

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA TAMAN KANAK-KANAK

Aspi Wulandari¹, & Muhammad Yusri B.²

¹²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

Abstract:

The problem in this research is how increasing the fine motor skills of children through the use of constructive play in group B Kindergarten Al-Ittihad Bonde Polewali Mandar? The research objective was to determine the effectiveness of constructive play against fine motor development of children through constructive play in group B Kindergarten Al-Ittihad Bonde Polewali Mandar. The approach used is classroom action research. Subjects of this study were 17 children and one teacher. The technique of collecting data through observation, testing and documentation. Data analysis technique used is qualitative analysis. The results showed that the fine motor skills of children has not increased, in cycle I meeting II has been a change but still lacking fine motor skills have not reached the standard to be achieved. At the first meeting of the second cycle of fine motor skills of children have been increased, the second cycle II meeting has been increased to better than that, teachers and students activities also increased categorized SB (Very Good). Conclusion of the study is improvement of fine motor skills through the use of children through constructive play in group B Kindergarten Al-Ittihad said Bonde Polewali Mandar increased.

Keywords: *Fine motor skills, games constructive.*

Abstrak:

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui penggunaan permainan konstruktif di kelompok B Taman Kanak-kanak Al-Ittihad Bonde Kabupaten Polewali Mandar? Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas permainan konstruktif terhadap perkembangan motorik halus anak melalui kegiatan permainan konstruktif kelompok B Taman Kanak-kanak Al-Ittihad Bonde Kabupaten Polewali Mandar. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini berjumlah 17 anak dan 1 guru. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak belum meningkat, pada siklus I pertemuan II sudah ada perubahan namun masih kurang kemampuan motorik halus belum mencapai standar yang ingin dicapai. Pada siklus II pertemuan I kemampuan motorik halus anak sudah mengalami peningkatan, siklus II pertemuan II sudah mengalami peningkatan dengan baik selain itu, guru dan aktifitas anak didik juga mengalami peningkatan dikategorikan SB (Sangat baik). Kesimpulan hasil penelitian yaitu peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui melalui penggunaan permainan konstruktif.

Kata Kunci: Motorik Halus, Permainan Konstruktif.



PENDAHULUAN

Anak adalah penerus perjuangan bangsa. Mereka kelak akan yang akan membangun bangsa dan Negara ini menjadi bangsa dan Negara yang maju dan bisa berkompetensi dikancah internasional. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat penting dan berharga bagi pendidikan di Indonesia selanjutnya. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 menyatakan : pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam pendidikan anak usia dini, salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting bagi kehidupannya yaitu kemampuan fisik motorik anak. Sumantri (2005) mengemukakan terdapat beberapa kegiatan pembelajaran motorik halus yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak diantaranya yaitu kegiatan meronce, menganyam, melipat bentuk/origami, menjahit, membentuk dengan plastisin dan bermain menyusun balok dan menara kubus. Tetapi dalam penelitian yang akan dilakukan pembelajaran melalui permainan konstruktif untuk melatih kemampuan motorik halus anak.

Gerak motorik baru bagi anak usia dini memerlukan pengulangan-pengulangan dan bantuan orang lain, pengulangan itu merupakan bagian dari belajar. Setiap pengulangan dalam keterampilan baru, memerlukan konsentrasi untuk melatih koneksitas dan koordinasi gerak dengan indera lainnya. Berdasarkan hasil observasi awal dilakukan di Taman Kanak-kanak Al-Ittihad Bonde Kabupaten Polewali Mandar pada bulan April 2016, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran motorik halus. pembelajaran yang telah diterapkan pada dalam kegiatan motorik halus belum mencapai tujuan pembelajaran secara optimal apabila, dilihat dari pembelajaran menunjukkan sebagian besar anak masih kaku dalam menulis atau mewarnai dan kurangnya koordinasi mata dan tangan yang ditandai dengan masih banyaknya anak didik yang belum bisa membuat bentuk-bentuk benda yang ada disekitarnya, hingga tingkat pencapaian perkembangan kemampuan motorik halus anak masih rendah. Untuk itu perlu ada alternatif pemecahan masalah agar anak dapat mengembangkan motorik halusnya, salah satunya melalui permainan konstruktif.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah kurang berkembangnya motorik halus anak diantaranya anak belum mampu menggerakkan jarinya dengan benar, anak belum mampu menyusun balok sesuai dengan bentuk yang diberikan dan anak belum mampu mengkoordinasikan mata dengan tangannya, anak belum mampu melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus diantaranya memindahkan balok yang satu ke yang lain. sehingga anak tidak bersemangat dalam menyelesaikan kegiatan motorik halus sering kali mereka minta tolong kepada temannya bahkan kepada guru untuk menyelesaikan kegiatan yang diberikan. Penelitian permainan konstruktif yang dimaksud dalam penelitian adalah aktivitas anak yang dapat membentuk atau menciptakan sebuah hasil karya tertentu. Dengan kteativitas, diharapkan anak didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Karena menggunakan permainan konstruktif, anak dapat membentuk sesuatu, menciptakan sebuah hasil karya serta anak belajar sosial jika membangun sesuatu dengan teman bermainnya.

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Penggunaan Permainan Konstruktif di Taman Kanak-kanak (TK) Al-Ittihad Bonde Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Selatan.

1. Kajian Tentang Motorik Halus

Hurlock (1996) perkembangan gerak motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan saraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menempel, dan sebagainya.

2. Menurut Santrock (2012: 242) pada usia 4 tahun, “koordinasi motorik halus anak sudah memperlihatkan kemajuan yang bersifat substansial dan ia juga menjadi lebih cermat dan pada usia 5 tahun koordinasi motorik halus anak-anak telah memperlihatkan kemajuan yang lebih jauh lagi” sedangkan Menurut Robertson & Halverson (Desmita 2013: 129) perkembangan fisik pada masa anak-anak ditandai dengan berkembangnya keterampilan motorik, baik kasar maupun halus. Sekitar usia 4-5 tahun anak dapat melakukan menggunting, menggambar orang, meniru angka dan huruf sederhana, dan membuat susunan yang kompleks dengan kotak-kotak.

3. Sujiono (2009) berpendapat motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat, sehingga gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Dalam melakukan gerakan motorik halus.

Hurlock (2004) menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan umum pada tahun-tahun sekolah dasar, baik di dalam maupun di luar kelas. Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan yang diizinkan di dalam kelas dan berpusat pada pekerjaan. Permainan konstruktif dapat digunakan pada tahun-tahun sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Banyak pakar pendidikan merencanakan kegiatan-kegiatan kelas yang mencakup humor, dan meningkatkan kreativitas (Santrock, 2007:275)

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia, seperti: membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan playdough (Mayke S. Tedjasputra, 2001: 28). Berdasarkan pengertian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa bermain konstruktif merupakan kegiatan dimana anak membentuk sesuatu dan menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengungkap masalah yang diteliti secara menyeluruh, luas, dan dalam khususnya mengenai kemampuan motorik halus melalui penggunaan permainan konstruktif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kurt Lewin (2012) bahwa Penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas. Peneliti dan guru kelas bekerjasama dalam merancang suatu tindakan yang akan dilakukan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan melalui empat tahap, yaitu:

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tiap siklus dilaksanakan sesuai perubahan yang ingin dicapai. Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu Taman Kanak-kanak Al-Ittihad Bonde Kabupaten Polewali Mandar, yang menjadi subjek penelitian adalah anak didik berjumlah 17 orang dan guru. Teknik pengumpulan data melalui observasi untuk mengumpulkan data. Data yang di kumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah di buat. Evaluasi dilakukan secara lisan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada anak tentang permainan konstruktif yang sudah dipraktekkan pada saat proses pembelajaran. Data yang yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan mengambil tafsiran dengan benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan persentase. Teknik analisis data melalui menggunakan deskriptif untuk menggambarkan peningkatan hasil pelaksanaan pada setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada langkah pertama siklus I pertemuan II Guru tetap menyediakan peralatan yang akan digunakan berupa berbagai macam balok. Langkah awal yang dilakukan guru yaitu menyediakan alat dan bahan yang diperlukan saat proses belajar yang akan diselesaikan anak. Pada langkah ini guru berada dalam kategori baik karena guru mampu dalam menyiapkan alat dan bahan yang di perlukan saat proses saat belajar.

Guru membagi anak dalam kelompok kecil yang dalam satu kelompok terdiri dari 5-6 anak. Pada langkah ini guru berada pada kategori cukup karena guru sangat baik karena telah mampu membagi anak dalam satu kelompok dengan jumlah anak sebanyak 5-6 anak didik. Guru membagikan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan permainan konstruktif kepada anak dengan tertib. Sebelum menjelaskan kegiatan kepada anak guru terlebih dahulu harus membagikan alat dan bahan kepada anak. Pada langkah ini guru berada pada kategori baik karena telah mampu membagikan alat dan bahan yang akan digunakan meski belum sesuai urutan.

Selanjutnya, guru memperkenalkan satu-persatu alat dan bahan yang akan digunakan. Pada langkah ini guru masih berada dalam kategori cukup, dilihat dari cara memperkenalkan satu persatu alat dan bahan yang akan digunakan sudah baik dan benar tetapi masih belum sesuai urutan dan memerlukan bantuan. Guru memperlihatkan contoh mengelompokkan permainan konstruktif. Dalam memperlihatkan contoh permainan konstruktif anak berada pada kategori sangat baik. Guru memperlihatkan cara menyusun balok seperti menyun balok membentuk rumah, menara dan lain-lain. Pada langkah ini guru masih berada pada kategori cukup. Guru memperlihatkan anak untuk melaksanakan kegiatan permainan konstruktif, dan memberi motivasi kepada anak untuk bekerja sesuai dengan imajinasinya sendiri. Pada langkah ini guru berada pada kategori baik karena mampu memotivasi anak untuk bekerja sesuai dengan imajinasinya sendiri dengan baik dan benar meskipun belum sesuai urutan.

Guru mengamati proses pekerjaan dan hasil pekerjaan anak dan memberikan kesempatan untuk berpendapat dan bertanya. Kategori cukup karena masih belum mampu mengamati proses pekerjaan dan hasil pekerjaan serta belum mampu memberikan kesempatan untuk berpendapat dan bertanya dengan baik dan benar tidak sesuai urutan dan masih memerlukan bantuan.

Hasil obsevasi pertemuan II pada tema kebutuhan dan sub tema pakaian, indikator yang ingin dicapai yaitu mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirinya) Dapat di lihat pada kegiatan permainan konstruktif dengan menggunakan balok dan bahan lainnya. Hasil observasi anak dapat dilihat sebagai berikut :

1. Pada indikator koordinsi mata dan tangan melalui kegiatan permainan konstruktif. Pada

kategori berkembang (B) dari 17 anak, ada 13 anak yaitu AZ, NA, SA, AF, SAM, SH, KR, ZS, NN, MAB, MRG dan MSI. Karena mampu menyusun balok membentuk rumah sesuai pada contoh yang diberikan serta berani bertanya dan memberi pendapat. Pada kategori mulai berkembang (MB) ada 2 orang anak yaitu DA dan WM karena sudah mampu menyusun balok membentuk rumah walaupun masih dibantu oleh guru. Pada kategori belum berkembang (BB) terdapat 2 anak orang anak yaitu PD, dan MN karena sama sekali tidak mampu menyusun balok membentuk rumah.

2. Pada indikator kelenturan otot dan jari dalam kegiatan membangun atau menyusun balok membentuk menara. Pada kategori berkembang (B) dari 17 anak didik, ada 15 anak yaitu SAM, SH, NN, MSI, AF, NA, SA, KR, JF, MN, WM, DA, PD, ZS dan AZ karena mampu membangun atau menyusun balok membentuk menara serta memiliki keberanian untuk bertanya dan berpendapat. Pada kategori mulai berkembang (MB) ada 2 orang anak didik MAB dan MRG karena sudah mampu membangun atau menyusun balok membentuk menara dengan menggunakan balok walaupun masih dibantu oleh guru dan belum berani bertanya dan berpendapat. Pada kategori belum berkembang (BB) ada 0 orang anak.

Berdasarkan hasil pengamatan terdapat dari dua siklus dengan masing-masing siklus terdapat dua pertemuan yaitu I dan II, diperoleh hasil pengamatan pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II, masih ada beberapa anak yang belum meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan permainan konstruktif sedangkan pada siklus II anak dalam kategori berkembang telah mencapai standar pencapaian yang telah ditetapkan hal tersebut menandakan pada siklus II anak telah meningkat, adapun kategori penilaian anak antara lain yaitu belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB) dan berkembang (B).

Pada siklus I pertemuan I dengan indikator koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan permainan konstruktif terdapat 4 anak dikategorikan berkembang. 5 orang anak dikategorikan mulai berkembang, dan 8 orang anak dikategorikan belum berkembang. Indikator kelenturan otot dan jari tangan melalui kegiatan menyusun balok membentuk menara terdapat 5 orang anak dikategorikan berkembang, 6 orang anak dikategorikan mulai berkembang dan 6 orang anak dalam kategori belum berkembang. Kemudian pada siklus I pertemuan II dengan indikator koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan permainan konstruktif terdapat 7 orang anak dikategorikan berkembang, 5 orang anak dikategorikan mulai berkembang, dan 5 orang anak dikategorikan belum berkembang. Indikator kelenturan otot dan jari tangan pada kegiatan permainan konstruktif terdapat 8 orang anak dikategorikan berkembang, 6 orang anak dikategorikan mulai berkembang, dan 3 orang anak dalam kategori belum berkembang. Pada siklus II pertemuan I sudah mulai meningkat dapat dilihat dari indikator koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan permainan konstruktif terdapat 10 orang anak dikategorikan berkembang, 4 orang anak dikategorikan mulai berkembang dan 3 orang anak dikategorikan belum berkembang. Indikator kelenturan otot dan jari tangan pada kegiatan permainan konstruktif terdapat 11 anak dikategorikan berkembang, 4 orang anak dikategorikan mulai berkembang dan 2 orang anak dalam kategori belum berkembang. Kemudian siklus II pertemuan II pada indikator koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan permainan konstruktif terdapat 13 orang anak dikategorikan berkembang, 2 orang anak dikategorikan mulai berkembang dan 2 orang anak dalam kategori belum berkembang. Indikator kelenturan otot dan jari tangan melalui kegiatan permainan konstruktif terdapat 15 orang anak dikategorikan berkembang, 2 orang anak dikategorikan mulai berkembang dan 0 anak dikategorikan belum berkembang. Berdasarkan indikator peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui penggunaan permainan konstruktif telah mencapai lebih dari 70% anak didik yang telah meningkat.

Keterampilan motorik halus anak usia dini dapat melakukan pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan mata dan tangan untuk dapat melakukan kegiatan yang berhu-

bungan dengan gerakan tangan seperti menggenggam, memegang, merobek, menggunting, melipat, mewarnai, menggambar, menulis, menumpuk mainan, dan lainnya. Wiyani (2014)

Permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari. Hurlock (2004).

Jenis-jenis permainan konstruktif yaitu bermain plastisin, membuat konstruksi, meniru konstruksi, proyek dekorasi dan bermain geometri. Melalui kegiatan permainan konstruktif maka kemampuan motorik halus anak akan meningkat. Hal ini terbukti dengan penelitian yang dilakukan yang terdiri dari siklus I sebanyak 2 kali pertemuan dan siklus II 2 kali pertemuan. Data tersebut merupakan data kualitatif yang diperoleh dari format observasi pada setiap kegiatan menggunakan permainan konstruktif yang dilaksanakan. Data tersebut dikumpulkan selama proses belajar mengajar berlangsung yang merupakan pelaksanaan tindakan dalam upaya pencapaian kemampuan motorik halus.

Penelitian yang dilakukan terhadap 17 anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Al-Ittihad Bonde Kabupaten Polewali Mandar ini menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan permainan konstruktif. Permainan konstruktif sangat baik digunakan dalam peningkatan motorik halus anak karena media/alat ini sangat menyenangkan dan dapat mengembangkan berbagai aspek anak. Peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan permainan konstruktif memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat langsung secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan pada pelaksanaan siklus I ditemukan kelemahan yang menyebabkan anak belum mencapai indikator yang diharapkan, ini disebabkan karena anak belum terbiasa dengan kegiatan yang dilakukan sehingga masih banyak anak dikategorikan kurang mampu dan belum optimal. Hal tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam hal : menyusun balok dalam bentuk rumah, menara, sekolah dan menyusun persegi, segitiga dan lingkaran. Sedangkan dari pihak guru ada beberapa kelemahan yang dilakukan diantaranya, kurangnya motivasi yang diberikan guru pada anak ketika akan memulai melakukan kegiatan, melaksanakan kegiatan, sudah pelaksanaan kegiatan, serta kurangnya kesempatan yang diberikan kepada anak untuk memberi pertanyaan tentang penggunaan kegiatan permainan konstruktif yang dilaksanakan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa siklus II pertemuan I dan II mengenai peningkatan motorik halus anak melalui penggunaan permainan konstruktif pada kegiatan permainan konstruktif sudah terlihat adanya peningkatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa melalui kegiatan permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan dengan baik. Dari pihak guru pun sudah memberikan motivasi kepada anak didik dan memberikan kesempatan pada anak yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru seputar kegiatan permainan konstruktif yang dilakukan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada siklus II sama seperti yang dilakukan pada siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian data yang diuraikan di atas maka diperoleh gambaran bahwa kemampuan motorik halus meningkat melalui permainan konstruktif. Pada siklus I kemampuan motorik halus sedikit demi sedikit mulai meningkat dibanding sebelumnya dapat dilihat dari perbandingan antara pertemuan I dan II dimana pertemuan I belum meningkat sedangkan pertemuan kedua telah meningkat di bandingkan pertemuan I tetapi belum mencapai standar pencapaian yang telah ditetapkan sehingga di lanjutkan ke siklus II. Pada siklus II kemampuan motorik halus sudah maksimal meningkat selama kegiatan pembelajaran dan proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini ditandai dengan keaktifan

anak yang awalnya tidak tertarik menjadi tertarik melalui kegiatan permainan konstruktif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa anak yang diajar melalui kegiatan permainan konstruktif dalam meningkatkan motorik halus anak sudah meningkat jauh lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, karena melalui kegiatan permainan konstruktif merupakan media yang membuat anak tertarik, tidak bosan dan semangat belajar.

Penelitian ini dilakukan dua siklus yakni siklus I dan siklus II pada setiap siklus anak diberikan kegiatan dalam bentuk lembar kerja. Hal ini untuk melihat perubahan dari kemampuan motorik halus yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Pada siklus II anak sudah meningkat ini dapat dilihat pada indikator koordinasi mata dan tangan dari 17 anak terdapat 15 anak dalam kategori berkembang, 1 anak kategori mulai berkembang, dan 1 anak kategori belum berkembang dan pada indikator kelenturan otot dan jari tangan dalam permainan konstruktif terdapat 16 anak dalam kategori berkembang, 1 anak dalam kategori mulai berkembang, dan 0 anak kategori belum berkembang. Hasil tersebut menandakan bahwa kemampuan motorik halus anak sudah meningkat dan telah mencapai standar pencapaian yang telah di tetapkan. Sehingga permainan konstruktif cocok dalam peningkatan motorik halus anak usia dini.

KESIMPULAN

Peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan permainan konstruktif meningkat hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya dimana indikator yang ditetapkan telah tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan seperti anak dalam koordinasi mata dan tangan sudah Nampak dalam menyusun balok membentuk rumah, menara dan lainnya melalui kegiatan permainan konstruktif kelompok B di Taman Kanak-kanak Al-Ittihad Bonde Kabupaten Polewali Mandar telah sesuai dengan prosedur yang digunakan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Hurlock, E. B. (1996) *perkembanganAnak Jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa) Jakarta: Penerbit Erlangga
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Mayke S. Tedjasputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Santrock, John W. 1995. *Life-Span Developmen*. Jakarta: Erlangga
- Seto Mulyadi. (2004). *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Sujiono, Bambang. 2013. *Metode Pengembangan Fisik*. Banten: Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rev.ed Jakarta: Rineka Cipta

- Sumantri. 2005. *Model pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Syamsuardi, S., & Hajerah, H. (2018). *Penggunaan model pembelajaran pada taman kanak-kanak kota Makassar*. Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education), 5(2), 1-7.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta
- Wiyani, N. A. 2014 *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.