimiliki anak. Anak mempunyai energy berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga anak mengungkapkan energinya dalam bermain.
- 4) Sebagai sarana untuk menyampaikan hidupnya kelak dewasa melalui bermain, seseorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika dewasa. Misalnya, dengan bermain peran secara tidak sadar anak menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya di masa depan.
- 5) Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya.
- 6) Memebrikan stimulasi pada pembentukan kepribadian. Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang

normal, perlu adanya rangsangan (stimulus), dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan.¹⁹

Sumbangan bermain terhadap perkembangan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus sudah sangat jelas. Bila diperhatikan anak menjelang usia dua tahunan berlari dengan berlari-berlari kecil maka selanjutnya di usia tiga tahunan anak tersebut sudah mulai bisa berlari-lari. Beda halnya dengan anak yang kurang diberikan aktivitas berlari, gerakan berlarnya nampak canggung sekalipun usianya sudah tiga tahun. Hal ini juga berlaku dalam aktivitas lain yang membutuhkan gerakan motorik kasar, seperti melompat, meloncat, meneliti dan berjumpalitan. Bila anak-anak diberi kesempatan untuk melakukannya, maka mereka akan lincah bergerak.

Dalam hal perkembangan motorik halus, anak-anak dapat dilatih keterampilannya melalui berbagai aktivitas yang menunjang. Beberapa kegiatan yang dapat menunjang antara lain seperti mencoret-coret dikertas, yang akan berkembang menjadi coretan benang kusut, kemudian menjadi garis lurus, lengkung dan seterusnya. Peranan besar tetapi tanpa latihan yang di benang kusut, kemudian menjadi garis lurus, lengkung dan seterusnya. Peranan

¹⁹ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), 27.

besar tetapi tanpa latihan yang dilakukan melalui bermain lakukan melalui bermain maka perkembangan motorik tidak berkembang dengan pesat. Anak perlu memperoleh kegembiraan, kesenangan, kepuasan oleh karena itu bermain sangat penting dalam memunculkan emosi- emosi tersebut dan bukan hanya alat-alat permainan yang lengkap tetapi juga diberikan kesempatan untuk bermain tanpa harus ada paksaan.

c. **Karakteristik Bermain**

Secara singkat dapat dikatakan bahwa bermain memiliki karakteristik yang perlu diketahui oleh guru dan orang tua. Karakteristik itu ditunjukkan oleh perilaku anak. Kegiatan dapat disebut bermain apabila:

- 1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak. Anak menikmati kegiatan bermain tersebut, mereka tampak riang dan senang
- 2) Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan dari orang lain, anak melakukan kegiatan karena mereka memang ingin.
- 3) Anak melakukan bermain karena spontan dan sukarela, anak merasa tidak diwajibkan (anak begitu saja berlari, mengejar, mengincar, merebut dan menendang bola tanpa ada rencana sebelumnya.

- 4) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing.
- 5) Anak berlaku pura-pura, tidak sungguh-sungguh atau memerankan sesuatu seperti anak pura-pura marah atau pura-pura menagis.
- 6) Anak menetapkan aturan sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru, aturan itu dipatuhi oleh semua peserta bermain
- 7) Anak berlaku aktif, mereka menggerakkan tubuh, tangan dan tidak sekedar melihat
- 8) Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih kegiatan bermain lain, bermain bersifat fleksibel.²⁰

d. Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang lebih kompleks dibandingkan bermain fungsional, bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu misalnya membangun rumah-rumahan dari balok atau kardus bekas, menggambar, membentuk play dough, menyusun *puzzle*, membentuk rumah-rumahan dari lego. Menurut Tedjasaputra mengemukakan bahwa bermain konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu

²⁰ Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang selatan: Universitas terbuka, 2015). 1.11

hasil karya tertentu. Bermian konstruktif mengasah kemampuan anak untuk memperkirakan, mencari, mendugam, mencari keputusan, dan menentukan penyelesaian masalah.²¹

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, kegiatan yang tidak membuat anak menjadi bersemangat dalam menyalurkan energi berlebihnya sehingga dengan membentuk dan membuat sesuatu anak bisa mengembangkan imajinasi yang ada pada permainan tersebut.

2. Bermain Lego

Bermain lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergigi sehingga dapat disatukan. Mainan ini disebut seperangkat, karena terdiri dari banyak bentuk persegi panjang yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk. Misalnya membentuk mobil, motor, rumah, gedung, dll. Semua bentuk dapat dibuat dan dibangun dengan keinginan dan imajinasi anak. Bermain lego dapat dinamakan bermian konstruktif karena dalam bermain lego anak dapat membangun sesuatu secara aktif menggunakan lego yang telah tersedia melalui pengetahuan yang dimiliki.²²

bermain lego merupakan sarana pendukung bagi anak-anak untuk belajar dan mengembangkan segala aspek kecerdasan dan salah satu yang

²¹ Ibid.,2.18

²² Badrun Zaman dan Asep Hery Hernawan, *Media dan Sumber Belajar PAUD*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka,2014), 5.23.

dapat membangun kreativitas anak dan mendukung mengembangkan kecerdasan lainya dan memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak salah satunya perkembangan motorik halus.

a. Macam-Macam Lego

1) Lego standar

Lego yang hanya terdapat bentuk persegi dan persegi panjang dan terbuat dari bahan plastik serta memiliki berbagai macam warna.

2) Lego duplo

Lego yang dirancang khusus untuk anak usia 1-5 tahun. Ukuran lego ini sangat berbeda dengan lego standar lego duplo jauh lebih besar. Variasi brick nya tidak terlalu banyak, karakter lego duplo tidak bisa dimodifikasi seperti lego standar, sehingga lebih mudah untuk dimainkan oleh balita.

b. Langkah-Langkah Bermain Lego

Berikut adalah beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam bermain lego:

- 1) Siapkan lego-lego yang akan dimainkan dengan berbagai bentuk dan warna
- 2) Berikan kepada anak tentang bentuk dan konsep yang dibuat dalam permainan.

- 3) Susun lego-lego tersebut sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak
- 4) Permainan ini dapat dimainkan secara individual maupun kelompok.

3. **Bermian *Puzzle***

Puzzle adalah mainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. *Puzzle* memiliki manfaat yang besar dalam melatih kecerdasan inteligensi anak, sebab dengan permainan ini anak benar-benar terpacu kemampuan berpikirnya untuk dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai.

Permainan *puzzle* melibatkan koordinasi mata dan tangan, sehingga cocok bagi anak-anak kecil. Kepingan gambar *puzzle* umumnya dibuat tidak simetris sehingga gambar itu unik dan membantu permainan dalam memudahkan menyusun. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermian *puzzle* lambat laun mental anak juga akan terbiasa bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu dan membangkitkan memotivasi anak untuk menemukan hal-hal baru²³.

Bahan *puzzle* yang paling baik bagi kegiatan belajar mengajar adalah dari bahan kayu, plastik, busa, spons dll. *Puzzle* ini dapat berupa bentuk binatang seperti gajah, jerapah, dan lainnya yang terdiri dari beberapa

²³Adang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media,2009), 199.

potong. Guru dapat menggunakan *puzzle* ini untuk mengarahkan anak pada pelajaran yang akan di ajarkan pada saat itu.

Puzzle pada hakikatnya merupakan bentuk permainan teka-teki yang umumnya digunakan anak. Dengan *puzzle* anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya. Namun secara khusus *puzzle* biasanya terbentuk dari sebuah gambar yang terpotong-potong menurut bagian tertentu dan *puzzle* biasanya berbahan dari palsti, spon, dll.

a. Jenis- Jenis *Puzzle*

1) *Logic puzzle*

Puzzle yang menggunakan logika berpikir. Seperti permainan teka-teki silang, Sudoku dll.

2) *Jigsaw puzzle*

Puzzle yang berupa kepingan gambar. *Puzzle* inilah yang banyak dimainkan dan digemari oleh anak-anak. Contohnya *puzzle* hewan/binatang, *puzzle* sayuran, *puzzle* buah-buahan dan *puzzle* matematika .

3) *Combination puzzle*

Puzzle yang dapat diselesaikan melalui beberapa kombinasi yang berbeda. *Puzzle* ini biasanya terbuat dari plastik atau kayu. Contoh rubik cube dan *chungky puzzle*.

b. Langkah-Langkah Bermain *Puzzle*

- 1) Persiapkan *puzzle* yang akan dimainkan anak.
- 2) Acak *puzzle* sehingga menjadi beberapa kepingan yang akan disusun anak.
- 3) Susun semua kepingan hingga menjadi sebuah bingkai gambar yang seperti semula.
- 4) Permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun kelompok.

4. Kemampuan Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Motorik adalah semua gerakan yang didapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat otak. Keterampilan motorik sejalan dengan kematangan syaraf dan otot, oleh sebab itu setiap gerakan yang dihasilkan oleh anak sesederhana apapun, sebenarnya merupakan hasil pola interksi yang kompleks dari bagian-bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak.

Keterampilan motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus pada kaki dan tangan. Gerakan ini

memerlukan kecepatan, ketepatan dan keterampilan menggerakkan.²⁴ Gerakan motorik halus merupakan gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil saja, oleh karena itu gerakan ini tidak terlalu memerlukan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain dan kematangan mental, misalnya saat anak berlatih bermain baik dengan anak menumpuk balok-balok kayu atau lego, anak memerlukan keterampilan mengambil balok dan juga anak harus mengetahui apa yang akan diperbuatnya dengan balok-balok itu. Gerakan motorik anak sudah mulai berkembang pesat di usia kira-kira kira-kira 3 tahun. Di usia itu, anak dapat meniru cara ayahnya memegang pensil.

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulus yang tepat. Di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan mental dan motorik halus. Semakin banyak anak melihat dan mendengar semakin banyak anak ingin tahu.

Berikut ini merupakan tabel perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini :

²⁴Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), 56.

Tabel 2.2

Tahapan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini

No	Usia	Perkembangan motorik kasar	Perekembangan motorik halus
1.	1 tahun	Anak mampu terungkap,terlentang, dan mengangkat kepala dalam keadaan berbaring	Meremas-remas kertas, menyobek, dan mencoret sambarang
2.	1-2 tahun	Anak mampu duduk, merangkah, berdiri dengan merambat, berjalan pendek	Melipat kertas, menyobek, menempel,menggunting, dan melempar dekat
3.	2-3 tahun	Anak mampu berjalan, berlari kecil,melompat, berputar, menangkap bola, dan mengayuh sepeda tiga roda	Memindahkan benda, meletakkan benda, melipat kain, dan menggunakan sepatu dan pakaian
4.	3-4 tahun	Berjalan naik turun tangga, memilih makanan, berdiridengan satu kaki, menangkap bola	Melepas dan mengancingkan baju, makan sendiri, menggunakan gunting danmenggambar wajah
5.	4-5 tahun	Naik turun tangga tanpa berpegangan, berjalan dengan ritme kaki yang sempurna, memutar tubuh, melempar dan menangkap bola, menyetir sepeda roda tiga dengan kecepatan cukup dan luwes.	Bisa menggunakan garpu dnegan baik, menggunting mengikuti garis, dan menirukan gambar segitiga.
6.	5-6 tahun	Menunjukkan perubahan yang cepat, cekatan dalam menangkapnya, mengendarai sepeda dengan bergaya tau bervariasi	Mampu memotong dengan pisau, mengikat tali sepatu, bisa meniru angka dan kata-kata sederhana.

b. Tujuan Pengembangan Motorik Halus

Dalam standar kompetensi kurikulum TK tercantum bahwa tujuan pendidikan di taman kanak-kanak adalah membantu mengembangkan potensi anak baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar.

Untuk pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan fisik motoriknya maka guru-guru PAUD akan membantu meningkatkan keterampilan fisik anak dalam memperkenalkan dan melatih motorik kasar dan halus anak. Meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani kuat, sehat dan terampil.²⁵

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Faktor-faktor pendukung dalam meningkatkan motorik halus antara lain adalah mainan atau lingkungan yang memungkinkan anak untuk melatih keterampilan motoriknya.²⁶

²⁵ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 3.28.

²⁶ Rita Eka Izzati, *Prilaku Anak Prasekolah*, (Jakarta : Gramedia, 2017). 76.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada ada yang menyebabkan perbedaan individual antara anak yang satu dan yang lainnya diantaranya adalah :

- 1) sifat dasar genetik (faktor bawaan) yaitu fakta yang diturunkan oleh orang tuanya.
- 2) keaktifan janin dalam kandungan
- 3) kondisi pranatal yang meneynangkan, khususnya kondisi ibu dan gizi makanan sang ibu
- 4) proses kelahiran ,apabila ada kerusakan pada otakakan memperlambat perkembangan motoriknya
- 5) kondisi pasca lahir, berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar yang dapat menghambat/mempercepat laju perkembangan motoriknya
- 6) ada tidaknya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua anggota tubuh
- 7) cacat fisik, akan dapat memperlambat perkembangan motorik anak.

Tugas perkembangan anak yang penting pada masa anak usia dini dan dalam tahun permulaan sekolah terdiri atas perkembangan motorik halus yang didasarkan pada penggunaan kumpulan otot yang berbeda secara terkoordinasi.

d. Pengaruh Perkembangan Motorik Halus

Hurlock memaparkan pengaruh perkembangan motorik halus sebagai berikut :²⁷

- 1) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti senang memiliki keterampilan, memainkan boneka, melempar atau menangkap bola atau memainkan permainan.
- 2) Anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang independen. Anak dapat bergerak dari tempat satu ke tempat yang lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya.
- 3) Anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas awal-awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris-berbaris.
- 4) Perkembangan anak sangat penting pada perkembangan kepribadian anak

Perkembangan motorik halus memperlihatkan perbaikan yang paling besar karena pada saat perkembangannya keterampilan motorik, meningkat pula tingkat kecerdasan.

²⁷ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2017). 4.35.

5. **Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran PAUD bukan menekankan terhadap kemampuan menguasai materi melainkan proses belajar melalui bermain. Dengan demikian dapat menumbuhkan kesenangan anak terhadap belajar. Selanjutnya anak akan dapat memperkaya atau memperluas pengalaman bermain yang bermakna.²⁸

Bagi anak, bermain merupakan aktivitas yang penting untuk dilakukan karena dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka cara belajar anak sesungguhnya juga lewat permainan itu sendiri. Pada anak usia dini, perkembangan motorik bisa ditingkatkan melalui bermain yang dapat meningkatkan perkembangan motorik pada beberapa area, yaitu :

- 1) Koordinasi mata tangan atau mata kaki, seperti saat menggambar, menulis, manipulasi objek, mencari jejak secara visual.
- 2) Manajemen tubuh dan kontrol seperti menunjukkan kepekaan tubuh, kepekaan akan tempat, keseimbangan, kemampuan untuk memulai, berhenti dan mengubah petunjuk.

²⁸ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2018), 98.

- 3) Kemampuan motorik kasar, seperti gerak tubuh ketika berjalan, melompat, berbaris, meloncat, berlari, berjingkat, berguling-guling, merayap, dan merangkak.
- 4) kemampuan bukan motorik kasar (statis) seperti menekuk, meraih, bergiliran, memutar, meregangkan tubuh, jongkok, duduk, berdiri, dan bergoyang.

Sedangkan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan. Motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol dari otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum keterampilan motorik halus meliputi koordinasi mata dan tangan keterampilan ini membutuhkan kecermatan yang tinggi. Kemampuan motorik halus anak perlu distimulasi karena motorik halus bukan hanya terkait dengan perkembangan fleksibilitas tangan dan jari-jemari untuk melakukan aktivitas.²⁹

Bermain konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi,

²⁹ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Tangerang Selatan Universitas Terbuka, 2014), 3.29.

ketekunan, dan daya tahan. Seperti bermain konstruktif lego dan *puzzle* dalam menggunakan media tersebut motorik halus anak dapat meningkat. Anak-anak pada dasarnya ingin mempelajari dan mengetahui apa saja yang dilihatnya, dengan demikian anak bisa menyibukkan daya imajinasinya, mengembangkan kecakapan daya cipta anak.

Anak-anak menjumpai mainan yang bisa dipergunakannya dengan kreatif, misalnya permainan konstruktif. Permainan konstruktif tidak membuat anak merasa bos karena dalam permainan konstruktif yang dipentingkan adalah kesenangan anak membuat hal baru. Permainan konstruktif ini membuat anak bersemangat, karena dalam bermain konstruktif anak terus menggunakan motoriknya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru. Oleh karena itu, bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

IAIN JEMBER

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa data-data tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik dan dengan cara diskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.²⁶

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan yaitu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang tidak memerlukan pengetahuan mendalam akan literature yang digunakan. Ide pentingnya adalah bahwa peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomena dalam suatu keadaan alamiah²⁷

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan karena untuk memudahkan peneliti dalam menggambarkan dan menyimpulkan serta menganalisis sebuah data terlebih penggunaan pendekatan kualitatif ini sesuai dengan sifat masalah yang diteliti yaitu

²⁶ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2017), 6.

²⁷ Ibid., 11.

tentang Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di PAUD Al Falah di Jl. Lumba-Lumba No.10 Sempusari Kaliwates Jember. Pemilihan tempat ini didasarkan atas ketertarikan peneliti yang ada pada tempat tersebut adalah; pertama, salah satu lembaga yang mengembangkan kemampuan motorik halus anak; kedua, peserta didik yang masih belum berkembang dalam kemampuan motorik halus dapat dibantu melalui bermain konstruktif.

C. Subyek Penelitian

Sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.²⁸ Pemilihan subyek penelitian dalam penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan atau mungkin dia sebagai pengusa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti.²⁹

²⁸ Subarsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*(Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 117.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 300.

Dalam penelitian ini informan atau subjek penelitian yang akan dilibatkan adalah sebagai berikut:

- 1) Kepala PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember
- 2) Guru kelas PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember
- 3) Guru pendamping PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dapat dikatakan abasah, apabila data yang diperoleh dapat diuji kebenarannya. Untuk memperoleh data yang valid maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik-teknik sebagai berikut :

- 1) Teknik pengamatan (observasi)

Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang berstandar.³⁰

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan observasi partisipan aktif dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Jadi dalam hal ini peneliti datang ditempat kegiatan orang yang diamati dan ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Adapun data yang diperoleh melalui teknik observasi ini adalah :

- 1) Kegiatan bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember meliputi proses kegiatan pembelajaran di kelas, pelaksanaan bermain

³⁰ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 117.

konstruktif lego yang di pergunakan guru, hasil karya anak dalam bermain lego.

- 2) Kegiatan bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember meliputi pelaksanaan dalam menyiapkan alat dan bahan untuk bermain konstruktif *puzzle*, proses pembelajaran yang dilakukan guru dan anak saat bermain konstruktif *puzzle* dan peningkatan motorik halus dalam bermain *puzzle*.

2) Wawancara (interview)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu wawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memeberikan tanggapan antar pertanyaan itu. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan .³¹ wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur.

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunkan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

³¹ Sugiyono, *Metode, Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung:Alfabeta,2013), 1 320.

Sedangkan jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara tidak terstruktur. Alasan mengapa peneliti menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur karena bersifat lebih luwes dalam pelaksanaannya. Peneliti sebagai pewawancara dapat bebas mengajukan pertanyaan tetapi tetap seputar tujuan dalam pen Adapun data yang diperoleh peneliti ialah:

- 1) Bermaian konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember meliputi pelaksanaan bermain lego, proses pembelajaran bermain lego dan peningkatan motorik halus dalam bermian lego.
- 2) Bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember meliputi pendapat tentang pendidikan anak usia dini, guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran bermain *puzzle*, peningkatan motorik halus dalam bermain konstruktif *puzzle*.

3) Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.³² Adapun data yang diperoleh dari dokumentasi sebagai berikut: Sejarah berdirinya

³² Arikunto, *Prosedur*, 206.

lembaga, profil lembaga, Visi, misi dan Tujuan, data siswa, data guru dan data yang berkaitan dengan fokus penelitian yaitu:

- 1) Bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember meliputi dokumentasi foto kegiatan dalam proses pembelajaran bermain konstruktif lego dan data rencana pelaksanaan pembelajaran harian dalam bermain lego.
- 2) Bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan Kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember meliputi dokumentasi foto kegiatan pembelajaran bermain konstruktif *puzzle* dan data rencana pelaksanaan pembelajaran harian dalam bermain konstruktif *puzzle*.

Serta dokumen lain yang relevan yang diperoleh dari berbagai sumber yang diakui validitasnya dalam memperkuat analisis objek pembahasan.

E. Analisis Data

Analisa adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang

paling penting dan yang dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.³³

Data dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan beberapa langkah sesuai teori Miles, Huberman dan Salada yaitu menganalisis data dengan tiga langkah: kondensasi data (*data condensation*), menyajikan data (*data display*), dan menarik simpulan atau verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Kondensasi data menunjuk pada proses pemilihan (*selecting*), pengerucutan (*focusing*), penyederhanaan (*simplifying*), peringkasan (*abstracting*), dan transformation data (*transforming*). Secara lebih terperinci, langkah-langkah sesuai teori Miles, Huberman dan Salda diterapkan sebagaimana berikut:³⁴

1. Kondensasi data (*Data condensation*)

Miles and Huberman dalam bukunya *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* “*Data condensation refers to the process of selecting data, focusing, simplifying, abstracting, and transforming the data that appear in written-up field notes or transcriptions*”.³⁵ Dalam kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi data yang

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabet, 2006), 244.

³⁴ Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru* (Jakarta:Penerbit Universitas Indonesia, 2014), 20.

³⁵ Miles, Huberman Dan Salada, *Qualitative Data Analysis* (Amerika: SAGE, 2014).

terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut

a. *Selecting*

Menurut Miles dan Huberman dalam bukunya “*Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*” peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dan dianalisis. Informasi-informasi yang berhubungan dengan bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember dan bermain konstruktif puzzle dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember dikumpulkan pada tahapan ini. Peneliti mengumpulkan seluruh informasi tersebut untuk memperkuat penelitian.

b. *Focusing*

Menurut Miles dan Huberman dalam bukunya “*Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*” menyatakan bahwa memfokuskan data yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap seleksi data. Peneliti hanya membatasi data yang berdasarkan rumusan masalah.

Fokus data pada fokus penelitian pertama adalah bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dan fokus penelitian yang kedua adalah bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

c. *Abstracting*

Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Pada tahap ini, data yang telah terkumpul dievaluasi, khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan kecukupan data. Jika data yang menunjukkan bermain konstruktif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak sudah dirasakan baik dan jumlah data sudah cukup, data tersebut digunakan untuk menjawab masalah yang diteliti.

d. *Simplifying dan Transforming*

Data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara, yakni melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

2. Penyajian data

Menurut Miles dan Huberman dalam bukunya “*Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*”, membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi

kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.³⁶ Jadi, data yang sudah direduksi dan diklarifikasi berdasarkan kelompok masalah yang diteliti, sehingga memungkinkan adanya penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Data yang sudah disusun secara sistematis pada tahapan reduksi data, kemudian dikelompokkan berdasarkan pokok permasalahannya hingga peneliti dapat mengambil kesimpulan terhadap Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak di PAUD Al Falah Sempuari Kaliwates Jember.

3. Kesimpulan, penarikan/verifikasi (*Conclusion, drawing/verification*).

Menurut Miles dan Huberman dalam bukunya “*Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*”, verifikasi adalah suatu tujuan ulang pada catatan-catatan lapangan atau peninjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman sejawat untuk mengembangkan “kesepakatan intersubjektif” atau juga upaya-upaya luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.³⁷

Jadi, makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya, kekokohnya dan kecocokannya yakni yang merupakan validitasnya.

Penelitian pada tahap ini mencoba menarik kesimpulan berdasarkan tema

³⁶ Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*, 17.

³⁷ Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*, 19.

untuk menemukan makna dari data yang dikumpulkan. Kesimpulan ini terus diverifikasi selama penelitian berlangsung hingga mencapai kesimpulan yang lebih mendalam

F. Keabsahan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan terhadap data yang terkumpul, maka penulis menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain.³⁸ Dalam penelitian ini keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda – beda dengan teknik yang sama. Jadi peneliti akan memperoleh data dan membandingkan dari hasil wawancara kepada kepala sekolah dan guru.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Misalnya data yang diperoleh melalui wawancara lalu dicetak kembali melalui dokumentasi atau observasi. Dalam penelitian ini, triangulasi teknik dilakukan dengan cara membandingkan hasil wawancara dengan

³⁸ Sugiyono, *Metode*, 330 .

data hasil observasi, serta membandingkannya dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam penelitian kualitatif ini, penelitian menggunakan tiga tahap yaitu tahap pra-lapangan, tahap kegiatan lapangan, dan tahap penulisan laporan.

1. Tahap pra-lapangan

Tahap penelitian lapangan terdapat enam tahapan tersebut juga dilalui oleh peneliti sendiri, adapun enam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Memilih lokasi penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memilih lokasi penelitian dan melakukan observasi prapenelitian. Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember.

b. Menyusun rancangan penelitian

Peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu dimulai dari pengajuan judul, penelitian yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dilanjutkan penyusunan proposal penelitian hingga diseminarkan.

c. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti mengurus perizinan terlebih dahulu yaitu meminta surat permohonan penelitian kepada

kampus di fakultas. Setelah mendapatkan surat penelitian, peneliti menyerahkan surat kepada PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember.

Setelah peneliti diizinkan meneliti, peneliti mulai melihat keadaan yang ada dilapangan untuk mengumpulkan dan menggali data guna keperluan penelitian.

d. Melihat keadaan lapangan

Peneliti melakukan penilaian untuk lebih mengetahui objek penelitian, lingkungan pendidikan.

e. Memilih informan

Pada tahap ini, peneliti mulai memilih informan untuk mendapatkan informasi yang dipilih.

f. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Peneliti mulai menyiapkan alat yang digunakan dalam proses penelitian seperti kamera dan buku catatan untuk mempermudah peneliti dalam penelitian tersebut. Selain itu peneliti juga mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan sebagai pedoman dalam wawancara yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti dan dicari jawabannya.

2. Tahap kegiatan lapangan

a. Memasuki lapangan

Pada tahap ini peneliti mulai terjun kelapangan untuk melakukan penelitian.

b. Konsultasi dengan pihak yang berwenang dan yang berkepentingan

Peneliti melakukan konsultasi dengan pihak yang berkepentingan di sekolah tersebut agar penelitian mudah dilakukan.

c. Mengumpulkan data

Peneliti mulai melaksanakan dengan mengumpulkan semua data-data yang diperlukan menggunakan beberapa metode, antara lain melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

d. Menganalisa data

Dalam tahap terakhir, peneliti mulai melakukan analisis data yang telah diperoleh dilapangan. Analisis data dapat dilakukan dengan cara data reduction (deruksi data), data display (penyajian data), dan melakukan penarikan kesimpulan.

3. Tahap penulisan laporan

Tahap penulisan laporan ini merupakan tahap terakhir dari proses penelitian. Tahap Analisis Data (Penulisan Laporan) Pada tahap ini peneliti menyusun kerangka laporan hasil penelitian. Kemudian data dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk karya ilmiah yaitu berupa laporan penelitian dengan mengacu pada pelaporan penulisan karya tulis ilmiah yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Jember.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah singkat PAUD Al Falah , Sempusari , Kaliwates, Jember⁴⁰

Sejarah singkat PAUD Al Falah yang terletak di Jl.lumba-lumba No 10 Kel.Sempusari Kec.Kaliwates Kab.Jember yang dirintis sejak tahun 2010 oleh Yayasan Al Falah. PAUD Al Falah berdiri karena adanya sikap keprihatinan akan adanya anak usia dini yang tidak atau pun belum mendapatkan pelayanan pendidikan anak usia dini, yang utamanya pada satuan pendidikan Taman Kanak-kanak, Kelompok Bermain maupun Taman Penitipan Anak. Hal ini dikarenakan kondisi ekonomi masyarakat peduduk yang sebagian besar masyarakat menengah kebawah, sehingga tidak mampu membiayai anaknya untuk mengikuti pendidikan tersebut, karena sebagian besar Penduduk Sempusari adalah sebagai petani dan buruh. Atas dasar keprihatinan tersebut, maka Yayasan Al Falah Jl.lumba-lumba No 10 Kel.Sempusari Kec.Kaliwates Kab.Jember berupaya merintis mendirikan PAUD Al Falah Sempusari, yang pada awal berdirinya mampu melayani anak didik sebanyak 12 peserta didik.

Kemudian seiring berjalannya waktu pada tahun 2018 atas perhatian yayasan dan masyarakat setempat PAUD Al Falah sanggup membeli beberapa media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran anak dalam bermain atau belajar yaitu berupa APE.

⁴⁰ Sejarah singkat PAUD Al Falah, *Dokumentasi*, 20 September 2019



PAUD Al Falah Sempusari semakin berkembang dengan adanya dana bantuan pengembangan dari anggaran pemerintah, sehingga dapat melengkapi fasilitas Alat Permainan Edukatif dan sarana pembelajaran lain yang menunjang kegiatan belajar mengajar di PAUD Al Falah Sempusari sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan pembelajaran bagi anak usia dini.

Pengelola berharap kepada guru dan kepala sekolah selalu semangat, dan harus bersinergi terhadap anak didiknya, di PAUD Al Falah selalu mengutamakan pendidikan agama dan jalinan sosial yang baik dengan wali murid dengan mengadakan kegiatan rutin istigosah yang di adakan setiap hari sabtu bersama dengan perseta didik.

1. Profil PAUD Al Falah

Nama Sekolah	: PAUD AL FALAH
Alamat	: Jl.Lumba-lumba No.10 Kel.Sempusari Kec.Kaliwates Kab.Jember
No Telepon/Hp	: 085732480801
Kode pos	: 68135
Status RA	: Swasta
Status Akreditasi	: Belum Akreditasi
NPSN	: 69785145
No Ijin Penderian	: 503/A.1/PAUD.P/0056/35.09.325/2019
Tahun Berdiri	: 2010
Nama Kepala	: Siti Komaria
Email	: sitikomaria135@gmail.com

2. Visi dan Misi

a. Visi

Mewujudkan anak berakhlak, cerdas, dan mandiri sejak dini

b. Misi

1. Membentuk anak berakhlak dan berkepribadian baik
2. Membentuk kecerdasan anak
3. Membentuk karakter serta kemandirian anak.

3. Tujuan

Terwujudnya anak yang berakhlak baik, cerdas, dan mandiri sejak dini.

4. Letak Geografis⁴¹

PAUD Al Falah Kel.Sempusari Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember

Provinsi Jawa Timur. Adapun batas lokasinya adalah sebagai berikut:

- | | |
|--------------------|--------------------------------|
| a. Sebelah barat | : Rumah warga |
| b. Sebelah Timur | : Rumah warga |
| c. Sebelah Utara | : Masjid dan Ma'had Putra |
| d. Sebelah Selatan | : Rumah Warga dan Ma'had Putri |

5. Data Guru

Di dalam lembaga pendidikan dibutuhkan adanya tenaga pendidikan sebagai daya utama dalam kegiatan belajar mengajar dalam sebuah lembaga pendidikan.

⁴¹ Dokumentasi, PAUD Al Falah, 11 September 2019.

Adapun data pengajar di PAUD Al Falah sebagai berikut:

Table 4.1
Data Guru

No	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Keterangan
1	SITI KOMARIA	Malang, 16 November 1991	SMA	Kepala Sekolah
2	SITI MAULIDA, S.Pd.I	Jember, 30 Mei 1992	S1	Guru Kelas
3	NOVITA RIZQIYATUL H, S.Pd.I	Jember, 07 Mei 1995	S1	Guru Pendamping

6. Data Siswa dan Rombel Tahun 2019/2020⁴²

Table 4.2
Jumlah Data Siswa

No	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Ket
1	7	10	17	1	Pagi

7. Data Peserta Didik PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember

Siswa kelompok B PAUD Al-Falah saat ini berjumlah 17 anak, terdiri dari 7 laki-laki dan 10 perempuan.

⁴² Dokumentasi, Paud Al falah, 10 September 2019

Adapun data anak didik PAUD Al Falah sebagai berikut:

Table 4.3
Data Murid PAUD Al Falah

No.	Nama	JK	Tempat Lahir	Tanggal Lahir
1	ABDULLAH BIN MAS'UD	L	JEMBER	2017-07-30
2	AIRIN TRI APRILIA WULANDARI	P	JEMBER	2018-04-02
3	AIRIN WULAN DARI	P	JEMBER	2017-01-25
4	ALISA KHAIRA WILDA	P	JEMBER	2015-04-11
5	ARSYILA RASYIDATHUL ARISHA	P	JEMBER	2016-03-01
6	AZWAR TRISANDI AYUDHA PUTRA	L	JEMBER	2015-09-29
7	DZAKIRA TALITA ZAHRA	P	JEMBER	2015-05-12
8	HAFIDA HUSNA AMALIA	P	JEMBER	2015-09-30
9	ISMI ELI YANTI NURAINI BISRI	P	JEMBER	2017-12-12
10	KALILA RIFDA	P	JEMBER	2017-02-08
11	KHOIRUN NISA	P	JEMBER	2016-02-04
12	LARIN YUMNA RAHMADANI	P	JEMBER	2017-12-14
13	MIRZA AL QARNI	L	SITUBONDO	2017-10-10
14	MOHAMAT ALDI FIRMANSYAH	L	JEMBER	2014-06-09
15	MUHAMMAD ARSAKHA VIRENDRA SETIAWAN	L	JEMBER	2016-06-21
16	MUHAMMAD AZKA KAMAL SYAH	L	JEMBER	2017-04-05
17	MUHAMMAD HAFIZH RHADIKA PUTRA	L	JEMBER	2015-10-12

8. Struktur Organisasi PAUD Al Falah

PAUD Al Falah merupakan sekolah swasta yang mempunyai tata susunan keorganisasian dalam sekolah. Adapun tujuan dari adanya struktur organisasi adalah untuk membagi tugas agar dalam pelaksanaannya sesuai bidang masing-masing. Adapun struktur organisasi PAUD Al Falah sebagai berikut⁴³ :

Ketua Yayasan	: Badrun Fawaidi, M.Pd.I
Kepala Sekolah	: Sitit Komaria
Bendahara	: Dewi Sofiyah, S.HI
Sekretaris	: Siti Maulida, S.Pd.

9. Data Sarana dan Prasarana⁴⁴

Bila dikaitkan dengan proses belajar mengajar, sarana dan prasarana adalah faktor penting dalam suatu pendidikan untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan dengan sarana dan prasarana yang baik tentu akan mendukung terciptanya kondisi pembelajaran yang baik berikut ini adalah tabel sarana dan prasarana PAUD Al Falah, Jember yaitu sebagai berikut:

⁴³ Dokumentasi PAUD Al Falah , 13 September 2019

⁴⁴ Dokumentasi PAUD Al Falah , 14 September 2019.

Table 4.4

Sarana dan Prasarana

a. Data Ruang Pembelajaran

No	Nama Ruang Pembelajaran	Luas	Kondisi	Keterangan
1	Ruang KBM	54 m ²	Baik	Gedung PAUD

b. Data Ruang Perkantoran

No	Nama Ruang Perkantoran	Luas	Kondisi	Keterangan
1	Ruang guru	12 m	Baik	

c. Data Ruang Penunjang Lainnya

No	Nama Ruang Penunjang Lainnya	Luas	Kondisi	Keterangan
1	Kamar Mandi/Toilet	2m ²	Baik	Milik sendiri

d. Lapangan dan Tempat Bermain

No	Lapangan dan Tempat Bermain	Luas	Kondisi	Keterangan
1	Tempat Bermain	9x7 m ²	Baik	Halaman PAUD

e. Inventaris APE, media pembelajaran, fasilitas audio visual, sarana dan prasarana

No	Jenis APE dan fasilitas audio visual	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1	APE dalam			
	Alat latih motoric	5	Baik	
	Alat tukang	5	Baik	
	Alat peraba	4	Baik	
	Menara donat	1	Baik	
	Timbangan geometri	1	Rusak	
	Balok	1 set	Baik	
	Mandi bola	40 biji	Baik	
	Puzzle	6set	Rusak Baik	

	Mobil-mobilan	4 set	Baik	
	Lego	2 set	Baik	
2	APE luar			
	Bebek Ayun	1	Baik	
	Titian	1	Baik	
	Perosotan	1	Baik	
	Ayunan Kecil	1	Baik	
	Ayunanan Kereta	1	Baik	
3	Media pembelajaran, fasilitas audio visual, sarana dan prasarana			
	Alamri	1	Baik	
	Rak main	2	Baik	
	White board	2	Rusak	
	Meja anak panjang	7	Baik	
	Tikar	1	Baik	
	Speaker aktif	1	Baik	
	Gunting	25	Baik	
	Perlengkapan mewarnai	25	Baik	2 rusak
	Meja lipat anak	4	Baik	

B. Penyajian Data

Penyajian data memuat tentang uraian data temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan seperti bab tiga. Uraian ini terdiri dari deskripsi data yang dipaparkan sesuai dengan fokus penelitian.

Penyajian data dalam penelitian ini, diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, penyajian data didasarkan pada fokus penelitian, yaitu: 1). Bagaimana bermain konstruktif

lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember?. 2). Bagaimana bermain *Puzzle* dalam meningkatkan motorik halus PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember?.

1. Bermainan Konstruktif Lego dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di PAUD Al Falah Sempusari, Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

Bermainan lego merupakan kegiatan bermain yang menggunakan alat permainan inplastik yang berbentuk persegi panjang dan bergigi yang dapat disatukan menjadi sebuah bangunan atau sebuah objek gambar.⁴⁵

kemampuan motorik halus amat sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dengan meningkatkan kemampuan motorik halus anak diharapkan mampu menggerakkan anggota tubuhnya terutama bagian otot-otot halusny.salah satu cara meningkatkan motorik halus anak yaitu melalui bermain konstruktif lego, dengan bermain diharapkan anak tidak cepat jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah yang biasanya bersifat klasikal atau monoton ketika pembelajaran berlangsung di sekolah.

Observasi yang dilakukan bertujuan mengamati kegiatan guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan guru yang diamati untuk menentukan apakah kegiatan pembelajaran yang

⁴⁵ Badrun Zaman dan Asep Hery Hernawan, *Media dan Sumber Belajar PAUD*, (Tangerang Sealatan : Universitas Terbuka, 2014).5.24

dilakukan guru sudah sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat.

Pengamatan terhadap aktivitas anak digunakan untuk mengetahui keaktifan anak dalam pembelajaran. Selain pengamatan terhadap aktivitas anak, juga dilakukan pengamatan ketika anak melakukan kegiatan bermain lego yang bertujuan untuk melakukan kegiatan penilaian terhadap anak. Guru kelas bertindak sebagai guru dan pengamat yang mengamati kegiatan guru dalam pembelajaran, hal ini dilakukan agar pengamatan yang dilakukan hasilnya lebih efektif. Hasil observasi kegiatan guru berupa nilai peningkatan motorik halus anak dalam bermain lego yang dapat dipaparkan sebagai peneliti jelaskan, sedangkan hasil observasi aktivitas anak berupa reward pada lampiran dan hasil belajar dalam bermain lego dapat dilihat dilampiran.

Hasil observasi terhadap kegiatan guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan yang telah dibuat. Hasil observasi terhadap aktivitas anak menunjukkan 2 anak termasuk kategori sangat aktif yaitu disaat kegiatan pembelajaran anak mengganggu temannya dengan cara merusak susunan lego, mengambil lego temannya dan ada yang berjalan-jalan saat pembelajaran berlangsung. 5 anak kategori aktif, 7 anak termasuk kategori cukup aktif dan 3 anak termasuk kategori kurang aktif.

Kepala Sekolah PAUD Al Falah Siti Komaria menyampaikan bahwasannya “untuk meningkatkan motorik halus anak banyak sekali cara pembelajaran yang dilakukan guru salah satunya dengan bermain, anak seusia mereka sangat suka bermain dan mereka sangat antusias mengikuti pembelajaran bermain lego tersebut”⁴⁶.

Pernyataan tersebut sama dengan pernyataan guru kelas Siti Maulida sebagai berikut:

“Bermain merupakan hal yang paling disukai anak saat disekolah, ketika guru ingin meningkatkan aspek motorik halusnya guru harus memiliki cara bagaimana anak bisa melatih keterampilan tangannya ketika mengikuti pembelajaran dengan senang tanpa anak merasakan bosan. Dengan bermain lego, anak sangat antusias mengikuti pembelajaran walaupun masih ada anak yang membutuhkan bantuan ketika menyusun lego menjadi sebuah bangunan”⁴⁷

Dalam pandangan guru pendamping PAUD Al Falah Novita Rizqiana mengatakan

“bermain lego merupakan salah kegiatan pembelajaran yang anak sukai di sekolah, kegiatan menyusun lego ini hampir semua anak bisa menyusunnya menjadi sebuah bangunan, dan anak sangat senang bermain lego. Sebagai guru kami tetap mengawasi anak walaupun ada sebagian dari mereka sudah mandiri dalam mengerjakannya”⁴⁸

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa anak usia dini sangat senang dalam bermain, dengan bermain anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran di sekolah dengan meningkatkan aspek motorik halusnya guru mempunyai cara yang menyenangkan untuk bisa

⁴⁶ Siti Komaria, *wawancara*, Jember, 10 September 2019

⁴⁷ Siti Maulida, *wawancara*, Jember, 16 September 2019

⁴⁸ Novita Rizqiatul H, *wawancara*, Jember, 17 September 2019

dilakukan oleh anak tanpa mereka harus merasa jenuh di sekolah salah satunya dengan bermain lego. Dengan menyusun setiap kepingannya membuat anak melatih keterampilan tangannya menjadi sebuah bangunan yang beraneka ragam. Walaupun masih ada anak yang membutuhkan bantuan saat menyusun lego dengan begitu anak masih bisa berusaha untuk menggerakkan kedua tangannya dan guru selalu mengawasi anak ketika kesusahan menyusun menjadi sebuah bangunan.

Dalam kegiatan mengembangkan kemampuan motorik halusnya melalui bermain lego guru bisa menarik perhatian anak yang membuat anak bersemangat dalam melakukan kegiatan selain itu juga harus menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga proses kegiatannya berjalan dengan lancar.

Hal ini juga ditegaskan oleh guru pendamping PAUD Al Falah Novita Rizqiyatul mengatakan

“Bahwa sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu guru harus mengatur posisi anak, yaitu dengan mengatur posisi anak menjadi 2 kelompok karena dengan mengatur posisi sebelum kegiatan itu sangat penting untuk anak bisa faham dan kondusif”⁴⁹.

Hasil wawancara di atas dapat peneliti pahami bahwasannya dengan mengatur posisi saat kegiatan itu sangat penting karena dengan mengatur posisi anak akan lebih paham dan memudahkan anak dan guru pada saat melakukan kegiatan berlangsung.

Setelah guru mengatur posisi anak menjadi 2 kelompok, dan setiap anak bermain menyusun lego yang telah disiapkan kemudian

⁴⁹ Novita Rizqiyatul H, *Wawancara*, Jember, 17 September 2019

guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan mengenalkan lego dan memperlihatkan bentuk lego yang persegi dan persegi panjang serta menjelaskan macam-macam warna yang berbeda pada lego, selain itu guru mencontohkan cara menyusun lego menjadi sebuah bangunan.

Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas Siti Maulida :

“Bahwa guru telah menjelaskan dan mencontohkan cara bermain atau menyusun lego menjadi sebuah bangunan dengan tujuan supaya anak lebih paham dan mengerti sehingga pada saat melakukan kegiatan anak akan mendapatkan hasil yang maksimal dalam kegiatan bermain lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Al Falah”⁵⁰.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwasannya dapat dipahami bahwa dengan cara menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan mengenal setiap bentuk lego yang akan digunakan dalam permainan itu membuat anak menjadi paham dan lebih aktif saat bermain selain itu guru memberikan contoh agar memudahkan anak dalam bermain sehingga anak tidak kebingungan saat melakukan kegiatan tersebut.

Dalam hal ini peneliti juga memberikan pertanyaan tentang kemampuan motorik halus, dengan tegas kepala sekolah Siti Komaria menyatakan:

“Kemampuan motorik anak dapat dilihat dari berbagai kegiatan-kegiatan salah satunya yaitu dengan bermain lego. Bermain lego dapat mengembangkan kemampuan motorik

⁵⁰ Siti Maulida, *Wawancara*, Jember, 16 september 2019

halus anak dengan cara anak melatih keterampilan tangan serta mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi mata dan tangan anak. Selain itu dengan bermain balok anak juga belajar mengembangkan imajinasi, melatih kesabaran dan secara sosial anak belajar berbagi dan kerjasama”⁵¹.

Dari pernyataan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya dalam mengembangkan motorik halus anak ada banyak cara dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang merangsang motorik halus anak salah satunya dengan bermain lego.

Gambar 4.1

Kegiatan bermain menyusun lego



Foto di atas, menunjukkan anak sedang melakukan kegiatan motorik halus melalui bermain konstruktif lego dan anak menyusun lego dengan menggunakan keterampilan kedua tangannya serta bermain secara berkelompok.

⁵¹ Siti Komaria, Wawancara, 10 september 2019.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dalam bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak berjalan dengan baik., karena guru guru terlebih dahulu mengenalkan beberapa tahap pelaksanaan bermain lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Anak dikenalkan dengan salah satunya dengan mengenal bentuk-bentuk lego tersebut. Selain itu anak juga dikenalkan konsep warna antara lego yang satu dengan lego yang lainnya.⁵² Dalam hal ini anak juga mengembangkan imajinasinya melalui bagaimana mereka menyusun lego membentuk sebuah bangunan dan anak bisa dengan aktif menggerakkan tubuhnya terutama kedua tanganya yang menggunakan jari jemari tangan secara terampil saat menyusun lego dengan bermain sehingga anak bisa meningkatkan imajinasinya.

Gambar 4.2

Kegiatan bermain lego secara kelompok



⁵² Observasi, *PAUD Al Falah*, 7 September 2019

Foto di atas, menunjukkan anak sedang bermain konstruktif lego dengan teman kelompoknya, dan di bantu dengan guru yang membimbingnya.

di PAUD Falah Sempusari, Jember tahun pelajaran 2019/2020 sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan perencanaan penelitian pertama pada hari Senin Tanggal 16 September 2019.⁵³ Adapun kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat meliputi: (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti, (3) istirahat, (4) kegiatan penutup. Berikut masing-masing uraian kegiatannya.

a. Kegiatan awal

Pembelajaran di PAUD Al Falah diawali dengan kegiatan berbaris di depan kelas, anak melaksanakan kegiatan tersebut dengan membaca teks pancasila, menyanyi dengan menirukan gerakan guru dan membacakan rukun islam dan rukun iman. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas secara bergantian dengan bersalaman kepada gurunya dan menempati tempat duduk masing-masing. Kegiatan pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengajak anak berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai secara bersama-sama.

Setelah itu guru mengabsen anak dengan cara menanyakan siapa saja anak yang tidak masuk hari ini. Kemudian guru baru menanyakan tema kegiatan apa yang apa dilaksanakan hari ini .

b. Kegiatan inti

⁵³ Observasi, *PAUD Al Falah*, 8 September 2019

Pada kegiatan inti, guru memulai dengan mengingat kegiatan pembelajaran yang kemarin dengan kegiatan tanya jawab. Kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tema dan sub tema kegiatan hari ini. Sebelum memulai pembelajaran anak di bentuk menjadi lingkaran besar sambil menyanyikan lagu, ketika suasana menjadi kondusif kemudian guru menyuruh kembali anak-anak untuk duduk di bawah menjadi dua kelompok. Guru menjelaskan pembelajaran apa yang akan dilakukan hari ini dan menyiapkan beberapa alat peragaan lego ke atas meja, pertama-tama guru memperlihatkan gambar bentuk-bentuk lego yang sudah menjadi sebuah bangunan kemudian guru menjelaskan macam-macam warna dan bentuk yang ada pada setiap bongkahan lego, setelah menjadi dua kelompok guru membagikan bongkahan lego pada kedua kelompok tersebut dan mempersilahkan anak untuk bermain bebas untuk memainkan lego yang sudah disiapkan. Setiap anak dibebaskan untuk membuat sebuah bangunan lego sesuai dengan kreativitas masing-masing. Guru mendampingi anak saat bermain lego ketika anak kesulitan menyusun lego, dan mengawasi anak yang lain yang sedang bermain lego. Mereka dengan antusias langsung bekerjasama antara kelompok masing-masing untuk menyusun balok-balok tersebut. Setelah mereka selesai menyusun, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memberikan penjelasan apa yang mereka buat.

Selama anak-anak bermain lego, pengamat mulai melakukan pengamatan serta menilai bagaimana anak saat bermain lego dengan

temannya, cara mencari lego yang tepat dan menyusunnya menjadi menjadi sebuah bangunan dengan imajinasi anak sendiri, melihat bagaimana anak memegang lego kemudian memasangkannya dengan lego yang lainnya dan keaktifan anak saat bermain. Masih terdapat 3 anak yang masih melihat temanya menyusun lego saja tanpa fokus ke lego nya sendiri dan kurang aktif dalam bermain sehingga ketika teman-temannya sudah selesai mereka belum selesai dan masih ada anak meminta bantuan guru untuk mengerjakannya kemudian kegiatan bermain berakhir hingga bel istirahat berbunyi.⁵⁴

c. Istirahat

Setelah kegiatan selesai, anak-anak menata kembali mainan dan guru mengajak anak-anak berdoa sebelum makan beserta artinya secara bersama-sama, kemudian anak diperbolehkan untuk makan dan dilanjutkan dengan bermain bebas di halaman sekolah.

d. Penutup

Anak-anak kembali ke kelas dan guru mengajak anak untuk membaca doa sesudah makan. Selanjutnya guru menanyakan kembali kegiatan tadi yang mereka lakukan dan menyebutkan kembali hasil bangunan apa saja yang dibentuk dari bermain lego. Kemudian guru sedikit memberikan cerita kepada anak dan menyampaikan tema kegiatan yang akan dilaksanakan besok. Selanjutnya guru memberikan aba-aba untuk membaca doa sesudah belajar lalu mengucapkan salam penutup dan anak-anak diperbolehkan pulang.

⁵⁴ Observasi, *PAUD Al Falah*, 6 September 2019

2. Bermain Konstruksi *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak di PAUD Al Falah Sempusari, Jember Tahun 2019/2020.

Puzzle merupakan mainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian, permainan ini membutuhkan kesabaran kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Bermain *puzzle* melibatkan koordinasi mata dan tangan, sehingga cocok bagi anak-anak untuk memainkannya dalam meningkatkan perkembangan motorik halusnya. Permainan ini membutuhkan konsentrasasi dan keterampilan tangan anak dalam menyatukan setiap kepinga-kepingannya menjadi sebuah suatu bagian yang utuh. Bermain konstktif *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain meletakkan potongan-potongan *puzzle* dengan bentuk yang berbeda pada tempat yang tepat dan bermain *puzzle* secara berkelompok yang akan membantu anak mengontrol gerakan, memindahkan dan mengambil barang tanpa membuatnya rusak yang mana akan meningkatkan motorik mereka serta melatih kerja sama mereka.

Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui bahwa bermain *puzzel* dapat menarik minat belajar anak dan dapat juga meningkatkan kemampuan motorik anak. Dengan langkah awal yang digunakan oleh guru adalah merencanakan dan menyediakan alat permai yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar anak bersemangat dalam melakukan

kegiatan. Aktivitas anak yang diamati bertujuan untuk menilai keaktifan anak dalam melakukan proses pembelajaran. Hasil observasi kegiatan guru berupa nilai peningkatan motorik halus anak dalam bermain *puzzle* yang dapat dipaparkan sebagai peneliti jelaskan, sedangkan hasil observasi aktivitas anak berupa reward pada lampiran dan hasil belajar dalam bermain konstruktif *puzzle* dapat dilihat dilampiran.

Hasil observasi terhadap kegiatan guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat, sementara itu observasi aktivitas anak menunjukkan bahwa terdapat 3 anak sangat aktif, 6 anak aktif, 5 anak cukup aktif dan 3 anak kurang aktif.

Kepala sekolah Ibu Siti Komaria menyampaikan bahwa “Di PAUD Al Falah tidak hanya bermain lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, namun bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak”⁵⁵

Kemudian guru pendamping Novita Rizqiyatul juga mengatakan:

“Ketika kegiatan bermain *puzzle* anak-anak merasa senang saat mereka memasang kepingan-kepingan *puzzle* pada papan *puzzle* dengan cara bekerjasama dengan temannya, mereka sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran tersebut sehingga anak betah berada di dalam ruangan kelas”⁵⁶.

⁵⁵ Siti Komaria, *Wawancara*, Jember, 10 September 2019

⁵⁶ Novita Rizqiyatul H, *Wawancara*, 17 September 2019

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa guru sebelum masuk kelas memang sudah harus menyiapkan ruangan dan sudah menyediakan berbagai alat permainan yang akan digunakan untuk proses pembelajaran agar menciptakan suasana nyaman kepada anak dan menarik minat anak untuk belajar. Pada kegiatan bermain ini guru menggunakan alat permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan merangkai kepingan-kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh. Anak-anak lebih antusias belajar jika mereka menggunakan alat permainan dalam proses pembelajaran, lain halnya ketika mereka hanya menulis dan mewarnai saja.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti melalui bermain *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari. Peneliti melihat anak-anak sudah bisa merangkai kepingan-kepingan *puzzle* dengan mandiri, tetapi masih ada 3 anak yang masih bingung dalam menyatukan kepingan *puzzle* dengan tepat sehingga perlu bantuan guru untuk merangkainya.

Berikut hasil wawancara dengan guru kelas Siti Maulida tentang kemampuan motorik halus menjelaskan bahwa:

“Cara meningkatkan kemampuan motorik anak dengan bermain *puzzle* ini ada banyak salah satunya anak bisa menggerakkan otot-otot jari-jarinya dengan mengambil dan menempelkannya ke dalam papan *puzzle* dan mencari potongan *puzzle* yang tepat untuk menjadikannya selaras dengan potongan yang sudah tertempel”⁵⁷.

⁵⁷ Siti Maulida, wawancara, Jember, 16 September 2019

Dari hasil wawancara di atas peneliti dapat menganalisis bahwasannya kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain *puzzle* dengan bermain anak akan senang dan aktif dalam kegiatan pembelajaran tanpa mereka harus merasa bosan didalam kelas, dengan memindah dan menempelkannya ke dalam suatu papan yang kosong sehingga menjadi suatu gambar yang utuh anak sudah melatih keterampilan kedua tangannya, koordinasi mata dan tangan yang selaras serta melatih konsentrasi anak dalam suatu kerja sama.

Gambar 4.3

Anak bermain merangkaka *puzzle* dengan teman sekelompoknya



Foto di atas menunjukkan anak sedang bermain *puzzle* dengan teman sekelompoknya dengan menggunakan gerakan motorik halusnya. Anak secara terampil menggerakkan kedua tangan dan mengkoordinasikan mata dan tangannya secara selaras.

Dari observasi yang dilakukan peneliti tentang bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak yang dilakukan berjalan dengan baik terlihat dalam antusias anak dalam bermain *puzzle*. Guru memberikan penjelesan bagaimana menyatukan potongan-potongan *puzzle* secara utuh.⁵⁸ Anak bekerjasama dengan teman sekelompoknya kemudian guru mengawahi anak yang belum bisa meletakkan urutannya secara benar, bermain secara antusias dengan alat permainan yang disediakan guru. Anak secara terampil memindahkan, menyusun, merangkai *puzzle* dengan menggunakan koordinasi mata dan tangan secara baik.

Gambar 4.4

Gambar kegiatan anak bermain puzzle di kelas



Foto diatas menunjukkan anak sedang bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di dalam kelas dengan

⁵⁸ Observasi, *PAUD Al Falah*, 4 September 2019

dibimbing guru kelas. Anak dapat bermain sambil belajar dan saling bekerja sama. Anak dapat menyusun potongan *puzzle* yang telah di siapakan guru.

Adapun beberapa tahap pelaksanaan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari, Jember tahun pelajaran 2019/2020 sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan.⁵⁹ Adapun kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat meliputi: (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti, (3) istirahat, (4) kegiatan penutup. Berikut masing-masing uraian kegiatannya.

a. Kegiatan awal

Pembelajaran di PAUD Al Falah diawali dengan kegiatan berbaris di depan kelas, anak melaksanakan kegiatan tersebut dengan membaca teks pancasila, menyanyi dengan menirukan gerakan guru dan membacakan rukun islam dan rukun iman. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas secara bergantian dengan bersalaman kepada gurunya dan menempati tempat duduk masing-masing. Kegiatan pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengajak anak berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai secara bersama-sama. Setelah itu guru mengabsen anak dengan cara menanyakan siapa saja anak yang tidak masuk hari ini. Kemudian guru baru menanyakan tema apa yang dilaksanakan hari ini.

⁵⁹ Observasi, *PAUD Al Falah*, 9 September 2019

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, guru memulai dengan mengingat kegiatan pembelajaran yang kemarin dengan kegiatan tanya jawab. Kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tema dan sub tema kegiatan hari ini. Sebelum memulai pembelajaran anak di bentuk menjadi lingkaran besar sambil menyanyikan lagu, ketika suasana menjadi kondusif kemudian guru menyuruh kembali anak-anak di bagi menjadi berpasangan, setiap pasangan terdapat dua anak dan satu papan *puzzle*. Guru menjelaskan pembelajaran apa yang akan dilakukan hari ini dan menyiapkan beberapa alat permainan *puzzle* ke atas meja, pertama-tama guru memperlihatkan alat permainan *puzzle* yang beraneka ragam gambarnya. Kemudian guru menjelaskan macam-macam gambar yang ada pada setiap alat permainan *puzzle*, setelah menjadi dua kelompok guru membagikan papan *puzzle* pada ketiga kelompok tersebut dan mempersilahkan anak untuk bermain bebas untuk memainkan dan merangkai *puzzle* yang sudah disiapkan. Setiap anak dibebaskan untuk memilih gambar lego yang di inginkan. Guru mendampingi anak saat bermain *puzzle* ketika anak kesulitan menyusun *puzzle*, dan mengawasi anak yang lain yang sedang bermain *puzzle*⁶⁰. Mereka dengan antusias langsung bekerja sama dengan temannya masing-masing untuk merangkai kepingan-kepingan *puzzle*

⁶⁰ Observasi, *PAUD Al Falah*, 9 September 2019.

tersebut. Setelah mereka selesai bermain *puzzle* dan merangkai *puzzle*, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memberikan penjelasan tentang gambar apa yang mereka rangkai pada *puzzle*.

Selama anak-anak bermain *puzzle*, pengamat mulai melakukan pengamatan serta menilai bagaimana anak saat bermain *puzzle* dengan temannya, cara mencari kepingan *puzzle* yang tepat dan merangkai menjadi menjadi sebuah gambar yang utuh dengan keterampilan tangan dan konsentrasi anak sendiri saat menentukan gambar yang tepat ketika menempel, melihat bagaimana anak memegang *puzzle* kemudian memasangkannya dengan kepingan *puzzle* yang lainnya dan keaktifan anak saat bermain. Masih terdapat 3 anak yang kurang aktif dalam kelompok yang hanya melihat temanya merangkai *puzzle* dan kurang aktif dan masih ada anak meminta bantuan guru untuk mengerjakannya kemudian kegiatan bermain berakhir hingga bel istirahat berbunyi.

c. Istirahat

Setelah kegiatan selesai, anak-anak menata kembali mainan dan guru mengajak anak-anak berdoa sebelum makan beserta artinya secara bersama-sama, kemudian anak diperbolehkan untuk makan dan dilanjutkan dengan bermain bebas di halaman sekolah.

d. Kegiatan penutup

Anak-anak kembali ke kelas dan guru mengajak anak untuk membaca doa sesudah makan. Selanjutnya guru menanyakan kembali kegiatan tadi yang mereka lakukan dan menyebutkan kembali bentuk-

bentuk balok. Kemudian guru sedikit memberikan cerita kepada anak dan menyampaikan tema kegiatan yang akan dilaksanakan besok. Selanjutnya guru memberikan aba-aba untuk membaca doa sesudah belajar lalu mengucapkan salam penutup dan anak-anak diperbolehkan pulang.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

Tabel 4.5
Temuan Penelitian

No	Fokus Penelitian	Temuan
1	Bermaian Konstruktif Lego dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di PAUD Al Falah Sempusari, Jember Tahun Pelajaran 2019/2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bisa memindahkan, meletakkan dan menyusun lego 2. Anak bisa bermain dengan mengkoordinasikan mata dan tangan, agar anak dapat bermain lego 3. Anak dapat menggunakan kedua tangannya dalam menyusun lego 4. Anak dapat bermain dengan mandiri dan aktif sehingga perkembangan motorik halusnya dapat berkembang 5. Guru menjelaskan cara bermain lego
2	Bermain Konstruksi <i>Puzzle</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak di PAUD Al Falah Sempusari, Jember Tahun 2019/2020.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan ketika bermain <i>puzzle</i> 2. Anak dapat merangkai atau menempel <i>puzzle</i> dengan tepat 3. Anak dapat menggunakan keterampilan tangan dan jarinya saat menyusun <i>puzzle</i> 4. Anak dapat mengambil dan memindahkan barang tanpa ada yang rusak dan berebutan. 5. Guru menjelaskan cara bermain <i>puzzle</i>

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan paparan data yang telah disajikan dan dilakukan analisis maka dilakukan pembahasan terhadap hasil temuan dalam bentuk interpretasi dan diskusi dengan teori yang ada serta relevan dengan topik penelitian ini. Pembahasan penelitian disesuaikan dengan fokus penelitian yang terdapat dalam skripsi, guna mempermudah dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam fokus penelitian. Adapun pembahasan temuan sebagai berikut:

1. **Bermainan Konstruktif Lego dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di PAUD Al Falah Sempusari, Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Kegiatan untuk meningkatkan motorik halus anak yang dilakukan di PAUD Al Falah Sempusari ada banyak salah satunya menggambar, mencocok, menggambar, mewarnai dan sebagainya. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah bermain lego, dengan bermain lego anak dapat mengembangkan motorik halusnya, menyusun bongkahan sesuai keinginan anak dengan bermain anak menjadi senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan penelitian dari fokus penelitian yang pertama yaitu bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari kaliwates Jember adalah anak dapat memindahkan, meletakkan dan menyusun lego secara kreatif dan bermain dengan menggunakan koordinasi mata dan tangan, anak dapat

menggunakan kedua tangannya dalam menyusun lego secara mandiri dan guru menjelaskan bagaimana cara bermain lego dengan benar dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Secara teoritik, motorik merupakan perkembangan kontrol pergerakan badan melalui koordinasi aktivitas saraf pusat, saraf tepi, dan otot.⁶¹ Sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan gerakan itu bersifat ringan dan tidak mempunyai beban. yang ditemukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa. Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, suatu aktifitas yang dilakukan dengan orang lain atau mandiri dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya dengan senang, imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh tubuhnya.⁶²

Data empirik di lapangan berdasarkan keterangan para informan menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus dalam bermain lego di PAUD AL Falah dapat diterapkan agar kemampuan motorik halus anak dapat meningkat karena dengan bermain anak menjadi aktif dan semangat dalam pembelajaran dengan begitu kemampuan anak dalam melatih keterampilan kedua tangan, jari-jari, memegang dan menempel dapat ditingkatkan melalui bermain lego. Sehingga kegiatan bermain konstruktif lego adalah salah satu kegiatan anak usia dini dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

⁶¹ K. Eileen allen & Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak*. (Jakarta: Indeks, 2010), 24.

⁶² Novi Mulyani, *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 25.

Sedangkan data empirik di lapangan berdasarkan observasi langsung, kemampuan motorik halus anak di PAUD Al Falah menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak melalui bermain konstruktif lego dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, dapat terlihat saat anak bisa menyusun lego, memegang, menempel dan mengembangkan imajinasi anak dengan bebas saat bermain lego.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain konstruktif lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Al Falah Jember tahun pelajaran 2019/2020 melalui data di atas setelah dianalisis dengan mengkombinasikan antara teori dan temuan dilapangan maka dapat diinterpretasikan bahwa bermain konstruktif lego dapat meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari, Kaliwates, Jember.

2. Bermain Konstruktif Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di PAUD Al Falah Sempusari, Jember, Kaliwates, Jember Tahun 2019/2020

Bermain merupakan pendekatan dalam memaksimalkan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan memaksimalkan strategi, metode materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti anak. Melalui bermain anak di ajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitar.⁶³

⁶³ Musfirah Tadzkirrotun, *Bermain dan permainan anak*. (Tangerang: Universitas Terbuka, 2016), 1.6.

Berdasarkan hasil temuan penelitian dari fokus penelitian kedua yaitu bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember adalah anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan ketika bermain *puzzle*, anak dapat merangkai atau menyusun *puzzle* dengan tepat dan anak menggunakan keterampilan tangan dan jarinya untuk menyusun *puzzle*. Anak dapat mengambil serta memindahkan barang tanpa ada barang yang rusak sehingga anak secara mandiri bermain *puzzle* secara kreatif dan guru menjelaskan bagaimana cara bermain *puzzle* dengan benardalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Secara teoritik, alat permainan edukatif adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar artinya alat dan bermain itu sendiri merupakan sarana belajar yang menyenangkan. Anak tidak akan bosan-bosan bermain, disamping itu dengan bermain akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan, daya piker, daya cipta, kemampuan olah tubuh (jasmani).⁶⁴

Sementara, data empirik di lapangan berdasarkan keterangan para informan menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak dalam bermain *Puzzle* di PAUD Al Falah dapat diterapkan agar kemampuan motorik halus anak dapat meningkat melalui bermain *puzzle*, karena anak dapat bermain sambil belajar melalui alat bermain *puzzle* dan anak dapat

⁶⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 97.

mengkoordinasikan mata dan tangan saat menyusun potongan-potongan *puzzle* serta anak dapat bermain secara kreatif, mandiri dan dapat menyatukan potongan *puzzle* dengan tepat.

Sedangkan data empirik di lapangan berdasarkan observasi langsung kemampuan motorik halus anak di PAUD Al Falah menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak dalam bermain konstruktif *puzzle* dapat terlihat saat anak bisa menyusun atau merangkai potongan-potongan *puzzle* dengan tepat, mengambil dan memindahkannya secara benar tanpa harus merusaknya, sedangkan dalam bermain *puzzle* anak dapat secara terampil menggunakan kedua tangannya saat mengikuti pola-pola *puzzle*.

Dari data di atas setelah dianalisis dengan mengkombinasikan antara teori dan temuan di lapangan maka dapat diinterpretasikan bahwa bermain konstruksi *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus di PAUD Al Falah Sempusari, Kaliwates, Jember. Kegiatan ini dilakukan dengan tahap pelaksanaan merangsang minat belajar anak untuk mengembangkan motorik halusanya dalam belajar sambil bermain.

IAIN JEMBER

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari berbagai paparan di atas, maka terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bermain konstruktif lego di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Kegiatan bermain lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus yang dapat dilihat dari anak dapat memegang benda, mengambil dan memindahkan benda, menyusun lego sesuai imajinasi anak, menggunakan otot-otot jarinya dalam menyusun lego, dan dapat mengkoordinasikan mata serta kedua tangannya dengan selaras. Guru membuat kegiatan bermain menjadi dua kelompok sehingga anak dapat melakukan permainan dengan bekerjasama.
2. Bermain Konstruktif *puzzle* di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Dengan penggunaan alat bermain *puzzle* ini dapat merangsang minat anak untuk belajar menggerakkan otot jari-jari anak, mengambil dan menempel, menggunakan keterampilan kedua tangan serta konsentrasi anak dalam menyatukan potongan *puzzle*

kemudian mereka melakukannya permainan secara bekerjasama dalam suatu kelompok. Guru mendampingi anak yang masih belum bisa merangkai *puzzle* dan guru membuat permainan *puzzle* menjadi kelompok yang berpasangan sehingga terjalin komunikasi dan kerjasama antar teman.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari berbagai paparan di atas, maka terdapat beberapa saran yang mungkin dapat dilakukan. Adapun beberapa saran tersebut antara lain adalah :

1. Bagi kepala sekolah PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember

Diharapkan memberikan arahan kepada guru untuk melakukan kegiatan –kegiatan dalam pembelajaran peningkatan aspek motorik halus yang inovatif, selain menggunakan alat bermain yang dapat dibeli ditoko, guru harus juga kreatif dalam membuat berbagai alat permainan dari bahan bekas. Serta memberikan fasilitas yang mendukung untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran agar seluruh aspek pencapaian perkembangan anak berkembang sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka.

2. Bagi guru PAUD Al Falah Kaliwates Jember

Diharapkan guru selalu memberikan kegiatan-kegiatan yang meningkatkan kemampuan motorik halus anak bukan hanya melalui bermain lego dan *puzzle* saja, namun banyak sekali alat

permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, guru juga harus kreatif dalam membuat alat bermain yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Manfaatkan juga bahan bekas untuk dijadikan media pembelajaran untuk anak usia dini.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hendaknya memiliki pedoman dan panduan secara sistematis ketika melakukan penelitian terkait di lokasi yang berbeda, serta mampu mengemban, mengkaji, dan menyempurnakan dari penelitian terdahulu.



DAFATAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2017. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang selatan : Universitas Terbuka.
- Allen, K. Elieen & Lynn R. Martoz. 2010. *Profil perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Arikunto, Subarsimi. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fadillah, M. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Hidayati, Nur. 2017. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B3 Melalui Metode Demonstrasi Membuat Bentuk Binatang Dengan Menggunakan Media Kertas Kertas Lipat Di Tk Darus Solah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/1017*. UNEJ Jember : Tidak diterbitkan.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Izzati, Rita Eka. 2017. *Prilaku Anak Prasekolah*. Jakarta : Gramedia.
- Kamisa, 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: CV.Cahaya Agensi
- Maulidy, Yessy Regina. 2017. *Penigkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Demonstrasi Melukis Dengan Jari (finger painting) Pada Anak Kelompok A di TK Al Amin Kecamatan Mayang Kambupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*. UNEJ Jember : Tidak diterbitkan.
- Miles, Huberman Dan Salada. 2014. *Qualitative Data Analysis*. Amerika: SAGE.
- Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman. 2014. *Ana lisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*. Jakarta:Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Mestode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta:Diva Press.
- Mulyasa. 2014. *Menejemen PAUD*. Bandung: PT Rosdakarya.

- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkhiroatun. 2105. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.
- Nurjannah, Eka. 2017. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Kulit Telur Pada Anak Kelompok B3 di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017*. UNEJ Jember: Tidak diterbitkan.
- Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabet.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- _____. Yuliani Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- _____. Ahmad. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyadi. 2010. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Rosdakarya Offset.
- _____. 2013. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Pedagogia.
- Trianto. 2010. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Perdana Media group.
- Zaman, Badrun dan Asep Hery Hernawan. 2014. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.

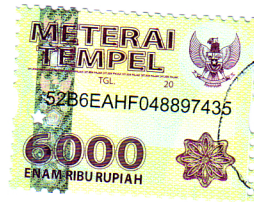
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rosa Novela
NIM : T20155014
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Institut : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi dengan judul Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di PAUD Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajran 2019/2020 ini adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 15 Oktober 2019
Saya yang menyatakan



Rosa Novela
NIM.T20155014

PEDOMAN PENELITIAN

A. Observasi

1. Letak Geografis
2. Proses kegiatan bermain konstruktif lego dalam meningkatkan perkembangan motorik halus di PAUD Al Falah
3. Proses kegiatan bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan motorik halus di PAUD Al Falah

B. Wawancara

1. Kegiatan bermain motorik halus di PAUD Al Falah
2. Kegiatan motorik halus bermain konstruktif lego dalam meningkatkan perkembangan motorik halus di PAUD Al Falah
3. Kegiatan motorik halus bermain konstruktif *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan motorik halus di PAUD Al Falah

C. Dokumentasi

1. Sejarah berdirinya PAUD Al Falah
2. Visi, misi dan tujuan PAUD Al Falah
3. Profil PAUD Al Falah
4. Letak geografis PAUD Al Falah
5. Data guru PAUD Al Falah
6. Data siswa dan Rombel tahun 2019/2020
7. Struktur organisasi
8. Data sarana prasarana

Deskripsi Wawancara Kepada kepala sekolah dan guru PAUD Al Falah

A. Identitas Informan

Nama : Siti Komaria
Ttl : Malang, 16 November 1991
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jember
Waktu dan Tempat : 10 September 2019 di PAUD Al Falah
Pewawancara : Rosa Novela

B. Hasil Wawancara

Tanya: Pendidikan anak usia dini menurut ibu itu apa?

Jawab: Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang di tujukan pada anak sebelum lahir sampai dengan anak usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak

Tanya: Pembelajaran apa yang di berikan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di sekolah ?

Jawab: Untuk meningkatkan motorik halus anak bayak sekali cara pembelajaran yang dilakukan guru salah satunya dengan bermain, anak seusia mereka sangat suka bermain dan mereka sangat antusia mengikuti pembelajaran bermain lego tersebut

Tanya: Bagaimana tanggapan ibu tentang bermaian lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan bermain ?

Jawab: Kemampuan motorik anak dapat dilihat dari berbagai kegiatan-kegiatan salah satunya yaitu dengan bermain lego. Bermain lego dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan cara anak melatih keterampilan tangan serta mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi mata dan tangan anak. Selain itu dengan bermain balok anak juga belajar mengembangkan imajinasi, melatih kesabaran dan secara sosial anak belajar berbagi dan kerjasama

Tanya: Selain bermain lego, bermain apa saja yang di berikan sekolah untuk meningkatkan motorik halus anak di sekolah ?

Jawab: Di PAUD Al Falah tidak hanya bermain lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, namun bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak

C. Identitas informan

Nama : Siti Maulida, S.Pd.I
TTL : Jember, 30 Mei 1992
Jabatan : Guru Kelas
Alamat : Jember
Waktu dan tempat wawancara : 16 September 2019 di PAUD Al Falah
Pewawancara : Rosa Novela

a. Hasil wawancara

Tanya: Pendidikan anak usia dini menurut ibu itu apa?

Jawab: Pendidikan anak usia dini merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan atau dilaksanakan di dalam atau di luar kelas dengan cara bermain sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan materi bisa sampai ke anak-anak dengan cepat dikarenakan kegiatan itu menyenangkan untuk anak.

Tanya: Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam bermain lego?

Jawab: Bermain merupakan hal yang paling disukai anak saat disekolah, ketika guru ingin meningkatkan aspek motorik halusnya guru harus memiliki cara bagaimana anak bisa melatih keterampilan tangannya ketika mengikuti pembelajaran dengan senang tanpa anak merasakan bosan. Dengan bermain lego anak sangat antusias mengikuti pembelajaran walaupun masih ada anak yang membutuhkan bantuan ketika menyusun lego menjadi sebuah bangunan.

Tanya: Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam unsur keseimbangan melalui lempar tangkap bola besar?

Jawab: Bahwa guru telah menjelaskan dan mencontohkan cara bermain atau menyusun lego menjadi sebuah bangunan dengan tujuan supaya anak lebih paham dan mengerti sehingga pada saat melakukan kegiatan anak akan mendapatkan hasil yang maksimal dalam kegiatan bermain lego dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Tanya: Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam unsur koordinasi melalui lempar tangkap bola besar?

Jawab: Cara meningkatkan kemampuan motorik anak dengan bermain *puzzle* ini ada banyak salah satunya anak bisa meggerakan otot-otot jari-jarinya dengan mengambil dan menempelkannya ke dalam papan *puzzle* dan mencari potongan *puzzle* yang tepat untuk menjadikannya selaras dengan potongan yang sudah tertempel

D. Identitas informan

Nama	: Novita Rizqiyatul H, S.Pd.I
TTL	: Jember, 7 Mei 1995
Jabatan	: Guru pendamping
Alamat	: Jember
Waktu dan tempat wawancara	: 17 September 2019 di PAUD Al Falah
Pewawancara	: Rosa Novela

a. Hasil wawancara

Tanya: Bagaimana menurut ibu tentang pendidikan anak usia dini ?

Jawab: Pendidikan anak usia dini menurut saya merupakan pendidikan yang dapat membantu menumbuh kembangkan anak dan membantu perkembangan anak secara wajar

Tanya: Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam bermain lego?

Jawab: Bermain lego merupakan salah kegiatan pembelajaran yang anak sukai di sekolah, kegiatan menyusun lego ini hampir semua anak bisa menyusunnya menjadi sebuah bangunan, dan anak sangat senang bermain lego. Sebagai guru kami tetap mengawasi anak walaupun ada sebagian dari mereka sudah mandiri dalam mengerjakannya

Tanya: Bagaimana guru dalam mempersiapkan pembelajaran bermain dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak?

Jawab: Bahwa sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu guru harus mengatur posisi anak, yaitu dengan mengatur posisi anak menjadi 2 kelompok karena dengan mengatur posisi sebelum kegiatan itu sangat penting untuk anak bisa tertib dan kondusif

Tanya: Bagaimana respon anak saat bermain *puzzle* ?

Jawab: Ketika kegiatan bermain *puzzle* anak-anak merasa senang saat mereka memasang kepingan-kepingan *puzzle* pada papan *puzzle* dengan cara bekerjasama dengan temannya, mereka sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran tersebut sehingga anak betah berada di dalam ruangan kelas





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B.2956 /In.20/3.a/PP.009/07/2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

31 Juli 2019

Yth. Kepala PAUD Al-Falah
Kelurahan Sempusari Kecamatan Kaliwates Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Akhir pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Rosa Novela
NIM : T20155014
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Tahun Pembelajaran 2019/2020, Kel. Sempusari, Kec. Kaliwates Kab. Jember selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala PAUD Al-Falah
2. Guru Kelas A PAUD Al-Falah
3. Siswa Kelompok A PAUD Al-Falah

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

A.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,





PAUD AL FALAH

KEL.SEMPUSARI KECAMATAN KALIWATES KAB. JEMBER

Jl. Lumba-Lumba NO. 10 sempusari Kaliwates Jember, Kode Pos: 68135

SURAT KETERANGAN

Nomor: 010/SuKet/PAUD AL-FLH/V/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Siti Komaria
Jabatan : Kepala PAUD
PAUD : Al-Falah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

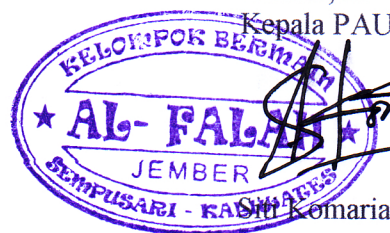
Nama : Rosa Novela
NIM : T20155014
Semester : IX (Sembilan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut telah melakukan/mengadakan penelitian/riset selama 30 hari dari tanggal 29 Agustus 2019 s/d 23 September 2019 dengan tema Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di PAUD AL Falah Sempusari Kaliwates, Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat sesuai keadaan sebenarnya, dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 23 September 2019

Kepala PAUD Al Falah


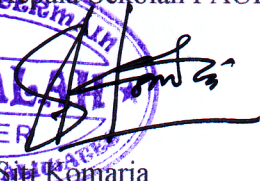


Siti Komaria

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
LOKASI :
PAUD AL FALAH SEMPUSARI, KALIWATES, JEMBER

No.	Hari, tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda tangan
1.	Kamis, 29 Agustus 2019	Pra observasi	Siti Komaria	
2.	Rabu, 4 September 2019	Menyerahkan surat izin penelitian	Siti Komaria	
3.	Jum'at, 06 September 2019	Observasi pelaksanaan bermain lego	Siti Komaria	
4.	Senin, 09 September 2019	Observasi pelaksanaan bermain puzzle	Siti Maulida	
5.	Selasa, 10 September 2019	Wawancara kepala sekolah	Siti Komaria	
6.	Senin, 16 September 2019	Wawancara guru kelas	Siti Maulida	
7.	Selasa, 17 September 2019	Wawancara guru pendamping	Novita Rizqiyatul	
8.	Kamis, 20 September 2019	Dokumentasi	Siti Maulida	
9.	Selasa, 23 September 2019	Mengambil surat selesai penelitian dan pamit kepada kepala sekolah	Siti Komaria	

Jember, 25 September 2019
Kepala Sekolah PAUD Al Falah



Siti Komaria

Dokumentasi

Foto depan sekolah



Foto kegiatan bermain konstruktif puzzle



Papan nama sekolah



Wawancara Guru pendamping



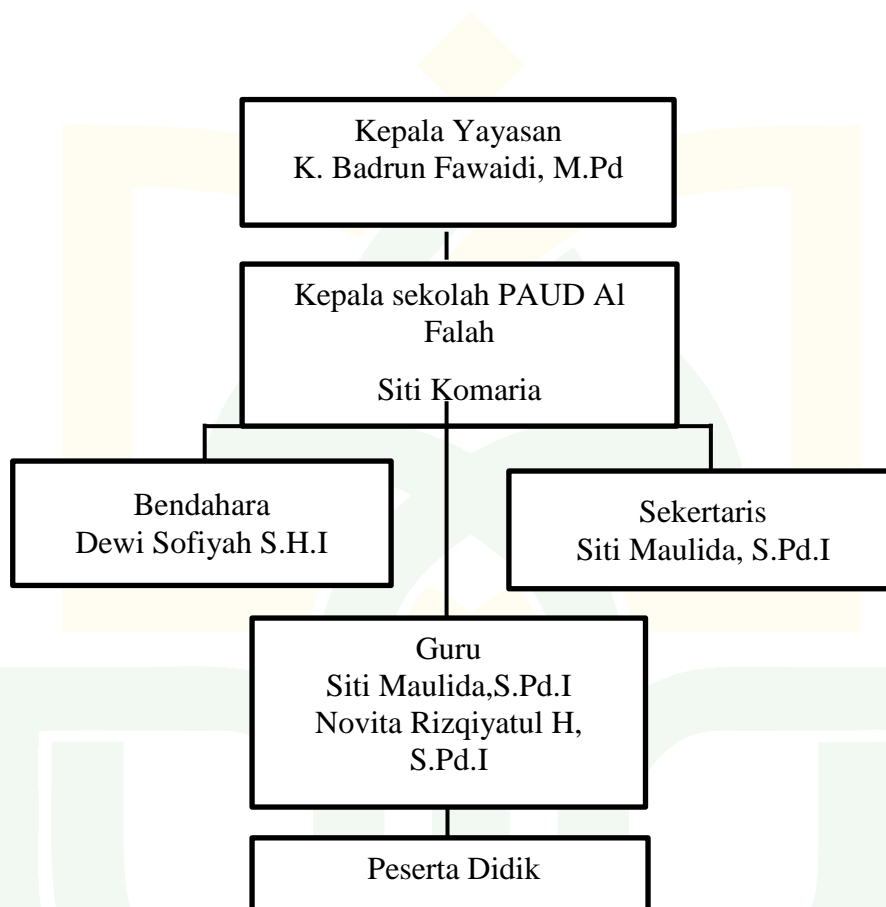
Wawancara Guru kelas



Wawancara Kepala Sekolah

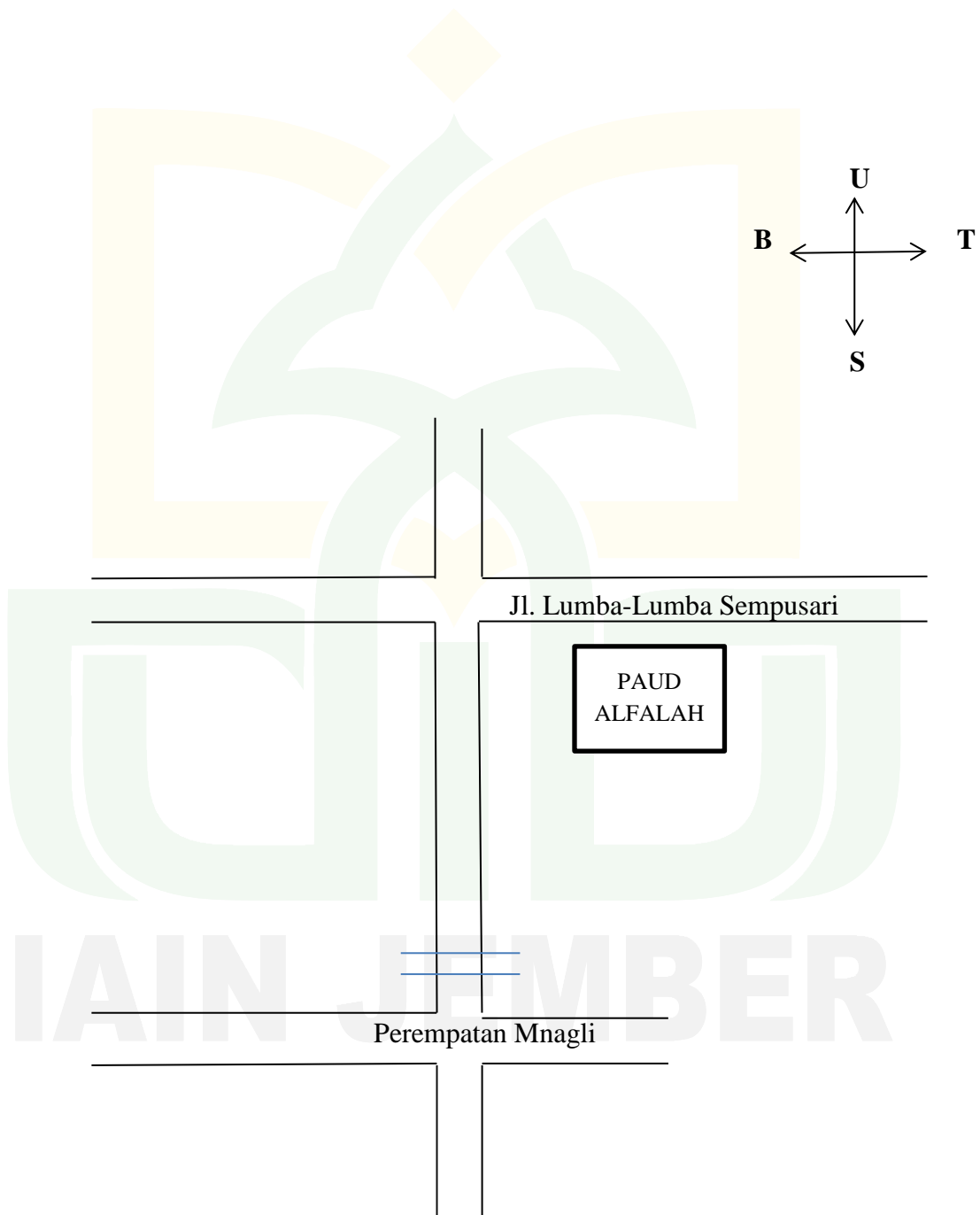


STRUKTUR ORGANISASI PAUD AL FALAH



IAIN JEMBER

DENAH LOKASI PAUD AL FALAH



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD AL FALAH

Semester : I (Satu)

Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang Darat
Kelompok : Paud
Hari / Tanggal : Jum'at / 6 September 2019
Waktu : 07.30 s.d. 10.00

A. Capaian Materi:

1. FM ; 4.3
2. Bahasa :3.12
3. Seni : 3.15
4. Nam : 1.1 :

B. Kegiatan Pembiasaan :

1. Mengucap salam , berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Makan Bersama
3. Praktek Wudlu
4. Paraktik Sholat

C. Kegiatan Bermain:

1. Kegiatan Awal / Pembukaan (30 menit)
 - a. Mengucapkan Syahadatain
 - b. Kegiatan Fisik Motorik Kasar (Senam, kegiatan main di luar kelas)
 - c. Kegiatan Sainifik
 - 1) Guru mengajak anak bermain dengan media yang sesuai dengan tema yang dibahas pada pembelajaran hari ini dengan benda-benda langsung , miniatur, buku cerita, atau gambar-gambar yang sesuai dengan tema .
 - 2) Guru dan anak bercakap –cakap tentang media yang sesuai dengan tema dengan beberapa pertanyaan (apa, di mana, bagaimana, berapa, siapa, dsb)
 - 3) Guru menyampaikan salah satu “ ASMAUL KHUSNA “ yang sesuai dengan tema yang dibahas.
2. Kegiatan Inti (60 menit) :
 - a. Menyebutkan biantang berkaki dua
 - b. Menjiplak pola bebek
 - c. Bermain lego/ membentuk lego

3. Kegiatan Pembiasaan (30 menit):
(makan bersama, cucui tangan, praktik sholat dsb)

4. Kegiatan Akhir / Penutup (30 menit)
 - a. Bercerita (sesuaikan tema)
 - b. Recalling / Diskusi tentang kegiatan hari ini
 - c. Menginformasikan tentang kegiatan hari besok
 - d. Berdoa, salam
- D. Alat dan Bahan : gambar, pensil, penghapus, lego
- E. Evaluasi/ penilaian :
 1. Teknik penilaian
 - a. Observasi
 - b. Pemberian tugas
 2. Instrumen penilaian
 - a. Observasi

Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Nilai
<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan binatang berkaki dua • Bermain lego/membentuk lego 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan , kreativitas, kemandirian 	

b. Pemberian tugas

Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Nilai
<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak pola bebek 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerapian 	

3. Kriteria Penilaian / Skoring Penilaian

A= 100-90

B= 89-80

C= 79-70

D= 69-60



Jum'at, 6 September 2019

Guru Kelas,

Siti Mulida, S. Pd. I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD AL FALAH

Semester : I (Satu)

Tema / Sub Tema : Tanaman / Buah-buahan

Kelompok : Paud

Hari / Tanggal : Senin / 9 September 2019

Waktu : 07.30 s.d. 10.00

A. Capaian Materi:

1. FM ; 4.3
2. Bahasa :3.12
3. Seni : 3.15
4. Nam : 1.1 :

B. Kegiatan Pembiasaan :

1. Mengucap salam , berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Makan Bersama
3. Praktek Wudlu
4. Paraktik Sholat

C. Kegiatan Bermain:

1. Kegiatan Awal / Pembukaan (30 menit)
 - a. Mengucapkan Syahadatain
 - b. Kegiatan Fisik Motorik Kasar (Senam, kegiatan main di luar kelas)
 - c. Kegiatan Saintifik
 - 1) Guru mengajak anak bermain dengan media yang sesuai dengan tema yang dibahas pada pembelajaran hari ini dengan benda-benda langsung , miniatur, buku cerita, atau gambar-gambar yang sesuai dengan tema .
 - 2) Guru dan anak bercakap –cakap tentang media yang sesuai dengan tema dengan bebrapa pertanyaan (apa, di mana, bagaimana, berapa, siapa, dsb)
 - 3) Guru menyamapaikan salah satu “ ASMAUL KHUSNA “ yang sesuai dengan tema yang dibahas.

2. Kegiatan Inti (60 menit) :

- a. Menyebutkan macam-macam buah
- b. Menebalkan gambar nanas
- c. Bermain puzzle / menyusun puzzle buah

3. Kegiatan Pembiasaan (30 menit):

(makan bersama, cucui tangan, praktik sholat dsb)

4. Kegiatan Akhir / Penutup (30 menit)
 - a. Bercerita tentang (sesuaikan tema)
 - b. Recalling / Diskusi tentang kegiatannhari ini
 - c. Menginformasikan tentang kegiatan hari besok
 - d. Berdoa, salam

D. Alat dan Bahan : gambar, pensil, setip, puzzle

E. Evaluasi/ penilaian :

1. Teknik penilaian
 - a. Observasi
 - b. Hasil karya
2. Instrumen penilaian
 - a. Observasi

Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Nilai
<ul style="list-style-type: none"> • Bermain puzzle/merangkai puzzle • Menyebutkan macam-macam buah 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativitas, ketepatan 	

b. Hasil karya

Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Nilai
<ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan pola nanas 	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Kerapian 	

3. Kriteria Penilaian / Skoring Penilaian

- A= 100-90
 B= 89-80
 C= 79-70
 D= 69-60



Jum'at, 6 September 2019

Guru Kelas,

Siti Mulida, S. Pd. I

BIODATA PENULIS



Nama : Rosa novela
Nim : T20155014
TTL : Banyuwangi, 16 November 1994
Alamat : Jl. Lumba-Lumba No.100a Sempusari Kaliwates Jember
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Riwayat Pendidikan:

1. TK Darma wanita Muncar Banyuwangi
2. SD kedungrejo Muncar Banyuwangi
3. MTs Al Kautsar Srono Banyuwangi
4. SMA Al Kautsar Srono Banyuwangi