

PENERAPAN MODEL *EXPLICIT INSTRUCTION* MELALUI KEGIATAN BERMAIN WARNA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS

Ni Kadek Hari Yulia¹, A.A. Gede. Agung², I Made Putra³

¹Jurusan PG PAUD, ²Jurusan TP, ³Jurusan PGSD

FIP Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: adex_hariyulia@yahoo.co.id¹, agung2056@yahoo.co.id²

Abstrak

Anak usia dini merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Motorik halus merupakan salah satu perkembangan pada anak yang harus mendapat stimulasi agar dapat berkembang optimal. Permasalahan yang ditemukan pada kelompok Bermain Gayatri, yaitu masih sangat rendahnya perkembangan motorik halus yang menyebabkan pencapaian perkembangan anak belum berjalan maksimal. Perlu dilakukan strategis dengan penerapan model-model pembelajaran. Dalam penelitian ini model pembelajaran *explicit instruction* sangat cocok diterapkan di Kelompok Bermain melalui kegiatan bermain warna yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik halus anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dan melibatkan 15 orang anak Kelompok Bermain Gayatri Denpasar Utara pada Semester II Tahun pelajaran 2012/2013. Data dikumpulkan melalui metode observasi dengan instrumen berupa format observasi. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan motorik halus pada anak setelah diterapkannya model pembelajaran *explicit instruction* melalui kegiatan bermain warna. Pada siklus I perkembangan motorik halus sebesar 55,44 % yang berada pada kriteria rendah mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88,75 % tergolong kriteria tinggi.

Kata-kata kunci: Model Pembelajaran *Explicit Instruction*, Bermain Warna, Perkembangan Motorik Halus.

Abstract

Early childhood is a unique phase in life, that has a special characteristics at all area, physically, psychology, social relation and morality. Children motor development is one of the area that needs to be stimulated in order to reach it's optimum stage. Gayatri play group still needs to improve the stimulation for development fine motor. The correct methods of studying and training need to be implemented in place. Researcher was using an "explicit instruction" method at Gayatri play group, through some fun activities, such as playing with colors, in order to recognize the development stage if children's in fine motor development. This research was fiftin children's of Gayatri play group of north Denpasar on the second semester year 2012/2013. All data was collected throught observation with the instrument of observation format. The data collected was being analyzed using statistic descriptive and quantitive statistical analysis. The result shows in the childrends in fine motor development after the implementation of explicit instruction method throught color playing activities. At the first stage there were a 55.44% increase. And at the second stage there were 88.75% increase, which can be categorized as a high increase.

Key words: Explicit Instruction Model Learning, Playing Colors, fine motor development.

PENDAHULUAN

Pembinaan pendidikan sejak usia dini merupakan upaya strategis bagi pengembangan sumber daya manusia sehingga dapat lebih meningkatkan kualitas anak dalam kemampuan fisik dan mental serta untuk dapat hidup lebih mandiri sesuai dengan potensi yang anak miliki. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal angka 14 menyatakan, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam 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 (2000), mengatakan, bahwa "kurun usia pra-sekolah disebut sebagai masa keemasan (*the golden age*)". Pada masa keemasan tersebut, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai usaha pengembangan seluruh potensi dirinya. Menurut Hurlock (2000) "bermain merupakan bagian penting dalam pendidikan anak menuju perkembangan normal sesuai dengan kodrat anak". Bertitik tolak dari kenyataan tersebut maka kelompok bermain dapat digunakan sebagai wahana pembelajaran bahasa khususnya dalam peningkatan kosakata anak melalui prinsip-prinsip bermain sambil belajar. Pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan anak usia dini tidak harus selalu mengeluarkan biaya mahal atau melalui suatu wadah tertentu, melainkan pendidikan anak usia dini dapat di mulai dirumah atau dalam keluarga (Hurlock 2000).

Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Anak adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu, upaya-upaya pengembangan anak usia dini

hendaknya dilakukan melalui belajar dan bermain. Hal ini karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya dan anak bisa berkreasi. (Hurlock, 2000)

Ciri khas perkembangan motorik anak Taman Kanak-kanak yaitu, yang pertama anak memiliki kemampuan motorik yang bersifat kompleks, yaitu mampu mengkombinasikan gerakan motorik dengan seimbang. Keterampilan koordinasi motorik kasar terbagi atas tiga kelompok, yaitu diantaranya keterampilan lokomotorik yang terdiri dari berlari, melompat, menderap, meluncur, berguling, berhenti, berjalan serta berhenti sejenak, menjatuhkan diri dan mengelak, keterampilan nonlokomotorik diantaranya menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam di tempat, berayun, berbelok, mengangkat, bergoyang, merentang, memeluk, melengkung, memutar dan mendorong, serta keterampilan memproyeksi, menanagkap dan menerima hal ini dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menendang bola, melambungkan bola, memukul dan menarik, yang kedua anak memiliki motivasi intrinsik sehingga tidak mau berhenti melakukan aktivitas fisik baik yang melibatkan gerakan motorik halus maupun motorik kasar (Marthachristianti, 2008).

Pembelajaran pada anak usia dini khususnya Kelompok Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan potensi seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat masing-masing anak untuk memberikan kesempatan pada anak dalam mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak Kelompok Bermain perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi: aspek kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Menurut Gardon & Browne (dalam Moeslichatoen 2004) "bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak". Menurut Dworetsky (dalam Moeslichatoen 2004) "bermain merupakan kegiatan yang memberikan

kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu”.

Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Pengertian bermain yaitu, sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya sehingga banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain (Mulyadi, 2004).

Dari pengertian bermain diatas salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak adalah bermain warna. Kegiatan bermain warna bagi anak pasti menyenangkan karena melalui kegiatan tersebut anak dapat mengekspresikan diri dan menuangkan imajinasi yang ada pada dirinya untuk menjadi sumber kegembiraan. Berdasarkan hasil observasi di Kelompok Bermain Gayatri Denpasar Utara ditemukan permasalahan dalam peningkatan perkembangan motorik halus pada anak yang belum maksimal, sehingga pembelajaran belum mencapai tingkat capaian perkembangan anak, maka peneliti mencoba mengadakan suatu penelitian tindakan kelas melalui penerapan model pembelajaran *expliciti instruction* melalui kegiatan bermain warna untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak kelompok bermain gayatri denpasar utara.

Menurut Moelichatoen (2004) “motorik halus adalah merupakan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada jari dan tangan. Gerakan ini keterampilan bergerak”. Sedangkan menurut Nursalam (2005) perkembangan motorik halus adalah “kemampuan anak untuk mengamati sesuatu

dan melakukan gerak yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga”. Menurut Mudjito (2007) menyatakan bahwa:

fungsi perkembangan motorik halus mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik halus yaitu, (1) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, (2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi *helplessness* (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, (3) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.

Perkembangan motorik sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan lainnya, anak yang memiliki fisik yang terlatih akan memiliki lebih banyak kesempatan dalam melakukan berbagai kegiatan baru yang belum pernah anak lakukan untuk menambah pengetahuannya.

Menurut Mudjito (2007) menyatakan bahwa:

karakter perkembangan motorik halus anak yang paling utama yaitu, pada saat anak usia 3 tahun, kemampuan gerak halus anak belum berbeda dari kemampuan gerak halus anak bayi, pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat, bahkan cenderung sempurna, pada usia 5 tahun, koordinasi motorik anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata, pada akhir masa kanak-kanak usia 6 tahun ia belajar bagaimana menggunakan jari dan pergelangan tangannya untuk menggunakan ujung pensil.

Banyak kegiatan yang dapat kita berikan kepada anak untuk meningkatkan perkembangan motorik halusnya, salah satunya yaitu bermain warna yang pasti menyenangkan bagi sebagian besar anak.

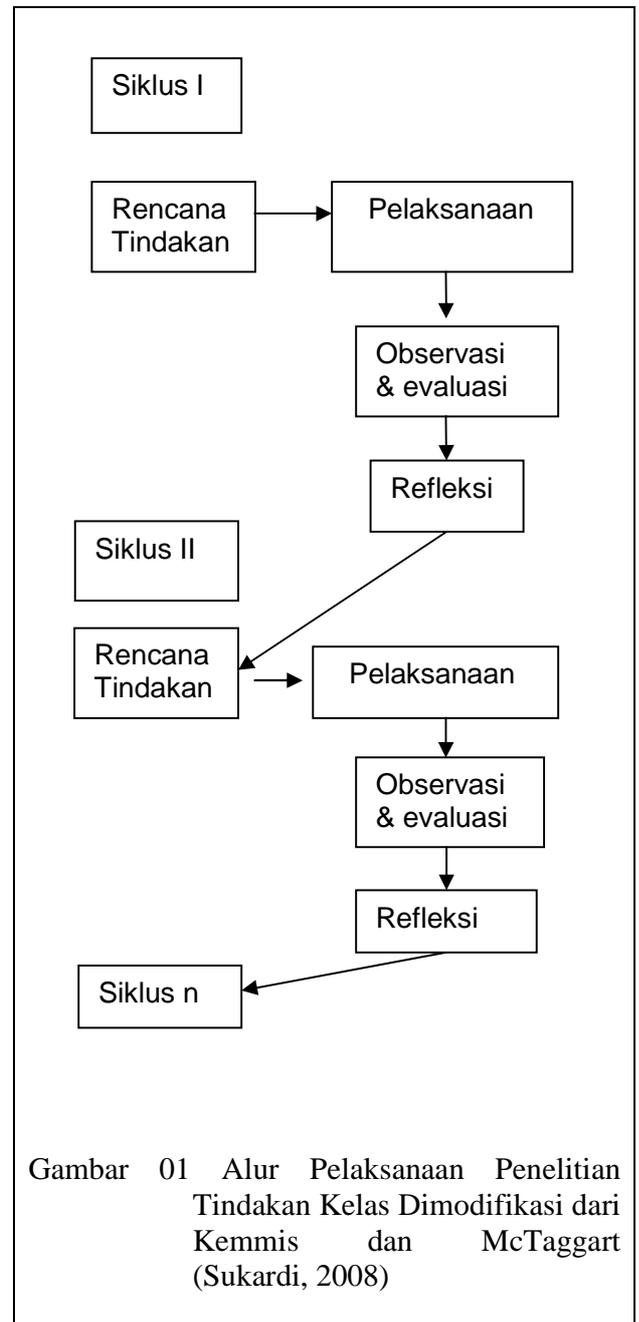
METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Agung (2010) menyatakan "PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional". Penelitian tindakan kelas (PTK) mengacu pada teori yang dikemukakan Stephen Kemmis dan Robin McTaggart (Agung, 2010). Dalam model PTK ini ada empat tahapan pada satu siklus penelitian. Keempat tahapan tersebut terdiri dari: perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan guru dalam mengajar dan ditujukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta untuk memperbaiki pengajaran di kelas (Arnyana, 2009).

Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh guru dalam mengajar dan ditujukan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran dikelas secara lebih profesional (Arnyana, 2009).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, tetapi tidak menutup kemungkinan dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila belum memenuhi target penelitian. Akhir siklus I ditandai dengan pelaksanaan kegiatan bermain warna dengan alat dan bahan yang telah disiapkan, begitupun siklus II dan siklus selanjutnya bila belum memenuhi hasil yang diinginkan dan belum memenuhi target penelitian.

Adapun gambar alur pelaksanaan penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Rencana Tindakan, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu diantaranya menyamakan persepsi dengan guru mengenai pengenalan warna pada anak usia dini selanjutnya menyiapkan materi yang akan diajarkan kemudian menyusun rencana kegiatan harian (RKH) kemudian menyiapkan cat warna, buku gambar dan alat peraga untuk

bermain warna, serta menyiapkan instrumen penilaian berupa pedoman observasi. Pelaksanaan, pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah dipersiapkan. Dalam proses pembelajaran di kelas RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang dilaksanakan pada Kelompok Bermain yaitu, Evaluasi/Observasi. Evaluasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan Observasi dilakukan untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan observasi meliputi proses pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir, dan dilanjutkan dengan mengobservasi siswa dalam proses bermain (Agung, 2010).

Refleksi, tahap Refleksi dilakukan untuk melihat, mengkaji dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan. Berdasarkan hasil refleksi maka dapat dilakukan perbaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada rencana refleksi ini adalah mengkaji hasil penelitian terhadap pelaksanaan tindakan tersebut dan jika terjadi kendala, akan dicari pemecahan masalahnya untuk direncanakan tindakan pada siklus II (Sukardi, 2008)

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel penelitian meliputi variabel bebas, yaitu model pembelajaran *explicit instruction* melalui kegiatan bermain warna dan variabel terikat perkembangan motorik halus. Penelitian ini hanya menggunakan satu metode yaitu menggunakan metode observasi. Definsi dari masing-masing variabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut, yaitu model pembelajaran *Explicit Instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan *deklaratif* dan pengetahuan *prosedural* yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Trianto, 2011). Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dikelas dalam materi tertentu agar proses berpikir siswa dapat mempunyai keterampilan *procedural* karena bermain warna merupakan salah satu kegiatan yang menarik bagi anak, khususnya pada anak kelompok bermain dimana dalam permainan ini anak bebas

dalam menuangkan kreativitasnya melalui warna yang anak pilih serta penemuan baru baginya pada saat warna tersebut dicampur secara spontan. Banyak cara dan media yang dapat digunakan anak dalam permainan warna sehingga anak dapat bebas menuangkan kreativitas yang dimilikinya serta dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak (Arends, 2011). Jadi, kegiatan bermain warna dapat dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* atau pembelajaran langsung yang melibatkan semua anak.

Perkembangan Motorik Halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada jari dan tangan. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang sehingga anak dapat beranjak dari kondisi *helplessness* (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, dan anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah sehingga perkembangan motorik sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan lainnya, anak yang memiliki fisik yang terlatih akan memiliki lebih banyak kesempatan dalam melakukan berbagai kegiatan baru yang belum pernah anak lakukan untuk menambah pengetahuannya (Mursalin, 2011).

Menurut Agung (2010:68) menyatakan bahwa "metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu". Observasi dilakukan terhadap kegiatan siswa dalam menggunakan media jari, kuas, sedotan, sisir, sikat gigi bekas, dan cat warna melalui kegiatan bermain warna.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan pada masing-masing siklus dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Setiap kegiatan yang diobservasi dikategorikan ke dalam kualitas yang sesuai dengan berpedoman pada Permendiknas No. 58 Tahun 2009 yaitu, satu bintang (★) belum berkembang, dua bintang (★★) mulai berkembang, tiga bintang (★★★) berkembang sesuai harapan, dan empat bintang (★★★★) berkembang sangat baik. Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka disusunlah kisi-kisi instrumen penelitian

untuk memudahkan dalam proses penelitian. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian penggunaan media jari, kuas, sedotan, sikat gigi, sisir, dan cat warna melalui kegiatan bermain warna untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Dalam penelitian ini, peneliti yang menjadi instrumen utama yang turun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Disamping peneliti sebagai instrumen

utama, penelitian ini juga akan menggunakan instrumen bantu berupa lembar panduan observasi dan foto. Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka disusunlah kisi-kisi instrumen penelitian untuk memudahkan dalam proses penelitian. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian penerapan model *explicit instruction* melalui kegiatan bermain warna untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dapat di lihat pada tabel di bawah.

Tabel 01. Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Warna

Variabel	Indikator
Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencap warna dengan jari 2. Melukis dengan media kuas 3. Meniup warna dengan media sedotan 4. Memercikkan warna dengan media sisir dan sikat gigi bekas

Dalam menganalisis data ini digunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Agung (2010) menyatakan bahwa: metode analisis statistik deskriptif adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik angka rata-rata (Mean), median (Me), modus (Mo), untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum., metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum.

Dalam penerapan metode analisis statistik deskriptif ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis atau disajikan ke dalam tabel distribusi frekuensi kemudian dihitung angka rata-rata (Mean). Dari hasil observasi yang dilaksanakan pada saat penerapan kemampuan motorik halus pada anak melalui kegiatan bermain warna dengan menggunakan empat indikator, dan masing-

masing indikator yang muncul dalam pembelajaran akan diberi skor. Agung (2010).

Kriteria keberhasilan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan motorik halus pada anak Kelompok Bermain Gayatri Denpasar Utara. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan positif skor rata-rata dari siklus I ke siklus berikutnya dan jika dikonversikan pada pedoman PAP Skala lima tentang tingkat kemampuan motorik halus berada pada rentangan 80-89 dengan kriteria tinggi. Apabila terjadi peningkatan skor rata-rata dari siklus I ke siklus berikutnya dan mampu mencapai kriteria tinggi maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media jari, kuas, sedotan, sikat gigi, dan sisir melalui kegiatan bermain warna berjalan secara efektif dan efisien (Agung,2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di Kelompok Bermain Gayatri Denpasar Utara dengan jumlah siswa 15 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dimana siklus I terdiri dari empat kali pertemuan, yaitu tiga kali pertemuan untuk pembelajaran dan satu kali untuk evaluasi penilaian, sedangkan pada siklus II terdiri kali empat kali pertemuan,

yaitu tiga kali pertemuan untuk pembelajaran dan satu kali untuk evaluasi penilaian. Siklus I, pertemuan satu sampai empat menerapkan RKH dan pertemuan ke delapan diadakan evaluasi penilaian siklus I. Sedangkan siklus II untuk pertemuan pertama sampai ketiga menerapkan RKH, dan pertemuan keempat diadakan evaluasi penilaian siklus II.

Siklus I dilaksanakan selama empat kali pertemuan yaitu tiga kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan satu kali yang dikumpulkan adalah mengenai hasil belajar anak terhadap kemampuan Motorik Halus anak di Kelompok Bermain Gayatri . Selanjutnya data yang telah didapat tersebut dianalisis dengan menggunakan metode-metode yang diterapkan sebelumnya. pertemuan satu sampai empat menerapkan RKH dan pertemuan ke delapan diadakan

evaluasi penilaian siklus I. Sedangkan siklus II untuk pertemuan pertama sampai ketiga menerapkan RKH, dan pertemuan keempat diadakan evaluasi penilaian siklus II.

Hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskripsi kuantitatif memberikan gambaran bahwa dengan penerapan model pembelajaran *explicit instruction* melalui kegiatan bermain warna diperoleh rata-rata hasil perkembangan motorik halus pada siklus sebesar 55,44% dan rata-rata hasil perkembangan motorik halus pada siklus II sebesar 88,75%. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II sebesar 33,31%. Data hasil belajar kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain warna dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 02. Data Hasil Belajar Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Warna pada siklus I dan siklus II

Data Statistik	Siklus I	Siklus II
Rentangan	9	5
Mean	8,87	14,2
Median	9,00	15,00
Modus	7,00	15,00
Rata-rata persen	55,44 %	88,75 %

Refleksi Siklus I, dari hasil pengamatan dan temuan penulis selama pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat beberapa masalah yang menyebabkan hasil belajar anak masih berada pada kriteria rendah, maka masih perlu ditingkatkan pada siklus II.

Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti saat penerapan siklus I antara lain: Anak masih terlihat bingung dengan alat peraga yang peneliti gunakan, anak belum terbiasa belajar menggunakan alat peraga kuas, sedotan, sikat gigi dan sisir serta ada beberapa anak yang tidak merespon kegiatan pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung dan beberapa anak sulit dalam meniup sedotan dengan benar karena menggunakan warna yang encer dan alat peraga seperti sikat gigi dan sisir karena anak belum mampu memegang dengan sempurna karena harus menggunakan kedua

tangan. Adapun solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala diatas adalah sebagai berikut. Mensosialisasikan kembali alat peraga dengan kegiatan bermain dan memperagakan cara meniup sedotan dengan benar, sehingga pertemuan berikutnya anak akan lebih terbiasa dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya menggunakan alat peraga sikat gigi dan sisir yang menarik dari segi bentuk dan warna yang terang dan menarik minat anak dalam kegiatan bermain warna.

Siklus II dilaksanakan selama empat kali pertemuan yaitu tiga kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan satu kali pertemuan untuk melaksanakan evaluasi penilaian kemampuan motorik halus pada anak Kelompok Bermain Gayatri yang berjumlah 15 orang.

Data hasil belajar anak pada kemampuan motorik halus disajikan dalam

bentuk table distribusi frekuensi, menghitung mean (M), median (Me), modus (Mo), grafik polygon dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan pada saat penerapan kemampuan motorik halus pada anak melalui kegiatan bermain warna dengan menggunakan empat indikator, dan masing-masing indikator yang muncul dalam pembelajaran akan diberi skor.

Melalui perbaikan peroses pembelajaran dan pelaksanaan tindakan siklus I maka pada pelaksanaan siklus II telah tampak adanya peningkatan proses pembelajaran yang diperlihatkan melalui peningkatan hasil belajar anak. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan siklus II, yaitu di antaranya anak yang awalnya sulit menggunakan alat peraga yang di gunakan saat penelitian mulai terbiasa serta dapat mengembang dan mampu menghasilkan bentuk yang kreatif dari berbagai alat peraga seperti sedotan, kuas, sikat gigi dan sisir, selain itu peneliti dalam hal ini berperan sebagai guru yang memberi motivasi dan fasilitator untuk anak didik apabila ada anak yang mengalami kesulitan pada saat proses pembelajaran sehingga secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang direncanakan oleh peneliti, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

Secara umum proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *explicit instruction* melalui kegiatan permainan warna untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata presentase (M%) hasil belajar dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti memandang penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya (Agung, 2010).

Model Pengajaran Langsung (MPL) sering disebut juga dengan model pengajaran aktif (*active teaching model*), *training model*, *mastery teaching*, dan *explicit instruction*. Pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola

selangkah demi selangkah. Menurut Arends (dalam Trianto, 2011) bahwa:

model *Explicit Instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan *deklaratif* dan pengetahuan *prosedural* yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *explicit instruction* merupakan model pengajaran secara langsung agar siswa dapat memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran. Jadi model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dikelas dalam materi tertentu yang bersifat dalil pengetahuan agar proses berpikir siswa dapat mempunyai keterampilan *procedural*.

Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *explicit instruction* melalui kegiatan bermain warna dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak dan ternyata dapat meningkatkan minat belajar serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan kreatif bagi anak. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Oktari (2011) dan Siregar (2012) juga membuktikan bahwa terdapat pengaruh peningkatan kognitif dan hasil belajar anak yang sangat meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran *explicit instruction*. Berdasarkan uraian diatas guru sangat perlu menerapkan model pembelajaran *explicit instruction* melalui kegiatan bermain warna untuk meningkatkan perkembangan motorik halus secara intensif dan berkelanjutan guna meningkatkan hasil belajar para anak didik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan terdapat peningkatan dalam kemampuan motorik halus sebesar 33,31% setelah melaksanakan kegiatan bermain warna dengan menggunakan jari dan alat peraga seperti kuas, sedotan, sikat gigi dan sisir. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase

perkembangan motorik halus anak pada siklus I sebesar 55,44% menjadi sebesar 88,75% pada siklus II yang ada pada kategori tinggi.

Adapun saran yang dapat diajukan dari kesimpulan diatas, yaitu kepada anak, disarankan lebih meningkatkan motivasi dalam belajar dan lebih mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki, kepada guru, disarankan untuk dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam memilih alat peraga yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Saran lainnya kepada kepala sekolah, diharapkan mampu memberikan suatu informasi mengenai alat peraga pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran berlangsung secara efektif, efisien, dan inovatif. Selanjutnya kepada peneliti, disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut sebagai penyempurnaan dari kemampuan motorik halus dengan menggunakan alat peraga seperti kuas, sedotan, sikat gigi bekas dan sisir.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, A. A. Gede. 2010. *Metodologi Penelitian, Suatu pengantar Pendidikan*. Singaraja:FIP Undiksha.

Arnyana. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara. Tersedia pada <http://arnyana.=-.blogspot.com/2009.html>.

Departemen Pendidikan Nasional. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. Tentang Standar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Hurlock. 1981. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. Tersedia pada <http://mursalin.=-rsboyz.blogspot.com/2011/02/tahap-perkembangan-bermain-pada-anak.html> (diakses tanggal 16-10-2012)

Marthachristianti. 2008. *Permasalahan Anak di Taman Kanak-kanak*.

Tersedia.pada.<http://marthachristianti.wordpress.com/2008/03/11/permasalahan-anak-di-taman-kanak-kanak.html> (diakses tanggal 16-10-2012)

Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta. Tersedia pada <http://arifuddin-proposalptk.blogspot.com/2011/07/peningkatan-kemampuan-motorik-halus.html> (diakses tanggal 16-10-2012)

Mudjito. 2007. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Rineka Cipta.Tersedia pada <http://arifuddin-proposalptk.blogspot.com/2011/07/peningkatan-kemampuan-motorik-halus.html> (diakses tanggal 16-10-2012)

Mulyadi, S., 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Papas Sinar Sinanti : Jakarta Tersedia pada <http://deviamariani.wordpress.com/2008/06/12/bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini.html> (diakses tanggal 12-10-2012)

Mursalin. 2011. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. Tersedia pada <http://mursalin.=-rsboyz.blogspot.com/2011/02/tahap-perkembangan-bermain-pada-anak.html> (diakses tanggal 16-10-2012)

Octari. 2011. *UNIMED-Undergraduate-22261-BAB II.pdf*. Tersedia pada <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED.pdf> (diakses 16-10-2012)

Sujiono, Yuliani, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Singer. 2004. *Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini*. Tersedia.pada.<http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/bermain-dan->

keaktivitas-anak-usia-dini/html.(singer).
(diakses tanggal 12-10-2012)

<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED.pdf> (diakses 16-10-2012)

Siregar 2012. *UNIMED-Undergraduate-22261-BAB II.pdf*. Tersedia pada

Trianto. 2011. *Mendisain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.