

PENINGKATAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
DENGAN MEDIA KERTAS DAN BERMAIN TEBAK GAMBAR
KELOMPOK B DI PAUD UMMUL QURO, LAMPUNG TENGAH

Oleh:

Handayaniingrum

FKIP Unila, Jl.Prof.Dr.Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung
e-mail: nobleluz@gmail.com

Abstract: Increasing Fine Motor Development Through Paper and Playing by Crush Media Images In Group B at Ummul Quro, Central Lampung

The purpose of research are: 1) Describe of playing paper as fine motor skill development children, 2) Describe the implementation of appropriate learning outcomes for the purpose of improving fine motor development, 3) Describe appropriate learning assessment system is done through play in children, 4) Describe increasing fine motor skill development through playing paper. Classroom action research consist of three cycles with the following data are: Cycle I have 2 children undeveloped, 13 less, 5 enough, there is no change in the cycle 2 and the cycle 3 there are 2 children less, 7 enough, 8 and 3 good excellent. The changes are influenced by lesson plan design, the diversity of play, a thorough assessment of processes and activities. In collecting data the research uses observation, task work, documentation and analyzed descriptively. Conclusion of the research are: 1) Planning of learning using a thematic approach, 2) process utilizing paper and card playing image, 3) using the method checklis appraisal system, 4) Increasing fine motor through playing and repeat.

Key words: Fine Motor, learn, playing, paper and guess the picture

Abstrak: Peningkatan Perkembangan Motorik Halus dengan Media Kertas dan Bermain Tebak Gambar Kelompok B Di Paud Ummul Quro, Lampung Tengah.

Penelitian ini bertujuan: 1) Mendeskripsikan desain bermain kertas sebagai pengembangan motorik halus anak-anak, 2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran yang tepat untuk tujuan meningkatkan capaian perkembangan motorik halus, 3) Mendeskripsikan sistem penilaian pembelajaran yang tepat dilakukan melalui bermain pada anak, 4) Mendeskripsikan peningkatan capaian perkembangan motorik halus melalui bermain kertas. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri dari 3 siklus dengan data sebagai berikut: Siklus I terdapat 2 anak belum berkembang, 13 kurang, 5 cukup, siklus II tidak ada perubahan dan siklus III terdapat 2 anak kurang, 7 cukup, 8 baik dan 3 baik sekali. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh desain RKH, keragaman bermain, penilaian yang menyeluruh dari proses dan aktivitas. Pengumpulan data melalui observasi, hasil karya, dokumentasi dan dianalisa secara deskriptif. Kesimpulan penelitian adalah: 1) Perencanaan pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, 2) Proses bermain memanfaatkan kertas dan kartu gambar, 3) Sistem penilaian menggunakan metode checklis, 4) Peningkatan perkembangan motorik melalui bermain dan mengulang.

Kata kunci : motorik halus, belajar, bermain, kertas dan tebak gambar

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya sistematis dalam rangka menciptakan dan mengembangkan kemampuan anak, baik secara mental dan fisik. Para ahli

mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang dapat membantu menumbuhkan kembangkan anak. Pada jenjang ini, pendidikan diharapkan dapat memberikan

kontribusi pada perkembangan anak secara wajar. Jadi, pada hakekatnya PAUD adalah sebuah upaya untuk menstimulasi, membimbing mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak usia dini (Wiyani, 2012:36)

Pada Undang Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan, “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu 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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Hurlock dalam Musbikin, 2010:72 bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya. Oleh sebab itu, upaya pengembangan potensi anak harus diupayakan. Mengingat bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak 0-4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%, hal tersebut diungkapkan Benjamin S Bloom dalam (1956) dalam Musbikin (2010: 71).

Dengan demikian, untuk mengembangkan kemampuan anak, anak harus dirangsang. Tentu saja pemberian rangsangan disesuaikan dengan umur anak didik hingga terdapat kesesuaian antara umur dengan kesiapan atau kemampuan anak, sehingga upaya mengembangkan pertumbuhan jasmani (fisik) dan rohaninya (mental) dapat lebih sistematis dan efektif. Klasifikasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dapat dilihat melalui beberapa indikator yang terdapat dalam tingkat pencapaian perkembangan masing-masing kelompok usia: 0 sampai 2 tahun, 2 sampai 4 tahun dan 4 sampai dengan 6 tahun.

Penelitian berfokus pada lingkup pengembangan fisik terutama pada psikomotorik halus. Hal ini dianggap penting mengingat kemampuan anak dalam menggunakan motorik halus sangat banyak diperlukan pada tingkat pendidikan selanjutnya. Misalnya saja ketrampilan menulis huruf, angka, menggambar dan meniru bentuk. Sehingga diharapkan anak mampu mencapai perkembangan seperti yang terdapat pada Permen No 58/2009: 1) Menggambar sesuai gagasannya 2) Meniru bentuk 3) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4) menggunakan alat tulis dengan benar 5) Menggunting sesuai dengan pola 6) Menempel gambar dengan tepat 7)

Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail. Untuk mengklasifikasikan dan mensistematiskan maka, aspek-aspek tersebut diberikan dibelajarkan pada anak di usia dini dengan beberapa tema. Diri sendiri, lingkungan, kebutuhanku, binatang, tanaman, rekreasi, pekerjaan, alam semesta, tanah airku, Air udara api dan alat komunikasi. Yang digunakan dalam penelitian ini adalah rekreasi (kendaraan), alam semesta dan tanah airku.

Tabel: 1.1 Daftar Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Kertas, B1

No	CP	SB	BB	Jumlah
1	A	5	15	20
2	B	7	13	20
3	C	7	13	20
4	D	15	5	20
5	E	8	12	20
6	F	8	12	20
7	G	5	15	20

Keterangan :

- CP : Capaian Perkembangan
- SB : Sudah Berkembang
- BB : Belum Berkembang
- A : Menggambar sesuai gagasannya
- B : Meniru bentuk
- C : Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
- D : Menggunakan alat tulis dengan benar
- E : Menggunting sesuai dengan pola
- F : Menempel gambar dengan tepat
- G : Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail

Sudah berkembang: apabila anak sudah menunjukkan ketrampilannya dalam melakukan koordinasi antara mata dan gerak tangannya yang ditandai dengan hasil karyanya

Belum Berkembang: apabila anak belum menunjukkan ketrampilannya dalam melakukan koordinasi antara mata dan gerak tangannya yang ditandai dengan hasil karyanya.

Berdasarkan data tersebut, guru mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak-anak terutama pada indikator-indikator tertentu. Selain itu guru memiliki konsep pembelajaran dengan pendekatan tematik yang dikemas melalui bermain. Hal tersebut berguna untuk dapat menggali dan mengembangkan ketrampilan anak dalam mengarahkan gerakan jari tangannya.

Seorang guru harus memiliki trobosan-trobosan dalam setiap kegiatan, agar kegiatannya menimbulkan minat anak-anak untuk berkreasi yang sesuai tingkatan kemampuan usiannya. Guru harus inovatif dalam menciptakan permainan

Media yang dipilih untuk digunakan dipayakan media yang mudah didapat atau dibuat. Jika hal ini bisa dilakukan oleh guru maka, akan ada beberapa keuntungan, anak akan lebih kreatif dan inovatif. Kertas

dapat dijadikan dan mudah dimanfaatkan menjadi media gambar. Lukis atau bahkan media lipat sehingga membentuk wujud tiga dimensi. Anak-anak memiliki kemudahan jika ingin melakukan permainan lagi. Hal ini menjadi potensi ketrampilan motorik halus relatif lebih memerlukan waktu yang panjang untuk dilatih dan diulang daripada ketrampilan motorik kasar seperti berlari atau melompat.

Bagi anak-anak, ketrampilan menggunakan motorik halus dengan cara mengarahkan tangan atau jari sesuai dengan segala informasi yang ditangkap oleh mata adalah suatu kondisi yang memerlukan kesabaran dari anak itu sendiri. Namun jika itu berhasil dilakukan pada saat bermain maka, anak akan memiliki ketrampilan motorik yang kemungkinan berbeda dengan ketrampilan sebelumnya. Apalagi jika guru dapat membuat suasana permainan bisa dinikmati oleh anak-anak. Anak akan mencoba mengintegrasikan satu dengan gerak lainnya. Anak akan mengeksplor kemampuannya melakukan atau membuat berbagai pola-pola gerakan. Sehingga anak-anak bisa menemukan gerakan baru, dengan demikian kemampuan anak terus berkembang dan minat atau antusiasme anak-anak juga dapat ditingkatkan. Maka, ada baiknya jika guru melakukan

permainan atau media yang berbeda dari kegiatan sebelumnya.

Anak satu dengan lainnya memiliki kemampuan yang beragam. Untuk itu guru harus peka dalam mengidentifikasi kesulitan yang dimiliki anak-anak, guru dapat melakukan evaluasi terhadap aktivitas-aktivitas yang diberikan pada anak-anak. Saat kegiatan bermain berlangsung, guru mengamati ketertarikan anak-anak terhadap berbagai macam kegiatan sebelumnya. Sehingga guru dapat mengetahui atau membuat strategi belajar melalui bermain yang tepat untuk diterapkan.

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan memanfaatkan kertas di PAUD Ummul Quro sebagai bahan utama didukung dengan alat dan bahan penunjang lainnya dalam proses bermain untuk mengamati bagaimana capaian perkembangan motorik halus anak di kelompok B. Selain itu peneliti mengamati bagaimana kemampuan tersebut mampu berkembang dengan mediana.

2. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan perencanaan kegiatan pembelajaran melalui bermain dengan memanfaatkan kertas dan menggunakan kartu gambar di kelompok B PAUD Ummul Quro

2. Mendeskripsikan proses pelaksanaan bermain (pembelajaran) dengan kertas dan kartu gambar tepat untuk tujuan meningkatkan capaian perkembangan motorik halus
3. Mendiskripsikan sistem penilaian pembelajaran yang tepat dilakukan melalui bermain pada anak-anak dengan memanfaatkan kertas dan kartu gambar
4. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik halus dengan memanfaatkan kertas dan kartu gambar pada kelompok B PAUD Ummul Quro

II. KAJIAN PUSTAKA

1. Motorik Halus

Gerak motorik halus lebih bersifat ketrampilan detail, Suyadi (2010:68).

Hurlock (1978:158) mendefinisikan perkembangan gerak motorik halus sebagai proses meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus, seperti meremas kertas, meyobek, menggambar, menulis dan lain sebagainya.

Kemampuan motorik halus juga sebuah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot

kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti, bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya

2. Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan Piaget dalam Sujiono (2011: 34). Sedangkan Mayesty memandang bahwa kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

III. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan teknik penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Didalam pointer metode penelitian didalamnya dicantumkan tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data. Teknik tersebut digunakan dengan tujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan mengacu pada analisis

masalah dan tujuan penelitian yang memberikan informasi serta beberapa rekomendasi untuk diterapkan pada proses berikutnya. Proses tersebut dilakukan secara berulang, tindakan yang ada adalah merupakan refleksi dari kejadian-kejadian yang ada pada saat pembelajaran (proses bermain).

2. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan akan berakhir apabila telah terpenuhinya ketentuan-ketentuan yang menjadi indikator keberhasilan, yaitu:

1. Tingkat keberhasilan tindakan yang diaplikasikan berdasar pada rencana tindakan yang telah ditentukan, maka indikator keberhasilan tetap mengacu pada tujuan dari rumusan tindakan yang dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan motorik halus dengan memanfaatkan media kertas dan bermain tebak gambar Kelompok B.
2. Aktivitas anak dikategorikan berhasil, jika ada peningkatan jumlah anak yang tergolong aktif dari siklus pertama sampai ketiga.
3. Sedangkan untuk peningkatan capaian perkembangan dinyatakan berhasil ketika anak-anak yang mengalami perubahan perkembangan meningkat dari siklus sebelumnya.

IV. HASIL PENELITIAN

PEMBAHASAN

1. Proses Perencanaan Pembelajaran

Penyusunan Rencana Kegiatan Harian (RKH) disusun dengan menggunakan Permendiknas No.58/2009 tentang Pendidikan Anak Usia Dini sebagai acuan kurikulum dengan pendekatan tematik.

Desain sistematis perencanaan pembelajaran yang dapat diadopsi adalah pengembangan desain pembelajaran ASSURE (Smaldino dkk 2011:110)

Tahap pertama dalam analisis desain pembelajaran yang dilakukan adalah menganalisis pembelajar. Pada tingkat anak usia dini hal tersebut dapat digolongkan dalam menganalisis kebutuhan atau tema yang sesuai dengan kebutuhan anak didik.

Tahap kedua dari desain pembelajaran ASSURE adalah merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran. Capaian perkembangan motorik halus adalah Menggambar sesuai gagasannya, Meniru bentuk, Melakukan eksplorasi dengan berbagai media, Menggunakan alat tulis dengan benar, Menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat dan Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

Tahapan ketiga yaitu memilih strategi, media dan bahan ajar. Media yang dipilih

adalah dengan menggunakan kertas sebagai bahan utamanya. Pada beberapa siklus, kertas-kertas tersebut diaplikasikan berbeda-beda. Bahan ajar yang digunakan adalah kartu gambar, kartu angka dan kartu huruf yang digunakan sesuai dengan keperluan pada beberapa siklus.

Tahap keempat adalah menggunakan media beserta bahan ajar yang telah direncanakan. Sebelum kegiatan tersebut berlangsung, guru mempersiapkan hal-hal yang diperlukan pada proses bermain. Hal-hal yang dipersiapkan seperti bahan, alat, tempat bermain dan termasuk mengkondisikan anak-anak untuk siap bermain.

Tahap kelima adalah mengembangkan keterlibatan (keaktifan) anak-anak dalam bermain. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran diikuti secara aktif, materi yang dikemas sedemikian rupa dan media yang digunakan dapat meningkatkan keaktifan anak-anak. Anak-anak juga dalam beberapa kegiatan dibagi dalam beberapa kelompok. Tujuan kelompok ada yang ditunjukkan untuk mengenalkan klasifikasi benda, untuk memberikan kesempatan lebih bagi anak yang kurang aktif untuk lebih aktif terlibat atau berkomunikasi pada saat permainan dengan kawan-kawannya.

Tahapan selanjutnya adalah mengevaluasi dan merevisi. Tujuan tahapan ini adalah untuk menghasilkan beberapa rekomendasi untuk dilakukan perubahan-perubahan atau perbaikan. Hal tersebut dilakukan untuk mengembangkan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus-siklus sebelumnya.

3. Proses Pelaksanaan Pembelajaran

Setiap awal pelaksanaan pembelajaran. Guru memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran (bermain) yang akan dilakukan. Anak-anak juga selalu diberi stimulus yang berkaitan dengan tema yang akan dikenali. Stimulus yang diberikan dapat berupa benda nyata atau hanya berupa gambar-gambar karena hal tersebut tidak dapat dihadirkan di depan anak-anak.

Setelah kegiatan pemberian stimulus selesai, maka dilanjutkan dengan kegiatan inti.

Aktivitas ini adalah merupakan pengaplikasian dari skenario bermain. Salah satu skenario acara *fashion show* dengan mengenakan liontin mobil buatan sendiri

Anak-anak akan bermain di sentra seni, persiapan dan peran. Di sentra seni dengan kegiatan menggambar mobil, menempel dan menggunting. Pada sentra persiapan anak-anak bermain dengan dengan kartu huruf. Pada sentra peran, mereka memeragakan diri sebagai prawan atau prawati pada sebuah event *fashion show*.

Pertama, anak-anak memilih media menggambar, menggunakan buku gambar atau pada kertas warna. Kedua, Anak-anak dibagi kedalam dua kelompok besar, mobil jeep dan mobil kodok, masing-masing kelompok didampingi oleh masing-masing satu guru.

Kemudian anak-anak mengambil alat-alat yang diperlukan, seperti gunting, lem dan bahan kardus bekas. Anak-anak mendapatkan kertas warna masing-masing, dan warna tersebut boleh bertukaran dengan kawan-kawannya untuk membuat jendela dan roda.

Setelah selesai membentuk pola mobil di kertas warna, anak akan menggunting dan menempelkannya pada potongan kardus. Kemudian setelah itu anak menuliskan namanya dan menggunting kembali sesuai dengan pola yang telah dibuat

Setelah selesai membuat liontin, 2 kelompok berbaur dan dibagi menjadi dua kelompok lagi dengan percampuran karya. Mobil yang dihasilkan dihitung, warna atau jenis mobil disusun dengan menggunakan kartu huruf.

Mobil yang sudah ada, dipasangkan tali rafia untuk dijadikan kalung.

Setting tempat yang digunakan di mall. Dua anak berperan sebagai panitia yang bertugas mengajak orang-orang yang lalu lalang untuk menjadi peserta fashion show. Tiga anak berperan sebagai panitia pendaftaran fashion show. Setelah peserta terkumpul, fashion show bisa segera dimulai dengan pembagian

tugas 2 anak menjadi MC ,masing-masing 6 anak di sisi kanan dan kiri sebagai penonton dan 6 orang sebagai prawan/pragawati.

Anak-anak yang berada di sisi kanan akan berjalan di catwalk setelah kelompok pertama selesai bergaya

4. Sistem Evaluasi

Sistem evaluasi dilakukan setiap kegiatan belajar (bermain) berakhir. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang berhasil dicapai oleh anak-anak selama proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi yang dilakukan memperhatikan aspek-aspek capaian perkembangan yang menjadi standar minimal ketercapaian pada Permediknas No 58/2009. Pada siklus pertama, anak-anak memiliki pengetahuan bagaimana kondisi alam, baik ketika dilestarikan atau tidak. Mereka bermain gambar keliling dalam lingkaran. Kemudian menanam pohon dalam bentuk miniatur pohon yang dibuat dengan kertas melalui tahapan rangsangan kelenturan jari dengan merobek-robek kertas yang akan menjadi daun. Siklus kedua, anak-anak bermain peran, memerankan pelukis, pramuniaga dan pengunjung pameran lukisan. Namun sebelum bermain itu, anak-anak melukis terlebih dahulu. Untuk keperluan jual beli, 10 anak melukis alam dan 10 melukis uang dengan tema yang sama namun diberi nominal atau nilai uangnya yang akan digunakan saat

bertransaksi. Pada siklus ketiga, anak-anak akan bermain peran sebagai pragaean dan pragawati pada sebuah *fashion show* dengan menggunakan kalung berliontin mobil hasil karya anak-anak.

V. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis pelaksanaan penelitian tindakan maka, dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Desain Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang diaplikasikan pada proses bermain siklus I mendapatkan skor akhir dalam rata rata sebesar 62,5% dengan kategori cukup. Pada siklus II memperoleh peningkatan sebesar 13,75 dan siklus III peningkatan sebesar 8,75%. Peningkatan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yang terdapat dalam RKH, diantaranya terdapat perbedaan materi, perubahan pada aplikasi bermain kertas atau karya yang dibuat pada setiap kali pertemuan. Aktivitas yang berbeda membangkitkan rasa ingin tahu dan sekaligus memotivasi anak untuk aktif dalam kegiatan. Selain itu juga, terdapat sistematika bermain yang akan diterapkan atau disesuaikan dengan tujuan tertentu yang hendak dicapai dari RKH.

RKH yang semakin detail dalam menggambarkan tahapan kegiatan maka akan membuat aktivitas bermain lebih

sistematis terarah dan dapat selesai sesuai dengan alokasi yang telah ditentukan.

Pada poin ini menerapkan beberapa komponen dalam ASSURE, diantaranya; *state objectivity* (merumuskan tujuan pembelajaran), *select methode, media and material* (memilih metode, media dan bahan ajar).

2. Pelaksanaan bermain kertas cukup mudah dilakukan mengingat kertas sebagai bahan utama mudah didapatkan, harganya terjangkau dan aman. Juga berikut alat-alat dan bahan-bahan penunjang lainnya tergolong murah. Selain itu, cara bermain kertas yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai perkembangan motorik halus anak-anak pada capaian perkembangan tertentu juga dapat diikuti anak-anak. Pelaksanaan bermain, anak-anak mendapatkan bimbingan dari guru, sehingga bermain yang diterapkan adalah bermain terbimbing, guru memberikan petunjuk dari setiap tahapan-tahapan kegiatan. Sehingga anak-anak sangat terbantu dalam menyelesaikan tugasnya di setiap aktivitas bermain. Aktivitas anak mengalami peningkatan yaitu pada aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, emosional, menggambar dan motorik sehingga ada peningkatan. Skor perolehan aktivitas perseorangan dari siklus I ke siklus II sebesar 3 % dengan

rata-rata skor 17 dan 18. Pada siklus III skor rata-rata mencapai 25 dengan peningkatan mencapai 21%. Skor pencapaian indikator aktivitas dari siklus I ke siklus II sebesar 5%, pada siklus III sebesar 19%. Sedangkan skor capaian perkembangan, peningkatan yang diperoleh pada skor perorangan dari siklus I ke siklus II sebesar 3% dengan skor rata-rata 13 dan 14, pada siklus ke III perubahan mencapai 18% dengan skor 19. Skor pencapaian indikator siklus I ke siklus II hanya 2% dengan skor rata-rata 37 dan 41 dan pada siklus III pengingkatanya sebesar 17% dengan skor rata-rata 54.

3. Dalam melaksanakan penilaian, guru berupaya seobjektif mungkin dan melakukannya secara berkesinambungan; terencana, bertahap dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang perkembangan anak. Sehingga hasil penilaian bisa menggambarkan perkembangan anak dari waktu ke waktu.

Untuk memperoleh hal tersebut guru menggunakan teknik pengumpulan data dalam penilaian melalui beberapa cara: 1) observasi ; melakukan pengamatan langsung terhadap capaian perkembangan anak di setiap pertemuan, 2) percakapan dengan anak; guru dapat memperoleh informasi tentang pengetahuan dan penalaran anak 3) penugasan; guru mendapatkan informasi dengan tugas kepada anak untuk diselesaikan dalam

waktu tertentu, baik kelompok atau individu. 4) Hasil karya; berbagai karya yang dihasilkan oleh anak-anak.

Dalam model ASSURE proses perbaikan-perbaikan yang dilakukan hingga mendapatkan skor tertentu termasuk dalam *evaluated revise* (menilai dan memperbaiki) tingkat keberhasilan anak dan proses pembelajarannya hingga muncul perubahan atau peningkatan dalam bentuk skor dari capaian perkembangan tertentu.

4. Tingkat capaian perkembangan dalam beberapa capaian mengalami peningkatan, seperti 1) menggambar sesuai gagasannya 2) meniru bentuk 3) melakukan eksplorasi dengan berbagai media 4) menggantung sesuai dengan pola 5) menempel gambar dengan tepat 6) mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail. Peningkatan tersebut terdapat pada lampiran 6 tentang frekwensi capaian perkembangan motorik halus.

Penggunaan media yang berganti-ganti dengan objek yang juga berbeda cukup menyenangkan untuk anak-anak, meskipun pada awalnya mereka belum mengetahui bagaimana cara melakukan permainan yang seringkali berbeda. Karena media yang berbeda tersebut cukup bisa membangkitkan keingintahuan mereka dan secara tidak langsung ikut meningkatkan aktivitas atau keaktifan anak dalam mengikuti aktivitas yang diberikan oleh gurunya. Sehingga, ini saat

bermanfaat bagi anak-anak yang kemampuan motorik halusya belum begitu berkembang sesuai standart yang dirumuskan dalam Permendiknas No 58/2003. Selain motorik halus yang berkembang, terdapat aktivitas yang memberikan kesempatan anak-anak untuk menerapkan pengetahuan baru seperti komponen dalam ASSURE *require learner participant*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, Elizabeth, 2008, Cetakan ke-15, *Perkembangan Anak 2*, Jakarta: Erlangga
- Kementrian Pendidikan Nasional, 2009, *Permendiknas No 58/2009; Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta
- Musbikin, Imam, 2010, *Buku Pintar PAUD*, Yogyakarta: Laksana
- Smaldino, et al. 2011. *Instructional technology and media for learning. Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Edisi sembilan. Alih Bahasa Arif Rahman, Jakarta, Kencana
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2010, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks
- Suyadi, 2010, *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: Pedagogia
- Wiyani, Novan Ardi, 2012, *Format PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media