

PEMBELAJARAN FUN LEARNING MELALUI KEGIATAN  
MERONCE UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS PADA ANAK  
USIA 4-6 TAHUN DI TK NURYA BIL ILMA JEMBER

FUN LEARNING THROUGH MERONCE ACTIVITIES TO  
TRAIN FINE MOTORCYCLE AT 4-6 YEARS AGE AT TK  
NURYA BIL ILMA JEMBER

Nurul Sofiyah<sup>1</sup>, Asri Widiatsih<sup>2</sup>, Kustiyowati<sup>3</sup>

Program Studi S2 Teknologi Pembelajaran  
IKIP PGRI Jember

nurulsofiyah@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Pembelajaran Fun Learning Melalui Kegiatan Meronce Untuk Melatih Motorik Halus Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Nurya Bil Ilma Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus, sumber data yang diambil dari data primer dan sekunder, untuk informan penelitian ini menggunakan tehnik purposive sampling dan. Sedangkan Teknik pengumpulan data menggunakan system wawancara mendalam (indepthwawancara), observasi, dan dokumentasi, Analisa data menggunakan model interaktif Milles dan A. Michael Huberman, sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Penelitian ini telah menghasilkan temuanse sebagai berikut :Pertama, pada perencanaan yang dilakukan diantaranya, (1). Mengkroscek perencanaan kerja pada hari sebelumnya, (2). Membuat konsep untuk menindak lanjuti hasil belajar sebelumnya, (3). Menentukan permainan untuk menghidupkan Pembelajaran, dan (4). Menentukan media Pembelajaran. Keseluruhan langkah-langkah tersebut dilaksanakan dalam forum permusyawaratan antar guru TK.

Guru juga mempertimbangkan efektifitas penggunaan media, efektifitas waktu serta menfungsikan orang tua dalam pembelajaran skill tertentu. Ketiga, untuk mengevaluasi Pembelajaran terdiri dari beberapa bagian diantaranya, (1). Kontrol secara internal, yaitu melalui pengawasan kinerja pada guru-guru, (2). Kontrol sisi eksternal, yaitu melalui tingkat kepuasan orang tua siswa. Bentuk instrument evaluasi berpedoman pada kurikulum yang berlaku, sedangkan evaluasi yang dilakukan orang tua dengan cara mereview anak.

Kata Kunci: Fun Learning, Motorik Halus.

Abstract: The purpose of this study was to describe the Fun Learning through Meronce Activities to Train Fine Motorics in Children aged 4-6 Years at Nurya Bil Ilma Kindergarten, Jember. This study uses a case study approach, data sources are taken from primary and secondary data, for the informants of this study using purposive sampling technique and. While the data collection techniques used in-depth interviews (independent interviews), observation, and documentation. Data analysis used the interactive model of Milles and A. Michael Huberman, while the validity of the data used triangulation of sources. This research has resulted in the following findings: First, the planning carried out includes, (1). Cross-check work planning on the previous day, (2). Creating concepts to follow up on previous learning outcomes, (3) Determining games to bring learning to life, and (4). Determine the Learning media. All of these steps are carried out in a deliberation forum between kindergarten teachers.

The teacher also considers the effectiveness of using media, the effectiveness of time and the functioning of parents in learning certain skills. Third, to evaluate learning consists of several parts, (1). Internal control, namely through monitoring the performance of teachers, (2). External side control, namely through the level of satisfaction of the parents of students. The form of evaluation instrument is based on the applicable curriculum, while the evaluation is carried out by parents by reviewing children.

Keywords: Fun Learning, Fine Motoric.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendapat lain tentang anak usia dini menurut NAEYC (National Association for The of Education Young Children) anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 8 tahun (Sumantri, 2005).

Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini menurut Hibbana S. Rahman (2002: 4) yaitu: Pusat kepribadian anak (child development centre) yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani serta mengembangkan bakatnya secara optimal. Pusat kesejahteraan anak (child welfare centre) maksudnya taman kanak-kanak memberikan kesejahteraan yang diperlukan anak pada dalam masa mudanya. Sebagai usaha untuk memajukan masyarakat dengan membina anak sedini mungkin secara terencana mantap dan tanggung jawab.

Pembelajaran yang disampaikan guru melalui bermain menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh anak. Anak lahir dengan membawa berbagai potensi dan kecerdasan yang ada pada dirinya. Pendidik perlu menggali potensi anak dengan memfasilitasi supaya perkembangan anak dapat berjalan sesuai dengan tahapan serta berkembang dengan optimal. Menurut Hurlock (Lismadiana, 2013: 105) perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmani dengan kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi. Aspek perkembangan motorik terdapat dua unsur yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus (Santrock,

2007: 210-219). Keterampilan motorik anak pada usia 4-5 tahun lebih banyak berkembang pada motorik kasar, setelah usia 5 tahun baru terjadi perkembangan pada motorik halus.

Penguasaan keterampilan pada motorik juga dapat memacu anak untuk menekuni bidang tertentu sejak dini seperti bermain musik, melukis, membuat kerajinan, membuat gambar desain, dan lain sebagainya. Banyak sekali anak usia muda yang menonjol bakatnya karena kemampuan motorik halus yang baik.

Berdasar hasil observasi pada kemampuan awal anak yang sudah cukup baik. Kegiatan pembelajaran TK Nurya Bil Ilma Jember didesain oleh guru dengan menggunakan berbagai pendekatan, media dan sarana prasarana pembelajaran lainnya. Guru menjadi kunci dalam pembelajaran baik dari awal perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasinya. Kegiatan tersebut berada dalam rangkaian kurikulum, dengan demikian guru harus mampu melakukan pengembangan-pengembangan kurikulum anak usia dini dengan memperhatikan: Pertama, kurikulum berfokus pada keseluruhan perkembangan anak dan dibuat secara terprogram dengan mengintegrasikan pada semua bidang pengembangan. Kedua, tenaga pengajar sebagai pengembang kurikulum setidaknya memiliki pemahaman yang memadai teori perkembangan dan belajar. Ketiga, anak adalah peserta didik aktif sehingga pendekatan yang paling tepat dalam pembelajaran anak usia dini dengan kegiatan bermain dan keempat, kurikulum haruslah merefleksikan peran konteks sosial dan budaya sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Yuliani dan Bambang, 2010: 17).

Peneliti akan mengeksplorasi keterampilan motorik halus melalui kegiatan meronce. Anak dapat mengetahui proses pembuatan media sebelum digunakan untuk bermain. Pendidik juga

dapat melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran seperti mengenalkan bahan dan alat yang akan digunakan disinilah akan menghasilkan model. Anak akan lebih tertarik dan antusias karena menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

Alasan yang lain, anak dapat bereksplorasi membuat bentuk yang sesuai keinginan sendiri, anak akan merasa senang dengan media belajar yang berbeda. Kegiatan meronce ditujukan untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak agar dapat berkembang. Terkadang anak juga kurang antusias dalam kegiatan meronce tersebut karena dalam kegiatan tersebut dibutuhkan konsentrasi dan kesabaran dalam memasukkan benda maupun dalam memegang benda-benda yang kecil. Selain itu koordinasi mata dan tangan untuk menyelesaikan kegiatan meronce tersebut sangat berfungsi sekali, tetapi dalam kenyataannya anak masih ada yang belum sabar untuk menyelesaikan kegiatan tersebut.

Dari masalah di atas merupakan suatu ide bagi kami untuk mengambil sebuah judul dalam penelitian agar dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak yaitu dengan kegiatan meronce. Penelitian dengan judul Pembelajaran Fun Learning Melalui Kegiatan Meronce Untuk Melatih Motorik Halus Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Nurya Bil Ilma Jember.

## KAJIAN TEORI

### 1. Fun Learning

Fun learning atau belajar ceria merupakan sebuah program yang menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri. Fun learning menjadi salah satu strategi yang menawarkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran, yaitu dengan cara aktivitas belajar „disulap“ menjadi sesuatu yang menyenangkan atau fun. Ketika siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan hatinya, maka otaknya akan terkondisi untuk menyerap informasi pelajaran dengan optimal (Maulani, 2008: 41).

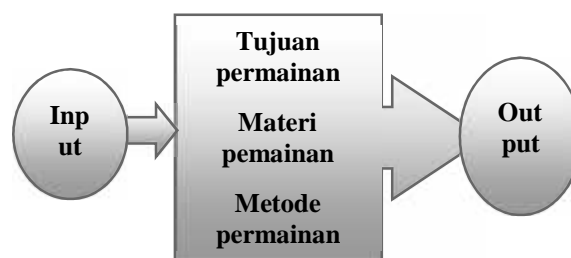
Bobbi De Porter berpendapat bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (Fun learning) adalah strategi yang digunakan dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan dalam proses belajar yang

dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Darmasyah, 2011,45).

### 2. Cara Menciptakan Strategi Fun Learning

Strategi fun learning adalah bentuk kegiatan meraih ilmu dengan cara sangat menyenangkan tanpa ada unsur paksaan, sehingga proses belajar dilakukan “bermain sambil belajar”. Kegiatan ini dirancang dengan memperhatikan psikologi perkembangan anak, sehingga dapat menghilangkan kejemuhan anak dalam menjalankan rutinitas belajarnya sehari-hari. Penyajian fun learning disesuaikan dengan kemampuan daya nalar anak. Fun learning memiliki dua macam kegiatan, yaitu: 1) Permainan ketangkasan fisik dan mental; 2) Permainan kecerdasan dan pengetahuan.

Penyatuan pembelajaran dengan bermain merupakan sebuah sistem yang mengintegrasikan komponen pembelajaran dengan permainan. Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, materi, metode, media, kurikulum dan evaluasi. Begitupun dengan permainan jika dikontekskan pada komponen pembelajaran, yakni terdiri tujuan permainan, materi permainan, metode permainan, alat permainan dan evaluasinya. Jika dihubungkan dengan input dan outputnya maka sebagaimana di bawah ini;



Gambar.2.1 Komponen Pembelajaran Bermain

### 3. Jenis-jenis atau Permainan Dalam pembelajaran

Berbicara terkait learning by playing, tentu juga bicara tentang jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan kata lain juga akan membahas tentang beragam jenis permainan pada anak. Terkait hal ini, tentu sangat bervariasi dan banyak jumlahnya sangat banyak untuk dibahas. Dengan demikian perlulah dibuat klasifikasi terlebih dahulu untuk membahas beragam permainan yang dapat juga menjadi ragam jenis

permainan yang dapat diadopsi dalam sebuah pembelajaran.

#### 4. Teori-Teori Permainan

Ada teori yang menjelaskan arti serta nilai permainan yaitu sebagai berikut:

##### 1. Teori Rekreasi

Teori ini berasal dari Scaller dan Lazzarus, keduanya ilmuwan bangsa Jerman, yang berpendapat bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran atau beristirahat. Orang melakukan kesibukan bila ia tidak bekerja. Maksudnya untuk mengganti kesibukan bekerja dengan kegiatan lain yang dapat memulihkan tenaga kembali. Misalnya karena payah belajar, maka anak-anak harus beristirahat untuk bermain-main. Tetapi tidak sedikit permainan yang menguras tenaga misalkan berlari-larian, maen bola dan lain-lain. (Zulkifly, 2003:43).

##### 2. Teori Pelepasan

Teori ini berasal dari Herbert Spencer ahli piker bangsa Inggris, yang mengatakan bahwa dalam diri anak terdapat kelebihan tenaga. Sewajarnya ia harus mempergunakan tenaga itu melalui kegiatan bermain. Anak mengosongkan tenaga yang berleih di dalam dirinya, yaitu tenaga yang sudah tidak dipergunakannya lagi. Anak-anak kelebihan tenaga karena mereka tidak mempergunakan tenaganya itu seperti halnya orang dewasa membutuhkan banyak tenaga melakukan tugas-tugasnya, kelebihan tenaga itu harus dipergunakan, paling tidak harus dilepaskan dalam kegiatan bermain-main. Dengan demikian dapat tercapai keseimbangan di dalam dirinya, (Zulkifly, 2003:43).

##### 3. Teori Atavitis

Teori ini berasal dari Stanley Hall, ahli psikologi bangsa Amerika yang berpendapat bahwa anan-anak itu bermain oleh karena ia harus mengulang perkembangan hidup manusia yang berabad-abad ini secara singkat. Karena didalam perkembangan hidupnya, manusia itu melalui beberapa tingkat berburu, tingkat bertani, tingkat berdagang dan lain-lain. Keberatan teori ini: (1) Anak-anak di zaman modern, disamping main mobil-mobilan, juga masih bermain panahan. (2) Anak-anak perempuan bermain berdagang, tetapi juga senang bermain kejar-kejaran.

##### 4. Teori Biologis

Teori ini berasal dari Karl Gross, seorang bangsa Jerman. Teori ini dinamakan teori biologis. Anak-anak bermain oleh karena anak-anak harus mempersiapkan diri dengan tenaga dan pikiran untuk masa depannya. Seperti halnya dengan anak-anak binatang yang bermain latihan untuk mencari nafkah, maka anak manusiapun bermain untuk melatih organ-organ jasmani dan rohaninya untuk menghadapi masa depannya. Misalnya: Si Ani, bermain boneka, oleh karena ia nanti akan memelihara anaknya. Si Amin sebagai petani bermain mencangkul, membajak agar sesudah besar ia cakap menggunakan alat-alat pertanian itu, (Sujiyanto, 2002:29-30).

##### 5. Teori Psikologi Dalam

Teori ini berasal dari Sigmun Freud dan Adler, kedua tokoh itu membahas permainan dari sudut pandang psikologi dalam. Menurut teori ini, permainan adalah penampilan dorongan yang tidak disadari pada anak-anak dan orang dewasa. Ada dua dorongan yang paling penting pada diri manusia. Menurut Adler adalah dorongan berkuas, Frued juga berpendapat bahwa dorongan seksual atau libido seksualis. Adler berpendapat bahwa permainan memberikan pemuasan kompensasi terhadap perasaan-perasaan diri yang lebih yang fiktif. Dalam permainan tadi juga bisa disalurkan perasaan yang lemah dan perasaan-perasaan rendah hati. Sedangkan, menurut Frued, perasaan-perasaan dan dorongan-dorongan seksual infantile, yang disebabkan ke dalam ketidak sadaran atau di dorong di alam bawah sadar itu menemukan pemuasan simbolis dalam bentuk maca-macam permainan.

##### 6. Teori Fenomonologi

Teori ini berasal dari Kohnstamm ahli psikologi bangsa Belanda. Menyatakan permainan merupakan suatu fenomena atau gejala yang nyata, yang terdapat unsur suasana permainan. Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana bermain itu. Yakni tidak khusus bertujuan untuk mencapai prestasi-prestasi tertentu, akan tetapi anak bermain untuk permainan itu sendiri. Jadi tujuan permainan adalah permainan itu sendiri. Dalam suasana permainan itu terdapat faktor Kebebasan, harapan, kegembiraan, unsur ikhtiar dan siasat untuk mengatasi hambatan serta perlawanan, (Kartini, 1995:120-121).

## 5. Pengertian Meronce

Menurut Sumanto (2005: 159) meronce adalah cara membuat benda hias atau benda pakai yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian bahan berlubang atau sengaja dilubangi memakai bantuan benang, tali dan sejenisnya. Menurut (Sumantri, 2005: 151) meronce merupakan contoh kegiatan pengembangan motorik halus di TK, kegiatan menguntai dengan membuat untaian dari bahan-bahan yang berlubang, disatukan dengan tali atau benang. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa meronce merupakan cara pembuatan benda hias atau benda pakai yang dilakukan dengan menyusun bagian bahan yang berlubang yang disatukan dengan tali ataupun benang. Dalam kaitannya dengan pembelajaran di TK bahwa meronce adalah kegiatan berlatih berkarya senirupa yang dilakukan dengan cara menyusun bagian bahan yang dapat dibuat benda hias atau benda pakai dengan memakai bantuan alat rangkai sesuai dengan tingkat kemampuan anak.

Dalam kenyataannya anak-anak TK atau anak usia dini meronce dengan menggunakan manik-manik, sedotan maupun dengan kertas. Meronce ini juga termasuk salah satu stimulasi untuk mengasah kemampuan motorik halus anak. Inti dari kegiatan meronce ini anak bisa memasukkan tali ke dalam manik-manik, anak mampu menyebutkan warna manik-manik, anak bisa menyusun manik-manik yang berwarna-warni, anak dapat belajar berhitung dan anak dapat menemukan nama benda hasil dari roncean.

## 6. Manfaat meronce

Mengisi waktu bersama anak-anak sekaligus melatih motoriknya juga menyenangkan bagi pendidik maupun orang tua. Salah satu kegiatan positif bagi motorik anak yaitu meronce atau menyusun manik-manik. Menurut Sumanto (2006: 141) manfaat meronce antara lain:

- a. Meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak
- b. Meningkatkan konsentrasi anak
- c. Mengenal aneka warna
- d. Mengenal berbagai bentuk dan tekstur
- e. Mengasah kesabaran anak untuk memecahkan masalah dari manik-manik menjadi kalu melalui serangkaian proses

- f. Melatih koordinasi mata juga tangan pada dasarnya kegiatan meronce manik-manik diharapkan mampu membantu meningkatkan konsentrasi, kreatifitas dan motorik halus anak.

## 7. Bahan dan Alat Meronce

Bahan dan alat yang digunakan dalam meronce manik sangat sederhana. Bahan dasar yang digunakan secara umum untuk meronce meliputi bahan alam dan bahan buatan. Bahan alam adalah semua jenis bahan yang dapat diperoleh dari lingkungan alam sekitar. Contoh dari bahan alam adalah bunga segar, buah-buahan, bunga kering, daun kering, ranting dan biji-bijian.

## 8. Tahap Meronce

Kegiatan meronce mempunyai beberapa tahap perkembangan. Anak dapat dikatakan siap diajari membaca bila sudah bisa meronce dengan menggunakan pola. Anak sudah bisa mulai mengklasifikasikan sesuatu pada tahapan ini. Selain itu dalam pelajaran membaca anak harus bisa membedakan bentuk huruf yang berbeda-beda. Sama halnya dengan meronce anak juga bisa membedakan bentuk manik-manik juga warna yang akan disusun.

Tahap meronce menurut Dit PADU, Ditjen PLSP, Depdiknas Sekolah Al-Falah Jakarta Timut The Creative Center for Childhood Research and Training, Inc di antaranya:

- (a) Permainan mengosongkan atau mengisi.
- (b) Merangkai terus-menerus.
- (c) Merangkai berdasarkan warna.
- (d) Merangkai berdasarkan bentuk.
- (e) Merangkai berdasarkan pengelompokkan bentuk, warna.
- (f) Merangkai berdasarkan bentuk, ukuran.
- (g) Merangkai berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
- (h) Membuat pola sendiri.
- (i) Membaca pola kartu dari bermacam-macam tingkat kesulitan.

## 9. Langkah-langkah Meronce

Dalam tahapan meronce sudah dijelaskan untuk langkah-langkah melaksanakannya sampai selesai. Dari tahapan tersebut dapat dijadikan

pedoman untuk melaksanakan kegiatan meronce. Dalam hal ini meronce akan dilaksanakan dengan menggunakan bahan manik-manik, sedotan, manik-manik balok.

Untuk langkah-langkah pembelajaran kegiatan meronce menurut Sumanto (2006:144) di antaranya:

- 1) Siapkan potongan benang untuk dibagikan pada masing-masing anak;
- 2) Siapkan manik-manik sesuai dengan yang diharapkan;
- 3) Kondisikan anak sebelum kegiatan meronce dimulai;
- 4) Kenalkan anak bahan yang digunakan untuk meronce;
- 5) memberikan contoh pada anak tentang kegiatan meronce;
- 6) Manik dironce dengan benang satu persatu sesuai dengan contoh tenaga pengajar;
- 7) meronce dapat dikombinasikan dengan bahan lainnya seperti sedotan.
- 8) Jika selesai ujung benang sementara diikat dengan ujung benang pada pangkal agar tidak lepas.

#### 10. Motorik Halus

Perkembangan ialah pola perubahan yang dimulai sejak pemuahan dan berlanjut sepanjang rentang hidup (Santrock, 2007: 7). Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Perkembangan motorik ialah proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat yang keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya kearah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua atau menjadi tua (Sumantri, 2005).

Menurut Bredekamp dan Copple (Ramli, 2005: 191-192), perkembangan motorik halus anak usia lima tahun adalah sebagai berikut:

- a. Memukul dengan kepala palu; menggunakan gunting dan obeng tanpa bantuan
- b. Membangun kerangka balok tiga dimensi; mengerjakan 10-15 buah teka-teki dengan mudah
- c. Suka melepas benda dan merangkainya kembali serta melepaskan dan memasang baju.

- d. Memiliki pemahaman dasar tentang kanan juga kiri tetap mencampurnya pada suatu saat
- e. Menyalin berbagai bentuk; mengkombinasikan 2 bentuk geometri atau lebih dalam gambar dan konstruksi
- f. Menggambar orang; mencetak huruf secara kasar tetapi kebanyakan dapat dikenal oleh orang dewasa, termasuk konteks atau pemandangan dalam gambar; mencetak nama pertama
- g. Membuka resleting mantel; memasang kancing dengan baik, mengikat sepatu dengan bantuan orang dewasa, berpakaian.

#### 11. Tujuan Pengembangan Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik halus menurut Sumantri (2005: 146) adalah anak:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti: kesiapan menulis, menggambar, juga memanipulasi benda.
- c. Mampu mengkoordinasi indera mata dengan aktivitas tangan.
- d. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.

Tujuan secara khusus pengembangan motorik halus untuk anak usia TK adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk mengenal menulis (Puskur, Balitbang Depdiknas, 2002).

#### 12. Teori Belajar Keterampilan Motorik Halus

Teori yang dipakai peneliti sebagai landasan dalam melakukan penelitian:

Teori Belajar Behavioristik, Peserta didik akan mengalami peningkatan kemampuannya jika dalam proses pembelajaran anak diajak untuk belajar melakukan hal/kegiatan pembelajaran yang akan meningkatkan aspek kemampuan yang akan ditingkatkan oleh pendidik. Dalam proses belajar ini, menurut teori belajar behavioristik menekankan adanya stimulus dan respon.

Menurut Teori Behavioristik (Asri Budiningsih, 2004: 20), belajar adalah

perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Teori ini mengutamakan pengukuran, apa saja yang diberikan guru (stimulus), dan apa saja yang dihasilkan siswa (respon), semuanya harus dapat diamati dan dapat diukur.

Faktor lain yang juga dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (reinforcement). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (positive reinforcement) maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (negatif reinforcement) responpun akan tetap dikuatkan. Salah satu tokoh yang memperkuat teori ini adalah Skinner.

## METODE

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini ialah penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif manusia adalah sebagai sumber data utama dan hasil penelitiannya berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya (alamiah). Hal ini sesuai dengan pendapat Denzin dan Lincoln yang mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Moleong, 2006: 5).

Penelitian ini bertujuan mendapatkan gambaran mendalam tentang penerapan keterampilan meronce untuk melatih motorik halus anak usia 4-6 Tahun di Di TK. Nurya Bil Ilma Jember dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan dari latar yang alami (natural setting) sebagai sumber data langsung.

Penelitian ini diharapkan dapat menemukan sekaligus mendeskripsikan data secara menyeluruh dan utuh mengenai penerapan keterampilan meronce melatih motorik halus anak usia dini. Lembaga pendidikan Islam yang menjadi objek penelitian ini adalah Di TK. Nurya Bil Ilma Jember terlihat pada prestasi akademiknya yang lebih baik jika

dibandingkan dengan TK swasta lainnya di wilayah sekitarnya.

Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan studi kasus, sebab dalam studi atau penelitian ini memerlukan penghayatan dan interpretasi terhadap perilaku guru-guru dan siswa anak usia dini. Dari lima rancangan penelitian tersebut yang dipergunakan peneliti dalam penelitian ini adalah studi kasus (case study) yang menurut Bogdan adalah suatu strategi penelitian yang mengkaji secara rinci suatu latar atau suatu subyek atau suatu tempat penyimpanan dokumen atau suatu peristiwa tertentu.

Studi ini menggunakan studi kasus untuk mendeskripsikan penerapan keterampilan meronce untuk melatih motorik halus anak usia dini yang merupakan gejala sosial (social action) yakni interaksi antara para guru dan peserta didiknya. Sehingga dalam konteks ini peneliti memahami proses tersebut dengan menggunakan sudut pandang persepsi emik, yang menurut Moleong adalah suatu pendekatan yang berusaha memahami suatu fenomena yang berangkat titik dari dalam (internal atau domestik) (Moleong, 2006: 83).

Sasaran studi ini adalah perilaku atau tindakan-tindakan, yang dipergunakan dan dilakukan oleh guru dalam mengelola pembelajaran serta siswa selalu objek dan subjek dalam pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, maka pendekatan penelitian kualitatif yang sesuai adalah Studi Kasus.

### 2. Kehadiran Peneliti

Peneliti selaku instrumen utama masuk ke latar penelitian agar dapat berhubungan langsung dengan informan, dapat memahami secara alami kenyataan yang ada di latar penelitian, berusaha mengatasi berbagai persoalan yang terjadi di lapangan. Peneliti berusaha melakukan interaksi dengan informan penelitian secara wajar dan menyikapi segala perubahan yang terjadi di lapangan, berusaha menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi lokasi penelitian.

Hubungan baik yang tercipta antara peneliti dengan informan penelitian selama berada di lapangan adalah kunci utama keberhasilan pengumpulan data. Hubungan yang baik dapat menjamin kepercayaan dan saling pengertian.

### 3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini mengambil latar belakang tempat dan masalah di daerah yang jarang menjadi objek kajian penelitian, peneliti mengambil penelitian di Penelitian dilakukan di ruang kelas dan halaman TK. Nurya Bil Ilma Jember, disebabkan beberapa hal, Walaupun lembaga baru namun mampu bersaing dengan lembaga lain di kecamatan Patrang, walaupun lembaga swasta kinerja guru-gurunya bersaing dengan guru Negeri.

### 4. Sumber Data

Menurut cara memperolehnya, data dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan subyek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subyek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteliti (Arikunto, 2006 :22).

Dalam penelitian tentang penerapan keterampilan melipat, menarik garis dan menuang biji dapat melatih motorik halus anak usia dini Di TK. Nurya Bil Ilma Jember adalah informasi yang terdiri dari kepala TK, para guru, Peserta didik dan Wali Murid.

Latar belakang ditetapkannya Kepala Sekolah dan para guru sebagai informan bagi peneliti ini karena; pertama, mereka sebagai pelaku yang terlibat langsung dalam setiap kegiatan di TK. Nurya Bil Ilma Jember, kedua, mereka mengetahui secara langsung tentang persoalan yang akan dikaji oleh peneliti; Ketiga, mereka lebih menguasai berbagai informasi secara akurat berkenaan dengan permasalahan yang terjadi di TK. Nurya Bil Ilma Jember.

Kemudian, untuk memilih dan menentukan informan dalam penelitian ini, penulis menggunakan tehnik purposive Sampling yaitu sampel bertujuan dan tehnik snowball sampling. Penggunaan tehnik purposive sampling dimaksudkan adalah mengadakan cross check terhadap berbagai informan yang berbeda, sehingga diharapkan akan mendapatkan informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya.

Sementara itu, penggunaan snowball sampling ini diibaratkan sebagai bola salju yang menggelinding, semakin lama semakin besar. Sehingga proses penelitian

ini baru berhenti setelah informasi yang diperoleh di antara informan yang satu dengan yang lainnya mempunyai kesamaan.

### 5. Prosedur Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu a. Wawancara mendalam (indepth interview), b. Pengamatan peran serta (participant observation), dan c. dokumentasi.

1. Teknik Wawancara Mendalam (indepth interview)
2. Teknik Pengamatan Peran Serta/ Participant Observation
3. Teknik Dokumentasi

Disamping metode wawancara dan observasi partisipasi, peneliti juga menggunakan metode dokumentasi. Data dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi partisipasi. Yang dimaksud dengan dokumen menurut Bogdan dan Biklen sebagaimana dikutip oleh Rulam Ahmadi disini adalah mengacu pada material (bahan) seperti fotografi, video, film, memo, surat, diari, rekaman kasus klinis, dan sejenisnya yang dapat digunakan sebagai informasi suplemen sebagai bagian dari kajian kasus yang sumber data utamanya adalah obeservasi partisipan atau wawancara.

### 6. Analisis Data

Analisis data, menurut Bogdan dan Taylor adalah analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis kerja (ide) seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis kerja itu. Sedangkan menurut Patton adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Sedang Moleong mengatakan analisis data adalah proses menorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data, (Moleong, 2006: 280).

Mengingat penelitian ini menggunakan rancangan studi kasus, maka dalam menganalisis data Analisis data kasus individu (individual case). Analisis data kasus individu dilakukan di



TK. Nurya Bil Ilma Jember, peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang berupa kata-kata, sehingga diperoleh makna (meaning). Karena itu analisis dilakukan bersama-sama dengan proses pengumpulan data, serta setelah data terkumpul.

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya. Setelah di pelajari dan ditelaah, langkah berikutnya ialah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan melakukan abstraksi.

#### 7. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dibutuhkan untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya melalui verifikasi data. Moleong menyebutkan ada empat kriteria yaitu kepercayaan (credibility), keteralihan (transferability) ketergantungan (dependability) dan kepastian (conformability). (Moleong, 2006: 324).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kriteria kredibilitas. Kriteria kredibilitas data digunakan untuk menjamin bahwa data yang dikumpulkan peneliti mengandung nilai kebenaran, baik bagi pembaca pada umumnya maupun subjek penelitian. Untuk menjamin kesahihan data, ada tujuh teknik pencapaian kredibilitas data, perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pemeriksaan sejawat melalui diskusi, kecukupan referensial, kajian kasus negatif dan pengecekan anggota.

#### 8. Tahapan – Tahapan Penelitian

Menurut Moleong ada tiga tahapan pokok dalam penelitian kualitatif yaitu:

1. Tahap pra lapangan, yaitu orientasi yang meliputi kegiatan penentuan fokus, penyesuaian paradigma dengan teori dan disiplin ilmu, penjajakan dengan konteks penelitian mencakup observasi awal kelapangan dalam hal ini adalah di TK. Nurya Bil Ilma Jember.
2. Penyusunan usulan penelitian dan seminar proposal penelitian, kemudian dilanjutkan dengan dengan mengurus

perizinan penelitian kepada subyek penelitian

3. Tahap kegiatan lapangan, tahap ini meliputi pengumpulan data-data yang terkait dengan focus penelitian.
4. Tahap analisis data, tahap ini meliputi kegiatan mengolah dan mengorganisir data yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi, setelah itu dilakukan penafsiran data sesuai dengan konteks permasalahan yang diteliti.

Selanjutnya dilakukan pengecekan keabsahan data dengan cara mengecek sumber data dan metode yang digunakan untuk memperoleh data sebagai data yang benar-benar valid, akuntabel sebagai dasar dan bahan untuk pemberian makna atau penafsiran data yang merupakan proses penentuan dalam memahami konteks penelitian yang sedang diteliti.

Tahap penulisan laporan, tahap ini meliputi kegiatan penyusunan hasil penelitian dari semua rangkaian kegiatan pengumpulan data sampai pemberian makna data.

#### HASIL

Observasi yang dilakukan pertama kali oleh peneliti pada bulan Agustus 2019 digunakan sebagai data penunjang dari penelitian yang sebenarnya. Dari data tersebut peneliti dapat melihat kebanyakan anak-anak dalam menggunakan kemampuan motorik halus masih ada yang mengeluh dan beberapa kendala dalam hal menyelesaikan kegiatan. Anak memerlukan bantuan dan arahan dalam menggunakan motorik halus, seharusnya anak pada usia tersebut sudah bisa menggunakan motorik halus untuk melaksanakan berbagai kegiatan. Maka dari itu subjek yang diambil dalam penelitian ini sesuai dengan karakter permasalahan dalam penelitian.

Metode yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak yaitu menggunakan metode observasi. Penelitian mulai dilaksanakan dengan komunikasi antara peneliti dengan guru Kegiatan awal penelitian adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran khususnya terhadap pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berkreasi yang terkait dengan kemampuan motorik halus anak.

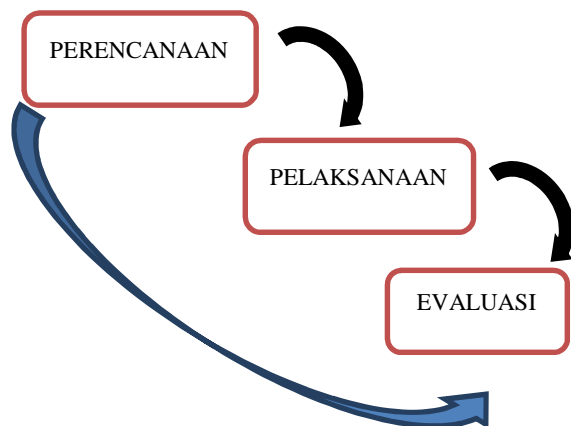
Memasuki kegiatan yang terakhir guru juga memberikan pijakan sebelum

pulang sambil bercakap-cakap, bernyanyi dan do'a mau pulang. Adapun pemaparan temuan penelitian secara detail seperti berikut:

1. Perencanaan skill meronce dalam melatih motorik halus anak usia dini Di TK. Nurya Bil Ilma Jember
2. Evaluasi meronce dalam melatih motorik halus anak usia 5-6 Tahun di TK. Nurya Bil Ilma Jember

Keseluruhan pembelajaran dalam melatih skill untuk melatih motorik anak-anak di TK ini mempunyai karakteristik dan keunggulan tersendiri. Melihat dari cara-cara guru dalam memberikan materi kepada anak-anak, model evaluasi, penggunaan media dan lain-lain. Karena memang perbedaan dan karakteristik masing-masing lembaga yang berbeda bisa disebabkan karena kondisi lingkungan sekitar, faktor kemampuan guru atau pengajar serta peran orang tua, semua elemen struktural maupun non struktural sama-sama sebagai Tri Pusat Pendidikan yang saling memberikan pengaruh tersendiri terhadap pendidikan anak-anak.

Berikut digambarkan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi meronce tersebut secara singkat melalui siklus di bawah ini;



Gambar 1. Siklus Proses Pembelajaran

## PEMBAHASAN

Selanjutnya peneliti uraikan secara mendalam mengenai pembahasan sesuai fokus penelitian berikut ini:

1. Perencanaan meronce dalam melatih motorik halus anak usia dini di TK. Nurya Bil Ilma Jember

Dalam menjalankan sebuah program pembelajaran di dunia pendidikan, perencanaan menjadi kebutuhan pertama yang harus dilakukan. Tidak mungkin mengharapkan hasil yang maksimal tanpa

melalui proses perencanaan yang matang. Kesemuanya dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal atas segala kemungkinan yang akan terjadi, mensiasati kemungkinan munculnya problem dalam proses pelaksanaan serta solusi yang diharapkan untuk mampu menjawab atas problem yang muncul. Hal ini menjadi kewajiban setiap lembaga penyelenggara pendidikan untuk memiliki kesiapan dan persiapan yang matang dalam membimbing peserta didik sesuai dengan tujuan utama pendidikan, yakni memanusiakan manusia.

Dalam temuan awal yang disajikan pada BAB sebelumnya sangat terlihat, kepala sekolah memiliki peranan besar dalam berlangsungnya perencanaan pembelajaran, sebagaimana pada umumnya, tugas utama kepala sekolah dalam dunia pendidikan adalah sebagai manager, supervisor dan controlling. Kuatnya atmosfer kekeluargaan antar guru-guru di TK. Nurya Bil Ilma Jember membuat tugas-tugas struktural dan fungsional dilaksanakan dengan kolektif (kebersamaan). Namun meskipun perencanaan dilaksanakan secara kolektif, tupoksi masing-masing guru tetap berjalan sebagaimana mestinya.

Tujuan secara khusus pengembangan motorik halus untuk anak usia TK adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk mengenal menulis (Puskur, Balitbang Depdiknas, 2002). Berdasar paparan di atas, dapat diketahui tujuan dari pengembangan motorik halus adalah mampu mengembangkan keterampilan motorik yang berhubungan dengan gerak kedua tangan serta jari jemarinya, mampu mengkoordinasi antara mata dan tangan, serta dapat mengendalikan mosi melalui aktivitas motorik halus. Tentunya tujuan tersebut harus diimbangi dengan perencanaan pembelajaran yang matang yang diantaranya adalah pemilihan media belajar. Begitu banyak media belajar yang bisa digunakan, namun tidak kesemuanya mampu menyesuaikan dengan kebutuhan anak.

Dalam pemaparan data yang didapatkan oleh peneliti bahwa, pada usia 2-4 tahun anak-anak masuk dalam kelompok bermain, usia 4-5 tahun anak-anak masuk kelompok kelas A, dan anak

usia 5-6 tahun masuk dalam kelompok kelas B, yang merupakan fokus utama penelitian ini. Skill meronce yang diajarkan pada anak dikelas A dan B hampir sejalan dengan apa yang menurut Hurlock (1978: 158), dia mengatakan bahwa, Perkembangan fisik atau motorik usia 1-3 tahun, anak semakin meningkat dari mampu berjalan menjadi anak yang menguasai berbagai keterampilan fisik yang kompleks, seperti melempar, menangkap, berlari, menjaga keseimbangan, dan menendang. Sedangkan perkembangan fisik atau motorik usia 4-6 tahun mencakup dua hal yaitu transformasi fisik merupakan perubahan fisik yang terjadi pada anak dan perkembangan gerakan yang terjadi sangat pesat serta semakin baik.

Estimasi waktu dalam merumuskan sebuah perencanaan tidak membutuhkan durasi yang lama, menurut informan yang disampaikan kepada peneliti, perencanaan penggunaan media dan metode pembelajaran yang mudah dan ramah lingkungan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam merumuskannya. Hanya saja pelaksanaan perencanaan itu biasa dilaksanakan sebelum jam pelajaran sekolah dimulai atau ketika jam pulang sekolah telah usai.

Estimasi waktu tidak terlalu menjadi hambatan besar untuk bisa menyesuaikan waktu guru-guru mengajar dan menyiapkan perlengkapan pembelajaran. Akan tetapi meskipun waktu perencanaan bisa dilakukan setiap saat, para guru tetap mampu menjalankan amanah untuk bersama-sama mensukseskan perencanaan belajar yang telah dimusyawarahkan sebelumnya secara bersama.

Beberapa hal dalam perencanaan yang perlu menjadi perhatian adalah pemilihan game, peneliti belum menemukan rangkaian game apa saja untuk menunjang kemampuan motorik halus anak. Karena disadari atau tidak, pengaruh permainan terhadap proses belajar anak adalah untuk menghindari kejenuhan pada anak serta menjadikan suasana belajar tetap hidup. Berbicara terkait fun learning, tentu juga bicara tentang jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan kata lain juga akan membahas tentang beragam jenis permainan pada anak. Terkait hal ini, tentu sangat bervariasi dan banyak jumlahnya sangat banyak untuk dibahas.

Dengan demikian perlulah dibuat klasifikasi terlebih dahulu untuk membahas permainan yang dapat diadopsi dalam sebuah pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam menyusun keterampilan motorik pada anak melalui meronce yaitu, mengacu pada hasil perencanaan sebelumnya untuk melihat sejauh mana perkembangan anak, ketepatan dalam pemilihan media, pemilihan permainan untuk mencairkan suasana serta yang paling penting adalah kolektivitas kerja guru untuk terus berkoordinasi dalam dalam setiap perannya mensukseskan kegiatan belajar di TK Nurya Bil Ilma ini.

Output akhir dari ketiga skill ini adalah munculnya perubahan-perubahan pola tingkah laku anak dalam bersikap, seperti yang di uraikan oleh Sumantri (2005: 146) adalah anak, (a). Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, (b). Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti: kesiapan menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda, (c). Mampu mengkoordinasi indera mata dengan aktivitas tangan, (d). Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.

Target capaian belajar pada anak memang bergantung sejauh mana kematangan akan perencanaan-perencanaan kerja itu dirumuskan, tentunya dengan proses yang matang akan menghasilkan output yang berkualitas dari pada peserta didik itu sendiri, perubahan-perubahan sikap itu bisa sangat variatif dan bisa saja berubah-ubah (fluktuatif).

Perencanaan pembelajaran fun learning juga berbicara penggunaan media dan metode. penggunaan media tersebut, pelaksanaannya dikembangkan dengan metode dan media sendiri yang ada disekitar lingkungan sekolah serta mudah dikenal atau mudah dijangkau oleh anak, seperti media meronce berbagai macam bentuk, warna dan pola-pola meronce termasuk media yang dikembangkan sendiri oleh sekolah.

Beberapa hal dalam perencanaan yang perlu menjadi perhatian adalah pemilihan game, peneliti belum menemukan rangkaian game apa saja untuk menunjang kemampuan motorik halus anak. Karena disadari atau tidak,

pengaruh permainan terhadap proses belajar anak adalah untuk menghindari kejenuhan pada anak serta menjadikan suasana belajar tetap hidup dan menyenangkan. Berbicara terkait fun learning, tentu juga bicara tentang jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan kajian dilapangan, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa prinsip-prinsip dalam menyusun pembelajaran keterampilan motorik pada anak melalui meronce yaitu, mengacu pada hasil perencanaan sebelumnya untuk melihat sejauh mana perkembangan anak, ketepatan dalam pemilihan media, pemilihan permainan untuk mencairkan suasana serta yang paling penting adalah kolektivitas kerja guru untuk terus berkoordinasi pada setiap perannya dalam mensukseskan kegiatan belajar di TK Nurya Bil Ilma tersebut.

Dari deskripsi di atas maka model Perencanaan skill meronce dalam melatih motorik halus anak usia dini dapat dilihat pada Gambar dibawah ini



Gambar 2. Model Perencanaan Pembelajaran Skill

2. Pelaksanaan meronce dalam melatih motorik halus anak usia 4-6 tahun di TK. Nurya Bil Ilma Jember

Pelaksanaan merupakan bentuk eksekusi atas perencanaan yang sudah matang dirumuskan sebelumnya. Pelaksanaan juga menjadisebuah langkah praksis atas segala kajian teoritis yang dilalui dengan berbagai tahapan tertentu. Meskipun terkadang kejadian-kejadian dilapangan yang muncul kurang sesuai

dengan harapan pada waktu perencanaan. Namun dari berbagai faktor-faktor yang mempengaruhi kejadian itu, ada sebuah momentum yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk melihat sejauh mana target dan capaian itu terlaksana, serta menjadi bahan evaluasi untuk kedepannya.

Seperti yang disampaikan oleh kepala sekolah bahwasanya begitu banyak faktor yang mempengaruhi efektifitas proses belajar mengajar selama didalam kelas. Faktor faktor tersebut muncul sebagai reaksi (respon) atas proses yang sedang berlangsung (stimulus). Hubungan antara stimulus dan respon yang dikemukakan oleh Skinner (C. Asri Budiningsih, 2004: 24) bahwa terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku pada individu tersebut.

Pada dasarnya stimulus-stimulus yang diberikan kepada seseorang akan saling berinteraksi dan interaksi antara stimulus-stimulus tersebut akan mempengaruhi bentuk respon yang akan diberikan. Demikian juga dengan respon yang dimunculkan inipun akan mempunyai konsekuensi-konsekuensi.

Mengenai stimulus dan respon yang disampaikan oleh Skinner menunjukkan bahwa, segala bentuk kejadian yang bersentuhan langsung dengan anak menjadi stimulus yang selanjutnya mempengaruhi respon yang muncul pada anak. Lingkungan diluar diri anak bisa meliputi, lingkungan sosial, lingkungan keluarga ataupun lingkungan kelas yang didalamnya terdapat teman-teman sebaya mereka dan seorang guru.

Setelah guru melakukan langkah-langkah pendekatan terhadap mereka yang bermasalah dalam merespon pelajaran, rata-rata mereka kurang memiliki ketertarikan terhadap ketiga skill tersebut. Seperti yang dilakukan oleh wali kelas B, ditemukan kecenderungan bahwa, ketika anak tidak memiliki ketertarikan terhadap sesuatu, maka dia akan merengek, meminta pulang kepada bundanya, mengganggu teman yang lainnya. Setelah dilakukan pendekatan dengan menanyakan yang disukai oleh anak dan yang menjadi minat atau ketertarikannya, maka secara spontan anak merespon dan menyampaikan apa yang menjadi keinginannya.

Sebenarnya anak ketika menunjukkan sikap kemandiriannya mereka

atau keusilan mereka selama dikelas, seperti yang disampaikan oleh b Ita guru wali kelas B bahwa, mereka sebenarnya ingin diperhatikan untuk memenuhi apa yang menjadi kehendak mereka, keinginan mereka ada yang menyukai menggambar saja, ada menyukai menggambar sambil berhitung bahkan ada yang menyukai bermain saja selama didalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua anak merespon baik terhadap pelatihan skill meronce. Karena minat dan bakat bawaan dari mereka yang berbeda. Faktor internal dalam diri anak juga menentukan beragam respon atas stimulus yang diberikan oleh guru.

Munculnya respon anak yang sangat variatif bisa dikarenakan stimulus yang diberikan guru yang juga bermacam-macam. Namun semakin variasi stimulus yang diberikan oleh guru, semakin bagus untuk memunculkan respon yang positif pada anak, seperti yang dikemukakan oleh Siciati dan Prasetyo Irawan (C. Asri Budiningsih, 2004: 29), Memberikan stimulus, dapat berupa: pertanyaan baik lisan maupun tertulis, tes atau kuis, latihan, atau tugas-tugas. Pemberian stimulus sangat mempengaruhi peningkatan kemampuan peserta didik. Semakin banyak stimulus semakin besar kesempatan peserta didik untuk berkembang kemampuannya.

Disini peran ganda seorang guru untuk mendidik anak-anak yang membutuhkan perhatian ekstra selama didalam kelas, langkah-langkah yang dilakukan oleh guru seperti ini disiasati dengan bernyanyi bersama, bermain game, membaca doa-doa untuk menajamkan ingatan mereka, semuanya itu untuk mencairkan suasana kelas dan menghindarkan kejenuhan anak. Jika ini dikesampingkan tidak menutup kemungkinan akan akan terus memunculkan respon yang kurang positif lagi, terakhir anak akan merengek kepada bundanya dan mengajak pulang.

Hal yang dihindarkan oleh para guru-guru dalam mengajar anak diusia mereka adalah metode hukuman (punishment), dari penuturan kepala sekolah yang disampaikan oleh peneliti bahwa, penggunaan hukuman untuk membuat jera diusia mereka adalah tindakan yang kurang tepat dan bisa fatal akibatnya. Pihak sekolah sangat mewanti-wanti para guru-guru untuk tidak memberikan hukuman terhadap anak-anak yang

memiliki masalah dalam pelaksanaan pembelajaran.

Mengenai durasi pelaksanaan belajar, dari data yang disampaikan oleh informan kepada peneliti bahwa, pelaksanaan proses pembelajaran berjalan sekitar 30 menit atau sekitar dua jam, dimana selama waktu itu, sudah termasuk serangkaian pemrmainan, pembacaan doa-doa harian, pemberian materi, pelatihan skill, hingga waktu istirahat. Waktu tersebut menurut hemat peneliti sudah cukup. Start masuk kelas yang diterapkan oleh lembaga adalah pukul 08.00 pagi, menggunakan waktu pagi agar supaya anak-anak terlatih kedisiplinannya untuk bangun pagi, mereka kadang dipulangkan pukul 10.30 siang untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak agar lebih banyak waktu bersama keluarga dan beristirahat, karena beberapa dari anak-anak ada yang melanjutkan mengaji di TPO sekitar rumah mereka pada waktu sekitar pukul 14.00 atau menjelang sore.

Selanjutnya mengenai efektifitas penggunaan media-media pembelajaran, bisa dikatakan sangat minim kendala, karena media-media yang digunakan selain ramah lingkungan, juga mudah ditemukan disekitar sekolah, seperti meronce, para guru menggunakan manik-manik alat meronce buatan guru dari kertas yang bisa di dapatkan disekitar sekolah. Hampir kesemua media sangat praktis untuk pengadaan maupun penggunaannya.

Keberadaan media-media sebenarnya sebagai komponen pendukung untuk memudahkan guru dalam mengajar. Meskipun pengadaan dan penggunaan media tersebut sangatlah mudah, namun semuanya bergantung pada kecakapan seorang guru dalam mengoperasikannya.

Dalam pelaksanaan, sebenarnya media-media tersebut digunakan di lembaga TK yang objek pembelajarannya adalah anak-anak dengan usia kurang dari 6 tahun, jadi kendala-kendala tersebut sangat minim ditemukan. Akan tetapi meskipun tidak memunculkan kendala yang serius, perkembangan apapun yang muncul dari diri anak atas penggunaan media dan pelatihan skill seperti yang telah disebut diatas, harus menjadi bahan pertimbangan untuk evaluasi yang lebih baik.

Termasuk didalamnya, dalam mengasah skill meronce, secara umum efektifitas dalam pelaksanaannya

seungguhnya bertumpu pada kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas, dalam penguasaan materi serta penguasaan media pembelajarannya, baik dalam pengadaan maupun penggunaan. Peran sentral guru perlu mendapat dukungan dan apresiasi dari pihak lembaga dan wali murid, maka para guru dalam kesempatan terakhir kepada peneliti menyampaikan bahwa, perlu adanya dukungan dan tanggung jawab bersama dalam rangka mensukseskan proses belajar di TK Nurya Bil Ilma ini. Dengan adanya keterlibatan kepala sekolah dalam perencanaan dan pelaksanaan, tidak lupa juga keterlibatan orang tua selaku walimurid untuk juga mengevaluasi sejauh mana perkembangan anak-anak selama berada diluar kelas ataupun dirumah. Sinergisitas peran yang dominan ini bisa sangat membantu perkembangan positif pada anak.

Secara umum efektifitas dalam pelaksanaannya sepenuhnya bertumpu pada kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas, dalam penguasaan materi serta penguasaan media pembelajarannya, baik dalam pengadaan maupun penggunaan. Peran sentral guru perlu mendapat dukungan dan apresiasi dari pihak lembaga dan wali murid, dalam rangka mensukseskan proses belajar di TK Nurya Bil Ilma tersebut.

Dari gambaran singkat tersebut maka bisa dilihat pada Gambar model pelaksanaan skill:



Gambar 3. Model Pelaksanaan Pembelajaran Skill

### 3. Evaluasi meronce dalam melatih motorik halus anak usia 4-6 Tahun di TK. Nurya Bil Ilma Jember

Evaluasi merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan sejauh mana capaian target

dilapangan atas perencanaan yang dilakukan sebelumnya serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan. Hubungan antara kegiatan belajar mengajar dengan evaluasi adalah untuk mengetahui tujuan kegiatan belajar mengajar sudah tercapai atau belum dan untuk mengoreksi atau membenarkan setiap sikap dari siswa.

Komponen evaluasi sangat penting artinya untuk menilai apakah perencanaan dan proses pembelajaran berjalan secara optimal. Hasil evaluasi dapat memberi petunjuk kepada kita apakah sasaran yang ingin dituju dapat tercapai atau tidak. Dengan demikian dapatlah diperoleh umpan balik mengenai proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Umpan balik digunakan sebagai dasar perbaikan-perbaikan yang diperlukan. Mengevaluasi dilakukan terhadap seluruh komponen, baik tujuan, materi, metode, maupun proses evaluasi itu sendiri.

Evaluasi itu tentunya didasarkan kepada kesesuaian materi pembelajaran dengan landasan psikologi baik belajar maupun perkembangan individu. Materi pembelajaran yang tidak sesuai dengan tujuan tidak dapat diharapkan memberi bekal pengalaman belajar yang berarti sebagaimana diharapkan oleh pihak lembaga maupun orang tua siswa. Evaluasi dalam hal ini dilakukan dengan maksud mengetahui sampai sejauh mana proses dapat memberikan hasil berupa perubahan perilaku secara optimal.

Mengenai evaluasi itu sendiri, kita dapat melakukan evaluasi terhadap prosedur, teknik, serta materi pembelajaran yang dievaluasi. Karena ketiga hal itu mewarnai hasil evaluasi yang dilakukan, baik mengenai validitas (kesahihan), reliabilitas (keterandalan), signifikansi, maupun obyektifitas. Di samping itu, oleh karena dampak pendidikan bukan hanya dirasakan oleh peserta didik, atau sekolah semata-mata, maka evaluasi sepatunya bukan hanya dilakukan oleh sekolah, tetapi juga oleh para guru dan orang tua selaku wali murid dirumahnya.

Selanjutnya evaluasi terhadap perencanan dan pelaksanaan pembelajaran meronce di TK Nurya Bil Ilma menurut beberapa kepala sekolah yang disampaikan kepada peneliti terdiri dari beberapa bagian, pertama, Kontrol secara internal melalui pengawasan kinerja pada guru-guru yang telah kami berikan

wewenang, apakah sudah melaksanakan tugasnya dengan benar dan sesuai dengan job diskripsi pada perencanaan atau tidak. Kedua, dari sisi eksternal, kepuasan orang tua siswa merupakan keberhasilan pelaksanaan dan sebaliknya ketidakpuasan orang tua merupakan indikator kegagalan sebuah kegiatan. Dari sini bisa dilihat sentralitas peran kepala sekolah bukan hanya sebagai kontroling, namun sebagai evaluator terhadap kinerja bawahannya.

Proses evaluasi yang dilakukan oleh kepala sekolah berjalan berkat adanya kultur kekeluargaan di internal guru-guru TK yang membuat rasa keterbukaan antara sesama guru ketika dalam permusyawaratan, guru-guru bisa sepenuhnya mengutarakan gagasan untuk menghasilkan rekomendasi baru, bahkan masukan-kritikan tanpa ada kesenjangan. Budaya kekeluargaan semacam ini tentunya menjadi kelebihan sendiri dalam mengevaluasi kinerja di internal guru-guru, karena dengan demikian guru akan merasa nyaman ketika ada kritikan dan masukan, sikap keterbukaan ini dari guru mengenai keluh kesah dan kendala yang dihadapinya selama mengajar anak-anak dapat mudah dicari solusinya.

Keterlibatan sekolah dalam evaluasi pembelajaran meskipun terjadi secara tidak langsung, tanpa bersentuhan dengan para siswa seperti halnya para guru, kepala sekolah selain menggunakan model pendekatan kekeluargaan kepada para guru, juga menggunakan pedoman evaluasi yang terdapat pada kurikulum yang sudah ada pada kurikulum, namun dalam praktek kesehariannya lebih sering turun langsung kebawah menyelesaikan masalah sambil mengevaluasi kinerja guru dengan jalan musyawarah.

Sementara bentuk evaluasi yang dilakukan oleh para guru lebih sering dilakukan secara tekstual, yaitu membuat semacam catatan kecil setiap untuk mengetahui progres report anak. Catatan itulah yang nantinya akan dibawa pada forum musyawarah di internal guru untuk melahirkan solusi-solusi atas kendala dalam pembelajaran dan mempertahankan perkembangan-perkembangan positif yang terjadi pada anak-anak.

Bentuk instrument evaluasi yang dilakukan oleh guru maupun kepala sekolah sama-sama berpedoman pada kurikulum yang berlaku sebagai dasar utama perencanaan, pelaksanaan dan

evaluasi. Karena materi tentang meronce juga tercover di dalam kurikulum, yang di dalamnya juga meliputi strategi, media yang digunakan, metode, standart kompetensi, indikator, model evaluasi dan lain-lain.

Sedangkan peranan orang tua dalam keikutsertaannya mengevaluasi perkembangan buah hati mereka selama berada dikelas adalah dengan cara mereview, yaitu semacam teknik menanyakan pelajaran yang sudah didapat selama disekolah kepada anak yang dilakukannya ketika sudah pulang kerumah atau selama berada dirumah. Hal ini dilakukan untuk melihat dan mengasah daya ingat anak-anak dalam menangkap dan memahami pelajaran yang sudah didapatkannya.

Beberapa wali murid juga menyediakan fasilitas belajar kepada anaknya, seperti media meronce, kertas untuk menggambar dan mencorat coret, alat-alat tulis lengkap dengan pensil warna, papan kecil dan lain-lain. Adanya media-media pendukung belajar anak ketika dirumah agar anak mampu mengilustrasikan skill yang sudah dipelajarinya selama disekolah dengan bimbingan orang tua.

Disini letak perbedaan model evaluasi yang dilakukan oleh kepala sekolah, para guru dan orang tua siswa. Perbedaan evaluasi tersebut sebenarnya bermuara pada satu tujuan, yaitu untuk melatih motorik halus anak, karena dunia anak yang sarat akan bermain, maka cara belajar yang efektif adalah dengan memberikan gambaran-gambaran tentang lingkungan dengan seluas-luasnya untuk memacu nalar dan kreatifitas yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak.

Disamping itu, pemberian cara pembelajaran yang beragam pada anak, untuk meminimalisir tingkat kejenuhan anak. Ada waktu mereka belajar dirumah bersama keluarga, ada waktu mereka belajar disekolah bersama teman-temannya dan guru-guru, serta pembelajaran sambil bermain yang edukatif.

Pertimbangan itu juga muncul dari model evaluasi yang dilakukan, model evaluasi tulis yang dilaksanakan oleh guru dan evaluasi lisan (non tulis) yang menfungsikan orang tua, yang hanya mengevaluasi perkembangan siswa dalam rentan waktu yang pendek atau hitungan



hari. orang tua mengevaluasi melalui perkembangan fisik serta perubahan-perubahan sikap yang muncul pada diri anak tanpa menggunakan instrument pengukuran evaluasi perkembangan anak sebagaimana yang dilakukan oleh para guru-guru.

Dapat disimpulkan bahwa proses evaluasi belajar siswa di TK Nurya Bil Ilma sepenuhnya didukung oleh seluruh pihak, mulai dari unsur kelembagaan sekolah yang dilakukan oleh kepala sekolah dan dewan guru, sampai kepada unsur non struktural kelembagaan yaitu, para orang tua selaku wali murid.

Disini letak perbedaan model evaluasi yang dilakukan oleh kepala sekolah, para guru dan orang tua siswa. Perbedaan evaluasi tersebut sebenarnya bermuara pada satu tujuan, yaitu untuk melatih motorik halus anak, karena dunia anak yang sarat akan bermain, maka cara belajar yang efektif adalah dengan memberikan gambaran-gambaran tentang lingkungan dengan seluas-luasnya untuk memacu nalar dan kreatifitas yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak. kegiatan tersebut bisa dilihat pada Gambar dibawah ini:



Gambar 4. Model Evaluasi Pembelajaran Skill

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan dan analisa data yang telah penulis lakukan terkait dengan rumusan penelitian Pembelajaran Fun Learning Melalui Kegiatan Meronce Dalam Melatih Motorik Halus Pada Anak 4-6 Tahun Di TK. Nurya Bil Ilma Jember dan telah terurai

pada bab sebelumnya, maka kesimpulan ini diantaranya:

1. Perencanaan Pembelajaran Fun Learning Melalui Kegiatan Meronce Dalam Melatih Motorik Halus Pada Anak 4-6 Tahun Di TK. Nurya Bil Ilma Jember Secara umum perencanaan tersebut diantaranya:

Pertama :

Mempelajari perencanaan kerja pada hari sebelumnya

Kedua :

Membuat konsep untuk menindak lanjuti hasil belajar sebelumnya

Ketiga :

Menentukan permainan untuk menghidupkan pembelajaran

Keempat :

Menentukan media pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Fun Learning Melalui Kegiatan Meronce Dalam Melatih Motorik Halus Pada Anak 4-6 Tahun Di TK. Nurya Bil Ilma Jember

Pertama :

Menerapkan kultur keagamaan yang mewarnai dalam proses pembelajaran di sekolah mulai dari mengawali pembelajaran sampai mengakhiri pembelajaran, dengan membaca doa-doa harian yang harapannya mampu membentuk kepribadian anak dengan wawasan Islam ahlus sunnah waljamaah sesuai dengan visi misi pada lembaga TK Nurya Bil Ilma

Kedua :

Memaksimalkan peran dalam mengajar, seperti mengajak anak untuk menggunakan media-media yang ada disekitar lingkungan sekolah, Memberikan stimulus untuk memacu skill dan kreatifitas anak, dan melakukan pendekatan kepada anak yang mengalami kesulitan belajar.

Ketiga :

Menyelingi pembelajaran sambil bernyanyi dan bermain. Keempat,



- memperhatikan efektifitas penggunaan media, efektifitas waktu untuk menghindari kejenuhan belajar anak-anak. Kelima, menfungsikan orang tua dalam pembelajaran skill tertentu.
3. Evaluasi Pembelajaran Fun Learning Melalui Kegiatan Meronce Dalam Melatih Motorik Halus Pada Anak 4-6 Tahun Di TK. Nurya Bil Ilma Jember
    - Pertama : Kontrol secara internal melalui pengawasan kinerja pada guru-guru yang telah kami berikan wewenang, apakah sudah melaksanakan tugasnya dengan benar dan sesuai dengan job diskription pada perencanaan atau tidak.
    - Kedua : Dari sisi eksternal, kepuasan orangtua siswa merupakan keberhasilan pelaksanaan dan sebaliknya ketidak puasan orangtua merupakan indikator kegagalan sebuah kegiatan.

#### Saran

Setelah melalui paparan data, dilanjutkan dengan analisa dan temuan hasil penelitian, maka di anggap penting untuk memberikan saran sebagai masukan bagi semua pihak agar tercipta pembelajaran yang bermutu sesuai dengan harapan bersama. Saran yang kemungkinan dapat dijadikan bahan pertimbangan antara lain:

1. Bagi kepala sekolah TK. Nurya Bil Ilma Jember
  - a. Mempertahankan budaya agama yang telah berkembang dan berusaha mengembangkan nilai-nilai Islam sebagai ruh bagi kegiatan pendidikan anak-anak di sekolah.
  - b. Meningkatkan kemampuan manajerial dalam pengembangan skill anak sehingga terjadi Melatih kualitas secara berkesinambungan dan terus menerus.

2. Bagi guru-guru TK
  - a. Meningkatkan semangat dan komitmen untuk mengembangkan kemampuan motorik anak.
  - b. Berusaha meningkatkan kemampuan manajerial dalam mengembangkan kemampuan motorik anak.
3. Bagi orangtuamurid
  - a. Meningkatkan peran dan tanggungjawabnya terhadap pendidikan anaknya.
  - b. Mampu memfasilitasi belajar anak selama di rumah dan membagi waktu kapan untuk dan dan bermain.
  - c. Meningkatkan pengawasan dan kewaspadaan terhadap perkembangana nak baik didalam rumah maupun diluar rumah.
4. Bagi pimpinan lembaga Pendidikan
 

Memberikan perhatian dan dukungan yang besar dalam upaya mengembangkan motorik halus pada anak.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya
 

Hendaknya dilakukan penelitian lebih lanjut yang mampu mengungkapkan lebih dalam tentang perkembangan motorik halus pada anak dengan skill yang lebih variatif, sehingga apabila ada aspek-aspek yang belum tercakup dalam penelitian ini dapat disempurnakan oleh peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Ismail. 2006. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Ahmadi, 2018. *JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education*
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asmawati, Luluk, 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Bandung: Rosdakarya
- Atri, 2012. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/9706/2/Bab%20%20%2009111247004.pdf> pada Januari 2015 pukul 14.55 WIB
- Bredenkamp, Sue & Copple, Carol, 1997. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington: NAEYC
- Bobbi De Potter, Mark Reardon, Sarah Singer – Nouri) Boston: Allyn and Backn
- Buzan, Tony & Bary. 2007. *The Mind Map Book*.
- C. Asri Budiningsih, 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darmasyah, 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. 1996. *Kamus Inggris Indonesia: An English-Indonesian Dictionary*. Jakarta: PT Gramedia
- Eggen, Paul & Kauchak, Don. 2004. *Educational Psychology Windows on Classrooms*. New Jersey: Pearson education.
- Einon, Dorothy, 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Alih bahasa: Fita Fitria Agriningrum. Jakarta: Erlangga.
- Estu Ertiyaningrum. 2016. *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggunting Gambar Berpola Pada Kelompok B Di Tk Aba Tlogo Prambanan*.
- Gloria Jean Clark, 2010. *The Relationship Between Handwriting, Reading, Fine Motor and Visual Motor Skills in Kindergarten*. Dissertation. Iowa: Iowa State University.
- Heny Pratiwi, 2009. *Eksperensial Learning*. Diakses dari <http://henypratiwi.wordpress.com/2009/07/24/eksperensial-learning/pada tanggal 8 mei 2013, jam 10.45 WIB>.
- Hibbana S. Rahman, 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PGTKI Press
- Hurlock, 1978. *Child Development*. Sixth Edition. Jakarta: Erlangga.
- Maulana, Istadi, 2012. *Modul Model-Model Pembelajaran di TK, PLPG PG-PAUD (LPPMP UNY)*.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Lismadiana, 2013. *Peran Perkembangan Motorik pada Anak Usia Dini*. Jurnal ISSA.
- Maulani, 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dikjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Made dan Panggung. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun*. file:///E:/TESIS%20B%20SOFI%20OK/1336-4468-1-PB%20(1).pdf
- Matthew B. Milles dan A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: UI Press
- Moleong, Lexy J, 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ramli, 2005. *Pendampingan Perkembangan Ana kUsia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Republik Indonesia. (2003) *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rifanto, 2010. *Quantum Learning at Home*. 3 Menit Membuat Anak Keranjingan Belajar. Gramedia Pustaka Utama
- Rosmala Dewi, 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Samsudin, 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.

- Santrock, 2007. *Child Development*. Eleventh edition Alih Bahasa: Mila Rachmawati & Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga. <https://www.slideshare.net/ismanita/siklus-pengajaran-dan-pembelajaran>
- Siti Masriah, 2015. *Pengembangan Motorik Halus Melalui iKegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Tawangrejo*. Penelitian tidak diterbitkan. Program studi PG PAUD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sofia Hartatim, 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sopiawati, 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Bermain Tanah Liat di Kelompok B TK PGRI Kecamatan Lembang-Bandung Barat*.
- Sujiono Bambang Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sumanto, 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sumantri, 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sutrisno, 2005. *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Tadkiroatun Musfiroh, 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Upton, Penney, 2013. *Psikologi Perkembangan*, Penerbit: Erlangga
- Wiyudha Alfa Febtingtyas, Siswandari, dan Elvia Ivada. 2014. *Penerapan Metode Pembelajaran Role Paying dan learning community untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi siswa SMK Negeri 1 Banyudono*. Pendidikan Ekonomi-BKK Akuntansi, Tesis FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono, 2010. *Bermain Kreatif: Berbasis kecerdasan jamak*, Jakarta: PT. Indeks
- Zuhairini, 2012. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zulkifly, L. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.