

**PENERAPAN MEDIA STIKER DALAM MENGEMBANGKAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK BERMAIN
BAITURRAHMAN SUKOWONO JEMBER TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Usia Dini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

SUHULATUL AHEROH
NIM: T20195026

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI, 2023**

**PENERAPAN MEDIA STIKER DALAM MENGEMBANGKAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK BERMAIN
BAITURRAHMAN SUKOWONO JEMBER TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Usia Dini



Oleh:

Suhulatul Aheroh

NIM: T20195026

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Yanti Nurhavati, S.Kep.Ns., MMRS

NIP.197606112003122006

**PENERAPAN MEDIA STIKER DALAM MENGEMBANGKAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK BERMAIN
BAITURRAHMAN SUKOWONO JEMBER TAHUN AJARAN 2022/2023**

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 : Rabu
Tanggal : 14 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Indah Wahyuni, M.Pd
NIP : 198003062011012009

Jauhari, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kep
NIP : 197706152010011010

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Anggota: **KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**
1. Dr. Subakri M.Pd. I **J E M B E R**

2. Yanti Nur Hayati S.Kep.Ns., MMRS

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. Hj. Mukri'ah, M.Pd. I
NIP : 196405111999032001

MOTTO

❖ اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ

ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

Artinya : Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa. QS.Ar-Ruum 30:54*



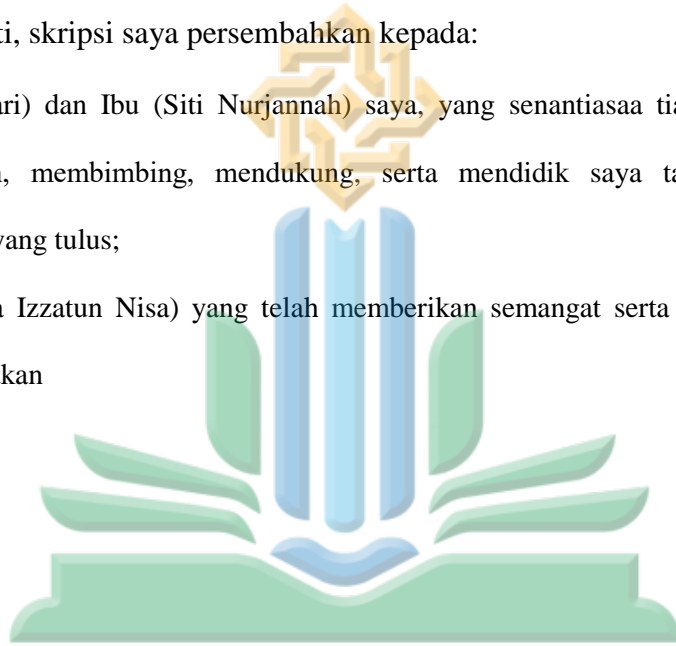
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama, Al Qur'an dan Terjemah, (Surabaya: Pustaka Agung Harapan, 2006), 578.

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur yang sangat mendalam kepada Allah SWT. Dengan segala keridhoan-Nya telah memberikan nikmat yang tak terhingga kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah saya. Dengan segala kerendahan hati, skripsi saya persembahkan kepada:

1. Ayah (Sudari) dan Ibu (Siti Nurjannah) saya, yang senantiasa tiada henti selalu mendo'akan, membimbing, mendukung, serta mendidik saya tanpa lelah dan keikhlasan yang tulus;
2. Adik (Aulia Izzatun Nisa) yang telah memberikan semangat serta dukungan yang menghangatkan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya pensebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana. Setelah melalui beberapa halangan dan rintangan dalam proses penulisan skripsi ini, dan berkat dukungan serta seluruh do'a yang telah dipanjatkan dari semua pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Kesuksesan yang penulis raih merupakan wujud dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan banyak terimakasih yang tiada hentinya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Babun Suharto, SE, MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Kepada Dr. Rif'an Humaidi M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama dan bahasa yang selalu memberikan arahan kepada kami
4. Ibu Dr. Istifadah, S.Pd, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima judul skripsi saya serta dukungan terhadap penulisan skripsi ini.
5. Ibu Yanti Nurhayati, S.Kep.Ns., MMRS selaku Dosen Pembimbing Skripsi serta Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang dengan penuh keikhlasan, kesabaran ditengah-tengah kesibukan beliau untuk meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Terimakasih Kepada Perpustakaan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kemudahan dalam mencari bahan/buku untuk menyelesaikan skripsi penulis

7. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga dapat menambah wawasan penulis
8. Lembaga Kelompok Bermain Baiturrahman Sukokerto, yang telah bersedia memberi fasilitas tempat bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian
9. Keluarga besar, sahabat, dan teman-teman semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan hingga skripsi ini selesai.

Tiada balasan yang dapat penulis ungkapkan selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah senantiasa mempermudah dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada saya. Penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dapat menyelesaikan skripsi ini, sehingga peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Semoga karya ilmiah ini dapat memberi manfaat pada para pembaca.
Amin

Jember, 01 Juni 2023

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Suhulatul Aheroh
NIM. T20195026

ABSTRAK

Suhulatul Aheroh, 2023: *Penerapan Media Stiker Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023*

Kata kunci: media stiker, motorik halus

Media stiker sebagai media untuk pengembangan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman ini sangat penting dilakukan penelitian. Media stiker sebagai media pembelajaran ini salah satu kegiatan pembelajaran yang dimana anak dapat belajar sambil bermain dan juga sebagai bahan utama. Pada Kelompok Bermain Baiturrahman media stiker menjadi salah satu cara dalam membantu perkembangan motorik halus anak dengan cara menempelkannya karena dalam kegiatan tersebut anak diajari untuk mengenal bentuk, warna, teliti, tanggung jawab dan sabar.

Adapun fokus penelitian dalam skripsi ini adalah “bagaimana penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023?”. Sedangkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis deskriptif. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Sedangkan dalam menganalisis datanya maka peneliti menggunakan model Miles dan Huberman yang dimulai dari kondensasi data dan penarikan kesimpulan. Untuk mengecek keasahan data, peneliti menggunakan *trangulasi sumber* dan *trangulasi teknik*.

Hasil penelitian ini diperoleh sebuah kesimpulan yaitu bahwa penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember tahun ajaran 2022/2023 sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan langkah-langkahnya, yaitu pertama guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan media pembelajaran menempel stiker, guru melakukan apersepsi dan motivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dibahas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai pembelajaran, guru memberi contoh berbagai bentuk dan gambar dalam menempel stiker, anak memperhatikan dan kemudian anak mencoba menempel stiker sendiri, guru mengamati sambil memberi penilaian, dan guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya.

DAFRTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	17
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40

B. Lokasi Penelitian.....	41
C. Subyek Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Analisis Data.....	43
F. Keabsahan Data.....	45
G. Tahap-tahap Penelitian.....	46
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	48
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	48
B. Penyajian Data dan Analisis.....	52
C. Pembahasan Temuan.....	67
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran-saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
Pernyataan Keabsahan Tulisan	
Lampiran-lampiran	
1. Matrik Penelitian	
2. Formulir Pengumpulan Data	
3. Surat Keterangan Penelitian	
4. Foto	
5. Biodata Penulis	

DAFTAR TABEL

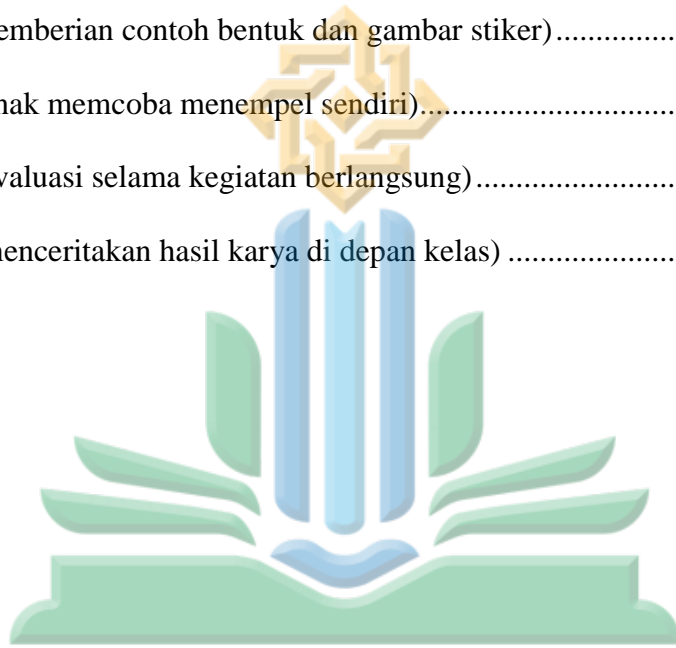
No Uraian	Hal
Tabel 2.1 Perasamaan dan Perbedaan	15
Tabel 4.1 Penilaian Pencapaian Perkembangan Anak	66
Tabel 4.2 Data penialaian Perkembangan Motorik Halus Anak.....	74



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 (RPPH KB Baiturrahman).....	54
Gambar 4.2 (penyiapan ruangan dan perlengkapan bahan).....	56
Gambar 4.3 (pemberian apersepsi dan motivasi pada anak).....	57
Gambar 4.4 (pemberian contoh bentuk dan gambar stiker).....	61
Gambar 4.5 (anak mencoba menempel sendiri).....	62
Gambar 4.6 (evaluasi selama kegiatan berlangsung).....	64
Gambar 6.7 (menceritakan hasil karya di depan kelas)	65



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kelompok Bermain (KB) yaitu wadah pembinaan sebagai usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain dan menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak yang berusia sekurang-kurangnya 3 tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar. Novan Ardy Wiyana dan Barnawi mengemukakan bahwa Kelompok Bermain merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program kesejahteraan bagi anak sejak usia 2-4 tahun. Penyelenggaraan Kelompok Bermain untuk anak usia 2-4 tahun.¹

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003. Menurut National Assosiation Education for Yuong Children (NAEYC)², anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, pada masa ini merupakan masa emas atau *golde age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak akan tergantikan dengan masa yang mendatang. Perkembangan anak usia dini merupakan kemajuan yang dialami anak secara menyeluruh, mulai dari segi fisik hingga sosial emosioal anak.

¹ Novan Ardy Winayi dan Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media 2012)

² Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing 2005), 6

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³ Dalam hal ini peran guru sangat dibutuhkan dalam membantu tumbuh kembang anak, karena pada masa usia dini pembelajaran pada anak melalui kegiatan bermain, dengan cara belajar sambil bermain inilah dapat diasiasi oleh guru untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan pada anak, khususnya motorik halus pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk pengembangan keterampilan yang merupakan pendidikan dasar serta pengembangan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan sepanjang hayat.

Perkembangann fisik manusia ini dijelaskan dengan rinci pada firman Allah swt pada surat Al-Mu'min ayat 67 sebagai berikut :

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ ثُمَّ لِتَكُونُوا شُيُوخًا وَمِنْكُمْ مَنْ يُتَوَفَّى مِنْ قَبْلٍ وَلِتَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّى وَلَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (٦٧)

Artinya: "Dialah yang menciptakanmu dari tanah, kemudian dari setetes mani, lalu dari segumpal darah, kemudian kamu dilahirkan sebagai seorang anak, kemudian dibiarkan kamu sampai dewasa, lalu menjadi tua. Tetapi di antara kamu ada yang dimatikan sebelum itu. (Kami perbuat demikian) agar kamu sampai kepada kurun waktu yang ditentukan, agar kamu mengerti." (QS. Al-Mu'min: 67)⁴

³ Muktar Latif, Rita Zubaidah, Zukhairina, Muhammad Afandi, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014).⁴

⁴ Departemen Agama Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an dan Terjemahan, (Jakarta: Plita II, 2017), 768

Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, moral, dan nilai-nilai agama, serta pengembangan bahasa, kognitif, dan fisik motorik.⁵ Dari berbagai aspek perkembangan anak usia dini perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan, karena mempunyai tujuan dalam hal yang melibatkan pergerakan otot-otot kecil seperti tangan dan jari-jari tangan.

Salah satu perkembangan yang sedang berlangsung di Kelompok Bermain adalah perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak dan berkaitan dengan panca indra. Oleh sebab itu banyak para ahli mengatakan bahwa perkembangan kemampuan motorik berhubungan dengan perkembangan kemampuan anak lainnya seperti perkembangan kognitif, dan sosial emosional anak.⁶ Motorik halus merupakan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot dan otak. Menurut Sujiono gerakan motorik halus yaitu suatu gerakan yang melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh seperti keterampilan dalam menggunakan jari-jari tangan dan gerakan yang dilakukan oleh pergelangan tangan dengan tepat.⁷ Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak ini berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Kemampuan motorik anak ini akan terlihat jelas dengan melalui gerakan permainan yang dapat mereka lakukan.

⁵ Musfiroh, Tadkiroatun 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Grasindo

⁶ Bambang Sujiono, dk, *Metode Pengembangan Fisik*, Universitas Terbuka, 2014

⁷ Bambang Sujiono dkk., *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 1-15

Menurut Ahmad Susanto Motorik Halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil, karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi, seperti melepas dan menempel stiker, menggunting kertas dengan hasil guntingnya yang lurus, menggambar gambar sederhana, dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit serta mengaya kertas. Namun, tidak semua anak memiliki keuntungan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.⁸ Salah satu kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak yaitu adalah media stiker sebagai media untuk pengembangan motorik halus anak usia dini. Media stiker merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak. Dengan mengajak anak bermain menempel lalu melepas stiker dan menempelnya lagi di tempat yang berbeda dapat melatih kekuatan dan kelenturan otot-otot tangan. Selain melatih otot-otot tangan anak media stiker ini dapat juga melatih ketelitian, konsentrasi anak dalam melakukan sesuatu dalam kegiatannya.

Kelompok Bermain (KB) Baiturrahman merupakan Pendidikan Anak Usia Dini yang ada di Sukokerto. Kelompok Bermain Baiturrahman terdiri dari 9 orang anak. Pada saat peneliti melakukan observasi ditemukan data bahwa di Kelompok Bermain ada media mewarnai, yang dimana kegiatan mewarnai disini anak kurang semangat, males, dan bosan dikarenakan setiap

⁸ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*.2014 (Jakarta: Kencana), 163

hari selalu melakukan kegiatan mewarnai. Terkadang ketika anak melakukan kegiatan mewarnai disini ada anak yang mulai bermain sendiri, tidur-tiduran di atas meja, dan ada juga yang corat-coret bukunya sendiri karena anak telah merasa bosan melakukan kegiatan mewarnai setiap hari. Ketika guru melihat kejadian itu semua, melihat anak tidak semangat dalam belajar, merasa bosan dan lainnya dengan kegiatan mewarnai ini maka guru berinisiatif untuk membuat atau menciptakan permainan baru agar anak bersemangat lagi dalam belajarnya. Kegiatan baru yang guru buat yaitu kegiatan media stiker. Dengan adanya kegiatan media stiker ini dengan cara menyuruh anak menempel anak yang merasa jenuh, kurang semangat dan bosan kini mulai semangat lagi untuk mulai belajar kembali.

Alasan penelitian mengapa memilih lokasi penelitian yaitu karena peneliti cukup mengetahui perkembangan pendidikan yang berada di lingkungan sekolah tersebut, selain itu peneliti juga melakukan observasi dan mewawancarai guru Kelompok Bermain yang berada di sekolah tersebut. dari hasil observasi dan wawancara di lembaga tersebut terdapat masalah dalam mengembangkan motorik halusnya, sehingga guru tersebut menciptakan kegiatan baru yang dimana kegiatan tersebut sangatlah bagus untuk mengembangkan motorik halus. Sedangkan Alasan peneliti memilih judul tersebut karena di lembaga tersebut judul skripsi ini berlatar belakang dari sebuah masalah yang penting untuk dikembangkan sejak dini yaitu mengembangkan motorik halusnya selain itu juga penting untuk dilakukan penelitian.

Berdasarkan hasil pra observasi di kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono peneliti tertarik dengan melakukan kegiatan media stiker dalam meningkatkan motorik halus anak. Maka dari itu, penulis berinisiatif untuk lebih mendalami dan melakukan penelitian dalam mengkaji **“Penerapan Media Stiker Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023”**.

B. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan masalah terlebih dahulu upaya tidak terjadi perluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini. Maka peneliti memfokuskan untuk meneliti **“ Bagaimana penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023?”**

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan suatu komponen yang berisi tentang kontribusi apa saja yang diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Dalam penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu

untuk pengembangan ilmu. Namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah. Bila peneliti kualitatif dapat menemukan teori, maka akan berguna untuk menjelaskan, memprediksi dan mengendalikan suatu gejala. Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan keilmuan peneliti khususnya dalam penerapan media stiker untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain (KB) di Paud Baiturrahman Sukowono Jember.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan guru dalam proses pembelajaran masa kini dan yang akan datang, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman guru khususnya dalam penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain.

b. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan baik untuk dosen maupun mahasiswa Piaud sebagai calon guru agar dapat menjadi sumber referensi ketika nanti terjun ke masyarakat terkait penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini menjadi pendorong untuk selalu pengembangan proses pembelajaran kearah yang lebih baik.

d. Bagi Siswa

Bila guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat, maka anak dapat meningkatkan belajarnya, sehingga anak berkembang daya kreatifitasnya dalam meningkatkan motorik halusnya melalui media stiker pada Kelompok Bermain.

e. Bagi Pembaca

Hasil dari proses penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para pembaca tentang penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain.

E. Definisi Istilah

1. Media Stiker

Media stiker sebagai media pembelajaran adalah salah satu keterampilan yang termasuk dalam keterampilan gerak motorik halus. Dengan cara melepas stiker dari tempatnya kemudian menempel stiker pada tempat lain yang sudah disediakan oleh guru.

2. Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus merupakan perkembangan gerak yang meliputi tot-otot kecil dengan koordinasi mata dan tangan. Dalam hal ini

kegiatan yang digunakan untuk pengembangan motorik halus yaitu menempel stiker.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskriptif alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Keseluruhan penulisan skripsi ini terdiri atas beberapa bab, dan setiap bab terbagi menjadi beberapa sub-sub, hal ini merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh. Oleh karena itu kami akan mendeskripsikan secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan.

Bab pertama adalah pendahuluan. Bab ini berusaha memberikan gambaran secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan sekaligus memberikan rambu-rambu untuk masuk pada bab-bab berikutnya. Bab ini dimulai dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi tentang penelitian terdahulu dan kerangka teoritik yang berusaha menyajikan landasan teori tentang perkembangan motorik halus, bermain dan permainan, dan langkah-langkah pembelajaran.

Bab ketiga berisi metode penelitian. Dalam bab ini dibahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat ini berisi mengenai gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan. Bagian ini adalah pemaparan data

yang diperoleh dilapangan dan juga menarik kesimpulan rangka menjawab masalah yang telah dirumuskan.

Bab kelima ini berisi tentang kesimppulan dan saran. Kesimpulan ini berisi tentang temuan hasil analisi dari bab-bab sebelumnya, sedangkan saran-saran merupakan tindak lanjut dan bersifat konstruktif. Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan beberap lampiran-lampiran sebagai pendukung pemenuhan kelengkapan data skripsi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan di lakukan. Kemudian meringkasnya, baik peneliti yang sudah di terpublikasi maupun tidak di terpublikasi (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya). Dengan melakukan ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.

1. Skripsi Kiki Ria Mayasari. 2014. *“Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat kertas Pada Kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yuhada Yogyakarta”* Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.⁹

Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa dengan kegiatan melipat kertas dapat meningkatkan motorik halus anak. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan perbedaan penelitian terdahulu yang akan dilakukan pembahasannya lebih menekankan pada kegiatan melipat kertas sedangkan penelitian yang dilakukan membahas tentang kegiatan dalam melepas dan menempel stiker. Perbedaan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data observasi dan

⁹ Kiki Ria Mayasari. *“Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus melalui Kegiatan Melipat Kertas”* (Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)

dokumentasi. Persamaan yang akan dilakukan dan peneliti terdahulu sama-sama mendeskripsikan perkembangan motorik halus anak.

2. Sholihah pada tahun 2015 yang meneliti “*Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Montase Pada Kelompok bermain (KB) Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Tutul Balung Jember*” Skripsi Institut Agama Islam Negeri Jember¹⁰

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Tutul Balung Jember. Subjek penelitian ini adalah yang pertama yaitu Kepala Sekolah Raudhatul Athfal Bustanul Ulum dan Dewan Guru atau Tenaga Pendidik Raudhatul Athfal Bustanul Ulum. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Penelitian ini menghasilkan keimpulan kegiatan permainan kolase pada kelompok bermain (KB) tersebut pada awalnya kurang menarik minat siswa, setelah guru memberikan kesempatan pada peserta didik dan memberi pendampingan saat pembelajaran kegiatan permainan montase maka terlihat anak atau peserta didik mulai senang dan menyukai kegiatan permainan montase ini. Permainan montase ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok bermain (KB) di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Tutul, Balung Jember Tahun

¹⁰ Sholihah, “*Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Montase Pada Kelompok bermain (KB) Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Tutul Balung Jember*” (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Jember 2015)

Pembelajaran 2018/2019, adaapun manfaat montase yaitu melatih motorik halus halus ana, meningkatkan kreativitas anak, mengenal warnakan warna, mengasah imajinasi anak. Dalam meningkatkan motorik halus maka harus melalui langkah-langkah pengembangan permainan montase yaitu: 1) sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan bahan, media dan alat yang akan digunakan dalam kegiatan montase, 2) guru damping atau bantu anak ketika menggunting gambar yang dipilih, 3) gunakan lem kertas untuk menempel guntingan gambar, dan yang ke 4) anak bisa memilih tema secara bebas menurut keinginan mereka sendiri.

3. Skripsi Sutari pada tahun 2018 yang meneliti tentang *“Penggunaan Media Kolase Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung Selatan”*¹¹

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah jenis penelitian kualitatif berbentuk deskriptif naratif. Penelitian ini dilakukan di RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung Selatan. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung Selatan, Guru RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung Selatan dan Siswa-siswi RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung Selatan. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media kolase dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini di

¹¹ Sutari, *“Penggunaan Media Kolase Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung Selatan”* (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018)

RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Sgung Lampung Selatan bahwa guru memang sudah menerapkan langkah-langkah dalam menggunakan media kolase tersebut dalam pengembangan motorik halus anak, sesuai dengan teori yang mereka pahami, dimana guru menyiapkan dan merencanakan gambar yang akan digunakan, guru memberi materi dan mengenalkan nama alat-alat yang akan digunakan, guru membimbing anak untuk menempel pola gambar pada gambar dengan cara memberi perekat dengan menggunakan lem secukupnya, guru menjelaskan posisi untuk menempel pola gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambar yang mendemonstrasikan, dan guru melakukan evaluasi kembali pada anak, tetapi guru sudah mengantisipasi setiap kelebihan didalam setiap langkah-langkah kegiatan menempel kolase sehingga motorik halus anak berkembang secara maksimal.

4. Fia Anggilita pada tahun 2021 yang meneliti tentang “*Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Menggunakan Sisik Ikan di TK Islam Darul Hasanah Kotabumi*”¹²

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Lokasi penelitian ini di TK Islam Darul Hasanah Kotabumi. Subyek penelitian ini yaitu Kepala sekolah TK Islam Darul Hasanah Kotabumi dan guru TK Islam Darul Hasanah Kotabumi.

¹² Fia Anggilia “*Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Menggunakan Sisik Ikan di TK Islami Darul Hasanah Kotabumi*”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,2021)

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa jumlah peserta didik berjumlah 15 anak, dengan kriteria BB (Belum Berkembang) sebanyak 3 dengan persentase 20% anak, MB (Mulai Berkembang) sebanyak 7 dengan persentase 47% anak, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 4 dengan persentase 6% anak. Berdasarkan hasil praobservasi dari prapenelitian yang dilakukan di TK Islam Darul Hasanah bahwa masih ada anak-anak dalam perkembangan motorik halus yang belum berkembang dan mulai berkembang dan ada pula yang sudah berkembang dengan baik. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik sehingga anak tertarik dan tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran.

Table 2.1
Perbedaan dan persamaan peneltisn terdahulu

No	1	2	3	4
Judul Penelitian	Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yahuda Yogyakarta	Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Montase Pada Kelompok Bermain (KB) Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Tutul Balung Jember	Penggunaan Media Kolase Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Baaiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung Selatan	Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Menggunakan Sisik Ikan di TK Islam Darul Hasanah Kotabumi
Persamaan	Sama-sama mendeskripsikan mengenai motorik halus anak	Sama-sama mendeskripsikan mototik halus, kelas yang diteliti yaitu Kelompok Bermain (KB),	Metode penelitian dan sama-sama mendeskripsikan mengenai pengembangan motorik halus anak.	Sama-samaa membahas mengenai motorik halus anak dan metode penelitian.

		dan metode penelitian (kualitatif)		
Perbedaan	Perbedaannya terdapat pada kegiatan yang diteliti, metode penelitian, dan kelas yang diteliti dan lokasi penelitian	Perbedaan penelitian tersebut terletak pada lokasi.	Lokasi penelitian dan kelas yang diteliti.	Media yang digunakan, waktu, pelaksanaan, tempat penelitian dan cara menyusun penelitian.
Hasil Penelitian	Dengan kegiatan tersebut dapat meningkatkan motorik halus anak.	Kegiatan penelitian kolase pada Kelompok Bermain (KB) tersebut kurang menarik minat siswa, setelah guru memberikan kesempatan pada peserta didik dan memberi pendampingan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Maka permainan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.	Penggunaan media kolase tersebut dalam pengembangan motorik halus anak usia dini di RA Baiturrahman Rejomulyo bahwa guru memang sudah menerapkan langkah-langkah dalam menggunakan media kolase dalam pengembangan motorik halus sesuai teori yang mereka pahami.	Hasil dari penelitian ini yaitu masih ada beberapa anak dalam pengembangan motorik halusnya belum berkembang dan ada pula yang sudah berkembang.

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwasannya terdapat persamaan dan perbedaan dengan kedua peneliti tersebut. Persamaannya adalah sama-sama meneliti atau membahas tentang kemampuan motorik halus anak usia dini. Sedangkan perbedaan dari penelitian diatas yaitu media yang digunakan dalam penelitian, waktu pelaksanaan, tempat, dan cara penyusunan

penelitian. Media yang digunakan peneliti diatas menggunakan media kolase dan melipat kertas sedangkan media yang peneliti gunakan yaitu media stiker.

B. Kajian Teori

1. Media Stiker

a. Pengertian media stiker

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahas arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim dan penerima pesan.¹³ Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.¹⁴

Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Arif S. Sadiman media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikaton menuju komunikan.¹⁵ Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Dengan

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2011),3

¹⁴ Arif S.Sardiman,dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 5

¹⁵ Azhar arsyad, *Op, Cit*, 4

kata lain media pembelajaran adalah alat bantu proses dalam belajar mengajar.

Adapun stiker adalah bahan yang terbuat dari kertas yang dapat menempel yang memiliki bahan perekat sehingga dapat ditempelkan di suatu benda. Stiker adalah suatu media informasi visual yang berupa kertas dengan ukuran kecil ataupun besar yang bertahan kertas plastic yang dapat ditempelkan.¹⁶

Media menempel disini dapat meningkatkan perkembangan motorik halus nya. Dimana anak bisa menggunakan jari-jari tangan untuk melakukan menempel dengan bahan-bahan yang disediakan oleh guru sesuai dengan kreatifitas dari diri anak sendiri. Kegiatan menempel stiker adalah salah satu keterampilan yang termasuk dalam keterampilan gerak motorik halus. Media stiker disini bisa di kembangkan sejak umur 2 tahun. Terkadang ada anak yang sudah berumur 18 bulan sudah senang dalam menempel stiker. Kegiatan menempel disini berfungsi untuk meningkatkan kreatifitas anak dan dapat mengembangkan motorik halus anak serta melatih koordinasi mata dan tangan agar lebih berfungsi dengan baik.

b. Manfaat Media stiker

Dalam media stiker ini juga banyak manfaatnya bagi anak usia dini. Walaupun kadang mereka masih belum mengerti stiker harus diapakan, namun jika sudah berhasil melepas stikernya, mereka akan

¹⁶ Pengertian Stiker, Fungsi, Bentuk, Contoh, dan Jenis Bahannya. <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/06/pengertian-stiker-fungsi-bentuk-contoh-jenis-bahan-yang-digunakan-lengkap.html> (diakses pada 28 April 2022)

menempelkannya di mana-mana, di sudut ruangan, maupun benda lainnya. Tapi tenang saja, bermain stiker bisa jadi pilihan orang tua untuk mengajak anak melakukan aktivitas seru namun tetap bermanfaat. Adapun manfaat dari media stiker anak usia dini yaitu sebagai berikut :¹⁷

1) Melatih motorik halus dan pengembangan sensori

Anak perlu menggunakan jarinya untuk melepas stiker. Proses inipun membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang baik. Gerakan halus dari jari jemari kecil anak harus bergerak dengan tepat untuk bisa melepas stiker, dan menempel sesuai dengan tempatnya.

Selain itu, stiker mempunyai dua sisi yang berbeda. Anak akan merasakan perbedaannya di kedua permukaannya saat anak melepasnya, sehingga anak bisa belajar untuk memutuskan untuk sisi yang mana yang akan di tempelkan pada kertas yang sudah disediakan oleh gurunya.

2) Mengasah fokus, konsentrasi, dan ketekunan memecahkan masalah

Membuka stiker dan menempelkannya kembali melekat di jari mereka, membuat anak akan duduk tenang sambil fokus memperhatikan stikernya. Hal ini dapat melatih rentang konsentrasi dan merangsang pertumbuhan otak si anak.

¹⁷ Manfaat menempel stiker <https://www.gamedia.com/blog/serunya-bermain-stiker-untuk-anak-yang-banyak-manfaat>. (diakses pada 08 februari 2021)

Dalam buku stiker biasanya tersedia permainan yang mengharuskan si anak untuk menempelnya ke gambar yang kosong dan menyesuaikan dengan menempel stiker yang tepat. Dengan permainan yang dibuat mengasyikkan ini, membuat anak tanpa sadar sedang di latih untuk memecahkan masalah, dan memperkuat kemampuannya untuk menyelesaikan masalah tersebut. Oleh karena itu butuh ketekunan dan kesabaran saat mengajarkan permainan stiker pada anak, hal ini pula dapat melatih ketekunan dan kesabaran anak.

3) Mengetahui bentuk, mengasah imajinasi dan kreativitas anak

Dari warna dan bentuk yang beragam, anak dapat mengenalnya agar wawasan dan kosakatanya bertambah. Pengenalan bentuk seperti lingkaran, kotak, segitiga, dan lainnya,

kelak akan membantu anak lebih memahami lingkungan. Seperti ban yang berbentuk lingkaran, atap rumah yang berbentuk segitiga, dan yang lainnya.

4) Meningkatkan kepercayaan diri anak

Saat anak berhasil membentuk sesuatu dan menyelesaikan permainan di buku aktivitas stiker, tentu mereka merasa puas. Dalam artian dalam diri anak pun tumbuh rasa kepercayaan bahwa ia mampu menyelesaikan sesuatu dengan hasil yang terbaik dan memuaskan. Jangan lupa untuk mendukung anak dalam melakukan kegiatan tersebut supaya anak lebih semakin yakin

bahwa anak mampu melakukannya. Selain itu kepercayaan anak ini akan menambah daya kreativitas anak dan kecerdasan spesial lainnya, karena anak tidak akan takut dan malu ketika melakukan sesuatu ketika ia mulai percaya diri.

c. Bahan Yang Digunakan Untuk Media Stiker

Dalam kegiatan ini bahan yang di gunakan adalah bahan yang mudah untuk di tempel, bahan yang di sukai anak-anak, aman, murah, mudah didapat, dan bahan yang jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Bahan tersebut seperti stiker-stiker yang berbentuk, yang menarik bagi anak, mempunyai berbagai macam warna.

d. Langkah-langkah Media Stiker Dalam Menempel

Langkah-langkah dalam kegiatan media stiker adalah sebagai berikut :

- 1) Merencanakan stiker yang akan dilakukan saat pembelajaran
- 2) Menyediakan alat/bahan
- 3) Menjelaskan serta mengenalkan alat-alat yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran melepas dan menempel stiker
- 4) Membimbing anak dan memberikan contoh bagaimana cara melakukan kegiatan tersebut, menjelaskan posisi dimana stiker yang akan di tempelkan dan menjelaskan supaya anak dapat menempelnya dengan baik dan rapi sesuai yang di contohkan oleh sang guru. Ketika anak masih belum memahaminya maka guru bisa mengulanginya kembali sampai anak benar-

benarmemahami dengan jelas.biasanya ketika anak suda mulai memahaminya maka anak akan melakukan kegiatan tersebut dengan benar dan baik.

- 5) Guru memberikan motivasi dan semangat kepada anak berupa pujian agar anak semakin bersemangat dan percaya diri seperti : tepuk tangan, acungkan jempol, kata yang bijak (pintar, hebat, cerdas) dan yang lainnya.
- 6) Guru memberi bimbingan kepada anak yang belum berhasil dalam melakukan kegiatan menempel stiker

e. Kelebihan dan Kelemahan Media Stiker

Kelebihan dari media stiker yaitu sebagai berikut

- 1) Mudah dibuat dan digunakan
- 2) Menarik perhatian, khususnya perhatian anak

Kegiatan ini bisa merupakan salah satu media pembelajaran untuk menarik perhatian anak. Dengan menggunakan media stiker anak akan merasa senang karena dalam hal ini anak dapat mengenal warna, gambar, dan menebak bentuk gambar yang ada pada stiker.

- 3) Efektif dalam mengembangkan motorik halus anak

Dalam kegiatan menempel stiker merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan motorik halus anak. Dengan ini anak tanpa disadari sudah melatih motorik halus nya.

Yang dengan itu menggunakan jari-jari tangan dan juga butuh konsentrasi yang baik.

Kelemahan dari media stiker

Selain kelebihan, disini juga ada kelebihan dari media stiker, yaitu diantaranya:

a) Mudah rusak

Bahan stiker akan mudah rusak jika terkena air, suhu udara yang dingin maupun panas atau terpapar sinar matahari terlalu sering. Meskipun bahan stiker yang digunakan menggunakan bahan yang bagus sekalipun maka jika digunakan dalam kurun waktu yang lama maka perlahan-lahan stiker tersebut akan rusak juga. Dengan menggunakan media stiker sebagai media pembelajaran stiker tersebut juga bisa

rusak. Dikarenakan bahan yang digunakan untuk membuat stiker yaitu dari kertas.

b) Warna cepat memudar

Selain mudah rusak stiker disini juga dapat memudar warnannya. Ketika warnanya memudar maka stiker tersebut tidak akan terlihat jelas dan menjadi tidak sempurna.

c) Anak akan cepat bosan

Selain mudah rusak dan cepat memudar, media stiker juga ini akan membuat anak merasa bosan, dikarenakan

seorang guru menggunakan stiker dengan gambar yang sama dengan yang lainnya.

d) Bimbingan atau bantuan dari seorang guru

Dalam melakukan media stiker ini anak masih membutuhkan bimbingan dari seorang guru, karena kemampuan setiap anak berbeda dengan yang lainnya.

f. Efektivitas Media Stiker Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak

Kemampuan motorik halus merupakan kesanggupan untuk menggunakan otot tangan dengan baik, terutama jari-jari tangan antara lain dengan mengambil stiker dan menempelkannya kembali kepada tempat yang telah di jelaskan oleh sang guru.

Edward L.Thorndike dalam hukum latihan (the law of exercise)

menyatakan bahwa hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon akan menjadi kuat apabila sering digunakan. Dan hukum ini menyatakan bahwa hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon akan menjadi lemah apabila tidak ada latihan.

Dalam medi stiker ini dapat mengembangkan motorik halus si anak. Dalama kegiatan ini anak di harapkan anak dengan koordinasi motorik yang baik akan merasa senang, bahagia, termotivasi, lebih percaya diri dan aktif untuk mampu dan mengendalikan dan mengkoordinasikan anggota tubuhnya, maka semakin kecil ketergantungannya terhadap orang lain, adanya kemampuan motorik

yang baik dapat menumbuhkan kreativitas dan imajinasi, bahasa, memudahkan anak untuk mengemukakan idenya dengan baik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media stiker sebagai media pembelajaran merupakan permainan yang unik bagi si anak. Kegiatan ini akan sangat mengembangkan perkembangan motorik halus anak khususnya dalam kegiatan menempel stiker, selain mengembangkan motorik halusnya permainan ini juga pengembangan kreatifitas dan percaya diri anak.

Jadi dapat di simpulkan bahwa media stiker sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini, dapat dilihat dari keaktifan anak dalam melaksanakan kegiatan ini dengan baik serta koordinasi mata dan tangan yang baik.

2. Kemampuan Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Dalam kehidupan sehari-hari, gerak merupakan aktivitas yang selalu mendekat dalam kehidupan manusia.sejak dilahirkan bahkan jauh sebelum di lahirkan sampai manusia tersebut terlibat dalam kehidupan masyarakat dapat kita lihat, bahwa gerak merupakan suatu yang sangat vital yang mempunyai nilai yang strategis bagi manusia dalam segala kehidupan yang melingkupinya. Untuk lebih dapat memberikan pengertian yang lebih operasional tentang gerak motorik, maka di perlukan suatu batasan yang lebih spesifik.

Motorik dapat di artikan sebagai suatu rangkaian peristiwa yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian yang pengaturan fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerak pada tubuh.¹⁸

Perkembangan motorik halus adalah perkembangan yang melibatkan otot-otot kecil pada tubuh diantaranya yaitu pergelangan tangan dan jari-jari tangan. Dimana perkembangan motorik halus anak usia dini disini lebih menekankan pada kemampuan koordinasi, yaitu berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan.¹⁹

Salah satu aspek perkembangan dasar anak usia dini yaitu : aspek fisik (motorik halus dan kasar). Pada dasarnya perkembangan motorik pada anak meliputi motorik halus dan kasar. Perkembangan motorik halus menurut Hurlock merupakan pengendalian koordinasi yang lebih baik dan melibatkan kelompok otot yang lebih untuk digunakan menggemgam, melempar, menggambar, menangkap bola, dan menggunting.²⁰

Menurut Trube perkembangan motorik halus melibatkan otot kecil dalam ekstremitas tubuh. Paling sering sering pengembangan motorik halus mengacu pada penggunaan sesuai dengan tahapan pengembangan anak pada otot kecil tangan dan kaki. Gerakan

¹⁸ Phil. H. Yanuar Kiram, *Belajar Keterampilan Motorik* (Jakarta: Kencana, 2017), 11

¹⁹ Aep Rohendi dan Laurens Seba, *Perkembangan Motorik "Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar"*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 119

²⁰ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta : Erlangga, 2013), 150

motorik halus meliputi menggenggam, menggapai, memegang, mendorong, dan mengancing baju.²¹

Menurut Hasnida, motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang di pengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih.²²

Menurut Sumantri seperti dikutip Maimunah Hasan, menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan kelompok otot-otot kecil seperti jari-jari dan pergelangan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencangkup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.²³

Menurut Sylva Nurwita, Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Oleh karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian.²⁴

Menurut Bambang Sujiono motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti menempel stiker, menjahit, menggunting, mengikuti garis, meremas,

²¹ Sri Widayati, *Panduan Melipat Kertas*, (Yogyakarta : Gava Media, 2-14), 2

²² Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2015), 52.

²³ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), 143.

²⁴ Sylva narwita, "Optimalisasi motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Kolase *Sisik Ikan*, JOECHER: journal on Early Childhood Education Reasearch. " 1 (Januari, 2019), 19.

menggenggam, menulis, menggambar, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air kedalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, alat cocok, pensil, crayon, serta melipat.²⁵

Dari beberapa pendapat diatas dapat pebulis simpulkan bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai serta mngayam. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada yang sama.

Motori halus merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dilakukan anak. Misalnya dalam mempelajari motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi, semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat berkreasi seperti; menempel stiker, mewarnai, meronce, kolase, tetapi tidak semmua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama.

²⁵Bambang Sujiono dan Yuliani Nuraini Sujipono, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta : Yayasan Citra Pendidikan Indonesia, 2013), 1-11

Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik serta kematangan mental.²⁶

b. Tahap Perkembangan Motorik Halus

Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, otak, dan spinalcord. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan melatih. Misalnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, menempel stiker, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan lain sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Otaklah yang menggerakkan setiap gerakan yang dilakukan oleh anak.²⁷ semakin matangnya perkembangan kompetensi atau kemampuan motorik anak. perkembangan anak dibagi menjadi dua yaitu:

²⁶ Effi Kumala Sari, “ Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Di Taman Kanak-Kanak Aisyah Simpang IV Agam, Jurnal Pesona PAUD Vol.1 No.1 Effi Kumala Sari.effikumalasari@rocketmail.com

²⁷ Uswatun Nurul, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Kegiatan Meroce Biji-bijian di Kelompok Bermain, Jurnal Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, 2

- 1) Keterampilan atau gerakan kasar seperti berjalan, berlari, melompat, dan naik-turun tangga.
- 2) Kemampuan motorik halus atau keterampilan manipulasi seperti menulis, menggambar, memotong, menjahit, dan mangayam.

Tahapan kemampuan motorik anak usia dini tersebut harus dilalui terlebih dahulu oleh anak. tahapan tersebut dapat dijadikan petunjuk bagi orang-orang disekitar anak untuk mengetahui sampai dimana perkembangan motorik anak. apabila dalam tahapan tersebut anak berada pada posisi tengah-tengah maka orang disekitarnya akan mudah mengetahui dan akan mengambil tindakan selanjutnya untuk menstimulasi lagi agar mengalami peningkatan yang cukup baik. Disamping tahapan perkembangan motorik perlu dipahami maka untuk lebih meningkatkan lagi agar anak mencapai perkembangan motorik yang maksimal, orang tua mampu mendidik anak, pendidik perlu mengetahui tentang program perkembangan keterampilan motorik berdasarkan kronologi anak.²⁸

c. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik halus anak yaitu

- 1) Anak mampu pengembangan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan

²⁸ Yenda sari, 2015 “Peningkatan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus AUD” Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

- 2) Anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari: seperti kesiapan menulis, menggambar, melepas dan menempel stiker dan memanipulasi benda-benda.
- 3) Anak mampu mengkoordinasi indra mata dan aktivitas tangan. Koordinasi permainan membentuk dari tanah liat atau adonan dan lilin, menggambar, mewarnai, menempel, menggantung, memotong dan merangkai benda dengan benang (meronce).
- 4) Anak mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Kegiatan yang melibatkan motorik halus dapat melatih kesabaran anak dalam mengerjakan atau membuat suatu karya.²⁹

Pengembangan motorik halus anak akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis (pengembangan bahasa), kegiatan melatih koordinasi antara tangan dengan mata yang dianjurkan dalam jumlah waktu yang cukup meskipun penggunaan secara utuh belum mungkin tercapai.

Adapun fungsi motorik halus Menurut Hurlock(dalam Depdiknas) bahwa perkembangan motorik halus juga memiliki beberapa fungsi, diantaranya yaitu :³⁰

- 1) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.

²⁹ Ety Nur Inah, Hastuti, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Demonstrasi Di RA Annur Batruga Kendari*, (Jurnal, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan IAIN Kendari),41.

³⁰ Dema Yulianto, Titis Awalia, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B RA Al-Hidayah Nanggung Prambon Nganjuk*, (Jurnal, PINUS Vol.2,2017

- 2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisitidak berdaya pada bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang dapat melatihnya dengan awalan melatih motorik halusnya.
- 3) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolahnya.

d. Faktor-faktor mempengaruhi motorik halus

Menurut Rahyubi ada delapan factor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak antara lain:

- 1) Perkembangan system syaraf sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak karena system saraflah yang mengontrol aktivitas motorik pada manusia.
- 2) Kondisi fisik, karena perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh terhadap perkembangan seseorang.
- 3) Motivasi yang kuat ketika seorang mampu melakukan sesuatu aktivitas motorik dengan baik, maka kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik halus si anak.

4) Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seseorang kemungkinan besar bias berjalan dengan optimal, jika lingkungan mendukung dan kondusif, peralatan, sarana dan prasarana

5) Usia

6) Jenis kelamin³¹

e. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal. Keterampilan motorik halus atau keterampilan memanipulasi seperti menuliskan, menggambar, memotong, melempar, dan menangkap bola serta memainkan benda-benda atau alat permainan.

Pada anak usia 3 tahun motorik halus anak masih belum berkembang dengan maksimal, ada yang masih dalam panduan orang tua dan guru. Pada anak usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak akan semakin meningkat dan menjadi lebih tepat. Pada usia 5 tahun, koordinasi motorik halus anak semakin meningkat. Tangan, lengan, dan tubuh bergerak bersama di bawah yang baik dari mata. Anak perempuan biasanya, lebih banyak melakukan gerakan tari yang mengolah tubuhnya agar menjadi lebih lentur, kemudian anak laki-laki lebih banyak beraktivitas menggunakan otot-otot besarnya, seperti menangkap atau melempar bola, serta anak laki-laki lebih cenderung berperilaku yang mementingkan kekuatan dan kecepatan yang ia miliki.

³¹ Rahyubi, *Teori-teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Bandung: Nusa Media, 2012). 225

Memegang (*grasping*): ada dua jenis kemampuan memegang pada anak usia dini yaitu: a) *Palmer Grasping* yaitu kemampuan anak menggenggam sesuatu benda dengan menggunakan telapak tangannya dan *Finger Grasping* yaitu kemampuan anak yang menggunakan jari-jarinya untuk memegang sesuatu. b) mencoret: anak sangat senang mencoret-coret (*mark-makings*) menggunakan beberapa alat tulis seperti krayon, spidol kecil, spidol besar, pensil warna, kuas dan lain sebagainya. Coretan ini akan semakin bermakna seiring dengan perkembangan motorik halus anak antara lain: meremas (kertas, *playdough*, tanah liat atau mainan lainyang lentur dan dapat dibentuk dengan cara meremas). Menjumptut benda-benda kecil dengan menggunakan jari-jarinya, dan yang terakhir adalah menggunting.³²

Tahapan-tahapan perkembangan keterampilan motorik ini kerap kali ada pada anak didik, diantaranya kognitif merupakan kegiatan motorik anak dalam suatu pemikiran dan terjadi berulang-ulang untuk dilakukan anak. Tahapan assosiatif suatu kegiatan anak yang terjadi suatu kesalahan yang dilakukan anak pada masa yang telah lalu dan anak tidak melakukan secara berkali-bali. Dan kegiatan yang silakukan anak secara otomatis segala gerakan yang dilakukan anak. Anak telah mengenali perbuatannya, dan secara otomatis ia

³² Masganti Sit, (2015), *Psokologi perkembangan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 98

melakukan berbagai kegiatan yang ia inginkan, ini yang dinamakan gerakan *autonomous*.

Perkembangan motorik halus merupakan suatu gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kesempatan dalam belajar dan juga dalam berlatih. Contohnya kemampuan menulis, menggunting, menyusun balok, mencoret-coret, memindahkan benda dari tangan dan lain-lain. Kedua kemampuan tersebut sangat penting untuk dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal. Dan perkembangan motorik juga sangat dipengaruhi oleh organ otak karena otak merupakan yang menstimulus setiap gerakan yang dilakukan oleh anak.³³

f. Ciri-ciri Kemampuan Motorik Halus

Berikut ini merupakan ciri-ciri kemampuan motorik halus

anak :

- 1) Menempel
- 2) Menyusun potongan puzzle
- 3) Menjahit sederhana
- 4) Mewarnai dengan rapi
- 5) Mengisi pola sederhana dengan stempel, sobekan kertas
- 6) Mengancingkan kancing baju
- 7) Menggambar dengan gerakan naik turun bersambung
- 8) Menarik garis lurus, lengkung, miring

³³ Uswatun, Nurul, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Kegiatan Morance Biji-bijian Di Kelompok Berman*, Jurnal Program Studi PG-KB, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, 2.

9) Mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi

10) Melipat kertas

Terkait dengan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa perkembangan motorik halus pada anak sangat perlu untuk dikembangkan mengingat anak-anak yang begitu masih muda dan lebih cepat diberikan pengetahuan, maka sebaiknya bakat dan potensi dalam diri anak terus dilatih demi kelancaran dalam kehidupan mereka selanjutnya, begitu banyak media yang dapat memicu kemampuan motorik halus anak salah satunya adalah dengan kegiatan bermain.³⁴

g. Pentingnya Pengembangan Motorik Halus Anak

Keterampilan motorik halus anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Menurut Harlock (1995) untuk memperoleh kualitas keterampilan motorik yang lebih baik, diperlukan cara tersendiri dalam mempelajari keterampilan motorik yaitu:

1) Belajar coba dan ralat

Melalui latihan coba dan ralat yang dilakukan berulang kali dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Namun cara tersebut biasanya menghasilkan kemampuan dibawah kemampuan anak.

³⁴ Yudha M. Saputra dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak*, (Jakarta : Depdiknas, 2005), 51

2) Meniru

Belajar keterampilan motorik dengan meniru atau imitasi melalui suatu model yang dicontohkan akan menjadikan anak lebih cepat untuk menguasai keterampilan tersebut, maka untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik pula.

3) Pelatihan

Adanya latihan untuk meningkatkan kemampuan motorik sangat penting dalam tahap awal belajar kemampuan motorik si anak, dengan latihan tersebut anak akan meniru gerakan yang dilakukan oleh pembimbing.³⁵

h. Kegiatan Pembelajaran Dalam Meningkatkan keterampilan Motorik Halus Anak

Pada bab di atas, telah di jelaskan bahwa ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi penguasaan keterampilan fisik-motorik anak, selain faktor genetik dan kematangan alat-alat tubuh, hal yang tidak kalah pentingnya adalah faktor latihan dan pengalaman.

Anak-anak usia prasekolah terkadang masih membutuhkan dukungan dan dorongan dari orang dewasa untuk pengembangan rasa percaya diri dan perasaan kemampuannya dalam melakukan berbagai kegiatan fisik. Berikut ini, beberapa hal yang dapat dilakukan untuk

³⁵ Indah Wahyu, "Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Cendikia Kids," Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education) 03, no. 2 (2016): 4-5

membantu mereka dalam meningkatkan keterampilan fisik motoriknya.

- 1) Dunia anak pada usia ini adalah bermain. Beri kesempatan pada anak untuk bermain yang dapat melatih penguasaan keterampilan motorik kasar dan motorik halus sekaligus pengembangan kekuatan dan pertumbuhan fisiknya..
- 2) Sediakan peralatan dan lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan motorik kasarnya, hal ini yang awal adalah menyediakan lahan/era yang aman dan luas bagi anak untuk dapat bergerak bebas, berlari-lari, dan berguling-guling.
- 3) Perkenalkan dan latihlah anak dengan sebanyak mungkin jenis keterampilan fisik-motorik anak, karena keberhasilan menguasai sesuatu keterampilan bukan jaminan bagi anak untuk dapat menguasai keterampilan yang lain.
- 4) Tak perlu membedakan perlakuan pada anak laki-laki dan anak perempuan, karena pada sesungguhnya pada usia ini kemadan ketertarikan anak terhadap aktivitas fisik-motorik adalah sama.
- 5) Jangan hanya menekankan pada kekuatan dan kecepatan, tetapi perhatikan gerakan dan postur tubuh yang benar dalam melakukan aktivitas motorik tersebut.
- 6) Bersikap sabar dalam menghadapi anak, karena berkembangnya suatu keterampilan motorik juga tergantung waktu dan keinginan anak untuk menguasainya.

- 7) Pada dasarnya setiap anak memiliki karakteristik yang unik. Oleh karena itu, jangan membandingkan keadaan fisik dan kemampuan motorik seorang anak dengan anak lain yang seusia dengannya.³⁶

Pada dasarnya, anak usia prasekolah adalah aktif, mereka seakan tidak bisa diam dan terus bergerak. Anak usia 4-5 tahun masih membutuhkan banyak bergerak dalam proses pembelajarannya, walaupun mereka telah mampu duduk diam saat mendengarkan cerita atau melakukan hal-hal yang lebih menggunakan motorik halusny. Sayangnya guru dan orang tu perl memikirkandengan hati-hati dan seksama saat menyusun aktivitas pembelajaran.

Di sisi lain, keterampilan motorik halus berhubungan dengan penggunaan tangan, khususnya melatih keterampilan jari-jari secara efektif, dan berkoordinasi dengan mata.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁶ Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak* (Banten: Universitas Terbuka, 2017), 34

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

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 pada manusia. Pada pendekatan ini, peneliti menekankan sifat realitas yang terbangun secara sosial, hubungan erat antara peneliti dan subjek yang diteliti.³⁷

Jenis penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat subjek tertentu. Penelitian deskriptif disini bertujuan untuk memaparkan, menggambarkan, dan memetakan fakta-fakta berdasarkan cara pandang atau kerangka fikir tertentu. Metode ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan kondisi, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, efek yang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang.³⁸

Selain itu , peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif karena peneliti ingin melakukan penelitian secara rinci dan mendalam terhadap penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain.

³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*...2015,9

³⁸ Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. remaj Rosdakarya, 2010), 6.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan lokasi yang akan dijadikan sebagai lapangan penelitian atau tempat dimana peneliti tersebut hendak di lakukan.

Adapun lokasi penelitian ini berada :

Nama Lembaga : KELOMPOK BERMAIN (KB)
 BAITURRAHMAN
 Alamat Lembaga : JL. Maesan NO 50 Desa Sukokerto
 Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember
 Prov Jawa Timur

C. Subyek Penelitian

Dalam menentukan subjek penelitian atau untuk menentukan siapa yang meenjadi sumber data yang peneliti tuju, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, antara lain orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang data apa yang akan kita perlukan.

Adapun Subjek yang dijadikan informan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Lumatul Ghaisah selaku Kepala Sekolah Kelompok Beramin Baiturrahman
2. Sulfiatus Shalihah selaku Guru Kelompok Bermain Baiturrahman

Pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun rincian teknik pengumpulan data tersebut antara lain sebagai berikut :

D. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Observasi atau Pengamatan

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan bersifat non-partisipan, yaitu suatu bentuk observasi di mana peneliti tersebut terlibat langsung dalam konteks penelitian.³⁹ Jadi peneliti mengamati dan ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.

Data yang diperoleh dari metode observasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Kondisi objek penelitian
- b. Letak geografis penelitian
- c. Penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain (KB) Baiturrahman

2. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang tak berstruktur, yaitu wawancara yang hanya menggunakan garis-garis besar dalam permasalahan yang diteliti sebagai pedoman wawancara. Peneliti memilih jenis wawancara ini karena ingin leluasa bertanya kepada informan tentang penelitian yang dilakukan.

³⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 145

Adapun data yang diperoleh dari wawancara ini yaitu, Pendapat Guru maupun kepala sekolah mengenai penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain (KB) Baiturrahman yaitu ; “bagaimana penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023 ?

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambaran atau karya-karya dari seseorang. Studi dokumen merupakan perlengkapan dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁴⁰ Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan se harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lainnya.⁴¹ Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang dianggap bias membantu memberikan keterangan terhadap apa yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini.

E. Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis data dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, artinya analisis data yang bertujuan untuk memberikan deskriptif mengenai subjek penelitian berdasarkan kata

⁴⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*2015, 240

⁴¹ Sugiyono, 124

dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara memberikan predikan kepada variabel yang di teliti sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman seperti yang dikutip oleh Sugiono adalah sebagai berikut :⁴²

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan di cari tema dan polanya. Dengan demikian, data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan dan selanjutnya.

Reduksi data dalam konteks penelitian ini adalah proses pengumpulan data penelitian. Setelah peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumen, kemudian peneliti memilah, merangkum, mengkode, dan atau mengabstrksikan data yang terkait dengan peningkatan kemampuan motorik halus anak. Proses reduksi ini berlangsung selama kegiatan penelitian berlangsung.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data ini dalam penelitin kualitatif berbentuk teks naratif. Penyajian yang baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid. Dalam penelitian, data-data tentang penerapan

⁴² Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 92-99

media pembelajaran menempel stiker dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak sangat banyak, akan tetapi data tersebut tidak di ambil dengan seluruhnya melainkan hanya yang di teiliti saja atau sesuai dengan fokus penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Mengambil kesimpulan merupakan analisis data lanjutan dari reduksi data, dan penyajian data sehingga data dapat disimpulkan, dan peneliti masih ada peluang untuk menerima pasukan. Penarikan kesimpulan sementara masih dapat di uji kembali dengan data di lapangan.

F. Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini dicapai dengan jalan diantaranya.⁴³

Triangulasi sumber digunakan peneliti untuk meneliti tentang apa saja yang dilakukan oleh kepala Kelompok Bermain dalam penerapan pembelajaran menempel stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Berman. Kemudian peneliti juga menanyakan hal yang sama kepada guru Kelompok Bermain Baiturrahman.

⁴³ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 241

Triangulasi teknik bertujuan untuk menguji kualitas yang dilaksanakan dengan memeriksa data yang diperoleh terhadap sumber dengan teknik yang berbeda untuk menguji data mengenai penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman.

G. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan. Dalam penelitian ini terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pra Lapangan
 - a. Menyusun rancangan penelitian
 - b. Memilih lapangan penelitian
 - c. Mengurus perizinan untuk melakukan penelitian
 - d. Menjajaki dan menilai lapangan
 - e. Memilih dan memanfaatkan partisipan
 - f. Menyiapkan perlengkapan penelitian alat tulis, kamera, dan lainnya
2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

Pada tahap pelaksanaan lapangan ini yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Memahami latar penelitian
- b. Memasuki lapangan penelitian
- c. Mengumpulkan data

d. Menyempurnakan data yang belum lengkap

3. Tahap Analisis Data

Dalam tahap terakhir, peneliti mulai melakukan analisis data dari data yang telah diperoleh di lapangan. Analisis data dapat dilakukan dengan cara reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan melakukan penarikan kesimpulan (*verification data*).

4. Tahapan Pelaporan

Tahap pelaporan merupakan tahap terakhir dalam penelitian. Dalam tahap ini peneliti menuliskan hasil penelitian dengan menyusun data yang telah dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk karya ilmiah yang sesuai dengan pedoman yang berlaku di Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Siddiq Jember.⁴⁴



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴⁴ Tim Penyusun, 96.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Menempel Stiker Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023”. Maka peneliti ini akan memaparkan data mengenai Kelompok Bermain Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember, sebagai berikut:

1. Profil Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember

Nama Sekolah : Kelompok Bermain Baiturrahman

Nomor Pokok Sekolah Nasional : 69784824

Alamat : Jl. Maesan NO 05 Desa Sukokerto

Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember Prov Jawa Timmur

Nama Kepala Lembaga : Lumatul Ghaisah

Tahun Berdirinya : Tahun 2007

2. Sejarah Berdirinya Kelompok Bermain Baiturrahman Sukokerto

Kelompok Bermain Baiturrahman berdiri pada tahun 2007 dikecamatan sukowono yang terletak di Desa Sukokerto Dusun Krajan, lembaga non formal dengan usia peserta didik 3 sampai 6 tahun. Kelompok bermain baiturrahman berada di tengah-tengah masyarakat sesuai dengan kebutuhan akan sarana pendidikan yang berkualitas dan terjangkau berbasiskan Agama.

Kelompok Bermain Baiturrahman merupakan lembaga pendidikan non formal yang berada dibawah naungan Yayasan Baiturrahman Dusun Krajan Desa Sukokerto Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember yang berdiri pada tahun 2007 dengan alamat JL. Maesan No. 50 RT. 001 RW. 003, pendiri Kelompok Bermain Baiturrahman adalah Bapak Alm. Ustadz Gozali yang disetujui oleh Yayasan Baiturrahman yaitu Bpk. H. Saiful S.Ag.

Kelompok Bermain Baiturrahman memiliki 3 lokal yang terdiri dari kantor, ruang kelas kelompok awan dan kelompok bulan. Sedangkan untuk kelompok bintang, ditempatkan di musholla yang berada di depan Kelompok Bermain Baiturrahman. Disamping itu Kelompok Bermain Baiturrahman membutuhkan local untuk perlengkapan penunjang lainnya seperti pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler (bimbingan siswa, praktek sholat, olahraga, dll), ruang guru/tata usaha, ruang tunggu, ruang aula, dan kamar mandi, demi kualitas pendidikan.

3. Visi Misi Kelompok Bermain Baiturrahman Sukokerto

Visi dan Misi Kelompok Bermain Baiturrahman Sukokerto yaitu:

a. Visi

Mempersiapkan generasi penerus bangsa yang cerdas, sehat dan berakhlak mulia mencapai tumbuh kembang optimal.

b. Misi

- 1) Membekali anak didik dengan berbagai kemampuan sesuai dengan karakteristik anak usia dini

- 2) Menanamkan nilai-nilai keAgamaan dan ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa
- 3) Memberdayakan potensi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, kecerdasan sosial dan kecerdasan religious anak didik
- 4) Membekali anak dalam hal budi pekerti luhur dan terpuji sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

4. Kegiatan Kelembagaan

Pembelajaran aktif di Kelompok Bermain Baiturrahman berjalaml selama 5 hari yaitu senin sampai jum'at, diawali pukul 08:00 sampai dengan 10:00 WIB. Anak didik di Paud Baiturrahman berjumlah 19 anak, dibagi menjadi 3 kelompok yaitu Kelompok Bermain (KB), Kelompok A, dan Kelompok B.

Pada proses pembelajaran ini ada 4 tahap yaitu:

a. Kegiatan pembukaan

Kegiatan pembukaan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengawali pembelajaran dipagi hari, yang bertujuan untuk membuat anak siap menerima pembelajaran dengan hal-hal yang dapat membuat anak merasa rileks dan bersemangat. Kegiatan awal ini dilakukan oleh guru yang diawali dengan salam setelah itu dilanjutkan dengan berdo'a, bernyanyi, bertepuk tangan dan mengulang kembali tentang pembelajaran sebelumnya.

b. Kegiatan inti pembelajaran

Setelah kegiatan doa dan pengulangan pembelajaran sebelumnya dan masing-masing kelompok telah berpindah ke kelas masing-masing, pendidik memulai kegiatan pembelajarannya.

c. Kegiatan istirahat

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, anak bersipa untuk istirahat dan sebelum istirahat anak-anak mempersiapkan bekal yang telah disiapkan oleh orang tua di rumah lalu berdo'a sebelum makan, setelah makan anak-anak bermain di halaman rumah, akan tetapi ada sebagian anak yang tetap bermain di dalam ruangan.

d. Kegiatan penutup

Sebelum melakukan kegiatan penutup pendidik mengulang kembali pembelajaran hari ini, setelah itu melakukan kegiatan penutup yaitu bernyanyi untuk pulang dan berdo'a setelah belajar.⁴⁵

5. Pendidikan dan Tenaga Kependidikan

Penyelenggaraan pendidikan di lembaga ini melibatkan kepala lembaga beserta guru. Keadaan sumberdaya manusia pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember pada tahun ajaran 2022/2023 sebagai berikut:

- a. Lumatul Ghaisah sebagai kepala sekolah Kelompok Bermain (KB) Baiturrahman

⁴⁵ Lumatul Ghaisah, diwawancarai oleh penulis, Jember 10 Desember 2022

- b. Sulfiatus Shaliha sebagai guru Kelompok Bermain (KB) Baiturrahman

6. Peserta Didik⁴⁶

Jumlah peserta didik Kelompok Bermain Baiturrahman tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 19 anak dengan perincian:

- a. Kelompok Bermain (KB) berjumlah 9 orang anak terdiri dari 4 laki-laki dan 5 anak perempuan
- b. Kelompok A berjumlah 5 orang anak terdiri dari 2 anak laki-laki dan 3 anak perempuan
- c. Kelompok B berjumlah 5 orang anak terdiri dari 2 anak laki-laki dan 3 anak perempuan

B. Penyajian Data dan Analisis

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai penyajian data dan analisis data yang penulis peroleh melalui penelitian yang dilakukan. Adapun data-data tersebut penulis dapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada guru mengenai penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Data yang diolah dan dianalisa dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada guru mengenai penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam upaya

⁴⁶ Observasi di Paud Baiturrahman Jember, 12 Desember 2022

mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok bermain Baiturrahman. Adapun hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan yaitu ada beberapa langkah penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Baiturrahman yaitu :

1. Guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan media pembelajaran menempel stiker

Sebelum dimulainya pelaksanaan pembelajaran, guru menata dan menyusun kegiatan pembelajaran yang akan diajarkan dengan membuat suatu acuan pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), agar tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik dan terarah sesuai dengan yang diinginkan. Dalam penerapan media pembelajaran menempel stiker guru telah menuangkan kedalam

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang meliputi :

- a. Berbaris sebelum memasuki kelas
- b. Membaca doa sebelum belajar dan membaca surah-surah pendek

Kegiatan awal

- a. Berdoa sebelum belajar
- b. Bernyanyi dan bertepuk-tepuk tangan
- c. Mengingat kembali kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya

Kegiatan inti

- a. Guru menerangkan tema dan tujuan pembelajaran (motorik halus)
- b. Pemberian tanya jawab mengenai materi yang di lakukan hari ini

Istirahat

- a. Berdoa sebelum makan
- b. Berdoa setelah atau sesudah makan

Kegiatan akhir

- a. Pengumpulan materi yang sudah dilakukan
- b. Evaluasi hasil karya anak
- c. Doa sebelum pulang sekolah



Gambar 4.1 (RPPH KB Baiturrahman)

Seperti yang diungkapkan oleh guru Kelompok Bermain (KB) yakni Ibu Sulfiatus Shaliha sebagai berikut :

Sebelum melaksanakan penerapan menempel stiker kami menyiapkan ruangan, media dan alat-alat yang akan digunakan terlebih dahulu, supaya kegiatan yang dilakukan tidak melenceng dan lebih

terarah, dan sebelum dimulainya pembelajaran guru menjelaskan kegiatan menempel stiker terlebih dahulu sebagai acuan pembelajaran kami menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tujuan pembelajaran yang dilakukan terlaksana dengan baik.⁴⁷

Kepala sekolah Ibu Lumatul Ghasiah

sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan ruangan terlebih dahulu, membersihkan ruangan, menyiapkan stiker yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung. Setelah semua selesai maka guru memulai pembelajaran. Selaian itu kami menggunakan RPPH untuk sebagai acuan pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik.⁴⁸

Dari hasil observasi dan wawancara bahwasannya guru melakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), sebelum memulai kegiatan penerapan menempel stiker guru sudah terlebih dulu menyiapkan ruangan perlengkapan yang akan digunakan dalam pelaksanaan penerapan menempel stiker, agar kegiatan pembelajaran yang digunakan lebih terarah seperti guru membersihkan ruangan kelas, mengkosongkan ruangan, menata tempat duduk anak-anak atau duduk dengan rapi.

⁴⁷ Sulfiatus Shaliha, diwawancarai oleh penulis, Jember 09 Desember 2022

⁴⁸ Lumatul Ghaisah, diwawancarai oleh penulis, Jember 09 Desember 2022



Gambar 4.2 (penyiapan ruangan dan perlengkapan bahan)

Berdasarkan pernyataan diatas maka di Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember, sebelum melaksanakan pembelajaran guru sudah terlebih dahulu menyiapkannya dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sehingga sebelum pembelajaran dimulai guru telah mempersiapkan ruangan dan perlengkapan yang akan digunakan dalam kegiatan penerapan menempel stiker.

- 2. Guru melakukan apersepsi dan motivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan di bahas**

Setelah guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan yang akan digunakan, guru melakukan apersepsi dan motivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi yang berkaitan dengan pembelajaran yang akan dibahas. Dalam hal ini hendaknya guru mengkoordinir anak-anak untuk berkumpul dan duduk tempat masing-

masing. Setelah anak berkumpul maka guru akan melakukan apersepsi dan tanya jawab terlebih dahulu sebelum dimulainya pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Sulfiatus Shaliha sebagai berikut :

sebelum melakukan pembelajaran setiap guru selalu melakukan apersepsi atau sebuah penghayatan atau penjelasan awal tentang apa yang akan kita lakukan supaya anak bisa fokus terhadap kegiatan kita hari ini serta melakukan motivasi dengan melakukan tanya jawab pada anak tentang perasaannya pada saat itu.⁴⁹

Kepala sekolah Ibu Lumatul Ghaisah

Setelah selesai menyiapkan ruangan dan perlengkapan guru kemudian melakukan penghayatan atau penjelasan awal mengenai pembelajaran yang akan dilakukan. Dan setelah itu guru memberikan motivasi dengan melakukan tanya jawab pada anak mengenai pembelajaran yang dilaksanakan hari ini.⁵⁰

Dari hasil observasi dan wawancaranya gueu setelah menyiapkan ruangan dan menyiapkan peralatan atau bahan pembelajaran kemudian guru melakukan apersepsi terlebih dahulu atau penghayatan awal mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini dan selain penghayatan awal kemudian guru memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab mengenai hal pembelajaran hari ini.



Gambar 4.3 (pemberian apersepsi dan motivasi pada anak)

⁴⁹ Ibu Sulfiatus Shaliha, diwawancarai oleh penulis, Jember, 09 Desember 2022

⁵⁰ Ibu Lumatul Ghaisah, diwawancarai oleh penulis, Jember, 09 Desember 2022

Dari pernyataan diatas maka dapat dijelaskan bahwasannya di Kelompok Bermain Baiturrahman sukowono dalam penerapan media menempel stiker di dala kelas, guru telah mengkoordinir anak-anak serta gurupun sudah melakukan apersepsi atau penghayatan dan memotivasi anak dengan tanya jawab sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Misalkan saat anak tidak semangat dan tidak serius hanya banyak main dalam kegiatan membangun yang mereka lakukan, disitulah saatnya seorang guru bertindak untuk memotivasi anak untuk bersemangat.

3. Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran

Dalam penerapan menempel stiker, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan apa tujuan dari pembelajaran hari ini. Seperti halnya tema pada hari ini seperti contoh tema buah-buahan maka guru menyampaikan tujuannya agar anak mengetahui macam buah-buahan, bentuk, warna serta manfaat dari buah-buahan tersebut. Seperti yang telah dijelaskan pada guru Kelompok Bermain Ibu sulfiatus Shaliha bahwa “sebelum kami melaksanakan kegiatan pembelajaran kami terlebih dahulu menjelaskan apa tema kita hari ini, apa yang akan anak-anak lakukan, serta tujuan pembelajaran hari ini.”⁵¹

Kepala Sekolah Lumatul Ghaisah

Sebelum guru melaksakan pembelajaran, setiap guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini supaya aanak memahami apa yang anak lakukan padaa hari ini dan

⁵¹ Ibu Sulfiatus Shaliha, diwawancarai oleh penulis, Jember, 09 Desember 2022

juga supaya belajar mengajar terarah sesuai dengan yang diinginkan oleh guru.⁵²

Jadi, dari penjelasan diatas dapat kita ketahui bahwa sebelum melaksanakan penerapan menempel stiker guru menjelaskan terlebih dahulu apa tema hari ini, dan tujuan pembelajaran hari ini agar anak lebih mudah memahami pembelajarannya dan juga agar berjalan dengan yang diinginkan oleh guru kelas.

4. Guru Menyampaikan Aturan Permainan Dan Penjelasan Mengenai Materi

Sebelum anak-anak belum menerapkan media pembelajaran menempel stiker sebaiknya guru menerangkan aturan permainan dan menjelaskan mengenai media menempel stiker tersebut, agar anak-anak menjadi paham tentang konsep yang akan mereka lakukan. Adapun aturannya sebagai berikut:

- a. Menyuruh anak untuk duduk dengan rapi
- b. Mendengarkan guru yang sedang menjelaskan aturan permainan
- c. Menyiapkan stiker
- d. Melepas perekat dari stiker
- e. Menempelkan stiker sesuai dengan bentuk dan warna

Ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Sulfiatus Shaliha yakni sebagai berikut:

itu harus kita lakukan atau kita beritahu sebelum kegiatan di mulai. Memberitahu bagaimana cara menempel stiker ke tempat lain supaya anak-anak tau juga dimana mereka menemukan konsep

⁵² Ibu Lumatul Ghaisah, diwawancarai oleh penulis, Jember, 09 Desember 2022

bentuk, dan konsep warna. Tidak hanya itu gurupun langsung memberikan contoh langsung kepada anak, karena pada usia anak-anak tidak bisa dilepas begitu saja harus tetap berikan contoh, walaupun sudah diberikan contoh terkadang anak-anak masih belum bisa melepas stiker dan menempel stiker sesuai dengan bentuknya.⁵³

Berdasarkan observasi atau penelitian dan wawancara yang telah dilakukan bahwasannya guru menerangkan terlebih dahulu bagaimana cara menempel stiker sesuai dengan bentuknya agar anak-anak tahu darimana mereka mendapatkan konsep bentuk dan warna. Dengan menerangkan cara tersebut dapat membantu anak agar teratur dalam menerapkan media menempel stiker.

5. Guru Memberi Contoh Berbagai Bentuk Dan Gambar Dalam Menempel Stiker

Dalam penerapan media menempel stiker sebelum anak melakukan sesuatu kegiatan guru terlebih dahulu memberikan contoh apa yang akan anak lakukan atau kerjakan, seperti memberikan contoh salah satu stiker yang berbentuk lingkaran kemudian guru menempelkan ke tempat yang berbentuk lingkaran juga. Seperti halnya yang sudah dijelaskan oleh Ibu Sulfiatus Shaliha sebagai berikut :

Sebelum melakukan kegiatan tersebut kami memberikan contoh terlebih dahulu bagaimana cara melepas stiker kemudian menempel stiker sesuai dengan bentuknya. Misalnya seperti guru memberi contoh bentuk lingkaran kemudian menempelkannya ke bentuk yang sama. Pada saat usia anak-anak seperti sekarang ini tidak bisa dilepas begitu saja harus tetap diberikan contoh terlebih dahulu sebelum dimulainya kegiatan tersebut. walaupun sudah diberikan contoh terkadang saat melakukan kegiatan tersebut ada yang masih

⁵³ Ibu Sulfiatus Shaliha, diwawancarai oleh penulis, Jember, 09 Desember 2022

belum bisa dengan alasan takut robek dan ketika menempelkannya takut tidak sesuai dengan bentuknya.⁵⁴

Dari hasil observasi dan wawancara di atas bahwasannya setelah melakukan penerapan kegiatan awal kemudian guru menyampaikan aturan permainan terlebih dahulu mengenai materi yang akan dilaksanakan hari ini, dengan tujuan agar anak tahu bagaimana melakukan dan menempel stiker tersebut agar sesuai dengan bentuk dan gambarnya.



Gambar 4.4 (pemberian contoh bentuk dan gambar stiker)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya sebelum kegiatan menempel dimulai seorang guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak-anak didiknya.

6. Anak Memperhatikan Dan Kemudian Mencoba Menempel Stiker Sendiri

Setelah guru memberikan contoh bagaimana melakukan kegiatan yang akan anak-anak lakukan, pada saat itu anak akan memperhatikan bagaimana cara bermain atau mengerjakannya. Kemudian setelah selesai anak memperhatikan contoh yang diberikan guru, anak-anak diberikan

⁵⁴ Ibu Sulfiatus Shaliha, diwawancarai oleh penulis, Jember, 09 Desember 2022

kesempatan untuk melakukan kegiatan tersebut dengan menempel sendiri. Seperti yang telah disampaikan oleh Ibu Sulfiatus Shaliha bahwa “biasanya anak-anak antusias untuk memperhatikan bagaimana proses saat guru memberikan contoh di depan, kemudian setelah itu barulah anak-anak diberi kesempatan untuk melakukan atau menempel sendiri.”⁵⁵

Dari hasil observasi dan wawancara di atas bahwasannya setelah guru menyampaikan aturan permainan kemudian guru memberikan contoh berbagai bentuk dan gambar dalam menempel stiker. Dengan melakukan tanya jawab mengenai pola atau gambar yang ada di stiker tersebut. Setelah memberikan contoh bentuk dan gambar kepada anak kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menempel sendiri. Seperti contoh dokumentasi yang di tercantum di bawah ini.



Gambar 4.5 (anak mencoba menempel sendiri)

⁵⁵ Ibu Sulfiatus Shaliha, diwawancarai oleh penulis, Jember, 12 Desember 2022

Dari pernyataan diatas, dapat peneliti simpulkan bahwasannya anak selalu memperhatikan serta antusias pada saat guru memberikan contoh kegiatan yang akan mereka lakukan. Dan juga guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menempel sendiri.

7. Guru mengamati sambil memberi penilaian

Dalam melakukan kegiatan kegiatan menempel stiker, guru harus mengamati serta mengawasi setiap kegiatan anak sehari-hari serta guru memberi penilaian, seperti halnya yang dijelaskan oleh Ibu Sulfiatus Shaliha sebagai berikut :

Pada saat anak melakukan kegiatan guru pasti selalu mengawasi anak-anak. anak-anak harus diawasi karena terkadang ada anak yang disaat melepas stiker takut sobek dan juga ada yang takut tidak sesuai dengan gambarnya. Selain itu guru juga dapat melihat langsung kegiatan anak dan juga dapat menilai kegiatan anak-anak pada saat itu.⁵⁶

Kepala sekolah Lumatul Ghaisah

Setelah guru menyampaikan aturan permainan dan guru sudah menjelaskan mengenai materi hari ini dan juga memberi contoh berbagai bentuk dan gambar dalam menempelkan stiker, kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menempel sendiri setelah itu kemudian guru mengamati dan memberi penilaian.⁵⁷

Dari hasil observasi dan wawancara bahwasannya setelah memberikan contoh dan memberi kesempatan kepada anak untuk menempelnya sendiri kemudian guru mengamati anak tersebut sambil memberi penilaian pada hasil kerja anak.

⁵⁶ Sulfiatus Shaliha, diwawancarai oleh penulis, Jember, 12 Desember 2022

⁵⁷ Lumatul Ghaisah , diwawancarai oleh penulis, Jember, 12 Desember 2022



Gambar 4.6 (evaluasi selama kegiatan berlangsung)

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwasannya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru mengawasi anak-anak serta mengamati anak dalam melakukan kegiatan menempel tersebut dan juga guru melakukan penilaian terhadap kegiatan anak yang sedang berlangsung.

8. Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya

Setelah melakukan pembelajaran guru kemudian melakukan evaluasi hasil karya anak, untuk mengetahui apakah anak berkembang atau tidak. Dalam melakukan kegiatan evaluasi terhadap kerja siswa Guru mempunyai alat atau indikator untuk melihat perkembangan anak. selain itu guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk melakukan tanya jawab serta menceritakan apa yang telah anak-anak buat di hadapan guru dan teman-temannya sebagai hasil karya yang telah mereka buat. Seperti gambar di bawah ini



Gambar 6.7 (menceritakan hasil karya di depan kelas)

Setelah guru mengevaluasi dan memberi penilaian terhadap hasil karya anak kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil karyanya didepan kelas, didepan semua teman-temannya dan di depan gurunya. Seperti yang telah dijelaskan oleh Ibu Sulfiattus Shaliha :

setelah melakukan seluruh kegiatan guru melakukan evaluasi anak, biasanya kami menggunakan alat atau indikator seperti ceklis yang disesuaikan dengan kurikulum. Jadi setelah selesai kegiatan hari ini kita dapat melihat bagaimana perkembangan anak pada hari itu. Selain itu juga guru melakukan tanya jawab bagaimana perasaan mereka selama kegiatan hari itu dan anak-anak pun diberi kesempatan untuk menceritakan hasil karyanya yang telah mereka buat, supaya mereka dapat bercerita tentang hasil karyanya, anak-anakpun dapat memuji hasil karya mereka sendiri dan hasil karya teman-temannya.⁵⁸

Kepala sekolah Lumatul Ghaisah

Setelah guru melakukan kegiatan belajar mengajar kemudian guru melakukan evaluasi terhadap anak didiknya, dalam mengevaluasi kami menggunakan indikator yang sudah ada di lembaga kami. Kemudian setelah mengevaluasi guru memberikan tanya jawab mengenai bagaimana perasaan mereka dalam mengikuti kegiatan

⁵⁸ Sulfiatus Shaliha, diwawancarai oleh penulis, Jember, 12 Desember 2022

belajar mengajar pada hari ini, kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelaskan hasil karyanya yang telah mereka buat dengan sendirinya.⁵⁹

Dari hasil observasi dan wawancara bahwasannya setelah guru mengamati hasil karya kemudian guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil karyanya di depan teman-temannya dan di depan gurunya.

Table 4.1
Penilaian Pencapaian Perkembangan Anak

No		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Nama		Agil	Lana	Royan	Danis	Sisil	Feby	Navis	Marsha	Nada
Aspek Perkembangan										
Melepas stiker dari perekatnya	BB									
	MB	✓	✓	✓	✓		✓		✓	
	BSH					✓		✓		✓
Menempel stiker sesuai dengan gambar dan bentuk	BB									
	MB		✓	✓			✓		✓	
	BSH	✓			✓	✓		✓		✓
Mengenal warna	BB									
	MB		✓	✓					✓	
	BSH	✓			✓	✓	✓	✓		✓
Menebali Huruf	BB									
	MB		✓	✓	✓				✓	
	BSH	✓				✓	✓	✓		✓
Menggunakan alat tulis	BB									
	MB		✓	✓	✓					
	BSH	✓				✓	✓	✓	✓	✓

Dari pernyataan diatas dapat peneliti simpulkan bahwasannya guru telah mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan ceklis yang sesuai dengan kurikulum serta melakukan kegiatan tanya jawab kepada anak

⁵⁹ Ibu Lumatul Ghaisah, diwawancarai oleh penulis, Jember, 12 Desember 2022

tentang bagaimana perasaan selama kegiatan belajar berlangsung, serta memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil karyanya di depan kelas kepada teman-temannya dan bagaimana hasil karyanya.

C. Pembahasan dan Temuan

Dalam hasil observasi, wawancara dan dokumentasi penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam upaya mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023 sesuai dengan langkah-langkah yakni :

1. Guru menyisipkan ruangan dan perlengkapan media pembelajaran menempel stiker

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran di Kelompok bermain Baiturrahman terlebih dahulu menetapkan tema kegiatan yang hendak dicapai dalam bentuk penyusunan Rencana Pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) untuk menentukan kegiatan dan pembelajaran yang hendak dilaksanakan. Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH) yang meliputi :

- a. Berbaris sebelum memasuki kelas
 - b. Membaca doa sebelum belajar dan membaca surah-surah pendek
- Kegiatan awal
- a. Berdoa sebelum belajar
 - b. Bernyanyi dan bertepuk-tepuk
 - c. Mengingat kembali kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya

Kegiatan inti

- a. Guru menerangkan tema dan tujuan pembelajaran (motorik halus)
- b. Pemberian tanya jawab mengenai materi yang di lakukan hari ini

Istirahat

- a. Berdoa sebelum makan
- b. Berdoa setelah atau sesudah makan

Kegiatan akhir

- a. Pengumpulan materi yang sudah dilakukan
- b. Evaluasi hasil karya anak
- c. Doa sebelum pulang sekolah

Sebelum memulai media stiker dengan melalui kegiatan menempel stiker guru terlebih dahulu menyiapkan ruangan dan perlengkapan atau bahan sebagai alat pembelajarannya yang dilakukan lebih terarah.

2. Guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab

Apersepsi merupakan getaran-getaran tanda terima oleh seorang individu atau suatu obyek tertentu. Obyek tersebut bisa berupa benda, gejala alam atau sosial, dan tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Apersepsi atau getaran-getaran tersebut diterima melalui panca indra yang kita miliki. Proses penerimaan apersepsi inilah kita yang disebut sebagai

apersepsi.⁶⁰ Apersepsi berarti penghayatan tentang segala sesuatu yang menjadi dasar untuk menerima ide-ide baru.

Dalam penerapan media stiker di dalam kelas, guru telah mengkoordinir anak-anak serta gurupun sudah melakukan apersepsi atau penghayatan dan memotivasi anak dengan tanya jawab sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Misalkan saat anak tidak semangat dan tidak serius hanya banyak bermain dalam belajar disitulah seorang guru bertindak untuk memotivasi anak bagaimana cara membuat anak bersemangat dan fokus dalam pembelajarannya. Memotivasi anak sangatlah penting dengan tujuan agar anak semakin semangat dalam proses belajar mengajarnya. Mengenai motivasi dalam belajar, motivasi merupakan subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran.

3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Dalam kegiatan media stiker, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan apa tujuan dari pembelajaran pada hari itu.

Sebelum memulainya pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan tujuan agar anak memahami apa yang akan di pelajari pada hari ini. Tujuan pembelajaran merupakan arah atau sasaran yang hendak di tuju oleh proses pembelajaran. Dengan mempunyai gambaran jelas tentang hasil yang hendak dicapai dapatlah diupayakan

⁶⁰ Jito Nurcahyo, 2014, *Pengaruh Apersepsi Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pelajaran Teori Proses Pembubutan Dasar Di SMK N 2 Pengasih Kulon Progo*, Program Studi Pendidikan Tehnik Mesin Fakultas Teknis Universitas Negeri Yogyakarta, 78

berbagai kegiatan atau perangkat yang mencapainya. Tujuan guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum memulainya pembelajaran dapat disusun dengan mengacu pada kurikulum yang secara rinci dilengkapi dengan kompetensi inti dan diperinci lagi dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati, diukur, dan mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Setelah guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada anak, maka anak akan memahami apa yang akan ia pelajari hari ini.

4. Guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai materi menempel stiker

Sebelum anak menerapkan media pembelajaran media stiker dengan melalui menempel stiker guru menerangkan terlebih dulu mengenai aturan permainan dan menjelaskan mengenai media stiker yang akan di gunakan, agar anak-anak menjadi paham tentang konsep yang akan mereka buat, seperti:

- a. Menyuruh anak untuk duduk dengan rapi
- b. Mendengarkan guru yang sedang menjelaskan aturan permainan
- c. Menyiapkan stiker
- d. Melepas stiker dari perekatnya
- e. Menempel stiker sesuai dengan bentuk dan warna

Menyampaikan aturan permainan kepada anak sebelum memulainya pembelajaran hal itu sangatlah penting dilakukan oleh seorang guru. Seperti yang dikemukakan oleh Hurlock bahwasannya sebelum anak

meniru maka guru terlebih dahulu menyampaikan aturan permainannya. Dengan guru menyampaikan aturan terlebih dahulu maka kemudian anak akan meniru gerakan atau aturan yang telah dilakukan oleh seorang guru.

5. Guru memberi contoh dari berbagai bentuk dan gambar dari media stiker

Dalam penerapan menempel stiker, sebelum anak melakukan sesuatu kegiatan guru selalu memberikan contoh terlebih dahulu apa yang akan anak kerjakan. Dengan memberikan contoh berbagai bentuk dan gambar dari media stiker maka anak akan lebih focus belajar. Daya perhatian anak pada usia dini sangat kuat tetapi tidak tahan lama, namun ia mampu mengikuti segala kegiatan yang ada dengan aktif.

6. Anak memperhatikan dan kemudian mencoba menempel sendiri

Pada saat guru memberikan contoh bagaimana melakukan kegiatan yang akan dilakukan hari ini, pada saat itu anak-anak memperhatikan bagaimana melepas stiker serta menempelkannya sesuai dengan bentuk. Setelah itu barulah anak-anak diberi kesempatan untuk melakukannya sendiri. Disaat anak memulai melakukan sendiri tidak semua anak bisa melakukannya karena ada beberapa anak yang merasa takut dalam mencobanya. Disaat mencoba menempel sendiri seorang guru masih terlibat langsung dalam kegiatan tersebut karena tidak semua anak bisa melakukannya. Setelah anak memuali melakkukan sendiri kemudia duru akan melakukan penilaian atau mengamati setiap anak.

7. Guru mengamati sambil memberi penilaian

Penilaian bukan sekedar untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses belajar. Setiap guru harus mengetahui apa fungsi penilaian terhadap anak sebelum melakukan penilaian terhadap hasil karya anak. Sering kali penilaian cenderung dilakukan hanya untuk mengukur hasil belajar anak atau karya anak, sehingga penilaian diposisikan seolah-olah sebagai kegiatan yang terpisah dari proses pembelajaran.

Dalam melakukan media stiker melalui kegiatan menempel stiker, guru mengamati serta mengawasi setiap kegiatan anak sembari guru memberi penilaian. Dalam mengamati seorang guru pasti melakukan penilaian terhadap hasil belajar atau hasil karya anak. Penilaian yang digunakan oleh seorang guru yaitu sesuai dengan kurikulum yang lembaga gunakan.

8. Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya

Setelah mengamati dan memberi penilaian terhadap hasil karya anak kemudian guru melakukan evaluasi hasil anak, untuk mengetahui apakah anak berkembang atau tidak, guru mempunyai alat atau indikator untuk melihat perkembangan anak. Selain itu guru memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan tanya jawab serta menceritakan apa yang dibuat dihadapan guru dan teman-temannya sebagai hasil karya yang telah mereka buat. Setelah melakukan evaluasi dengan tanya jawab kemudian

seorang guru menyuruh anak untuk menceritakan hasil karyanya di depan guru dan temannya.

Dalam penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam upaya mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember bahwa guru terlebih dahulu menentukan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan. Penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran menempel stiker sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono, hal ini terlihat dari sebagian anak-anak bersemangat dan antusias mengikuti kegiatan menempel stiker. Penerapan media pembelajaran menempel stiker yang terbuat dari kertas, mudah dibuat dan mudah didapat. Sehingga aman digunakan dengan anak saat bermain, media stiker yang digunakan berbagai macam gambar dan bentuk warna sehingga mampu membuat anak lebih tertarik dalam bermain sambil belajar, dibandingkan dengan anak-anak yang belajar hanya menggunakan papan tulis maupun majalah saja.

Dari pembahasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam upaya mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman sudah diterapkan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah. Karena dengan penerapan media pembelajaran menempel stiker anak diajarkan untuk dapat mengenal bentuk, jenis, dan warna dan juga

dapat bermain sambil belajar bukan terpaku dengan papan tulis dan buku majalah.

Selain melakukan wawancara kepada guru, peneliti juga mengambil penilaian dari hasil observasi dan dokumentasi anak tentang mengembangkan motorik halus pada Kelompok Bermain Baiturrahman dalam berbetuk tabel yakni sebagai berikut:

Table 4.2
Data penilaian Perkembangan motorik Halus Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain (KB) Baiturrahman Sukowowno Tahun Ajaran 2022/2023

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Nama	Agil	Lana	Royan	Danis	Sisil	Feby	Navis	Marsha	Nada
Aspek Perkembangan									
Melepas stiker dari perekatnya	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH
Menempel stiker sesuai dengan gambar dan bentuk	BSH	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH
Mengenal warna	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
Menebali Huruf	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
Menggunakan alat tulis	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
Keterangan	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH

Keterangan Pencapaian Perkembangan :

- a. **(BB)** Belum Berkembang : Bila anak melakukan harus dengan bimbingan guru atau dicontohkan oleh guru.
- b. **(MB)** Mulai Berkembang : Bila anak melakukan masih diingatkan atau dibantu oleh guru.
- c. **(BSH)** Berkembang Sesuai Harapan : Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dari konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- d. **(BSB)** Berkembang Sangat Baik : Bila anak sudah dapat dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan dokumentasi sebagai penguat data dalam penelitian yang telah peneliti lakukan agar lebih valid dan terpercaya, dari hasil dokumentasi yang telah dilakukan dapat kita lihat dalam lampiran yang telah peneliti siapkan tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran menempel stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember tahun ajaran 2022/2023 sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan langkah-langkahnya, yaitu pertama guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan media pembelajaran menempel stiker, guru melakukan apersepsi dan motivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dibahas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai pembelajaran, guru memberi contoh berbagai bentuk dan gambar dalam menempel stiker, anak memperhatikan dan kemudian anak mencoba menempel stiker sendiri, guru mengamati sambil memberi penilaian, dan guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media menempel stiker sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal, efektifitas, dan efisien.

B. Saran

1. Bagi Lembaga kelompok Bermain Baiturrahman

Pembelajaran akan terlaksana dengan maksimal apabila fasilitas juga memadai. Oleh karena itu, segala sesuatu yang berkaitan dengan kelancaran dan maksimalitas dalam pelaksanaan perlu ditingkatkan dan dilengkapi.

2. Bagi guru Kelompok Bermain Baiturrahman

Guru adalah sosok yang bertanggung jawab dalam membentuk kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik peserta didik. Oleh karena itu, guru harus lebih sabar, telaten dan mencurahkan kasih sayangnya ketika membimbing dan mengajar mereka (anak-anak).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Almira R. Natasya. "Manfaat Menempel Stiker, Serunya Bermain stiker" 08 Februari, 2021. <https://www.gramedia.com/blog/serunya-bemain-stiker-untuk-anak-yang-banyak-manfaat>.
- Anggilita Fia, 2021. "Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Menggunakan Sisik Ikan di TK Islami Darul Hasanah Kotabumi". Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ardy Winaya, Novan Narnawi. 2012. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Bambang Sujiono dkk.,2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bambang Sujiono, dk.,2014. *Metode Pengembangan Fisik*, Universitas Terbuka.
- Beaty, Janice J. 2010. *Observing Development Of The Young Child 7th ED*. USA: Person Education, Inc.
- Cristianti. 2010. *Proceeding Seminar Pendidikan Pengembangan Keterampilan Motorik Halus Melalui Menjahit Untuk Anak Usia Dini*. Semarang: FIP IKIP PGRI.
- Dept Agama Proyek Pengadaan Kitab suci Al-Qur'an dan Terjemah. 2017. Jakarta: Plita
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasil Observasi di Paud Baiturrahman pada Tanggal 02 Desember 2022
- Hasnida, 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Hildayani, Rini. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak*. Banten: Universitas Terbuka.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=pr_gQVAAAAAJ&citation_for_view=pr_gQVAAAAAJ:hqOjcs7Dif8C
- Kiram, Phill. H. Yanuar. 2017. *Belajar keterampilan Motorik*. Jakarta: Kencana
- Latif, Mukhter dkk. 2014. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Lauren Seb, Aep Rohendi. 2017, Perkembangan Motorik "Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar". Bandung : Alfabeta

- Mahnun, Nunu. 2012. "*Media pembelajaran (kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasi dalam pembelajaran)*. Riau: Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37, No. 1., Hal. 27
- Mais, Asrosul. 2018. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. CV: PUSTAKA ABADI
- Marjori J kostentik.et.al. 2027. *kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak*. Depok: Kencana
- Masganti Sit. 2015. *Psokologi perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Grasindo
- Nur Inah, Ety, Hatuti. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Demonstrasi Di RA Annur Batruga Kendari*. Jurnal, FTIK IAIN Kendari.
- Nurwita, Sylsya. 2019. *Optimalisasi motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Kolase Sisik Ikan*, JOECHER: journal on Early Childhood Education Reasearch.
- Pengertian stiker, Fungsi, Bentuk, Contoh, dan Jenis bahannya, <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/06/pengertian-stiker-fungsi-bentuk-contoh-jenis-bahan-yang-digunakan-lengkap.html> diakses pada 28 April 2022
- Putra Nusa dan Ninin Dwilwstari. 2016. *Penelitian Kualitatif Paud, Cet. 4*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rahyubi. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media
- Ria Mayasari, Kiki, 2014. "*Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas*". Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sholihah, 2015. "*Peningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Montase Pada Kelompok bermain (KB) Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Tutul Balung Jember*". Skripsi Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Sugiono, 2015. *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sutari, 2018. “*Penggunaan Media Kolase Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung Selatan*”. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Suyanto. Slamet. 2005. “*Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*”. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Uswatun, Nurul, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Kegiatan Morance Biji-bijian Di Kelompok Berman*, Jurnal Program Studi PG-KB, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Wahyu, Indah. 2016. *Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Cendikia Kids*,. Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education) no. 2 hal. 4-5
- Wahyuni, Indah. 2019. “The Students’ Mathematical Thinking Ability In Solving The Program for International Student Assessment (PISA) Standard Questions”. *Jurnal, of Advance Research in Dynamical and Control Systems*. Vol. 11, 07.
- Wahyuni, Indah. 2022. “Analisis Kemampuan Eksplorasi Matematis Siswa Kelas X Pada Materi Fungsi Komposisi”. *Jurnal, INSPIRAMATIKA*. Vol. 8, 1. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=pr_gQVAAAAAJ&citation_for_view=pr_gQVAAAAAJ:0EnyYjriUFMC
- Wahyuni, Indah. 2022. “Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal, Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.6,5840-5849. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=pr_gQVAAAAAJ&citation_for_view=pr_gQVAAAAAJ:5nxA0vEk-isC
- Wawancara Dengan Kepala Sekolah Paud Baiturrahman Pada Tanggal 15 Desember 2022
- Yulianto, Dema, Awalia, Titis. 2017.”*Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B RA Al-Hidayah Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk*. Jurnal, PINUS Vol.2.

PERYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Suhulatul Aheroh
NIM : T20195026
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN KHAS KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini, dengan judul: **"Penerapan Media Pembelajaran Menempel Stiker Dalam Mengembangkan Motorik Halus Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023"**. Secara keseluruhan adalah hasil kajian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 01 Juni 2023

Saya yang menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMA SIDDIQ
JEMBER



Suhulatul Aheroh
NIM. T20195026

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	INDIKATOR	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
Penerapan Media Stiker Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023	a. Membuka perekat stiker b. Menempel Stiker c. Mengenal warna d. Menebali huruf e. Menggunakan alat tulis	1. Pendekatan Kualitatif dengan Jenis Deskriptif 2. Metode Pengumpulan Data a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 3. Analisis Data a. Reduksi Data b. Penyajian Data c. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi 4. Keabsahan Data Menggunakan Tringulasi Sumber dan Triangulasi Teknik	Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Menempel Stiker Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023	1. Penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember tahun ajaran 2022/2023 sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan langkah-langkahnya, yaitu pertama guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan media pembeljaran menempel stiker, guru melakukan apersepsi daan motivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dibahas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan

				<p>mengenai pembelajaran, guru memberi contoh berbagai bentuk dan gambar dalam menempel stiker, anak memperhatikan dan kemudian anak mencoba menempel stiker sendiri, guru mengamati sambil memberi penilaian, dan guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media menempel stiker sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal, efektifitas, dan efisien.</p>
--	--	--	--	---

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023.

B. Pedoman Wawancara

1. Bagaimana penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023 ?

C. Pedoman Dokumentasi

1. Profil PAUD Baiturrahman Desa Sukokerto Sukowono Jember
2. Visi dan Misi
3. Foto/Denah
4. Kurikulum sekolah
5. Foto-foto kegiatan Menempel Stiker dan Hasil Karya anak



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DESKRIPSI WAWANCARA

A. Identitas Informan

Nama : Lumatul Ghaisah
Pekerjaan : Kepala sekolah Kelompok Bermain Baiturrahman
Alamat : Sukokerto Sukowono Jember
Pewawancara : Suhulatul Aheroh

B. Hasil wawancara

Pertanyaan :

Bagaiman penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023 ?

Jawaban :

“seorang guru dalam menerapkan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan langkah-langkahnya, yaitu pertama guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan media pembelajaran menempel stiker, guru melakukan apersepsi dan motivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dibahas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai pembelajaran, guru memberi contoh berbagai bentuk dan gambar dalam menempel stiker, anak memperhatikan dan kemudian anak mencoba menempel stiker sendiri, guru mengamati sambil memberi penilaian, dan guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya.”

A. Identitas Informan

Nama : Sulfiatus Shaliha
Pekerjaan : Guru Kelompok Bermain Baiturrahman
Alamat : Sukokerto Sukowono Jember
Pewawancara : Suhulatul Aheroh

B. Hasil wawancara






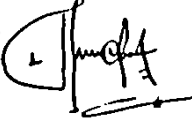

Pertanyaan :

Bagaimana penerapan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023 ?

Jawaban :

“seorang guru dalam menerapkan media stiker dalam mengembangkan motorik halus anak di Kelompok Bermain sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan langkah-langkahnya, yaitu pertama guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan media pembelajaran menempel stiker, guru melakukan apersepsi dan motivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dibahas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai pembelajaran, guru memberi contoh berbagai bentuk dan gambar dalam menempel stiker, anak memperhatikan dan kemudian anak mencoba menempel stiker sendiri, guru mengamati sambil memberi penilaian, dan guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya.”

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
LOKASI:
PAUD BAITURRAHMAN SUKOKERTO SUKOWONO JEMBER

No	Hari Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1	29 November 2022	Pra Observasi	Sulfiatus Shaliha	
2	30 November 2022	Penyerahan surat izin penelitian	Lumatul Ghaisah	
3	09 Desember 2022	Wawancara Kepala Sekolah Kelompok Bermain mengenai kegiatan pembelajaran	Lumatul Ghaisah Sulfiatus Shaliha	 
4	12 Desember 2022	Observasi dan Wawancara guru Kelompok Bermain Kepala Sekolah	Sulfiatus Shaliha Lumatul Ghaisah	 
5	15 Desember 2022	Observasi kegiatan penelitian	Sulfiatus Shaliha	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5719/In.20/3.a/PP.009/11/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala PAUD BAITURRAHMAN
Sukokerto Kecamatan Sukowono Kab Jember

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

NIM : T20195026
Nama : SUHULATUL AHEROH
Semester : Semester tujuh
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Menempel Stiker
Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengembangan Motorik Halus
Anak Usia Dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Tahun Ajaran
2022/2023" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan Lembaga
wewenang Bapak/Ibu Lumatuf Aisyah

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 30

November 2022an.

Dengan
Wakil Bidang



MASHUDI



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BAITURRAHMAN SUKOKERTO SUKOWONO JEMBER

Jl. Maesan No. 50, Gang Masjid Baiturrahman Dusun Krajan, Sukokerto Telp 081358943377

SURAT KETERANGAN

Nomor : 05/SK.PB/XII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini / PAUD Baiturrahman Desa Sukokerto Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember, Menerangkan bahwa sesungguhnya saudara:

Nama : **SUHULATUL AHEROH**
NIM : T20195026
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas : Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian di Pendidikan Anak Usia Dini PAUD Baiturrahman, pada tanggal **01 Desember 2022** sampai dengan **31 Desember 2022**. Dengan judul penelitian “Menempel Stiker sebagai Media pembelajaran Untuk Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini pada Kelompok Bermain Baiturrahman Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023 ”
Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

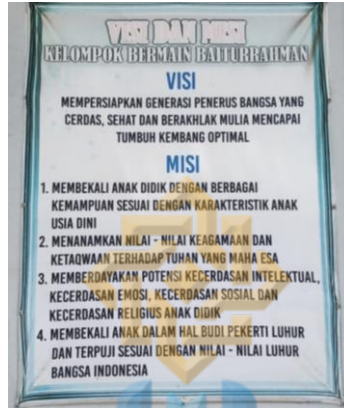
Sukowono, 31 Desember 2022

Pengelola PAUD Baiturrahman



Lumatul Ghaisah

**DOKUMENTASI PEMBELAJARAN DAN HASIL KARYA MELEPAS
DAN MENEMPEL STIKER DI KELOMPOK BERMAIN**



Visi dan Misi PAUD Baiturrahman



Suasana Kelas Kelompok Bermain



Pelaksanaan Pembelajaran Melepas dan Menempel Stiker



Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Menempel Stiker



UNIVERSITAS
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
F.P.



UNIVERSITI ISLAM NEGERI
KIAI HAJI AHMAD SIDIQ
JEBEL



U
KIA HAI HADIS IQ
J E M B E R

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD BAITURRAHMAN

RPPH I

Hari/Tanggal : Senin/12 Desember 2022
Kelompok /Usia : Kelompok Bermain (KB)
Tema/Sub Tema/sub-sub tema : Binatang/binatang ternak/binatang berkaki empat
Waktu : 08:00 – 10:00

KD yang dicapai

- 1.1 : Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 3.8 : Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan, dll)
- 4.8 : Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar cerita, cerita, bernyanyi dan gerak tubuh
- 3.3 : Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 2.4 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
- 3.10 : Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10 : Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 2.12 : Memiliki sikap perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
- 2.2 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

Materi Dalam Kegiatan

1. Bercakap-cakap mengenai binatang ternak (berkaki empat)
2. Manfaat binatang ternak
3. Bagian-bagian binatang ternak
4. Menebali huruf
5. Pembelajaran kolase

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Sikap perilaku yang mencerminkan sikap baik dan santun
2. Sikap perilaku yang mencerminkan Akhlak Mulia
3. Sikap perilaku yang mencerminkan mandiri

Alat dan Bahan

1. Pensil
2. Kertas HVS
3. Stiker binatang ternak

Pembukaan

1. SOP kegiatan awal
2. Berdoa sebelum belajar
3. Membaca doa-doa

Inti

1. Menyebutkan binatang ternak
2. Manfaat binatang ternak
3. Bagian-bagian binatang ternak
4. Menebali huruf
5. Pembelajaran kolase

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan 08:00 – 08:15	✓ Pembukaan <ul style="list-style-type: none">• SOP kegiatan awal ✓ Jurnal Pagi <ul style="list-style-type: none">• Bercakap-cakap sesuai tema yang telah ditentukan
Inti 08:15 – 09:00	✓ Menyebut nama binatang ternak ✓ Mengetahui manfaat binatang ternak ✓ Bagian-bagian binatang ternak ✓ Menebali huruf

	✓ pembelajaran kolase (menempel stiker)
Istirahat 09:00 – 09:30	✓ Mencuci tangan ✓ Membaca do'a sebelum makan dan minum ✓ Makan dan bermain ✓ Membaca do'a sesudah makan dan minum
Penutup 09:30 – 10:00	✓ Recalling tentang kegiatan hari ini ✓ Pesan dan moral kepada anak te ✓ Berdo'a dan salam

Istirahat

1. Mencuci tangan
2. Membaca doa sebelum makan dan minum
3. Makan dan minum
4. Membaca doa sesudah makan dan minum

Penutup

1. Recalling tentang kegiatan hari ini
2. Pesan dan moral kepada anak bahwa pentingnya mencintai dan menyayangi binatang ternak
3. Berdoa dan salam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Jember, 12 Desember 2022

Mengetahui

Kepala Kelompok Bermain
Baiturrahman

Guru Kelompok



Lumatul Ghaisah

Sulfiatus Shaliha

FORMAT SKALA PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK HARIAN

TAHUN AJAARAAN : 2022/2023

NO	INDIKATOR	PENCAPAIAAN PERKEMBANGAN							
		NAMA ANAK							
		Danis	Agil	Sisilia	Nafis	Nada	Mar sha	Lana	Roy
1	Mempercayai adanya ciptaan Tuhan (1.1)	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2	Anak mampu menyebutkan nama hewan ternak yang berkaki empat (3.8,4.8)	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	Anak mampu menebali garis (3.3,4.3)	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
4	Anak memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (3.10,4.10)	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Memiliki sikap tanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya (2.12)	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
6	Anak mampu menghasilkan karyanya melalui gambar (2.4)	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD BAITURRAHMAN

RPPH II

Hari/Tanggal : Rabu/14 Desember 2022
Kelompok /Usia : Kelompok Bermain (KB)
Tema/Sub Tema/sub-sub tema : Tanaman/buah-buahan/bentuk buah
Waktu : 08:00 – 10:00

KD yang dicapai

- 1.2 : Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa ssyukur kepada Tuhan
- 3.15 : Mengetahui berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.15 : Menunjukkan karya seni dan aktifitas dengan menggunakan berbagai media
- 3.3 : Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mrngembangkan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 2.12 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
- 3.12 : Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 : Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam kegiatan awal
- 3.8 : Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan, dll)
- 4.8 : Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar cerita, cerita, bernyanyi dan gerak tubuh

Materi Dalam Kegiatan

1. Bercakap-cakap mengenai buah-buahan
2. Macam-macam buah
3. Bentuk buah-buahan
4. Menebali huruf
5. Pembelajaran kolase

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Sikap perilaku yang mencerminkan sikap baik dan santun
2. Sikap perilaku yang mencerminkan Akhlak Mulia
3. Sikap perilaku yang mencerminkan mandiri

Alat dan Bahan

1. Pensil
2. Kertas HVS
3. Stiker buah-buahan

Pembukaan

1. SOP kegiatan awal
2. Berdoa sebelum belajar
3. Membaca doa-doa

Inti

1. Menyebutkan macam-macam buah-buahan
2. Bentuk buah-buahan
3. Menebali huruf
4. Pembelajaran kolase

Istirahat

1. Mencuci tangan
2. Membaca doa sebelum makan dan minum
3. Makan dan minum
4. Membaca doa sesudah makan dan minum

Penutup

1. Recalling tentang kegiatan hari ini
2. Pesan dan moral kepada anak bahwa pentingnya menjaga dan merawat tanaman (buah-buahan)
3. Berdoa dan salam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 12 Desember 2022

Mengetahui

Kepala Kelompok Bermain
Baiturrahman

Guru Kelompok



Lumatul Ghaisah

Sulfiatus Shaliha



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**FORMAT SKALA PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK HARIAN
TAHUN AJAARAAN : 2022/2023**

NO	INDIKATOR	PENCAPAIAN PERKEMBANGAN							
		NAMA ANAK							
		Danis	Agil	Sisilia	Nafis	Nada	Mar sha	Lana	Roy
1	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (1.2)	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB
2	Anak mampu menyebutkan nama buah-buahan dan bentuk nya (3.8,4.8)	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	Anak mampu menebali garis (3.3,4.3)	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
4	Mengenal keaksaraan awal dengan melalui bermain (3.12,4.12)	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB
5	Memiliki sikap tanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya (2.12)	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
6	Anak mampu menghasilkan karyanya melalui gambar (3.15,4.15)	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH

**RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD BAITURRAHMAN
RPPH III**

Hari/Tanggal : Senin, 19 Desember 2022
Kelompok /Usia : Kelompok Bermain (KB)
Tema/Sub Tema/sub-sub tema : Binatang/binatang hutan/binatang buas
Waktu : 08:00 – 10:00

KD yang dicapai

- 1.1 : Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 3.8 : Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan, dll)
- 4.8 : Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar cerita, cerita, bernyanyi dan gerak tubuh
- 3.3 : Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 2.4 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
- 3.10 : Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10 : Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 2.12 : Memiliki sikap perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
- 2.2 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

Materi Dalam Kegiatan

1. Bercakap-cakap mengenai binatang hutan
2. Manfaat binatang hutan
3. Bagian-bagian binatang hutan
4. Menebali huruf
5. Pembelajaran kolase

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Sikap perilaku yang mencerminkan sikap baik dan santun
2. Sikap perilaku yang mencerminkan Akhlak Mulia
3. Sikap perilaku yang mencerminkan mandiri

Alat dan Bahan

1. Pensil
2. Kertas HVS
3. Stiker binatang hutan

Pembukaan

1. SOP kegiatan awal
2. Berdoa sebelum belajar
3. Membaca doa-doa

Inti

1. Menyebutkan binatang hutan
2. Manfaat binatang hutan
3. Bagian-bagian binatang hutan
4. Menebali huruf
5. Pembelajaran kolase

Istirahat

1. Mencuci tangan
2. Membaca doa sebelum makan dan minum
3. Makan dan minum
4. Membaca doa sesudah makan dan minum

Penutup

1. Recalling tentang kegiatan hari ini
2. Pesan dan moral kepada anak bahwa pentingnya mencintai dan menyayangi binatang hutan
3. Berdoa dan salam

Jember, 12 Desember 2022

Mengetahui

Kepala Kelompok Bermain
Baiturrahman

Guru Kelompok



Lumatul Ghaisah

Sulfiatus Shaliha

FORMAT SKALA PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK HARIAN
TAHUN AJAARAAN : 2022/2023

NO	INDIKATOR	PENCAPAIAN PERKEMBANGAN							
		NAMA ANAK							
		Danis	Agil	Sisilia	Nafis	Nada	Mar sha	Lana	Roy
1	Mempercayai adanya ciptaan Tuhan (1.1)	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2	Anak mampu menyebutkan nama binatang buas (3.8,4.8)	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	Anak mampu menebali garis (3.3,4.3)	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
4	Anak memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (3.10,4.10)	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Memiliki sikap tanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya (2.12)	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
6	Anak mampu menghasilkan karyanya melalui gambar (2.4)	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH

J E M B E R

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Suhulatul Aheroh
NIM : T20195026
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 02 Oktober 2001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Ds. Balet Baru, Kec. Sukowono, Kab. Jember

A. Riwayat Pendidikan

1. SDN Sukokerto 02 tahun 2006-2011
2. MTs.N Sukowono tahun 2011-2014
3. SMK Mambaul Ulum Sukowono tahun 2015-2018
4. SI. UIN Kiai Haji Ahcmad Siddiq Jember tahun 2019-2023

B. Pendidikan Non Formal

1. Pondok Pesantren An-Nur Lampeji Mumbul Sari
2. Pondok Pesantren Mambaul Ulum Sukowono Jember