

**PENGELOLAAN PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN
MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN DAKON
PADA SISWA KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL
AL- MUQORROBIN KALISAT JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) 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:

QISTHIYAH
NIM: T201511107

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
AGUSTUS 2019**

:

**PENGELOLAAN PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN
MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN DAKON
PADA SISWA KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL
AL- MUQORROBIN KALISAT JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

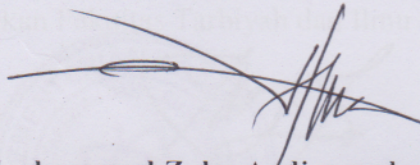
SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) 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:

QISTHIYAH
NIM: T201511107

Disetujui Pembimbing


Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd.I.
NIP. 19870825 201503 1 006

**PENGELOLAAN PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN
MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN DAKON
PADA SISWA KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL
AL- MUQORROBIN KALISAT JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

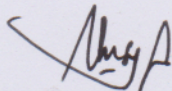
Hari: Selasa

Tanggal : 20 Agustus 2019

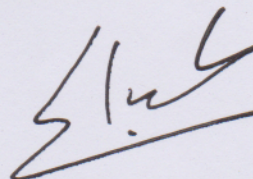
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



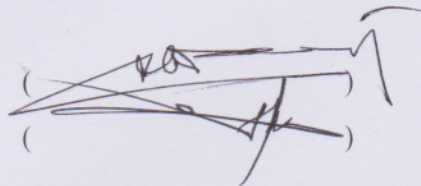
Musyarofah, M.Pd.
NIP: 198208022011012004



Abdurrahman Ahmad, M.Pd.
NUP: 20160378

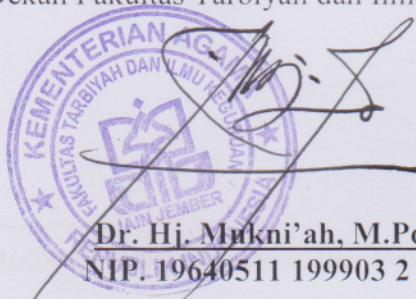
Anggota:

1. Dr. H. Abd. Mu'is, M.M.
2. Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd.I.



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
NIP. 19640511 199903 2 001

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”.(QS. An-Nahl: 78) *

IAIN JEMBER

* Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: PT.Syaamil Cipta Media, 2005), 413.

PERSEMBAHAN

Penulisan karya tulis ilmiah ini kupersembahkan untuk keluarga besarku:

1. Ayahanda tercinta Muqri Mashyudi (almarhum) dan ibunda Zainiyah yang tak pernah putus memberikan semangat dan doa-doa tulusnya.
2. Kakakku Ahmad Rafiqi, S.Ag., S.Pd., adik-adikku Muhammad Helmi, S.Pd., dan Dhafiroh, S.Pd. yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam mengabdikan diri di dunia pendidikan anak usia dini dan menempuh perkuliahan ini.
3. Suamiku H. Abd. Mujib Romli dan anak-anakku Muhammad Ma'dinul In'am Al Kamil dan Muhammad Khairil 'Ibad Annabil yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, dan yang selalu setia menemani dalam suka dan duka.
4. Tak lupa juga untuk rekan-rekan guru dan anak-anak didikku di RA. Darul Himam, terima kasih karena telah memberikan perhatian yang begitu luar biasa dari dulu hingga sekarang.



ABSTRAK

Qisthiyah. 2019. *Pengelolaan Pembelajaran Pengembangan Motorik Halus Melalui Permainan Dakon pada Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember Tahun Ajaran 2018/2019.*

Menjadi pendidik pada lembaga anak usia dini saat ini dibutuhkan kreatifitas dan inovasi untuk merangsang perkembangan anak dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik. Permainan dakon merupakan salah satu permainan yang bisa dipakai untuk mengembangkan beberapa aspek pada anak, yaitu kognitif, motorik halus, dan sosial emosional.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019?

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Melalui jenis penelitian ini peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: observasi non partisipan, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif model Miles, dkk. mulai dari kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Penelitian ini menemukan bahwa perencanaan pembelajaran yaitu sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan guru sudah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran khususnya permainan dakon yaitu dengan membuat RPPH yang dalam pembuatannya mengacu pada Promes dan RPPM. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan penutup. Permainan dakon ini dilakukan selain untuk mengembangkan motorik halus tetapi dapat juga mengembangkan kognitif dan sosial emosional anak. Dalam pelaksanaan permainan dakon ini guru memilih siswa 4 anak untuk bermain, dua anak laki-laki, dan dua anak perempuan. Evaluasi yang digunakan oleh guru kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin adalah melalui menetapkan nilai atau penilaian. Penilaian merupakan proses pengolahan data dengan cara pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kemampuan dan karya anak untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Teknik penilaian yang dipakai oleh guru kelompok A pada permainan dakon adalah observasi dan catatan anekdot.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, berkah dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengelolaan Pembelajaran Pengembangan Motorik Halus Melalui Permainan Dakon pada Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember Tahun Ajaran 2018/2019” ini dengan lancar. Selawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada kekasih Allah SWT, junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah senantiasa membawa kita menuju jalan yang terang dengan berpegang teguh kepada ajaran agama yang diridai Allah SWT yaitu agama Islam.

Kelancaran dan kesuksesan penulisan ini diperoleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E, M.M. selaku Rektor IAIN Jember, yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu di IAIN Jember.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang selalu memberikan bimbingan dalam program perkuliahan yang kami tempuh.
3. Bapak Dr. H. Mashudi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan IAIN Jember.
4. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Jember.
5. Bapak Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing dan memberikan pengalaman ilmunya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Serta segenap dosen dan guru-guruku yang telah memberikan ilmu dan semangat selama ini.
6. Ibu Nyai Nur Fadilah selaku kepala Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin, yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian ini.

7. Guru Kelompok A, Ibu Mufliatun Hasanah dan seluruh keluarga besar guru Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin yang senantiasa membantu dan mendukung terlaksananya penelitian ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, banyak ditemukan kekurangan dan kesalahan dalam penyajiannya. Untuk itu penulis berharap saran dan kritiknya untuk penulisan yang akan datang, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. *Aamiin.*

Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikan atas segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis, *Aamiin Yaa Rabbal Alamiin.*

Jember, 29 Juli 2019
Penulis,

Qisthiyah
NIM. T201511107

IAIN JEMBER

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Istilah	6
F. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu	10
B. Kajian Teori.....	14

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian	40
C. Subyek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Analisis Data	43
F. Keabsahan Data.....	44
G. Tahap-tahap Penelitian	45

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Obyek Penelitian.....	47
B. Penyajian dan Analisis Data.....	54
C. Pembahasan Temuan.....	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	80
B. Saran-saran	81

DAFTAR PUSTAKA	83
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1.	Matrik Penelitian
Lampiran 2.	Pedoman Penelitian
Lampiran 3.	Program Semester (Promes)
Lampiran 4.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
Lampiran 5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Lampiran 6.	Format Penilaian Anak
Lampiran 7.	Foto Kegiatan Penelitian
Lampiran 8.	Jurnal Penelitian
Lampiran 9.	Surat Izin Penelitian
Lampiran 10.	Surat Keterangan Selesai Penelitian
Lampiran 11.	Pernyataan Keaslian Tulisan
Lampiran 12.	Biodata Penulis

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Halaman
2.1	Persamaan dan perbedaan dalam penelitian	12
4.1	Keadaan siswa/siswi RA Al-Muqorrobin.....	51
4.2	Data guru RA Al-Muqorrobin	52
4.3	Hasil temuan pengembangan motorik halus melalui permainan dakon .	66



DAFTAR BAGAN

No.	Uraian	Halaman
4.1	Struktur Guru Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin.....	53



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM). Secara detail, dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I pasal 1 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual Pendidikan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”¹

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, dan kecerdasan spiritual (Agama). Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumput, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan.²

¹Sekretariat Negara, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

²Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal, 22.

Perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot halus yang mengendalikan tangan dan kaki. Terkait dengan anak kecil, sebaiknya kita memberikan perhatian lebih kepada kontrol, koordinasi dan ketangkasan dalam menggunakan tangan dan jari. Meskipun perkembangan ini berjalan serentak dengan perkembangan motorik kasar, otot-otot dekat batang tubuh matang sebelum otot-otot kaki dan tangan, yang mengendalikan pergelangan dan tangan. Jadi, penting bagi anak kecil untuk berlatih menggunakan otot-otot besar saat terlibat dalam kegiatan motorik halus. Penundaan pengembangan koordinasi motorik kasar mungkin berdampak negatif pada perkembangan kemampuan motorik halus. Tetapi begitu anak-anak bisa melakukan gerakan motorik halus, guru prasekolah sebaiknya mendorong mereka terlibat dalam semua jenis kegiatan manipulatif sehingga mereka bisa belajar dan lalu menerapkan kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan tangan dan jari dengan kontrol dan tangkas.³

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat pula menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional, dan seni. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya,

³Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, terj. Arif Rakhman (Jakarta: Kencana, 2013), 236.

selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.⁴

Selain bermain, ada pula istilah pemain dan permainan. Yang dimaksud pemain ialah orang-orang yang melakukan aktivitas bermain. Adapun permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Artinya, kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain.⁵ Beberapa kegiatan yang bisa dilakukan oleh guru untuk mengembangkan perkembangan motorik halus anak diantaranya: menari, bermain *playdough*, membentuk dengan tanah liat, mencocok, menggunting bentuk, melukis, menggambar, bermain pasir, bermain air, dan lain-lain.⁶

Raudhatul Athfal (RA) Al-Muqorrobin adalah salah satu RA di Desa Kalisat dengan memiliki 3 ruangan yang terdiri dari 2 kelas (A dan B), dan Ruang Kantor, sudah menggunakan kurikulum 2013 dengan jumlah siswa keseluruhan 53 siswa. serta 5 tenaga pendidik.⁷

Di RA Al-Muqorrobin ini sama dengan lembaga-lembaga anak usia dini lainnya masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam aspek perkembangan motorik halus terutama pada anak kelompok A. Rata-rata mereka kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dalam hal pengembangan motorik halus dan harus dibantu oleh guru. Untuk mengembangkan perkembangan motorik halus pada siswa di RA Al-

⁴M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta, Prenamedia Group, 2017), 6.

⁵Ibid., 7.

⁶Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal, 22.

⁷Dokumentasi RA Al-Muqorrobin

Muqorrobin guru-guru memilihkan berbagai kegiatan dan permainan, salah satunya adalah permainan dakon. Pembelajaran yang optimal dapat mengembangkan beberapa aspek fisik motorik dengan memberikan pengalaman dan permainan yang menyenangkan bagi anak.⁸

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “*Pengelolaan Pembelajaran Pengembangan Motorik Halus melalui Permainan Dakon pada Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat, Jember Tahun Ajaran 2018/2019*”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

⁸Mufliatun Hasanah, *Wawancara*, Jember 04 Februari 2019

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019.
3. Mendeskripsikan evaluasi hasil pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan dalam studi tentang perkembangan motorik halus pada anak, khususnya bagi guru-guru yang meneliti perkembangan motorik halus dan upaya mengembangkannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan tentang karya ilmiah sebagai bekal awal untuk mengadakan penelitian di waktu mendatang, penelitian ini merupakan media untuk menambah wawasan yang integral terhadap disiplin ilmu

yang berhubungan dengan dunia pendidikan, dan penelitian ini juga dimanfaatkan oleh peneliti dalam memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan tugas akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di IAIN Jember.

b. Bagi RA. Al-Muqorrobin

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, acuan dan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pemahaman terutama mengenai perkembangan motorik halus anak usia dini dan upaya pengembangannya.

c. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wawasan atau informasi yang aktual tentang permainan dakon dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di lingkungan sekitar.

d. Bagi lembaga IAIN Jember

1) Menjadi salah satu acuan dalam menerapkan kebijakan untuk pengembangan PIAUD.

2) Menambah pustaka hasil penelitian terkait Perkembangan Motorik

Halus Anak Usia Dini.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian, dengan tujuan agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah pengelolaan pembelajaran pengembangan motorik halus melalui permainan dakon pada

siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin, maka hal-hal yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran merupakan proses untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan proses panjang dimulai dari merencanakan, mengorganisasikan, memimpin, dan mengawasi. Jika tujuan belum dapat diwujudkan maka guru harus menilai dan mengatur kembali situasinya, dan bukannya mengubah tujuannya.⁹

2. Pengembangan Motorik Halus

Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap. Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, karena itu tidak begitu memerlukan tenaga. Gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat.¹⁰ Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan gerakan yang melibatkan kelompok otot kecil, seperti menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, memotong, serta memainkan alat-alat mainan.¹¹

3. Permainan Dakon

Permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain.¹² Dakon adalah salah satu jenis permainan yang

⁹Ivor K. Davies, *Pengelolaan Belajar*, (Jakarta, CV. Rajawali, 1987), 35.

¹⁰Susanto, *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta, Prenada Media, 2015), 56.

¹¹Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2018), 53.

¹²Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Prenada Media, 2015), 7.

sering dimainkan oleh anak usia dini, terutama oleh anak perempuan. Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah dakon dan biji-bijian.¹³

Dari definisi istilah di atas dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan pengelolaan pembelajaran pengembangan motorik halus melalui permainan dakon adalah proses yang dilakukan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran berupa berkembangnya gerak halus anak yang hanya melibatkan tangan dapat dilakukan dengan beberapa permainan di antaranya permainan dakon yang alat dan bahannya mudah didapatkan dan harganya terjangkau.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Yang bertujuan untuk mengetahui secara umum dari seluruh pembahasan yang ada. Berikut akan dikemukakan gambaran secara umum pembahasan skripsi ini.

Bab satu, berisi pendahuluan, memuat komponen dasar penelitian yaitu latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan metode penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab dua, berisi kajian kepustakaan, pada bagian ini berisi tentang kajian ringkasan kajian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan pada saat ini serta memuat kajian teori.

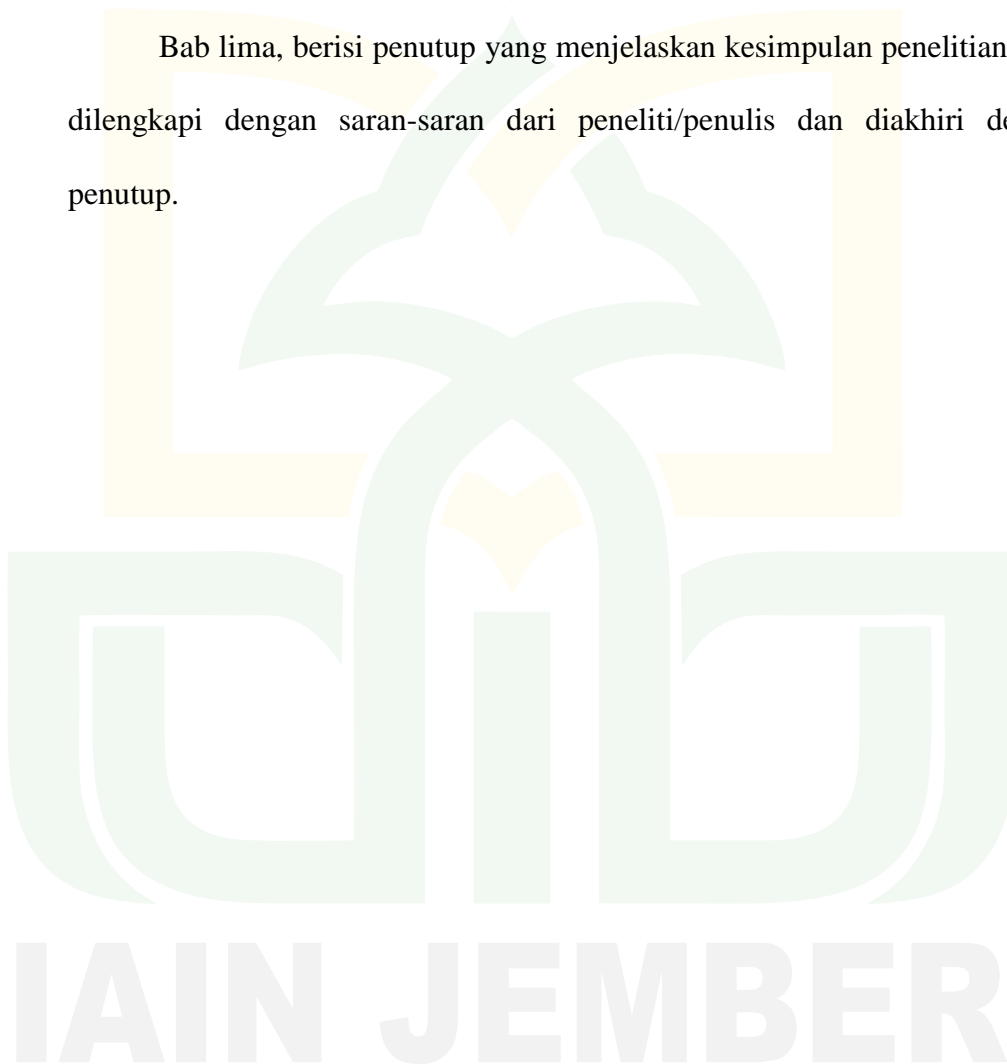
Bab tiga, metode penelitian, dalam bab ini membahas tentang metode yang digunakan peneliti meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi

¹³Iswinarti, *Permainan Tradisional; Prosedur dan Analisa Manfaat Psikologi*, (Malang, Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), 67.

penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, keabsahan data, dan yang terakhir tahap-tahap penelitian.

Bab empat, hasil penelitian, pada bagian ini berisi tentang data atau hasil penelitian, yang meliputi: gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis data dan pembahasan temuan.

Bab lima, berisi penutup yang menjelaskan kesimpulan penelitian yang dilengkapi dengan saran-saran dari peneliti/penulis dan diakhiri dengan penutup.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

1. Wiwien Rahayu, 2014, dengan judul *“Pengembangan Motorik Halus Melalui Permainan Meronce pada Anak Kelompok A di TK Islam Albab Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2013/2014”*. Fokus masalah dari penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan meronce pada anak kelompok A TK Islam Albab Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2013/2014?, sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan meronce pada anak kelompok A TK Islam Albab Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan permainan meronce dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A TK Islam Albab Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Prima Nataliya, 2015, dengan judul *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar”*. Fokus masalah dari penelitian ini adalah bagaimana efektivitas media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa SD?, sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

efektivitas media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa SD. Penelitian ini menemukan hasil yang menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan tradisional congklak, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD.

3. Nina Astria, Made Sulastri, dan Mutiara Magta, 2015, dengan judul “*Penerapan Metode Bermain melalui Kegiatan Finger Painting Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus*”. Fokus masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode bermain melalui kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus?, sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus setelah penerapan metode bermain melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok B2 semester II di TK Santa Maria Singaraja tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini menemukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus setelah penerapan metode bermain melalui kegiatan *finger painting*, dan itu menunjukkan bahwa penerapan metode bermain melalui kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Penelitian yang direncanakan dalam skripsi ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan dan persamaannya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1
Tabel Perbandingan Penelitian yang Relevan dengan Judul Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Fokus	Tujuan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Wiwien Rahayu	<i>Pengembangan Motorik Halus Melalui Permainan Meronce pada Anak Kelompok A di TK Islam Albab Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2013/2014</i>	Bagaimana peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan meronce pada anak kelompok A TK Islam Albab Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2013/2014?,	Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan meronce pada anak kelompok A TK Islam Albab Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2013/2014.	Penggunaan permainan meronce dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A TK Islam Albab Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2013/2014.	Meneliti tentang perkembangan motorik halus pada anak	1. Penelitian terdahulu melalui permainan meronce 2. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian PTK. Sedangkan penelitian ini tidak.
2	Prima Nataliya	<i>Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar</i>	Bagaimana efektivitas media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa SD?,	Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa SD.	Ada perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan tradisional congklak,	Meneliti tentang Permainan Tradisional Congklak	1. Meningkatkan kemampuan berhitung 2. Penelitian terdahulu adalah penelian eksperimen, sedangkan penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif

1	2	3	4	5	6	7	8
1	Nina Astria, Made Sulastri, dan Mutiara Magta	<i>Penerapan Metode Bermain melalui Kegiatan Finger Painting Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus</i>	Bagaimana penerapan metode bermain melalui kegiatan <i>finger painting</i> untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada kelompok B2 semester II di TK Santa Maria Singaraja tahun pelajaran 2014/2015?	Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus setelah penerapan metode bermain melalui kegiatan <i>finger painting</i> pada kelompok B2 semester II di TK Santa Maria Singaraja tahun pelajaran 2014/2015.	Terjadi peningkatan kemampuan motorik halus setelah penerapan metode bermain melalui kegiatan <i>finger painting</i> , dan itu menunjukkan bahwa penerapan metode bermain melalui kegiatan <i>finger painting</i> dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.	Meneliti tentang perkembangan motorik halus pada anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan <i>finger painting</i>. 2. Penelitian terdahulu adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini adalah penelitian kualitatif.

B. Kajian Teori

1. Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, karena itu tidak begitu memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat.¹³

Pada usia 3 tahun, kemampuan anak-anak masih timbul dari kemampuan bayi untuk menempatkan dan memegang benda-benda. Walaupun mereka telah mampu untuk memegang benda-benda berukuran kecil di antara ibu jari dan jari telunjuk, tetapi mereka masih agak kikuk. Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak-anak telah semakin meningkat dan menjadi lebih tepat. Apalagi pada anak usia 5 tahun, koordinasi motorik halus anak semakin meningkat, tangan, lengan dan tubuh bergerak bersama di bawah komando yang lebih baik dari mata.¹⁴

b. Karakteristik Motorik Halus

Dalam pengembangan kemampuan motorik halus ada beberapa hal yang perlu diketahui oleh orang tua dan guru dalam mendampingi perkembangan anak, antara lain:

¹³ Ahmad Susanto, *Perekembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Prenada Media, 2014), 164.

¹⁴ John W. Santrock, *Perkembangan Masa Hidup*, terj. Achmad Chusairi dan Juda Damanik (Jakarta: Erlangga, 2002), 225.

1) Refleksi

Bagi bayi dan batita menggunakan tangan dan jari mereka tanpa banyak pengalaman sebelumnya, berbeda dengan anak usia 3, 4, dan 5 tahun. Perbedaan tersebut melibatkan gerakan sadar dan tanpa sadar. Bayi menggerakkan lengan, tangan, dan jari mereka lewat gerakan refleksi, bukan gerakan sadar. Sistem syaraf menyesuaikan gerakan tanpa sadar saat sistem ini matang, memungkinkan anak-anak mengendalikan gerakan mereka dengan sadar. Saat gerakan refleksi awal ini memudar, anak-anak harus benar-benar belajar menggunakan dan mengendalikan tangan dan jari mereka sebagai gantinya.¹⁵

Prehensi adalah sebutan untuk kemampuan menggenggam benda dan melepaskan, anak-anak di lembaga pendidikan anak usia dini akan menggunakan prehensi untuk menangani peralatan melukis dan menulis serta benda manipulatif kecil lainnya.¹⁶

2) Waktu

Kemampuan motorik halus sadar tidak terjadi begitu saja, itu harus dipelajari secara alami dan lalu dilatih oleh anak kecil. Seperti kemampuan motorik kasar, kita sebaiknya mendorong anak-anak menggunakan otot-otot kecil mereka segera setelah mereka bisa. Karena perkembangan anak itu berbeda, periode

¹⁵Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, 236.

¹⁶Ibid., 237.

waktu ini mungkin berbeda diantara beberapa anak. Waktu terbaik untuk mempelajari sebuah kemampuan motorik halus sepertinya saat kemampuan itu berubah paling pesat. Tetapi karena tidak mudah menentukan, paling baik adalah menawarkan berbagai kegiatan bagi semua anak-anak kita dan membantu mereka terlibat dengan kegiatan yang menawarkan keberhasilan dan tantangan.¹⁷

3) Ketangkasan dan dominansi penggunaan tangan

Ketangkasan mengharuskan gerakan cepat dan tepat tangan dan jari. Anak-anak usia 4 dan 5 tahun pasti tangkas mengatur kancing dan resleting kecil dan menuliskan huruf dan angka terbaca, tetapi anak usia 3 tahun mungkin belum matang di level ini.¹⁸

4) Perbedaan gender

Masyarakat kita masih mendorong anak-anak perempuan terlibat dalam kegiatan motorik halus daripada anak-anak laki-laki. Anak laki-laki didorong untuk berlari di luar dan memanjat pohon atau bermain bola. Anak perempuan diberi mainan manipulatif sebagai mainan mereka. Hasilnya, banyak anak perempuan lebih tangkas dengan jari mereka, sementara

¹⁷Ibid., 238.

¹⁸Ibid., 238.

banyak anak lelaki lebih terampil dalam kegiatan motorik kasar seperti berlari dan melempar.¹⁹

c. Fungsi Perkembangan Motorik Terhadap Perkembangan Anak

Fungsi perkembangan motorik terhadap perkembangan anak adalah:

- 1) Anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh kesenangan, misalnya anak merasa senang karena mempunyai keterampilan bisa melempar bola
- 2) Anak dapat beranjak dari kondisi *helplessness* (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya ke kondisi yang *independence* (bebas, tidak bergantung), sehingga menunjang perkembangan *self confidence* (rasa percaya diri)
- 3) Anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*)
- 4) Anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya
- 5) Anak dapat mengembangkan *self-concept* (kepribadian)-nya.²⁰

d. Stimulasi perkembangan motorik anak

Beberapa hal yang bisa dilakukan untuk menstimulasi perkembangan motorik anak, yaitu:

- 1) Memberikan kesempatan belajar anak untuk mempelajari perkembangan motoriknya agar ia tidak mengalami keterlambatan perkembangan

¹⁹Ibid., 250.

²⁰Dahlia, *Psikologi Perkembangan*, 53.

- 2) Memberikan kesempatan mencoba seluas-luasnya agar ia dapat menguasai kemampuan motoriknya
- 3) Memberikan contoh yang baik, karena anak mempelajari dan mengembangkan kemampuan motoriknya dengan meniru, maka ia perlu mendapat contoh yang tepat dan baik
- 4) Memberikan bimbingan agar anak dapat mengenali kesalahannya dan berusaha memperbaikinya.²¹

Perkembangan motorik anak akan lebih optimal jika lingkungan mendukung mereka untuk bergerak bebas. Stimulasi yang dapat dilakukan untuk mengembangkan motorik halus dapat berupa permainan menggali pasir dan tanah, menuang air, mengambil dan mengumpulkan batu-batuan, dedaunan dan benda-benda kecil lainnya, atau bermain kelereng di luar ruangan.²²

2. Permainan Dakon

a. Definisi Bermain dan Permainan

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi, dimana ada anak usia dini pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini tidak dapat dipisahkan, karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak-anak maka hal

²¹Ibid., 54.

²²Ibid., 55.

tersebut disebut bermain. Bermain harus dipahami sebagai upaya untuk membuat anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat.²³

Hurlock mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan bermain dimana kesenangan didapat dari kegiatan yang dilakukan oleh individu, seperti kesenangan dalam kegiatan berlari, atau membuat keterampilan dan lain-lain. Sedangkan bermain pasif adalah kegiatan bermain dimana kesenangan didapat dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain. Artinya anak tidak melakukan kegiatan bermain secara langsung, hanya sekedar melihat orang lain bermain atau sekedar menonton televisi. Dan yang seperti ini kadang disebut dengan hiburan.²⁴

Selain bermain, ada juga istilah pemain dan permainan. Pemain adalah orang yang melakukan kegiatan bermain, sedangkan permainan adalah sesuatu yang dijadikan atau digunakan untuk bermain. Menurut Freud dan Erikson permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai atau membebaskan diri dari kecemasan dan konflik. Karena dengan bermain, anak akan membebaskan tekanan-tekanan dan anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam.²⁵

²³Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, 6-7.

²⁴Ibid., 7.

²⁵Santrock, *Perkembangan Masa Hidup*, 273.

Adang Ismail sebagaimana dikutip Fadlillah berpendapat bahwa bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian. Pertama, bermain diartikan sebagai “*play*”, yaitu suatu kegiatan bersenang-senang tanpa memperhatikan dan mencari menang dan kalah. Kedua, bermain diartikan sebagai “*game*”, yang merupakan suatu aktivitas untuk bersenang-senang dan memerlukan menang atau kalah.²⁶ Selanjutnya menurut Parten, bermain adalah kegiatan sebagai sarana untuk bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.²⁷

b. Tujuan Bermain

Tujuan bermain anak usia dini tidak terlepas dari psikologi atau kepribadian anak. Tujuan bermain dimaksudkan untuk mengetahui peranan bermain dalam perkembangan anak usia dini. Bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik-motorik, agama-moral, intelektual dan sosial-emosional.²⁸

Secara umum tujuan bermain dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk, yaitu :

- 1) Untuk eksplorasi anak, maksudnya adalah mengeluarkan atau mencurahkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak, mengingat jiwa anak adalah berpetualang.

²⁶Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, 7.

²⁷Ibid., 8.

²⁸Ibid., 9.

- 2) Untuk eksperimen anak, maksudnya adalah melakukan serangkaian percobaan demi menghasilkan sesuatu yang diharapkan.
- 3) Untuk imitasi/tiruan anak, maksudnya adalah bermain merupakan suatu bentuk peniruan anak terhadap permainan yang dimainkan
- 4) Untuk adaptasi anak, maksudnya adalah bermain merupakan sarana untuk melatih anak-anak untuk beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan lingkungan.²⁹

c. Pentingnya Bermain

Bermain bagi anak usia dini sangat penting, karena melalui bermain anak mengalami proses pembelajaran. Bermain merupakan salah satu karakteristik anak usia dini dan sudah menjadi kebutuhan alamiah bagi mereka. Apabila kebutuhan bermain tidak terpenuhi maka dapat mengganggu proses perkembangan anak itu sendiri.³⁰

Secara gamblang berikut ini akan diuraikan alasan mengapa bermain sangat penting bagi anak usia dini, yaitu:

- 1) Menurut ahli pendidikan anak, cara belajar yang paling efektif bagi anak usia dini adalah melalui bermain dan permainan
- 2) Dengan bermain anak akan meningkatkan daya penalarannya dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebayanya dan membentuk daya imajinasinya.
- 3) Dengan bermain anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, disiplin, kerjasama, dan lain-lainnya.

²⁹Ibid., 10.

³⁰Ibid., 11.

- 4) Melalui bermain anak dapat mengembangkan semua aspek perkembangannya
- 5) Menurut konsep *edutainment*, belajar tidak akan berhasil dalam arti sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menegangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak berada dalam keadaan yang menyenangkan dan bahagia.³¹

d. Manfaat Bermain

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak dalam hampir semua aspek perkembangan anak, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, moral maupun sosial-emosional.³²

Lebih lanjut mengenai manfaat bermain bagi perkembangan anak dapat dilihat melalui uraian berikut:

- 1) Bermain mengembangkan kemampuan motorik. Melalui bermain anak belajar dan akhirnya mampu mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi, dan melalui bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.
- 2) Bermain mengembangkan kemampuan kognitif. Melalui bermain anak mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan objek dan menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek.

³¹Ibid., 12.

³²Ibid., 13.

- 3) Bermain mengembangkan kemampuan afektif. Kemampuan afektif atau sikap dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, yaitu dengan cara melaksanakan dan mengikuti aturan-aturan permainan yang telah dibuat dan disepakati bersama.
- 4) Bermain mengembangkan kemampuan bahasa. Anak dapat mengembangkan kemampuan bahasanya melalui bermain yaitu dengan cara berkomunikasi dengan temannya atau hanya sekedar menyampaikan gagasan atau menyatakan pikirannya.
- 5) Bermain mengembangkan kemampuan sosial. Pada saat bermain anak secara otomatis akan berinteraksi dengan teman-temannya. Interaksi tersebut mengajarkan kepada anak bagaimana merespon, memberi dan menerima, setuju atau menolak ide dan perilaku dari temannya.³³

Selain kelima aspek perkembangan tersebut, ada juga perkembangan lain yang dapat dikembangkan melalui bermain, antara lain: imajinasi, seni, kreativitas, dan moral agama. Semua aspek perkembangan anak akan terstimulasi dengan baik melalui bermain.³⁴

e. Prinsip-prinsip Bermain

Prinsip-prinsip bermain ini dimaksudkan untuk memberikan batasan dalam bermain, sehingga pelaksanaannya betul-betul berguna

³³Ibid., 14.

³⁴Ibid., 14.

bagi anak. Selain itu, prinsip ini juga dimaksudkan agar anak dapat bermain dengan aman dan nyaman, serta memiliki nilai edukasi.³⁵

Untuk mendapatkan gambaran lebih jelas tentang prinsip-prinsip dalam bermain, dapat diperhatikan dari uraian berikut:

- 1) Memiliki tujuan yang jelas. Setiap anak memiliki tujuan yang berbeda-beda dalam kegiatan permainan, tapi yang pasti tujuan secara umum anak bermain adalah untuk mendapatkan kepuasan.
- 2) Dilakukan dengan bebas. Anak-anak bebas memilih jenis permainan dan menentukan aturan-aturan dalam bermain. Anak bermain tidak bisa dipaksakan oleh orang lain. Selain itu bermain dilakukan secara bebas dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi dan berekspresi sesuai dengan apa yang diimajinasikannya.
- 3) Mementingkan proses bukan hasil. Proses belajar anak itu dilakukan pada saat anak melakukan kegiatan bermain, sedangkan hasil akhir dalam bermain itu nomor sekian. Hasil akhir hanya untuk menentukan kalah dan menang dan itu merupakan hal yang wajar, akan tetapi proses yang dilakukan itulah yang luar biasa.
- 4) Memperhatikan keselamatan. Keselamatan menjadi prioritas utama dalam setiap permainan. Jangan sampai kegiatan bermain membahayakan anak apalagi sampai membuat luka atau cedera dan trauma yang berkepanjangan. Bentuk permainan atau alat-alat yang

³⁵Ibid., 18.

digunakan dalam bermain harus diperhatikan oleh orang tua atau pendidik agar selalu menjamin keselamatan anak

- 5) Menyenangkan dan dapat dinikmati. Maksud dasar dari bermain adalah untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan, maka bermain harus memberikan rasa senang, gembira, dan membangkitkan semangat anak-anak.³⁶

f. Jenis Permainan

Di antara jenis-jenis permainan yang diteliti secara lebih luas adalah:

- 1) Permainan sensorimotor/praktis.

Permainan sensori motor adalah perilaku yang diperlihatkan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (*skema*) sensorimotor mereka. Bayi pada mulanya melibatkan diri dalam penjelajahan dan permainan transaksi visual dan motor pada perempat kedua tahun pertama kehidupan. Permainan praktis melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan-keterampilan baru sedang dipelajari atau ketika penguasaan dan koordinasi keterampilan fisik atau mental diperlukan dalam *games* atau olahraga. Permainan sensorimotor yang seringkali melibatkan permainan praktis utamanya muncul pada

³⁶Ibid., 20.

masa bayi, sedangkan permainan praktis dapat terjadi sepanjang hayat.³⁷

2) Permainan pura-pura/symbolis.

Jenis permainan ini terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol. Antara usia 9 dan 30 bulan, anak-anak meningkatkan penggunaan benda-benda di dalam permainan simbolis mereka. Mereka belajar mentransformasikan benda-benda ke dalam benda lain dan memperlakukan benda tersebut seolah-olah benda yang digantikannya. Seperti, seorang anak prasekolah memperlakukan meja seolah-olah mobil, dan berkata, “aku sedang memperbaiki mobil,” ketika ia memegang kaki meja. Jenis permainan hayalan ini seringkali nampak pada usia kurang lebih 18 bulan dan mencapai puncak pada usia 4 hingga 5 tahun, kemudian menurun secara berangsur-angsur dan minat anak seringkali beralih ke *games*.³⁸

3) Permainan sosial.

Ini adalah jenis permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman-teman sebaya. Permainan sosial dengan teman-teman sebaya meningkat secara dramatis selama tahun-tahun prasekolah. Selain permainan sosial dengan teman-teman sebaya dan permainan kelompok pura-pura atau sosiodrama, bentuk lain permainan sosial adalah permainan yang kasar dan kacau. Pola-

³⁷Santrock, *Perkembangan Masa Hidup*, 274.

³⁸*Ibid.*, 274.

pola gerakan permainan kasar dan kacau terkadang sama dengan permainan permusuhan (berlari, mengejar, bergulat, melompat, terjatuh, memukul), tetapi dalam permainan kasar dan kacau perilaku-perilaku seperti ini diikuti dengan tanda-tanda seperti tertawa dan gerakan tangan terbuka yang menandakan bahwa ini adalah permainan.³⁹

4) Permainan konstruktif.

Jenis permainan ini mengkombinasikan kegiatan sensorimotor/praktis yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Permainan ini terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri. Permainan ini meningkat pada tahun-tahun prasekolah ketika permainan simbolis meningkat dan permainan sensorimotor menurun, dan permainan praktis digantikan dengan permainan konstruktif. Permainan konstruktif ini juga dapat digunakan pada tahun-tahun sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berpikir, dan pemecahan masalah. Tetapi perbedaan antara pekerjaan dan permainan kadang-kadang tidak jelas di kelas sekolah dasar.⁴⁰

³⁹Ibid., 275.

⁴⁰Ibid., 275.

5) Pertandingan.

Pertandingan, yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang. Pada tahun-tahun sekolah dasar pertandingan menonjolkan makna suatu tantangan. Tantangan ini ada apabila dua atau lebih anak memiliki keterampilan yang diperlukan dalam bermain dan dapat memahami aturan-aturan permainan.⁴¹

Secara singkat, permainan adalah suatu konsep yang multidimensional dan kompleks. Jenis permainan beragam mulai dari latihan sensorimotor yang ditemukan oleh bayi, mengendarai sepeda roda tiga oleh seorang anak prasekolah, hingga partisipasi anak yang lebih tua di dalam pertandingan yang terorganisir.⁴²

g. Variasi Nama Permainan Dakon

Permainan dakon ini merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih digunakan sebagai kegiatan bermain oleh anak-anak. Permainan dakon ini memiliki nama yang berbeda sesuai dengan daerah permainan ini biasa dimainkan.

- 1) Di Suriah dan Mesir dakon disebut “Mancala”
- 2) Di India dakon disebut “Khutka Bola”
- 3) Di Amerika Serikat dakon disebut “Chuba”

⁴¹Ibid., 275.

⁴²Ibid., 275.

- 4) Di Kepulauan Carribean dakon disebut “Wam atau Awari”
- 5) Di Filiphina disebut “Sungka”
- 6) Di Afrika disebut “Bantumi”.⁴³

Sedangkan di Indonesia sendiri dakon mempunyai sebutan yang bermacam-macam sesuai dengan daerah masing-masing.

- 1) Di Aceh dakon disebut “Meuseb, Meulieh, dan congkak,
- 2) Di Sumatera disebut dengan “Bajongkoq, Kololeh”,
- 3) Di Bali dakon disebut “Mechiwa”,
- 4) Di Sumbawa dakon disebut dengan “Matoe”,
- 5) Di Flores disebut “Sai”,
- 6) Di Kalimantan disebut “Aw-li-on-nam-ot-tjin”,
- 7) Di Kalimantan Tengah dan Selatan disebut “Dakuan”,
- 8) Di Sulawesi disebut “Galajang, dara”,
- 9) Di Jawa disebut “Congklak, Dakon”.⁴⁴

h. Bahan dan Alat Permainan Dakon

Papan dakon ini mempunyai model yang berbeda-beda, ada yang terbuat dari plastik, logam, atau tanah di kawasan pedalaman, dan tempurung kelapa agar tangan tidak kotor. Walaupun bentuk dakon berbeda-beda tetapi modelnya hampir sama, yakni memiliki 16 lubang, masing-masing 8 lubang berbaris di depan dan di belakang disebut lubang atau kampung, dan 1 lubang di pojok kanan dan kiri disebut lumbang atau rumah. Biji dakon, biji yang digunakan juga

⁴³Iswinarti, *Permainan Tradisional*, 64.

⁴⁴Ibid., 64.

bermacam-macam, ada yang menggunakan biji sawo, biji srikaya, biji sirsak, kerikil ataupun biji-biji buatan dari plastik. Biji yang digunakan untuk permainan ini membutuhkan 96 biji atau tergantung kebutuhan dan kesepakatan para pemain. Bahan dan alat ini kadang divariasikan menggunakan tanah sebagai pengganti papan dengan cara tanah tersebut dilubangi dengan tumit kaki hingga tanah berlubang dan bisa dimasukkan biji.⁴⁵

i. Prosedur Permainan Dakon

1) Aturan permainan

- a) Pemain terdiri dari 2 orang
- b) Pemain harus menyebar biji secara satu persatu dan secara berurutan ke semua lubang kecuali lubang lumbung milik musuh.
- c) Jika biji terakhir yang disebar itu jatuh ke lubang kosong milik kita, maka kita bisa mengambil biji di lubang lawan yang berada tepat di seberang lubang kosong milik kita untuk ditaruh ke lumbung kita. Ini biasanya disebut “nembak”.⁴⁶

2) Cara bermain

- a) Biji dakon yang berjumlah kurang lebih 96 disebar ke seluruh lubang di papan dakon, kecuali lubang di pojok kanan dan kiri (lumbung atau rumah)

⁴⁵Ibid., 65.

⁴⁶Ibid., 65.

- b) Setelah selesai, pemain melakukan undian dengan suit dulu dan yang menang mendapatkan giliran pertama untuk bermain.
- c) Permainan dimulai dengan mengambil seluruh biji di satu lubang dan menyebarkan satu persatu ke lubang lain secara urut, termasuk ke lubang lawan. Adapun cara menyebarkannya harus memutar sesuai dengan arah jarum jam.
- d) Jika melewati lubang pojok (lambung) milik kita maka harus mengisi lubang tersebut dengan 1 biji, tetapi jika melewati lambung milik lawan kita tidak perlu mengisinya, agar jumlah biji di lambung milik kita lebih banyak daripada biji di lambung milik lawan.
- e) Jika biji terakhir yang disebar jatuh ke lubang kosong milik kita, maka kita bisa mengambil biji di lubang lawan yang berada tepat di seberang lubang kosong milik kita untuk ditaruh di lambung milik kita. Hal ini biasa disebut “nembak”.
- f) Agar giliran bermain menjadi lama, maka kita harus mengatur strategi agar biji yang terakhir berada dalam genggamannya kita jatuh ke lubang yang ada isi/biji, meskipun itu lubang milik lawan.
- g) Jika biji terakhir jatuh tepat di lubang kosong milik lawan, maka pemain harus berhenti dan berganti pemain satunya/lawan.

- h) Jika biji yang ada di semua lubang (milik kita atau milik lawan) sudah habis maka permainan selesai
- i) Menang atau kalah permainan ini ditentukan oleh banyaknya biji yang berhasil dikumpulkan di lubang lumbung masing-masing pemain.⁴⁷

j. Analisis Psikologis Permainan Dakon

Dakon merupakan permainan yang sering dilakukan oleh anak perempuan. Alat yang dibutuhkan adalah tempat atau papan dakon dan biji-bijian. Permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain. Adapun manfaat dari permainan ini adalah melatih atau mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, dan sosial.⁴⁸

3. Langkah-langkah Pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA)

a. Perencanaan

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rancangan bagi guru RA untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Rencana pembelajaran harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya dan kemampuan individual) anak.⁴⁹

Rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran adalah:

⁴⁷Ibid., 67.

⁴⁸Ibid., 67.

⁴⁹Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal, 36.

- 1) Memahami Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagai hasil akhir program pendidikan anak usia dini di Raudhatul Athfal (Kompetensi Inti)
- 2) Memahami Kompetensi Dasar sebagai capaian hasil pembelajaran
- 3) Menetapkan materi pembelajaran sebagai muatan untuk pengayaan pengalaman anak.⁵⁰

Perencanaan pembelajaran di RA tidak jauh beda dengan perencanaan dalam pembelajaran lainnya, yaitu menyusun Program Semester (Promes), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

- 1) Program Semester (Promes)

Penyusunan Promes dilakukan dengan langkah berikut:

- a) Membuat daftar tema satu semester
- b) Mengembangkan tema menjadi sub tema atau sub-sub tema.
- c) Menentukan alokasi waktu untuk setiap tema, sub tema, atau sub-sub tema
- d) Menetapkan Kompetensi Dasar (KD) di setiap tema
- e) Penulisan KD dapat ditulis lengkap atau dapat dituliskan kodenya saja
- f) KD dapat diulang-ulang di tiap tema/sub tema/sub-sub tema yang berbeda

⁵⁰Ibid, 36.

- g) Tema/sub tema/sub-sub tema yang sudah ditentukan di awal dapat berubah bila ada kondisi tertentu dengan melibatkan anak tanpa harus merubah KD yang sudah ditetapkan
- h) Tulis landasan Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman guru RA di dalam menjelaskan pengetahuan yang sesuai tema kepada anak.⁵¹

2) RPPM

RPPM disusun untuk pembelajaran selama satu minggu.

RPPM dijabarkan dari Program Semester. RPPM berisi:

- a) Identitas program layanan,
- b) KD yang dipilih,
- c) Materi pembelajaran,
- d) Rencana kegiatan.⁵²

3) RPPH

RPPH adalah acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. RPPH disusun dan dilaksanakan oleh pendidik.

Format RPPH tidak harus baku, tetapi memuat komponen-komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH terdiri dari:

- a) Identitas program,
- b) Materi,
- c) Alat dan bahan,
- d) Kegiatan pembukaan,

⁵¹Ibid, 37.

⁵²Ibid., 37.

- e) Kegiatan inti,
- f) Kegiatan penutup,
- g) Rencana penilaian.⁵³

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran langsung dan tidak langsung yang terjadi secara terintegrasi dan tidak terpisah. Pembelajaran langsung adalah proses pembelajaran melalui interaksi langsung antara anak dengan sumber belajar yang dirancang dalam Promes, RPPM dan RPPH. Pembelajaran langsung berkenaan dengan pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang terkandung dalam Kompetensi Inti 3 (sikap spiritual) dan Kompetensi 4 (keterampilan). Sedangkan pembelajaran tidak langsung adalah pembelajaran yang tidak dirancang secara khusus namun terjadi dalam proses pembelajaran langsung.⁵⁴

Pembelajaran di RA dilaksanakan dalam tahapan kegiatan pembukaan, inti, dan penutup.

1) Kegiatan pembukaan

Kegiatan pembukaan dilakukan untuk menyiapkan anak secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan ini berhubungan dengan pembahasan sub tema atau sub-sub tema yang akan dilaksanakan. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan antara lain:

⁵³Ibid., 41.

⁵⁴Ibid., 63.

- a) Berbaris
- b) Mengucap salam
- c) Berdoa
- d) Bercerita atau berbagi pengalaman.⁵⁵

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti, merupakan upaya kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sebagai dasar pembentukan sikap, perolehan pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan inti dilaksanakan dengan pendekatan saintifik meliputi kegiatan:

- a) Mengamati,
- b) Menanya
- c) Mengumpulkan informasi,
- d) Menalar
- e) Mengkomunikasikan.⁵⁶

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup, merupakan kegiatan yang bersifat penenangan. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam kegiatan penutup antara lain:

- a) Membuat kesimpulan sederhana dari kegiatan yang telah dilakukan, termasuk didalamnya adalah pesan moral yang akan disampaikan

⁵⁵Ibid., 63.

⁵⁶Ibid., 64.

- b) Nasihat-nasihat yang mendukung pembiasaan yang baik
- c) Refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- d) Membuat kegiatan penenangan seperti bernyanyi, bersyair, dan bercerita yang sifatnya menggembirakan, dan
- e) Menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.⁵⁷

c. Evaluasi

Evaluasi adalah suatu proses sistematis menetapkan nilai tentang sesuatu hal, seperti objek, proses, unjuk kerja, kegiatan, hasil, tujuan, atau hal lain berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Evaluasi merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur keefektifan sistem mengajar/belajar sebagai suatu keseluruhan.⁵⁸

Penilaian merupakan proses pengolahan data dengan cara pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kemampuan dan karya anak untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak.⁵⁹

Teknik yang digunakan untuk penilaian kompetensi kemampuan siswa di RA adalah sebagai berikut:

⁵⁷Ibid., 64.

⁵⁸Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 147.

⁵⁹Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal, 77.

- 1) Observasi atau pengamatan, yaitu teknik penilaian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran baik secara langsung atau tidak langsung dengan menggunakan lembar observasi, catatan, menyeluruh atau jurnal, dan rubrik.
- 2) Percakapan, merupakan teknik penilaian yang dapat digunakan baik pada saat kegiatan terpimpin maupun bebas.
- 3) Penugasan, yaitu teknik penilaian berupa pemberian tugas yang akan dikerjakan anak dalam waktu tertentu baik secara individu ataupun kelompok serta secara mandiri ataupun didampingi.
- 4) Unjuk kerja, merupakan teknik penilaian yang melibatkan anak dalam bentuk pelaksanaan suatu aktivitas yang dapat diamati.
- 5) Penilaian hasil karya, merupakan teknik penilaian dengan melihat produk yang dihasilkan oleh anak setelah melakukan kegiatan.
- 6) Pencatatan anekdot, yaitu teknik penilaian yang dilakukan dengan mencatat seluruh fakta, menceritakan situasi yang terjadi, apa yang dilakukan dan dikatakan anak.
- 7) Portofolio, yaitu kumpulan atau rekam jejak berbagai hasil kegiatan anak secara berkesinambungan dan catatan pendidik tentang berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai salah satu bahan untuk menilai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.⁶⁰

⁶⁰Ibid., 81.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Salah satu komponen penting dalam penelitian adalah mengenai metode. Dengan menggunakan metode yang tepat, maka penelitian bisa dilakukan dengan mudah dan lebih terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.⁶¹

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti menekankan sifat realitas yang terbangun secara sosial, hubungan erat antara peneliti dan subyek yang diteliti.⁶²

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian ini memusatkan permasalahan kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat

⁶¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 3.

⁶²Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2015), 33-34.

penelitian berlangsung. Melalui jenis penelitian ini peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.⁶³

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah Raudhatul Athfal (RA) Al-Muqorrobin Dusun Kalisat Utara Desa Kalisat Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember.

Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian yaitu:

1. RA Al-Muqorrobin adalah salah satu Raudhatul Athfal yang mengajarkan tentang pendidikan formal dan agama yang seimbang, dan merupakan RA tertua di Kecamatan Kalisat
2. RA Al-Muqorrobin meskipun jauh dari jalan raya tetapi tempatnya ditengah-tengah pemukiman yang keagamaannya kental yang sudah menerima pendidikan formal atau pendidikan umum
3. Peneliti ingin mengetahui lebih mendalam tentang penerapan permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa khususnya di kelompok A di RA Al-Muqorrobin Kalisat, Jember.

C. Subyek Penelitian

Adapun informan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru kelompok A yaitu Mufliatun Hasanah yang diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti melalui wawancara tentang pengembangan motorik halus melalui permainan dakon.

⁶³Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, 6.

2. Kepala RA. Al-Muqorrobin yaitu Nur Fadilah yang akan dimintai data meliputi profil lembaga, data guru, data siswa dan data pendukung lainnya.
3. Guru lain di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin yaitu Nurul Aisyah yang diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti melalui wawancara tentang pengembangan motorik halus melalui permainan dakon yang sudah dilakukan oleh guru kelompok A.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga macam teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Observasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan untuk mengamati pengembangan motorik halus yang dilakukan oleh Muflihatun Hasanah melalui permainan dakon pada siswa kelompok A di RA Al-Muqorrobin.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga dapat diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk di jawab pada kesempatan lain. Wawancara merupakan alat *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan

penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan.⁶⁴

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara dengan guru kelompok A, kepala RA Al-Muqorrobin dan guru lain di RA Al-Muqorrobin untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁶⁵

Dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan dalam penelitian dan praktek mengenai suatu fenomena dalam suatu bidang. Partisipan penelitian mencatat semua kejadian yang diteliti dalam catatan harian atau jurnal. Peneliti kemudian melakukan analisis konten terhadap hasil-hasil kajian, laporan-laporan, maupun catatan-catatan penelitian.⁶⁶

Adapun data yang diperoleh dari metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah:

- a. Proses pembelajaran di kelompok A
- b. Perangkat pembelajaran
- c. Hasil evaluasi terhadap pembelajaran

⁶⁴Noor, *Metodologi Penelitian*, 138-139.

⁶⁵Sugiyono, *Metode Penelitian*, 240.

⁶⁶Durri Andiani, dkk, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 54.

- d. Profil lembaga RA Al-Muqorrobin Kalisat, Jember
- e. Visi misi RA Al-Muqorrobin, Kalisat, Jember
- f. Jumlah Peserta didik RA Al-Muqorrobin Kalisat, Jember
- g. Jumlah guru atau tenaga pendidikan RA Al-Muqorrobin Kalisat, Jember

E. Analisis data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif, yaitu analisis data telah dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Miles, dkk. adalah sebagai berikut:

1. *Data Condensation* (Kondensasi Data)

Kondensasi data menurut Miles, Huberman, dan Saldana mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan/atau mentransformasikan data yang muncul dalam korpus penuh (badan) catatan lapangan penulis, transkrip wawancara, dokumen dan bahan empiris lainnya. Dengan menggunakan data kondensasi maka data akan menjadi lebih mantap/kuat).⁶⁷

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang

⁶⁷Miles, dkk, *Analisis Data Kualitatif-Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*, (Jakarta: UI Press, 2009), 12.

terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.⁶⁸

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁶⁹

F. Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan yang dicapai dan menunjukkan kevalidan hasil temuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan yang diteliti. Dalam hal ini, peneliti menggunakan triangulasi.⁷⁰

Teknik triangulasi digunakan untuk menguji tingkat kepercayaan penelitian kualitatif. Teknik ini lebih mengutamakan efektifitas hasil penelitian. Dalam penelitian ini akan menggunakan triangulasi metode dan sumber data yaitu:

1. Triangulasi metode

Triangulasi metode digunakan untuk mengecek efektifitas metode yang digunakan dalam penelitian. Selain menggunakan observasi, peneliti

⁶⁸Sugiyono, *Metode Penelitian*, 141.

⁶⁹Ibid., 141.

⁷⁰Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 169.

juga menggunakan metode wawancara dan dokumentasi dalam mengumpulkan data yang sama.

2. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber data dimaksudkan peneliti melakukan pencarian data yang sama pada sumber data yang berbeda. Misalnya, selain menanyakan kepada guru kelompok A, peneliti juga mengkonfirmasi masalah yang sama pada guru lain, tenaga tata usaha atau kepala sekolah.⁷¹

G. Tahap-tahap Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa tahapan penelitian:

1. Tahap pra lapangan

Dalam tahap penelitian lapangan terdapat enam tahapan. Tahapan tersebut juga dilalui oleh peneliti sendiri, adapun enam tahapan penelitian tersebut ialah:

- a. Menyusun rancangan penelitian
- b. Memilih lapangan penelitian
- c. Mengurus perizinan
 - a. Menjajaki dan menilai lapangan
 - b. Memilih dan memanfaatkan partisipan
 - c. Menyiapkan perlengkapan penelitian

2. Tahap pekerjaan lapangan

⁷¹Ibid., 169.

Pada tahap ini peneliti mulai mengadakan kunjungan langsung ke lokasi penelitian dan mulai mengumpulkan data-data yang diperlukan yaitu dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

3. Tahap paska penelitian

Setelah data di lapangan terkumpul maka langkah selanjutnya adalah tahap analisis data, pada tahap ini aktifitas yang akan dilakukan adalah:

- a. Data yang sudah terkumpul dianalisis secara keseluruhan dan dideskripsikan dalam bentuk teks.
- b. Data yang telah diseleksi dan yang telah diidentifikasi disajikan dan diformulasikan dalam bentuk uraian kalimat
- c. Penarikan kesimpulan, memberikan kesimpulan atas data-data yang sudah terkumpul.

IAIN JEMBER

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin

RA. Al-Muqorrobin berdiri tahun 2000 di Dusun Utara RT. 02 RW. 22 Desa Kalisat Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember. Awal mula berdirinya RA. Al-Muqorrobin adalah ketika salah satu tokoh masyarakat melihat banyak anak usia balita yang hanya bermain setiap harinya, maka tokoh tersebut meminta tolong seorang temannya yang dari kota agar bersedia membantu terwujudnya sekolah ini. Maka pada suatu hari masyarakat setempat dikumpulkan untuk mengadakan musyawarah tentang pembentukan lembaga Raudhatul Athfal ini, mengingat lembaga Anak Usia Dini waktu itu hanya ada di pusat Kecamatan yang jaraknya kurang lebih 3 km. Akhirnya disepakati pendirian lembaga ini dengan diberi nama Raudhatul Athfal (RA) Al-Muqorrobin.⁷²

Sepanjang perjalanan dari tahun ke tahun sekolah ini telah banyak mengalami kemajuan dan perubahan dari segi sarana dan prasarana, jumlah peserta didik dan tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan. Saat ini Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin memiliki peserta didik sebanyak kurang lebih 53 orang yang awalnya hanya sebanyak 10 orang.

⁷²Dokumen RA. Al-Muqorrobin

2. Profil/Identitas Lembaga

- a. Nama Sekolah : RA. Al-Muqorrobin
- b. Alamat : Dusun Kalisat Utara RT. 02
RW. 22 Desa Kalisat
- c. Kecamatan : Kalisat
- d. Kabupaten : Jember
- e. No. Telp : 082338482389
- f. Tahun Berdiri : 2000
- g. NSRA : 101235090052
- h. NPSN : 69745098
- i. NPWP : 03.318.200.1-626.000
- j. Nama Yayasan Penyelenggara : Yayasan Raudhatul
Muqorrobin
- k. Nama Ketua Yayasan : Ahmad Saikholik
- l. Alamat Yayasan : Dusun Kalisat Utara RT. 02
RW. 22 Desa Kalisat
- m. Nomor Akte/Tanggal : 69/07 Januari 2016
- n. Nama Notaris : Nurul Kusuma Wardani,
SH., M. KN.
- o. SK Menkumham : No. AHU-
0000677.AH.01.04. Th. 2016
- p. Tanggal : 07 Januari 2016
- q. Nama Kepala : Nur Fadilah

- r. Kategori RA : Reguler
- s. Kepemilikan Tanah : Milik Yayasan
- t. Luas Tanah : 300 m²
- u. Luas Bangunan : 16x5 m²
- v. Jumlah Guru/Karyawan : 5
- w. Jumlah Siswa : 53.⁷³

3. Visi, Misi, dan Tujuan Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin

- a. Visi: Terciptanya generasi Islami yang berakhlakul karimah
- b. Misi
 - 1) Mengembangkan lembaga yang Islami, inovatif, kompetitif dan meraih prestasi
 - 2) Mendidik dan melaksanakan pembelajaran dengan efektif
 - 3) Mencetak generasi salih dan salimah.
- c. Tujuan
 - 1) Tujuan Umum
 - a) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
 - b) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas

⁷³Dokumen RA. Al-Muqorrobin

pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

- c) Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik, kemandirian, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.
- d) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

2) Tujuan Khusus

- a) Terwujudnya anak yang mampu mengaplikasikan nilai-nilai agama Islam sejak dini
- b) Terwujudnya anak yang berakhlaqul karimah
- c) Terwujudnya anak yang sehat, jujur, senang belajar dan mandiri
- d) Terwujudnya anak yang mampu merawat dan peduli terhadap diri sendiri dan teman
- e) Terwujudnya anak yang mampu berfikir, berkomunikasi, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, karya dan gerakan sederhana

- f) Terciptanya iklim belajar yang kondusif bagi penyelenggaraan pendidikan, perawatan, pengasuhan dan perlindungan anak.⁷⁴

4. Keadaan Siswa Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin

Keadaan atau jumlah siswa di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin terus bertambah setiap tahunnya. Dari murid pertama pada tahun 2000 hanya 10 siswa, kemudian pada tahun 2015 berjumlah 41 siswa, dan saat ini tahun ajaran 2018/2019 sudah mencapai 53 siswa.⁷⁵

Tabel 4.1
Keadaan Siswa Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin

Tahun Ajaran	Kelas A		Kelas B		Jumlah		Jml Rombel
	Jumlah Siswa		Jumlah Siswa		Jumlah Siswa		
	L	P	L	P	L	P	
2015/2016	11	6	8	16	19	22	2
2016/2017	19	19	9	6	28	15	2
2017/2018	18	10	12	10	30	20	2
2018/2019	15	13	15	10	30	23	2

⁷⁴Dokumen RA. Al-Muqorrobin

⁷⁵Ibid.

5. Data Guru Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin

Guru-guru di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin seluruhnya berjumlah 5 orang, termasuk Kepala Sekolah, Bendahara, dan Tata Usaha (TU). Kelima orang guru tersebut rata-rata pendidikan terakhir adalah SLTA, kecuali Bendahara yang sudah S1.⁷⁶

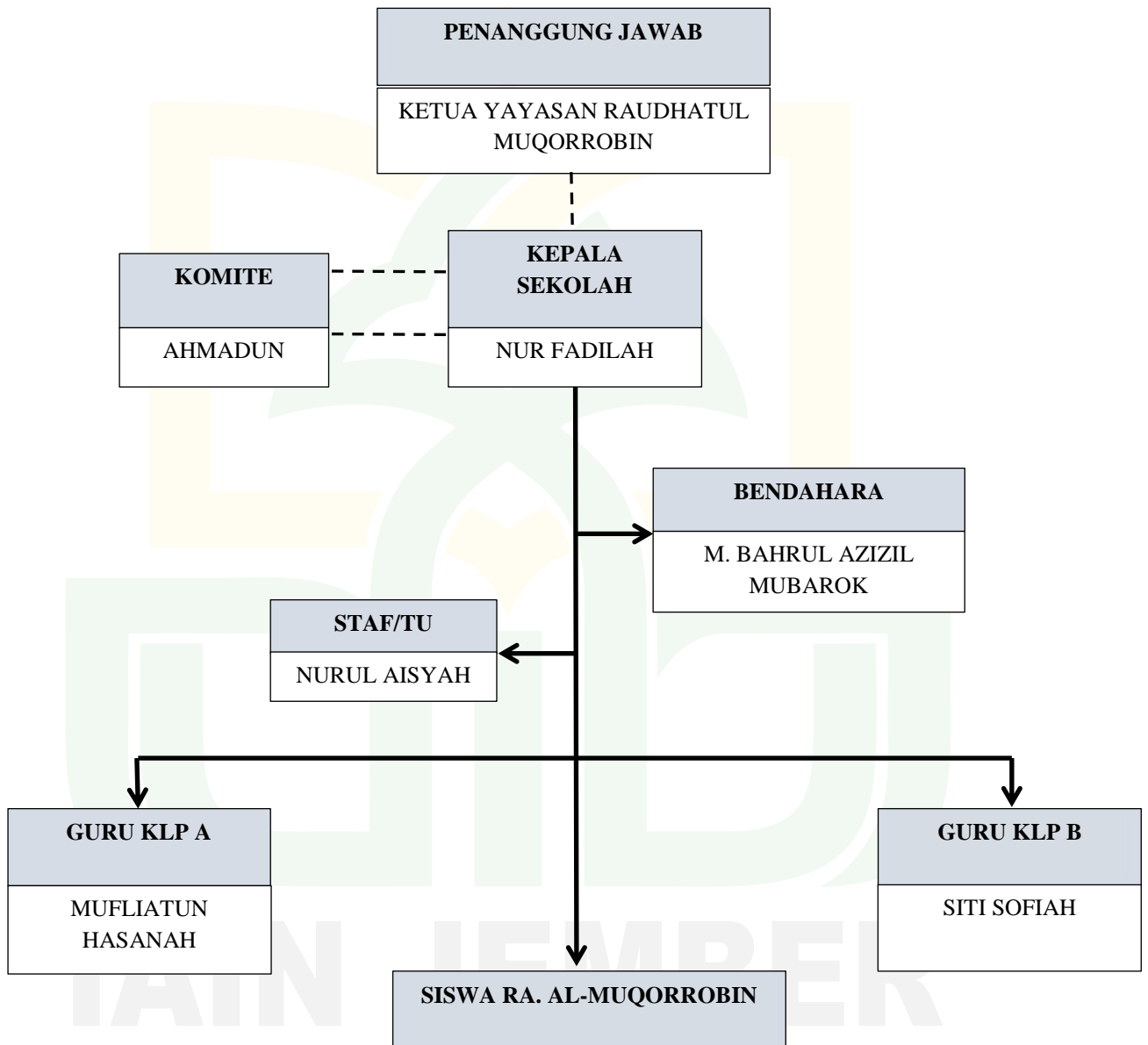
Tabel 4.2
Data Guru Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin

No.	Nama	TTL	Pend. Terakhir	Jabatan	TMT	Alamat
1.	Nur Fadilah	Jember, 10 Mei 1978	SLTA	Kepala	14 Juli 2000	RT.02 RW.22 Dsn Utara Kalisat
2.	M. Bahrul Azizil Mubarak	Jember, 06 Mei 1996	S1	Bendahara	02 Januari 2018	RT.02 RW.22 Dsn Utara Kalisat
3.	Mufliatun Hasanah	Jember, 13 Oktober 1991	SLTA	Guru	09 Juli 2012	RT.02 RW.22 Dsn Utara Kalisat
4.	Siti Sofiah	Jember, 24 Agustus 1998	SLTA	Guru	18 Juli 2016	RT.03 RW.07 Ajung Kalisat
5.	Nurul Aisyah	Jember, 25 Mei 1992	SLTA	Staf/TU	18 Juli 2016	RT.01 RW.22 Dsn Utara Kalisat

⁷⁶Dokumen RA. Al-Muqorrobin

6. Struktur Organisasi Sekolah⁷⁷

Bagan 4.1



Keterangan:

----- = Garis koordinasi

————— = Garis instruksi

⁷⁷Dokumen RA. Al-Muqorrobin

B. Penyajian Data dan Analisis Data

Penyajian data dan analisis data memuat tentang uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada bab III. Sebagai bukti dan hasil dari penelitian maka perlu disajikan beberapa data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut merupakan jalan untuk mendapatkan data atau informasi yang benar-benar dapat dipertanggung jawabkan berkaitan dengan judul penelitian yaitu: *Pengelolaan Pembelajaran Pengembangan Motorik Halus Melalui Permainan Dakon pada Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember Tahun Ajaran 2018/2019*. Penyajian data ini juga untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang sudah menjadi fokus dari penelitian ini. Oleh sebab itu, untuk lebih jelasnya peneliti memaparkannya sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya.

Berikut data-data yang ada dan mengacu pada fokus penelitian, diantaranya:

1. Perencanaan Pembelajaran Permainan Dakon untuk Mengembangkan Motorik Halus Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin

Mufliatun Hasanah merencanakan pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang berpedoman pada program Semester (Promes) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mingguan (RPPM).⁷⁸ Kurikulum yang digunakan di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin adalah Kurikulum 2013, sebagaimana pernyataan dari Nur Fadilah selaku kepala sekolah, dan Mufliatun Hasanah sebagai guru di kelompok A. Sementara Promes dan RPPM yang digunakan oleh Mufliatun Hasanah adalah Promes dan RPPM yang sudah disusun bersama di Kelompok Kerja Raudhatul Athfal di kecamatan Kalisat yang selanjutnya disalin dan digunakan di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin. Selanjutnya RPPH yang dibuat oleh Mufliatun Hasanah sudah disesuaikan dengan keadaan dan situasi di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin.⁷⁹

Berdasarkan RPPH yang didapatkan penulis, diketahui bahwa RPPH yang disusun oleh Mufliatun Hasanah tercermin identitas program yang meliputi nama dan alamat lembaga, model pembelajaran, hari dan tanggal, kelompok usia, tema dan sub tema, materi dalam kegiatan, alat dan bahan, kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup, waktu dan sumber, serta penilaian yang meliputi lingkup perkembangan, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dan indikator, dan teknik penilaian. Kegiatan pembukaan waktunya 30 menit, kegiatan inti 60 menit, istirahat 30 menit dan kegiatan penutup 30 menit.⁸⁰

Mufliatun Hasanah juga menjelaskan mengenai perencanaan pembelajaran berupa pembuatan RPPH, yaitu untuk penyusunan RPPH beliau melihat contoh format yang ada di Pedoman Kurikulum RA. Dari

⁷⁸Dokumen RA. Al-Muqorrobin.

⁷⁹Nur Fadilah dan Mufliatun Hasanah, *Wawancara*, Jember, 15 Maret 2019.

⁸⁰Observasi, Jember, 15 Maret 2019.

contoh format tersebut beliau tambah beberapa hal lain disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan lembaga. RPPH yang disusun oleh beliau merupakan penjabaran dari Promes dan RPPM yang sudah ada.⁸¹

Dalam kegiatan belajar mengajar pasti ada sumber belajar sebagai pendukung di dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan, sesuai dengan pernyataan Mufliatun Hasanah yang mengatakan bahwa untuk sumber belajar beliau biasanya menggunakan buku paket atau membuat sendiri, misalnya untuk kegiatan mewarnai dan lain-lain. Untuk permainan yang biasa dimainkan anak-anak beliau mengatakan bahwa sekolah menyediakan alat-alat permainannya atau memanfaatkan apa yang ada di sekitar sekolah.⁸²

Sedangkan untuk perencanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa di kelompok A, dari RPPH penulis ketahui bahwa Mufliatun Hasanah menyiapkan alat permainannya yaitu papan dakon dan bijinya, dilanjutkan dengan memilih pemain. Guru memilih anak-anak yang akan bermain sesuai jenis kelamin, laki-laki dengan laki-laki dan perempuan dengan perempuan, misalnya Yusril dengan Ferdi, Tasya dengan April, dan seterusnya. Untuk permainan dakon di kegiatan inti beliau hanya memilih 4 anak yang akan bermain, karena masih ada kegiatan lain. Ketika 4 anak ini bermain secara bergiliran, yang lain menjadi penonton dan mengamati temannya yang

⁸¹Mufliatun Hasanah, *Wawancara*, Jember, 15 Maret 2019.

⁸²Mufliatun Hasanah, *Wawancara*, Jember, 15 Maret 2019.

sedang bermain dakon. Apabila jam istirahat anak-anak bebas bermain dengan permainan dakon atau permainan lainnya yang disukai anak-anak.⁸³

Dari hasil observasi diatas dapat disimpulkan bahwa untuk perencanaan pengembangan motorik halus melalui permainan dakon, guru melaksanakannya diawali dengan menyiapkan alat permainannya yaitu papan dakon dan bijinya, dilanjutkan dengan memilih pemain. Guru kelompok A memilih anak-anak yang akan bermain sesuai jenis kelamin, laki-laki dengan laki-laki dan perempuan dengan perempuan. Untuk permainan dakon di kegiatan inti guru kelompok A hanya memilih 4 anak yang akan bermain, karena masih ada kegiatan lain. Ketika 4 anak ini bermain secara bergiliran, yang lain menjadi penonton dan mengamati temannya yang sedang bermain dakon. Apabila jam istirahat anak-anak bebas bermain dengan permainan dakon atau permainan lainnya yang disukai anak-anak.

Berdasarkan kajian yang peneliti lakukan terhadap dokumen berupa RPPH mulai dari penyusunannya dan memilih metode dan sumber belajar yang sesuai serta Promes dan RPPM yang ada pada guru kelompok A, apa yang disampaikan diatas betul adanya sebagaimana terlampir.

Dari hasil observasi, wawancara, dan kajian dokumen yang peneliti lakukan dapat ditemukan bahwa perencanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa yang dilakukan oleh

⁸³Observasi, Jember, 15 Maret 2019.

Mufliatun Hasanah berupa Promes dan RPPM sudah ada dari Kelompok Kerja Raudhatul Athfal kecamatan, sedangkan RPPH dibuat sendiri oleh guru sebagai persiapan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Dakon untuk Mengembangkan Motorik Halus Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin

Untuk mengetahui pelaksanaan pengembangan motorik halus dengan permainan dakon pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin, peneliti menggunakan observasi non partisipan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh Mufliatun Hasanah.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan terhadap pembelajaran permainan dakon yang dilakukan oleh Mufliatun Hasanah di kelompok A, penulis ketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pembukaan, dilanjutkan dengan kegiatan inti, istirahat dan selanjutnya adalah penutup.⁸⁴

Hasil observasi tersebut didukung dengan pernyataan Mufliatun Hasanah dalam wawancara yang menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang beliau lakukan adalah meliputi pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan ditutup dengan penutup.⁸⁵

Pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas sesuai dengan RPPH yang telah dibuat terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, istirahat, kemudian penutup.

⁸⁴Observasi, Jember, 15 Maret 2019.

⁸⁵Mufliatun Hasanah, *Wawancara*, Jember, 19 Maret 2019.

Berdasarkan pengamatan peneliti serta wawancara dengan Mufliatun Hasnah dalam pelaksanaan pengembangan motorik halus dengan permainan dakon pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin terdapat tahapan-tahapan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik yaitu:

a. Pembukaan

Peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembukaan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh Mufliatun Hasanah, yaitu kegiatan awal diawali dengan baris berbaris dulu di depan kelas, setelah mendengar bel berbunyi semua anak berbaris di depan kelas. Guru kelompok A dan kelompok B mengatur barisan anak-anak. Anak laki-laki berbaris di sebelah kanan dan anak perempuan di sebelah kiri. Pada saat berbaris guru dan semua anak membaca ikrar / dua kalimat syahadat, menyanyi mars Raudhatul Athfal, membaca hadits-hadits pilihan, dan beberapa surat pendek dalam Al-Qur'an, kemudian masuk satu persatu ke kelas masing-masing setelah bersalaman dengan ibu-ibu guru. Yang boleh masuk duluan adalah kelompok yang barisannya lurus, dan ternyata yang lurus adalah barisan anak perempuan, jadi barisan anak perempuan masuk duluan, diikuti oleh barisan anak laki-laki. Di dalam kelas kelompok A semua anak duduk di atas karpet, guru memandu anak-anak membaca doa-doa, melakukan presensi, dan menyampaikan materi yang akan

dilaksanakan hari ini sesuai dengan tema untuk minggu ini. Untuk kegiatan awal atau pembukaan ini waktunya 30 menit.⁸⁶

Hasil observasi tersebut diperkuat dengan wawancara dengan Mufliatun Hasanah tentang proses pembelajaran secara langsung. Mufliatun Hasanah menjelaskan bahwa kegiatan pembukaan dimulai dengan berbaris di depan kelas. Setelah berbaris anak-anak satu persatu bersalaman kepada ibu guru dan langsung masuk ke kelas masing-masing. Di dalam kelas kelompok A semua anak langsung duduk di atas karpet, kemudian guru mengajak anak untuk membaca doa-doa, diawali dengan salam. Setelah selesai membaca doa-doa, dilanjutkan dengan menyanyi. Setelah itu, guru mengabsen kehadiran siswa, diawali dengan bertanya hari dan tanggal hari ini, dan beliau meminta anak yang dipanggil namanya menjawab dengan bahasa Madura yaitu "*ka'dinto*".⁸⁷

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dapat ditemukan bahwa pada kegiatan pembukaan diawali dengan berbaris di depan kelas, membaca ikrar, menyanyi mars RA, bersalaman kepada ibu guru lalu masuk ke kelas masing-masing. Di dalam kelas kelompok A semua anak duduk di atas karpet, membaca doa-doa, presensi, tanya jawab tentang tema dan sub tema hari ini, membahas materi / kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini. Durasi waktu untuk kegiatan pembukaan ini adalah 30 menit.

⁸⁶Observasi, Jember, 19 Maret 2019.

⁸⁷Mufliatun Hasanah, *Wawancara*, Jember, 19 Maret 2019.

b. Kegiatan Inti

Observasi yang penulis lakukan pada kegiatan inti ini ditemukan bahwa Mufliatun Hasanah setelah selesai kegiatan pembukaan beliau menyiapkan alat permainan yang akan dimainkan hari itu untuk dimainkan oleh beberapa anak, sementara anak yang lain mengamati permainan tersebut. Beliau menjelaskan tema hari itu, melakukan tanya jawab tentang sub tema yang akan dilakukan hari itu, dan menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan setelah bermain. Mufliatun Hasanah menunjukkan alat bermainnya, dilanjutkan dengan menjelaskan aturan bermain. Khusus untuk anak yang akan bermain dakon beliau tunjuk siapa yang akan bermain, sedangkan anak yang lain disuruh mengamati permainan dakon dan bermain dakon pada saat istirahat. Pemain yang dipilih adalah dua anak laki-laki dan dua anak perempuan.⁸⁸

Untuk kegiatan permainan dakon sendiri diawali dengan menyiapkan alat permainan yaitu papan dakon dan bijinya. Selanjutnya Mufliatun Hasanah meminta semua anak duduk melingkar, lalu menjelaskan aturan bermain dakon, yaitu biji yang digunakan adalah batu/kerikil, dan untuk tiap lubang dari papan dakon diisi dengan 3 butir kerikil. Setelah dijelaskan aturan bermain dilanjutkan dengan memilih pemain. Beliau menunjuk dua anak perempuan yaitu Tasya dan April untuk bermain dakon. Dua anak

⁸⁸Observasi, Jember, 19 Maret 2019.

tersebut disuruh duduk berhadapan dan papan dakon diletakkan di tengah-tengah mereka. Untuk memulai permainan masing-masing anak disuruh mengambil undian berupa permen-permen yang diletakkan dalam toples. Permen tersebut dibuat dari sebuah batu kerikil yang dibungkus dengan kertas origami, yang mana pada bagian dalam kertas tersebut ditulis angka 1 atau 2. Apabila anak menemukan angka 1 dalam permen tersebut, maka dia menjadi anak yang pertama kali bermain, sedangkan apabila menemukan angka 2, maka dia menjadi pemain selanjutnya. Jika anak tidak menemukan angka di dalam kemasan permen, maka guru menyuruh anak tersebut untuk mengambil permen lagi sampai dia menemukan angkanya.⁸⁹

Setelah menemukan pemain pertama dan kedua, lalu para pemain tersebut disuruh untuk mengisi lubang-lubang dakon di depannya dengan 3 butir kerikil untuk masing-masing lubang. Selanjutnya permainan dimulai, dan permainan dakon kali ini hanya dibatasi 4 kali putaran. Setelah 4 kali putaran maka permainan dihentikan, dan selanjutnya para pemain disuruh menghitung jumlah batu kerikil yang sudah terkumpul di lumbung masing-masing. Yang jumlah batu kerikilnya lebih banyak maka dialah yang menjadi pemenang dalam permainan dakon ini. Setelah permainan untuk kelompok pertama selesai maka dilanjutkan dengan pemain untuk kelompok kedua yaitu kelompok laki-laki. Pada kelompok laki-laki ini

⁸⁹Ibid.,

guru menunjuk Ferdi dan Yusril untuk bermain. Aturan dan cara-cara bermain sama dengan yang sudah dijelaskan oleh guru pertama kali.⁹⁰

Hasil observasi tersebut didukung oleh pernyataan Mufliatun Hasanah dalam wawancara bahwa pada saat kegiatan inti beliau terlebih dahulu menjelaskan tema dan sub tema, melakukan tanya jawab tentang benda-benda alam, menyanyi lagu sesuai tema, dan selanjutnya beliau menjelaskan aturan bermain dakon yang akan dimainkan hari itu. Setelah permainan dakon berakhir, maka dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya. Beliau membagi kelompok menjadi tiga kelompok dengan kegiatan yang berbeda. Kelompok pertama diberi tugas untuk meremas kertas origami sehingga menjadi bentuk batu, kelompok kedua menggambar papan dakon, dan kelompok ketiga menulis angka yang sesuai dengan jumlah batu pada kertas bergambar, dan dilanjutkan dengan istirahat.⁹¹

c. Penutup

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis diketahui bahwa penutup merupakan kegiatan akhir dari proses pembelajaran. Setelah bel tanda masuk berbunyi, semua anak masuk ke kelas masing-masing. Di dalam kelas guru memandu anak-anak membaca doa sesudah makan dan minum. Selanjutnya guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran, menanyakan permainan apa yang sudah dimainkan tadi, menyampaikan pesan moral, menyampaikan

⁹⁰Observasi, Jember, 19 Maret 2019.

⁹¹Mufliatun Hasanah, *Wawancara*, Jember, 19 Maret 2019.

rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, berdoa sesudah belajar dan doa meninggalkan majlis, kemudian mengucapkan salam.⁹²

Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara penulis dengan Mufliatun Hasanah tentang kegiatan penutup. Beliau menjelaskan bahwa kegiatan selanjutnya setelah istirahat adalah penutup. Setelah bel tanda masuk berbunyi, semua anak masuk ke kelas masing-masing. Di dalam kelas beliau memandu anak-anak membaca doa, mengulas pelajaran yang sudah dilakukan hari ini, memberikan pesan moral, menyampaikan rencana pembelajaran untuk esok hari, membaca doa, dan terakhir salam.⁹³

Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwasanya pelaksanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan penutup. Untuk kegiatan pembukaan diawali dengan berbaris di depan kelas, membaca ikrar, menyanyi mars RA, bersalaman kepada ibu guru lalu masuk ke kelas masing-masing. Di dalam kelas anak-anak duduk di atas karpet, membaca doa-doa, menyanyi, guru melakukan presensi, dan menjelaskan tema hari itu. Selanjutnya kegiatan inti, diawali dengan bermain dengan permainan dakon, dilanjutkan dengan kegiatan di kelompok. Setelah istirahat dilanjutkan dengan kegiatan penutup yang merupakan kegiatan akhir

⁹²Observasi, Jember, 19 Maret 2019.

⁹³Mufliatun Hasanah, *Wawancara*, Jember, 19 Maret 2019.

dari proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan berupa membuat rangkuman/simpulan pelajaran, menyampaikan pesan moral, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, berdoa, dan mengucapkan salam.

3. Evaluasi Pembelajaran Permainan Dakon untuk Mengembangkan Motorik Halus Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap evaluasi pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa yang dilakukan oleh Mufliatun Hasanah, ditemukan bahwa beliau menggunakan penilaian untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan anak. Penilaian dilakukan sejak pertama kegiatan dilakukan hingga akhir kegiatan. Setelah pembelajaran selesai langsung dimasukkan ke format penilaian. Penilaian yang digunakan oleh Mufliatun Hasanah pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas adalah teknik penilaian observasi, dan yang diamati adalah kelincahan mengambil biji dakon dan melepaskannya ke lubang dakon. Hasil pengamatannya dituangkan di format penilaian tersebut. Selain teknik penilaian observasi, beliau juga menggunakan teknik penilaian berupa catatan anekdot. Yang dimasukkan adalah apabila ada anak yang berperilaku tidak seperti biasanya dalam bermain dakon. Misalnya dalam kegiatan bermain dakon ini, ada anak yang melepas biji dakonnya tidak satu-satu, tapi langsung 3 biji sekaligus. Yang mana itu

menunjukkan bahwa anak tersebut masih belum mampu mengontrol kemampuan motoriknya atau kelenturan jari-jarinya.⁹⁴

Mufliatun Hasanah juga menjelaskan bahwa di dalam permainan dakon mencakup 3 aspek perkembangan yang bisa dinilai, diantaranya adalah aspek kognitif, aspek fisik motorik, dan aspek sosial emosional.⁹⁵

Berdasarkan paparan di atas, dapat diketahui bahwa evaluasi yang digunakan oleh Mufliatun Hasanah adalah melalui menetapkan nilai atau penilaian. Teknik penilaian yang dipakai pada permainan dakon adalah observasi dan catatan anekdot.

C. Pembahasan Temuan

Adapun bahasan temuan dari skripsi ini berdasarkan temuan yang diperoleh dari objek penelitian selama peneliti melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil temuan pengembangan motorik halus melalui permainan dakon pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019

Fokus penelitian		Temuan
1	2	3
1	Perencanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019	Sebelum kegiatan dilakukan guru merencanakan pembelajaran permainan dakon yaitu dengan membuat RPPH yang mengacu pada Promes dan RPPM. Guru memilih kegiatan dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tema/materi dan peserta didik serta mencerminkan indikator dan tujuan yang jelas dalam STPPA sehingga bisa dijadikan pedoman mengajar.

⁹⁴Observasi, Jember, 19 Maret 2019.

⁹⁵Mufliatun Hasanah, *Wawancara*, Jember, 19 Maret 2019.

1	2	3
2	Pelaksanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019	Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan penutup. Untuk kegiatan inti diawali dengan bermain dakon. Permainan dakon ini dilakukan selain untuk mengembangkan motorik halus tetapi dapat juga mengembangkan kognitif dan sosial emosional anak. Dalam pelaksanaan permainan dakon ini guru memilih siswa yang akan bermain hanya 4 orang karena masih ada kegiatan selanjutnya, dan siswa yang dipilih untuk bermain adalah dua anak laki-laki dan dua anak perempuan.
3	Evaluasi pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019	Evaluasi yang digunakan adalah melalui menetapkan nilai atau penilaian. Penilaian merupakan proses pengolahan data dengan cara pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kemampuan dan karya anak untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Teknik penilaian yang dipakai pada permainan dakon dengan indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas adalah observasi dan catatan anekdot.

Adapun rincian pembahasan temuan penelitian ini adalah:

1. Perencanaan Pembelajaran Permainan Dakon untuk Mengembangkan Motorik Halus Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember Tahun Ajaran 2018/2019

Rencana pembelajaran merupakan rancangan bagi guru Raudhatul Athfal untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pembelajaran dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Rencana pembelajaran

harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya dan kemampuan individual) anak. Rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam menyusun rencana pembelajaran adalah:

- a. Memahami Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagai hasil akhir program pendidikan anak usia dini di Raudhatul Athfal yang tertuang dalam Kompetensi Inti (KI)
- b. Memahami Kompetensi Dasar (KD) sebagai capaian hasil pembelajaran
- c. Menetapkan materi pembelajaran sebagai muatan untuk pengayaan pengalaman anak.⁹⁶

Berdasarkan hasil temuan penelitian bahwa perencanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin meliputi Promes, RPPM, dan RPPH. Dalam penyusunan RPPH guru memilih kegiatan dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tema/materi dan disesuaikan dengan peserta didik serta mencerminkan indikator dan tujuan yang jelas dalam STPPA sehingga RPPH tersebut bisa dijadikan pedoman untuk mengajar.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) adalah acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. RPPH disusun dan dilaksanakan oleh pendidik. Format RPPH tidak harus baku, tetapi memuat komponen-komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH terdiri dari:

- a. Identitas program

⁹⁶Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal, 36.

- b. Materi
- c. Alat dan bahan
- d. Kegiatan pembukaan
- e. Kegiatan inti
- f. Kegiatan penutup
- g. Rencana penilaian.⁹⁷

Pada rencana pembelajaran berupa RPPH ini terlihat bahwa guru mencantumkan identitas program, materi dalam kegiatan, materi yang masuk dalam pembiasaan, alat dan bahan, kegiatan belajar yang mencakup kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup, penilaian yang mencakup lingkup perkembangan, STPPA dan indikator, serta teknik penilaian.

Dalam penyusunan RPPH guru memilih kegiatan dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tema/materi dan disesuaikan dengan peserta didik serta mencerminkan indikator dan tujuan yang jelas dalam STPPA sehingga RPPH tersebut bisa dijadikan pedoman untuk mengajar.

Temuan penelitian juga menemukan bahwa perencanaan pengembangan motorik halus di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobun guru kelompok A menyiapkan alat-alat permainan sebagai media pendukung pada proses pembelajaran.

⁹⁷Ibid., 41.

Berdasarkan pemaparan diatas, perencanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin sudah dilaksanakan secara optimal. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan guru telah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan membuat RPPH yang dalam pembuatannya mengacu pada Promes dan RPPM yang sesuai dengan Lampiran Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Dakon untuk Mengembangkan Motorik Halus Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember Tahun Ajaran 2018/2019

Dari observasi yang telah dilakukan peneliti di lapangan, peneliti menemukan data tentang pelaksanaan pembelajaran di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin dilaksanakan dalam tahapan kegiatan pembukaan, inti, istirahat, dan penutup. Sementara itu, permainan dakon menjadi kegiatan permainan yang dimainkan dan diamati oleh anak sesuai dengan tema hari itu, dan selanjutnya anak-anak mengkomunikasikan hasil pengamatannya dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Untuk mengembangkan motorik halus di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas, guru memberikan tugas bermain dengan permainan dakon.

Temuan tersebut kemudian didialogikan dengan teori yang dikembangkan oleh Fadlillah yang mengatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik-motorik, agama-moral, intelektual, dan sosial-emosional.⁹⁸ Bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik. Melalui bermain anak belajar dan akhirnya mampu mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi, dan melalui bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.⁹⁹

Santrock juga mengatakan bahwa dengan bermain, anak akan membebaskan tekanan-tekanan dan anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam.¹⁰⁰

Berdasarkan temuan tersebut dan didiskusikan dengan teori yang dikemukakan oleh Fadlillah dan Santrock dapat dipahami bahwa hasil temuan penelitian sudah sesuai dengan teori karena dalam prakteknya guru menggunakan metode bermain dalam pembelajaran dengan bermain dakon.

Dalam permainan dakon guru memulai dengan menyiapkan alat permainan berupa papan dakon dan bijinya, biji yang digunakan dalam permainan dakon ini adalah kerikil. Selanjutnya guru menjelaskan

⁹⁸Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, 10.

⁹⁹Ibid., 12

¹⁰⁰Santrock, *Perkembangan Masa Hidup*, 273.

kesesuaian tema dengan permainan, dan dilanjutkan dengan memilih pemain yang akan bermain. Pemain yang ditunjuk adalah dua anak laki-laki dan dua anak perempuan. Anak laki-laki bermain dengan laki-laki dan perempuan bermain dengan perempuan. Selanjutnya guru memberikan petunjuk cara-cara bermain.

Temuan tersebut kemudian didialogikan dengan teori yang dikembangkan oleh Iswinarti yang mengatakan bahwa dalam permainan dakon prosedurnya yaitu:

- a. Pemain terdiri dari 2 orang
- b. Pemain harus menyebar biji secara satu persatu dan secara berurutan ke semua lubang kecuali lubang lumbung milik musuh.
- c. Jika biji terakhir yang disebar itu jatuh ke lubang kosong milik kita, maka kita bisa mengambil biji di lubang lawan yang berada tepat di seberang lubang kosong milik kita untuk ditaruh ke lumbung kita. Ini biasanya disebut “nembak”.¹⁰¹

Berdasarkan temuan tersebut dan didiskusikan dengan teori yang dikemukakan oleh Iswinarti, dapat dipahami bahwa hasil temuan penelitian kurang sesuai dengan teori karena dalam prakteknya guru memodifikasi lagi prosedur permainan dakon, yaitu pada pemain. Seharusnya pemain tidak ditentukan bahwa laki-laki bermain dengan laki-laki atau sebaliknya, tetapi guru berinisiatif memilih pemain sesuai

¹⁰¹Iswinarti, *Permainan Tradisional*, 64.

jenis kelamin, yaitu anak laki-laki bermain dengan anak laki-laki, dan anak perempuan dengan anak perempuan juga.

Setelah para pemain ditentukan, selanjutnya anak-anak yang sudah ditunjuk bermain dakon secara bergantian. Para pemain yang sudah dipilih dan ditentukan duduk berhadapan dan alat permainan dakon (papan dakon) diletakkan di tengah-tengah pemain. Kemudian masing-masing pemain memasukkan biji dakon ke dalam lubang papan dakon kecuali lubang di pojok kanan dan kiri (lambung atau rumah). Jumlah biji yang dimasukkan ke tiap-tiap lubang hanya 3 kerikil saja. Setelah selesai, pemain melakukan undian dengan suit untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Suit yang digunakan dalam permainan dakon ini adalah dengan mengambil undian berupa permen buatan yang dibuat oleh guru berupa sebuah kerikil yang dibungkus kertas origami. Masing-masing pemain disuruh mengambil salah satu permen tersebut yang diletakkan dalam toples, kemudian disuruh melihat ada angka berapa di bungkus permen tersebut. Apabila anak menemukan angka 1, maka dia menjadi pemain pertama, dan apabila anak menemukan angka 2, maka dia menjadi pemain kedua. Jika tidak menemukan angka dalam bungkus permen tersebut, maka anak tersebut disuruh mengambil permen lagi sampai dia menemukan angka.

Temuan tersebut kemudian didialogikan dengan teori yang dikembangkan oleh Iswinarti bahwa biji dakon yang berjumlah kurang

lebih 98 disebar ke seluruh lubang di papan dakon, kecuali lubang di pojok kanan dan kiri (lambung atau rumah). Setelah selesai, pemain melakukan undian dengan suit dulu dan yang menang mendapatkan giliran pertama untuk bermain.¹⁰²

Berdasarkan temuan tersebut dan didiskusikan dengan teori yang dikemukakan oleh Iswinarti dapat dipahami bahwa hasil temuan penelitian kurang sesuai dengan teori karena dalam prakteknya guru memodifikasi lagi pelaksanaan pembelajaran melalui permainan dakon yaitu pada jumlah biji dakon dan suit yang digunakan untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Seharusnya biji yang disebar di masing-masing lubang papan dakon adalah 6 biji, tapi pada pelaksanaannya guru menyuruh pemain mengisi lubang papan dakon dengan 3 biji saja. Demikian juga dalam menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu, seharusnya para pemain melakukan undian dengan suit, tetapi pada pelaksanaannya guru membuat undian berupa permen buatan, yang di bagian dalam bungkus permen tersebut terdapat tulisan angka 1 atau 2. Apabila pemain menemukan angka 1 dalam kemasan permen yang dia ambil, maka dia menjadi pemain yang bermain pertama kali, dan apabila dia menemukan angka 2, maka dia menjadi pemain kedua. Tetapi apabila dia tidak menemukan angka dalam kemasan permen yang dia ambil, maka dia disuruh mengambil permen lagi sampai dia menemukan angka.

¹⁰²Ibid., 64.

Untuk langkah permainan selanjutnya, pemain yang mendapatkan nomor undian 1 mendapatkan kesempatan untuk bermain pertama kali. Permainan dimulai dengan mengambil seluruh biji di satu lubang lalu melepaskan satu persatu di lubang dakon, termasuk di lubang lumbung di pojok kanan dan di lubang dakon di sisi milik lawan, kecuali di lumbung (rumah) lawan. Permainan dihentikan apabila masing-masing pemain sudah menyelesaikan permainan dua kali putaran. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang berhasil mengumpulkan biji paling banyak di lumbungnya.

Temuan tersebut kemudian didialogikan dengan teori yang dikembangkan oleh Iswinarti bahwa permainan dimulai dengan mengambil seluruh biji di satu lubang dan menyebarkan satu persatu ke lubang lain secara urut, termasuk ke lubang lawan. Adapun cara menyebarkannya harus memutar sesuai dengan arah jarum jam. Jika melewati lubang pojok (lumbung) milik kita maka harus mengisi lubang tersebut dengan 1 biji, tetapi jika melewati lumbung milik lawan kita tidak perlu mengisinya, agar jumlah biji di lumbung milik kita lebih banyak daripada biji di lumbung milik lawan. Jika biji terakhir yang disebar jatuh ke lubang kosong milik kita, maka kita bisa mengambil biji di lubang lawan yang berada tepat di seberang lubang kosong milik kita untuk ditaruh di lumbung milik kita. Hal ini biasa disebut “nembak”. Jika biji terakhir jatuh tepat di lubang kosong milik lawan, maka pemain harus berhenti dan berganti pemain satunya/lawan. Jika

biji yang ada di semua lubang (milik kita atau milik lawan) sudah habis maka permainan selesai. Menang atau kalah permainan ini ditentukan oleh banyaknya biji yang berhasil dikumpulkan di lubang lumbung masing-masing pemain.¹⁰³

Berdasarkan temuan tersebut dan didiskusikan dengan teori yang dikemukakan oleh Iswinarti dapat dipahami bahwa hasil temuan penelitian kurang sesuai dengan teori, karena pada prakteknya guru memodifikasi lagi pelaksanaan pembelajaran permainan dakon yaitu pada waktu berakhirnya permainan. Seharusnya permainan dianggap selesai atau berakhir apabila biji yang ada di semua lubang sudah habis, tetapi pada pelaksanaannya guru menghentikan permainan apabila masing-masing pemain sudah bermain sebanyak dua kali putaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya berdasarkan temuan yang didapat dan didiskusikan dengan beberapa teori di dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan dakon, hasil temuan penelitian kurang sesuai dengan teori karena guru memodifikasi pelaksanaan pembelajaran dengan permainan dakon, yaitu pada menentukan pemain, jumlah biji pada tiap lubang dakon, suit atau undian yang digunakan, dan waktu berakhirnya permainan dakon. Melihat proses kegiatan permainan dakon yang begitu panjang dan memakan waktu serta para pemain yang masih anak usia dini disinilah dibutuhkan guru yang kreatif, inovatif, sabar dan telaten.

¹⁰³Ibid., 66.

3. Evaluasi Pembelajaran Permainan Dakon untuk Mengembangkan Motorik Halus Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember Tahun Ajaran 2018/2019

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan, peneliti menemukan data tentang evaluasi yang dilakukan oleh guru. Evaluasi yang digunakan oleh guru kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin adalah melalui menetapkan nilai atau penilaian. Penilaian merupakan proses pengolahan data dengan cara pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kemampuan dan karya anak untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Teknik penilaian yang digunakan oleh Mufliatun Hasanah pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas adalah teknik penilaian observasi, dan yang diamati adalah kelincahan mengambil biji dakon dan melepaskannya ke lubang dakon. Hasil pengamatannya dituangkan di format penilaian tersebut. Ada juga teknik penilaian menggunakan catatan anekdot, dan yang dimasukkan adalah apabila ada anak yang berperilaku tidak seperti biasanya dalam bermain dakon. Misalnya dalam kegiatan bermain dakon ini, ada anak yang melepas biji dakonnya tidak satu-satu, tapi langsung 3 biji sekaligus. Yang mana itu menunjukkan bahwa anak tersebut masih belum mampu mengontrol kemampuan motoriknya atau kelenturan jarinya.

Temuan tersebut kemudian didialogikan dengan teori yang dikembangkan oleh Oemar Hamalik bahwa evaluasi adalah suatu proses sistematis menetapkan nilai tentang sesuatu hal, seperti objek, proses, unjuk kerja, kegiatan, hasil, tujuan, atau hal lain berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Evaluasi merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur keefektifan sistem mengajar/belajar sebagai suatu keseluruhan.¹⁰⁴

Berdasarkan teori tersebut, penilaian digunakan untuk evaluasi pembelajaran di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin termasuk pada pembelajaran permainan dakon. Penilaian merupakan proses pengolahan data dengan cara pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kemampuan dan karya anak untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak.¹⁰⁵ Sedangkan teknik penilaian yang digunakan dalam pembelajaran permainan dakon adalah observasi dan pencatatan anekdot. Observasi yaitu teknik penilaian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran baik secara langsung atau tidak langsung dengan menggunakan lembar observasi, catatan menyeluruh atau jurnal, dan rubrik. Sedangkan pencatatan anekdot adalah teknik penilaian yang dilakukan dengan mencatat seluruh fakta, menceritakan situasi yang terjadi, apa yang dilakukan dan dikatakan anak.

¹⁰⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 147.

¹⁰⁵ Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal, 77.

Dari pemaparan diatas diketahui bahwa hasil penelitian tentang evaluasi pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas menggunakan format penilaian observasi dan catatan anekdot, yang mana aspek yang ditekankan dalam evaluasi ini adalah aspek motorik halus.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan tentang pengelolaan pembelajaran pengembangan motorik halus melalui permainan dakon pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin tahun ajaran 2018/2019 dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019 meliputi Program Semester (Promes), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan Lampiran Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal.
2. Pelaksanaan pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019 dilakukan pada tema alam semesta dan sub tema benda-benda alam terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan penutup. Pada kegiatan inti guru memberikan kegiatan bermain dakon untuk dimainkan dan diamati oleh siswa, dan guru memilih 4 siswa yang akan bermain dakon, sedangkan siswa yang lain menonton dan mengamati permainan dakon. Pada permainan dakon

terdapat tahapan-tahapan proses pelaksanaan, yaitu menyiapkan alat permainan dakon berupa papan dakon dan bijinya, memilih pemain sesuai jenis kelamin, memberikan petunjuk dan aturan bermain, dan mengakhiri permainan dakon setelah masing-masing pemain bermain dua kali putaran. Pada kegiatan penutup, guru memberikan penguatan terhadap tema yang sudah dilaksanakan, memberikan pesan-pesan moral, memberitahukan rencana kegiatan untuk esok hari, membaca doa, dan salam.

3. Evaluasi pembelajaran permainan dakon untuk mengembangkan motorik halus siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember tahun ajaran 2018/2019 yang digunakan oleh guru kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin adalah melalui menetapkan nilai atau penilaian. Penilaian merupakan proses pengolahan data dengan cara pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kemampuan dan karya anak untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Teknik penilaian yang dipakai oleh guru kelompok A pada permainan dakon dengan indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas adalah observasi dan catatan anekdot.

B. Saran-saran

Setelah menyimak kesimpulan dari hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan, diantaranya:

1. Bagi kepala Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin, agar lebih memberikan perhatian terhadap kompetensi guru Raudhatul Athfal untuk lebih

meningkatkan kemampuannya baik dari aspek intelektual, keimanan, teknologi dan kreativitas. Dan memberikan fasilitas yang lebih baik untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

2. Bagi guru Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin, agar meningkatkan kemampuannya sehingga melaksanakan pembelajaran dengan lebih baik, dan kreatif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak didik melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif untuk mengembangkan potensi siswa dan lebih maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, perlu halnya untuk dilakukan penelitian selanjutnya mengenai pengembangan motorik halus melalui permainan dakon pada siswa dengan meneliti lebih lanjut aspek-aspek yang bukan menjadi perhatian peneliti sebelumnya, termasuk penelitian ini.
4. Bagi pemerintah, kiranya agar memberikan perhatian khusus untuk guru-guru pendidikan anak usia dini terutama guru Raudhatul Athfal berupa pemberian insentif untuk menunjang kinerja guru. Mengingat selama ini begitu banyak tuntutan atau tugas yang harus dikerjakan dan diselesaikan oleh guru baik itu pembuatan Promes, RPPM, dan RPPH, serta tugas-tugas administrasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Durri, dkk. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Astria, Nina dkk. 2015. *Penerapan Metode Bermain melalui Kegiatan Finger Painting Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus*. Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha.
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Dahlia. 2018. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadlillah, M. 2015. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional; Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No 3489 tentang Kurikulum Raudhatul Athfal.
- Miles, Mathew B. dkk. 2009. *Analisis Data Kualitatif-Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*, Jakarta: UI Press.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nataliya, Prima. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Noor, Juliansya. 2015. *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, John W. 2002. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini; Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenada Media.

_____. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media.

Tim Revisi IAIN Jember. 2015. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* Jember: IAIN Jember Press.

Wiwien Rahayu. 2014. *Pengembangan Motorik Halus Melalui Permainan Meronce pada Anak Kelompok A di TK Islam Albab Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*. Jurnal. PG-PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.



Lampiran 1

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Masalah
Pengelolaan Pembelajaran Pengembangan Motorik Halus Melalui Permainan Dakon pada Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember Tahun Ajaran 2018/2019	Kemampuan Motorik Halus pada Permainan dakon	1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Evaluasi	a. Menyusun Promes b. Menyusun RPPM c. Membuat RPPH Kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup Lembar penilaian observasi dan catatan anekdot.	- Kepala Sekolah - Guru - Instrumen Penelitian - Lembar Observasi - Dokumentasi	1. Pendekatan: Kualitatif deskriptif 2. Teknik pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 3. Analisis data : a. Kondensasi data b. Penyajian data c. Penarikan kesimpulan 4. Keabsahan data: Triangulasi teknik Triangulasi sumber	Bagaimana pengelolaan pembelajaran pengembangan kemampuan motorik halus melalui permainan dakon pada siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin tahun ajaran 2018-2019?

Lampiran 2

PEDOMAN PENELITIAN

A. Observasi

1. Kondisi objektif Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin
2. Proses pengembangan motorik halus melalui permainan dakon pada siswa Kelompok A
3. Kondisi peserta didik ketika pengembangan motorik halus melalui permainan dakon pada siswa Kelompok A.

B. Wawancara

1. Kepala sekolah
 - a. Bagaimana awal mula berdirinya lembaga Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin ini?
 - b. Apa visi, misi dan tujuan dari mendirikan Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin?
 - c. Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah ini?
2. Guru Kelompok A
 - a. Mengenai Program Semester (Promes), RPPM dan RPPH bagaimana langkah-langkah ibu dan guru-guru disini menyusunnya?
 - b. Bagaimana langkah-langkah ibu dalam pembelajaran permainan dakon?
 - c. Bagaimana keadaan kelas dan peserta didik ketika pelaksanaan permainan dakon?
 - d. Kesulitan atau kendala-kendala apa saja yang sering ditemui saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan permainan tersebut?
 - e. Bagaimana solusi yang ibu lakukan atau berikan untuk mengatasi kendala tersebut?
 - f. Bagaimana rata-rata kemampuan siswa dalam hal motorik halus dengan menggunakan permainan dakon tersebut?
3. Guru lain
 - a. Bagaimana proses dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelompok A?

- b. Bagaimana keadaan kelas ketika pembelajaran dengan permainan dakon berlangsung?

C. Dokumentasi

- a. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin
- b. Profil Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin
- c. Visi, misi, dan tujuan Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin
- d. Data guru dan karyawan Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin
- e. Data peserta didik Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin
- f. Foto kegiatan pembelajaran permainan dakon dalam mengembangkan motorik halus
- g. Program Semester (Promes), RPPM, dan RPPH Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin



Lampiran 8

Foto Kegiatan Penelitian



Gambar 8.1 Kegiatan pendahuluan berupa persiapan pembelajaran, mengulas materi sebelumnya dan tema/materi yang akan dipelajari.



Gambar 8.2 Kegiatan inti, guru memberikan petunjuk dan aturan bermain dakon



Gambar 8.3 Kegiatan inti, pemain bermain dakon, menjemput batu dan melepaskan kembali di lubang dakon



Gambar 8.4 Kegiatan penutup


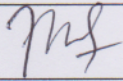

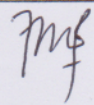
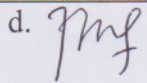
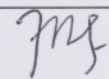
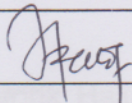
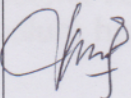
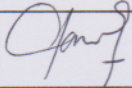
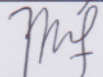
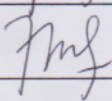


Gambar 8.5 Wawancara dengan Kepala Sekolah, tentang sejarah berdirinya lembaga, visi, misi, dan tujuan lembaga



Gambar 8.6 Wawancara dengan guru kelompok A, tentang proses pembelajaran di kelompok A

JURNAL PENELITIAN

No	TANGGAL	KETERANGAN	INFORMAN	TTD
1	13 Maret 2019	Silaturahmi	M. Bahrul Azizil Mubarak	
2	14 Maret 2019	Konsultasi dengan guru Kelompok A	Mufliatun Hasanah	
3	14 Maret 2019	a. Mengantarkan surat izin penelitian	Nurul Aisyah	a. 
		b. Kajian dokumen profil Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin		b. 
		c. Kajian dokumen keadaan pendidik dan tenaga kependidikan Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin		c. 
		d. Kajian dokumen struktur guru Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin		d. 
		e. Kajian dokumen keadaan siswa Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin		e. 
4	15 Maret 2019	Wawancara dengan kepala sekolah	Nur Fadilah	
		Wawancara dengan guru Kelompok A dan kajian dokumen perencanaan (Promes, RPPM dan RPPH)	Muflihatun Hasanah	
5	19 Maret 2019	Memulai Penelitian di Kelompok A	Muflihatun Hasanah	
6	19 Maret 2019	Wawancara dengan guru lain	Nurul Aisyah	
7	02 April 2019	Meminta surat keterangan selesai penelitian	Nurul Aisyah	

Jember, 28 April 2019
Kepala Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin





**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-2155/In.20/3.a/PP.00.9/03/2018
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

12 Maret 2019

Yth. Kepala Raudhatul Athfal Al Muqorrobin
Dusun Desa Kalisat Kec. Kalisat Kab. Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

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

Nama : Qistiyah
NIM : 201511107
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Kependidikan Islam
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Metode Pembelajaran Motorik Halus Anak Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Muqorrobin selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah/Madrasah
2. Wakil Kepala Kesiswaan
3. Guru
4. Peserta Didik

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Khairul Faizint



YAYASAN PONDOK PESANTREN RAUDLATUL MUQORROBIN
R.A AL MUQORROBIN
Dusun Kalisat Utara 1 Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember
NSRA 101235090052 Kode Pos 68193 Telpon : 085101196076

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 046/RA.AM/052/IV/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala RA. Al-Muqorrobin Kalisat Jember menerangkan bahwa:

Nama : Qisthiyah
NIM : T201511107
Semester : VIII
Jurusan : Pendidikan Islam
PRODI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

telah selesai mengadakan penelitian di RA. Al-Muqorrobin Kalisat Jember untuk penulisan skripsi dengan judul: Pengembangan Motorik Halus Melalui Permainan Dakon pada Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember Tahun Ajaran 2018/2019 sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 April 2019

Kepala RA. Al-Muqorrobin



Lampiran 11

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Qisthiyah

NIM : T201511107

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi dengan judul “Pengelolaan Pembelajaran Pengembangan Motorik Halus Melalui Permainan Dakon pada Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Muqorrobin Kalisat Jember Tahun Ajaran 2018/2019” ini adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 29 Juli 2019
Saya yang Menyatakan,



Qisthiyah
NIM. T201511107

Lampiran 12

BIODATA PENULIS



A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Qisthiyah
2. NIM : T201511107
3. Tempat/Tgl. Lahir : Banyuwangi, 02 Mei 1976
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. No. Hp : 085 101 831 574
7. Alamat Rumah : Dusun Oloh RT 003, RW 009 Desa Ajung
Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember
8. Nama Ayah : Muqri M. (almarhum)
9. Nama Ibu : Zainiyah
10. Nama Suami : H. Abd. Mujib
11. Nama Anak : 1. Muhammad Ma'dinul In'am Al-Kamil
2. Muhammad Khairil 'Ibad Annabil

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

1. MI Darul Huda Alasbuluh Wongsorejo BWI (Lulus tahun 1988)
2. MTs Islamiyah Wongsorejo Banyuwangi (Lulus tahun 1991)
3. MAN Karang Anyar Paiton Probolinggo (Lulus tahun 1994)
4. IAIN Jember (2015-

Pendidikan Non Formal

1. Pondok Pesantren Nurul Jadid Paiton Probolinggo (tahun 1991-1994)
2. Pondok Pesantren Nurul Abror Alasbuluh W. Rejo (tahun 1995-2000)

C. Riwayat Mengajar

1. Madrasah Diniyah Nurul Abror Putri Alasbuluh Wongsorejo Banyuwangi (tahun 1995-2000)
2. Madrasah Diniyah Takmiliah Darur Rahmah Ajung Kalisat Jember (tahun 2008-sekarang)
3. Raudhatul Athfal Darul Himam Ajung Kalisat Jember (tahun 2012-sekarang)

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

