

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
MELALUI MEDIA *BUTTONS PUZZLE* UNTUK
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN
MOTORIK HALUS ANAK**

(Penelitian Pada Anak Didik Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo)

SKRIPSI



Oleh:

Parti Suryani
12.0304.0048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
MELALUI MEDIA *BUTTONS PUZZLE* UNTUK
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN
MOTORIK HALUS ANAK**

**(Penelitian Pada Anak Didik Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-
Kanak Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo)**

SKRIPSI



Oleh:

Parti Suryani
12.0304.0048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
MELALUI MEDIA *BUTTONS PUZZLE* UNTUK
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN
MOTORIK HALUS ANAK**

**(Penelitian Pada Anak Didik Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-
Kanak Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Parti Suryani
12.0304.0048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MELALUI MEDIA *BUTTONS PUZZLE* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Parti Suryani
12.0304.0048

Magelang, 16 Januari 2019

Pembimbing I

Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi.
NIK. 037408185

Pembimbing II

Khusnul Laely, M.Pd.
NIK. 138606115

PENGESAHAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MELALUI MEDIA *BUTTONS PUZZLE* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK

Oleh:
Parti Suryani
12.0304.0048

Telah dipertaruhkan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

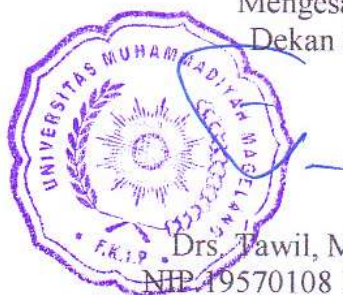
Diterima dan disahkan oleh Dewan Penguji
Hari : Sabtu
Tanggal : 26 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi

1. Dr.Riana Mashar,M.Si.,Psi. (Ketua /Anggota)
2. Khusnul Laely, M.Pd. (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. (Anggota)
4. Febru Puji Astuti, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP.19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Parti Suryani**
NPM : 12.0304.0048
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Melalui
Media *Buttons Puzzle* Untuk Mengembangkan
Keterampilan Motorik Halus Anak

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksa, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 16 Januari 2019

Yang membuat pernyataan



Parti Suryani
12.0304.0048

MOTTO

“Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”

(Morgan)

PERSEMBAHAN

Atas berkat Rahmat Allah, Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Suamiku tercinta yang telah memberikan dukungan sepenuhnya baik moril maupun materiil.
2. Kedua orang tua serta mertua yang telah mendo'akan dan mendukungku.
3. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MELALUI
MEDIA *BUTTONS PUZZLE* UNTUK MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK**

(Penelitian Pada Anak Didik Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di TK Seruni IX
Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo)

Parti Suryani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan keterampilan motorik halus pada anak di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo kelompok A usia 4-5 tahun.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Subjek dari penelitian ini adalah 15 anak di kelompok A TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo semester I tahun ajaran 2018/2019. Data penelitian tindakan kelas ini dikumpulkan melalui metode unjuk kerja menggunakan lembar unjuk kerja. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus. Pada setiap siklus terdapat 5 kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata prosentase keterampilan motorik halus anak adalah 58,73% berada pada kriteria belum berhasil, sedangkan pada siklus II terjadi perkembangan yang signifikan dengan rata-rata prosentase keterampilan motorik halus anak mencapai 81,81% berada pada kriteria berhasil. Hal tersebut menandakan bahwa terdapat perkembangan rata-rata prosentase keterampilan motorik halus anak kelompok A TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo pada siklus I dan siklus II sebesar 23,08%. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle* dapat mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo kelompok A usia 4-5 tahun semester I tahun ajaran 2018/2019.

Kata kunci: *pembelajaran kontekstual, buttons puzzle, keterampilan motorik halus*

**APPLICATION OF CONTEXTUAL LEARNING MODELS THROUGH
MEDIA BUTTONS PUZZLE TO DEVELOP
CHILDREN'S FINE MOTOR SKILLS**

(Research on group A students aged 4-5 years at TK Seruni IX Nampurejo,
Purwodadi Subdistrict, Purworejo Regency)

Parti Suryani

ABSTRACT

This study aims to determine the development of fine motor skills in children in Seruni IX Nampurejo Kindergarten, Purwodadi Subdistrict, Purworejo District, group A, aged 4-5 years.

This research includes Classroom Action Research. The subjects of this study were 15 children in group A Seruni IX Nampurejo Kindergarten Purwodadi District Purworejo District in semester I of the 2018/2019 school year. This class action research data is collected through performance methods using performance sheets. Data analysis used descriptive statistical analysis and quantitative descriptive statistical analysis. This research was conducted in 2 cycles. In each cycle there are 5 meetings.

The results showed that in the first cycle the average percentage of fine motor skills of children was 58.73% in the criteria had not been successful, while in the second cycle there was a significant development with an average percentage of fine motor skills of children reached 81.81% at criteria for success. This indicates that there are developments in the average percentage of fine motor skills of children in group A, Seruni IX Nampurejo Kindergarten, Purwodadi Subdistrict, Purworejo Regency in the first cycle and second cycle at 23.08%. The results of the study can be concluded that the application of contextual learning models through media buttons puzzle can develop fine motor skills in children in Seruni IX Nampurejo Kindergarten Purwodadi District Purworejo District group A aged 4-5 years I semester 2018/2019 school year.

Keywords: *contextual learning, buttons puzzle, fine motor skills*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Yang Maha Luas ilmu-Nya, yang jika seluruh lautan dijadikan tinta untuk menuliskan ilmu Allah maka tidak akan habis ilmu Allah. Syukur Alhamdulillah penulis haturkan atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Melalui Media *Buttons Puzzle* Untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak”.

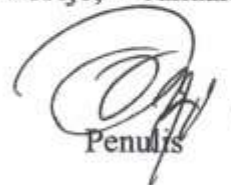
Penulis menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak dapat lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Khusnul Laely, M. Pd.selaku Kaprodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi selaku pembimbing I dan Khusnul Laely, M. Pd., selaku pembimbing II yang dengan sabar telah memberikan bimbingan dan memberi saran serta nasehat pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Kepala Sekolah dan pendidik di Taman Kanak-kanak Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo.
6. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
7. Teman-teman seperjuanganku angkatan 2012 khususnya Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas semangat dan motivasinya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan.Oleh karena itu, kritikan dan masukan yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi sempurnanya skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Purworejo, 16 Januari 2019



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR GRAFIK.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Keterampilan Motorik Halus Anak.....	8
1. Pengertian Motorik Halus Anak.....	8
2. Perkembangan Motorik Halus Anak.....	9
3. Tujuan Perkembangan Motorik Halus Anak.....	9
4. Fungsi Perkembangan Motorik Halus Anak.....	10
5. Prinsip-Prinsip Perkembangan Motorik Halus Anak.....	11
6. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak.....	14
7. Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak.....	17
8. Indikator Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak	19
9. Hal-hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak	20
B. Hakikat Pembelajaran Kontekstual	22
1. Pengertian Pembelajaran Kontekstual.....	22
2. Komponen Pembelajaran Kontekstual.....	24
3. Strategi Pembelajaran Kontekstual	33
4. Prinsip Pembelajaran Kontekstual	35
5. Penerapan Pendekatan Kontekstual di Kelas	37

C. Media <i>Buttons Puzzle</i>	39
1. Pengertian Media <i>Buttons Puzzle</i>	39
2. Karakteristik Media <i>Buttons Puzzle</i>	41
3. Manfaat <i>Buttons Puzzle</i>	45
D. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Melalui Media <i>Buttons Puzzle</i> Untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak	47
E. Kerangka Berpikir	49
F. Hipotesis	51
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	52
B. Identifikasi Variabel Penelitian	53
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	54
D. Subyek Penelitian	55
E. Setting Penelitian	56
F. Metode Pengumpulan Data	56
G. Instrumen Penelitian	57
H. Validitas Data	69
I. Prosedur Penelitian	70
J. Metode Analisis Data	80
K. Indikator Keberhasilan	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	83
B. Pembahasan	159
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	162
B. Saran	163
DAFTAR PUSTAKA	165

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun	58
Tabel 2	Instrumen Penelitian Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun	58
Tabel 3	Rubrik Penilaian Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun	60
Tabel 4	Tindakan Siklus I	79
Tabel 5	Data Keterampilan Motorik Halus Anak Pra Tindakan	85
Tabel 6	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan Siklus I.....	95
Tabel 7	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan tindakan Siklus I ANT Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	97
Tabel 8	Data Keterampilan motorik halus pra tindakanDan Tindakan siklus I CA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	98
Tabel 9	Data Keterampilan motorik halus pra tindakan Dan Tindakan siklus I CAC Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	100
Tabel 10	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I DP Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	102
Tabel 11	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I EPN Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	103
Tabel 12	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I FW Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	105
Tabel 13	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I GFA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	106
Tabel 14	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I LNA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	108
Tabel 15	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I MAI Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	109
Tabel 16	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I RS Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	111
Tabel 17	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I SB Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	112

Tabel 18	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I SP Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	114
Tabel 19	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I TTB Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	115
Tabel 20	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I WS Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	117
Tabel 21	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I AES Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	118
Tabel 22	Data Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I.....	120
Tabel 23	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus II	130
Tabel 24	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II ANT Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	132
Tabel 25	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II CA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	133
Tabel 26	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II CAC Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	135
Tabel 27	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II DP Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	137
Tabel 28	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II EPN Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	138
Tabel 29	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II FW Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	140
Tabel 30	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II GFA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	142
Tabel 31	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II LNA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	143
Tabel 32	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II MAI Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	145
Tabel 33	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II RS Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	146

Tabel 34	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II SB Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	148
Tabel 35	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II SP Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	150
Tabel 36	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II TTB Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	151
Tabel 37	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II WS Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	153
Tabel 38	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II AES Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	154
Tabel 39	Data Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan, Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Berpikir	51
Gambar 2	Siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc.Taggrat (Arikunto, 2012: 16) Prosedur Penelitian.....	71
Gambar 3	Contoh Meronce Dengan Berbagai Jenis <i>Buttons Puzzle</i>	74
Gambar 4	Contoh Merangkai Bentuk Dengan <i>Buttons Puzzle</i>	75
Gambar 5	Contoh menyusun bentuk-bentuk bangunan sederhana dengan <i>buttons puzzle</i>	76
Gambar 6	Contoh Menyusun Menyusun Bentuk dari Kepingan <i>buttons puzzle</i> Menjadi Bentuk Sederhana.....	77
Gambar 7	Contoh Mengurus Dirinya Sendiri Yaitu Kegiatan Menggunakan Baju	78

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Data Keterampilan Motorik Halus Anak Pra Tindakan	87
Grafik 2	Data Keterampilan Motorik Halus Anak Tindakan siklus I.....	96
Grafik 3	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I ANT Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	98
Grafik 4	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I CA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	100
Grafik 5	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I CAC Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	101
Grafik 6	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I DP Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	103
Grafik 7	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I EPN Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	104
Grafik 8	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I FW Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	106
Grafik 9	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I GFA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	107
Grafik 10	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I LNA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	109
Grafik 11	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I MAI Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	110
Grafik 12	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I RS Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	112
Grafik 13	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I SB Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	113
Grafik 14	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I SP Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	115
Grafik 15	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I TTB Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	116

Grafik 16	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I WS Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	118
Grafik 17	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan Dan Tindakan Siklus I AES Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	119
Grafik 18	Data Keterampilan Motorik Halus Anak Pra Tindakan Dan Tindakan siklus I	121
Grafik 19	Data Keterampilan Motorik Halus Anak Setelah Siklus II	131
Grafik 20	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II ANT Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	133
Grafik 21	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II CA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	135
Grafik 22	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II CAC Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	136
Grafik 23	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II DP Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	138
Grafik 24	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II DP Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	140
Grafik 25	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II FW Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	141
Grafik 26	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II GFA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	143
Grafik 27	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II LNA Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	144
Grafik 28	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II MAI Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	146
Grafik 29	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II RS Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	148
Grafik 30	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II SB Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	149
Grafik 31	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II SP Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus.....	151

Grafik 32	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II TTB Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	152
Grafik 33	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II WS Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	154
Grafik 34	Data Keterampilan Motorik Halus Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II AES Setiap Aspek Keterampilan Motorik Halus	155
Grafik 35	Data Keterampilan Motorik Halus Pra Tindakan, Tindakan siklus I Dan Tindakan siklus II	158

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian Surat Keterangan Penelitian Surat Uji Validitas
Lampiran 2	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Instrumen Penelitian Rubrik Penelitian
Lampiran 3	Jadwal Pelaksanaan Siklus I Jadwal Pelaksanaan Siklus II
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
Lampiran 5	Hasil Pengukuran Tiap Pertemuan Pra Tindakan Rekapitulasi Hasil Pengukuran Tiap Pertemuan Pra Tindakan Hasil Pengukuran Tiap Pertemuan Siklus I Rekapitulasi Hasil Pengukuran Tiap Pertemuan Siklus I Hasil Pengukuran Tiap Pertemuan Siklus II Rekapitulasi Hasil Pengukuran Tiap Pertemuan Siklus II
Lampiran 6	Buku Bimbingan Skripsi
Lampiran 7	Dokumentasi Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Montessori (dalam Syaodih, 2005:11) menganggap bahwa “pada hakikatnya pendidikan harus berlangsung sepanjang hayat. Cara menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak anak masih berusia dini”. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Salah satu aspek yang dikembangkan adalah aspek motorik yang sangat dipengaruhi oleh organ otak. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar memerlukan koordinasi kelompok otot-otot besar tertentu yang dapat membuat mereka melompat, memanjat, berlari dan menaiki sepeda sedangkan motorik halus memerlukan koordinasi otak, tangan dan mata seperti menggambar, menulis dan menggunting.

Keterampilan motorik halus yang dimiliki setiap anak berbeda-beda, baik dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh bawaan anak dan stimulasi yang didapatkannya. Lingkungan sekitar anak mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus. Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal apabila mendapatkan stimulasi yang tepat. Pada setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halus.

Dalam mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak, guru seharusnya mampu menggali potensi perkembangan motorik halus pada anak seperti pada kegiatan menggenggam mainan, mengancingkan baju atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan yang melibatkan gerakan-gerakan yang diatur secara halus (Santrock, 2007:216).

Berdasarkan observasi di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo kelompok A usia 4-5 tahun keterampilan motorik halus anak didik masih belum berkembang dalam keterampilan tangannya yang dibuktikan dengan anak kurang terampil dalam menggerakkan jari-jemari tangannya serta kurang terampil dalam pemanfaatan alat seperti anak belum mampu mengancingkan baju dengan benar, mengikat tali sepatu dengan benar dan anak juga belum mampu menggunakan alat tulis dengan benar. Pembelajaran di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo dalam mengembangkan motorik halus pada anak, guru masih menggunakan media yang sudah tersedia di sekolah dan terbatas jumlahnya seperti plastisin atau manik-manik sehingga membuat kurang menarik minat anak dan berujung pada kebosanan diri anak. Selain itu proses pembelajaran yang dilakukan guru juga cenderung mengajak anak bercakap-cakap panjang tanpa adanya pemberian stimulus yang membuat anak menjadi kurang semangat melakukan kegiatan sehingga kegiatan tidak terselesaikan.

Bertolak dari permasalahan tersebut seorang guru seharusnya mampu mengembangkan ide-ide kreatifnya agar bisa menciptakan media pembelajaran yang menarik dimana media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat

meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik dalam Arsyad, 2005 : 15). Dalam hal ini penulis membuat media pembelajaran melalui media *buttons puzzle* yang diharapkan melalui media *buttons puzzle* ini bisa mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam kaitannya dengan kegiatan mengancingkan baju dengan benar dan anak bisa menggunakan alat tulis dengan benar.

Dalam mengaplikasikan media *Buttons Puzzle* diharapkan guru mampu mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik untuk dapat lebih baik dalam mengembangkan dan melatih aspek perkembangan motorik halus anak. Selain itu, seorang guru mampu menggali potensi yang dimiliki oleh anak, mampu memotivasi anak agar pengetahuan yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal. Guru dituntut mampu kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna yang berarti bahwa apa yang dipelajari anak harus sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini dikarenakan tercapainya suatu aspek perkembangan pada anak, tergantung dari guru yang membawakan materi dan arahan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap terfokus pada capaian perkembangan yang diinginkan. Dalam hal ini penulis perlu melakukan tindakan baru untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle*. Menurut Komalasari (2013:07) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa sehari-harinya. Dewi (2014:16) mengatakan bahwa kelebihan

pembelajaran kontekstual yaitu pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyata. Artinya anak dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka penulis mengambil judul dalam pengembangan motorik khususnya pada keterampilan motorik halus anak dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual dengan judul penelitian “ Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Melalui Media *Buttons Puzzle* Untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Keterampilan motorik halus anak di TK Seruni IX Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019 pada kelompok A usia 4-5 tahun belum berkembang dengan dibuktikan anak kurang terampil dalam menggerakkan jari-jemari tangannya serta kurang terampil dalam pemanfaatan alat yang digunakan seperti anak belum mampu mengancingkan baju dengan benar, anak belum mampu mengikat tali sepatu dengan benar dan menggunakan alat tulis dengan benar.

2. Proses pembelajaran yang dilakukan guru cenderung mengajak anak bercakap-cakap panjang tanpa adanya pemberian stimulus yang membuat anak menjadi kurang semangat.
3. Media yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran hanya yang tersedia di sekolah dan terbatas jumlahnya sehingga kurang menarik minat anak dan berujung pada kebosanan diri anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka pembatasan masalah didasari pada rendahnya keterampilan motorik halus pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan motorik halus anak di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak melalui media *buttons*

puzzle dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapaun manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk mendukung perkembangan anak dalam hal keterampilan motorik halus melalui media buttons puzzle dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual serta memberikan gambaran bagaimana mengembangkan keterampilan motorik halus melalui media buttons puzzle dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual pada anak.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi pendidik sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan dalam menggunakan variasi model pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan model pembelajaran yang bervariasi.

b. Manfaat bagi peserta didik sebagai berikut:

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman pada anak sehingga keterampilan motorik halus anak berkembang.

c. Manfaat bagi lembaga pendidikan

Sebagai masukan bagi seluruh lembaga pendidikan pada umumnya dan bagi TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo pada khususnya dalam upaya mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak.

d. Manfaat bagi peneliti

Sebagai tambahan wawasan serta pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui media buttons puzzle dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Motorik Halus Anak

1. Pengertian Keterampilan Motorik Halus Anak

Keterampilan motorik halus merupakan aktifitas-aktifitas yang memerlukan gerak otot pada tangan. Aktivitas ini termasuk memegang benda kecil seperti manik-manik, kelereng, memegang sendok, memegang pensil dengan benar, menjahit, menggunting, melipat kertas, mengikat tali sepatu, mengancingkan baju, dan lain-lain. Keterampilan motorik halus tidak akan berkembang melalui kematangan saja, melainkan keterampilan itu harus dipelajari sejak dini.

Menurut Sumantri (2005:143) keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan.

Menurut Mahendra (dalam Sumantri, 2005: 14) keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil atau halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah keadaan dimana anak mampu melakukan gerakan

melalui otot-otot kecil atau anggota tubuh tertentu dengan kecermatan dan koordinasi yang menggunakan mata dan tangan.

2. Perkembangan Motorik Halus Anak

Pada usia 4-5 tahun koordinasi motorik halus anak-anak semakin meningkat menjadi lebih tepat. Menurut Sujiono (2005: 12) bahwa perkembangan motorik halus merupakan proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh untuk melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi tangan dan mata.

menurut Hurlock (1978:150) bahwa perkembangan motorik halus berarti perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

Berdasar pengertian pengembangan motorik halus di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan motorik halus adalah proses seorang anak belajar mengendalikan gerakan anggota tubuhnya untuk melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta ketepatan tangan dan mata yang terkoordinasi.

3. Tujuan Perkembangan Motorik Halus Anak

Menurut Hurlock (1978: 151) tujuan perkembangan motorik halus anak yaitu:

- 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 mengkoordinasikan indera mata dan aktifitas tangan.
- d. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktifitas motorik halus.

Sedangkan Sujiono berpendapat (2005: 10) berpendapat bahwa tujuan perkembangan motorik halus anak yaitu:

- a. Mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian.
- b. Mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi dengan menggunakan berbagai media atau bahan menjadi berbagai karya seni.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perkembangan motorik halus anak yaitu anak diharapkan mampu mengfungsikan keterampilan gerak jari-jemari kedua tangan, dapat mengkoordinasikan dengan indera mata serta dapat melatih mengendalikan emosi pada saat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus.

4. Fungsi Perkembangan Motorik Halus Anak

Perkembangan motorik halus mempunyai fungsi penting bagi individu untuk mengontrol gerak tubuhnya sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya.

Yudha dan Rudyanto (2005: 116) menyatakan bahwa fungsi perkembangan motorik halus adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata.
- c. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Sumantri (2005: 146) juga menambahkan bahwa perkembangan motorik halus juga berfungsi sebagai kesiapan dalam menulis, membaca awal dan akan mendukung aspek perkembangan lainnya seperti aspek kognitif, bahasa serta aspek sosial karena pada hakekatnya setiap perkembangan tidak dapat terpisah satu sama lain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi perkembangan motorik halus anak adalah untuk mengembangkan keterampilan kedua tangan dan kecepatan koordinasi mata serta melatih penguasaan emosi sekaligus sebagai kesiapan menulis dan membaca awal.

5. Prinsip-prinsip Perkembangan Motorik Halus Anak

Menurut Sumantri (2005: 147-148) pendekatan perkembangan motorik halus anak usia Taman Kanak-kanak hendaknya memperhatikan beberapa prinsip antara lain:

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak

Ragam jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak.

b. Belajar sambil bermain

Menggunakan kegiatan bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengannya sehingga diharapkan kegiatan lebih bermakna.

c. Kreatif dan inovatif

Aktifitas, kreatifitas dan inovatif dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal baru.

d. Lingkungan kondusif

Penataan ruang harus senantiasa disesuaikan dengan ruang gerak dalam bermain dan tidak menghalangi interaksi dengan pendidik atau dengan temannya.

e. Tema

Pemilihan tema hendaknya disesuaikan dari hal yang paling dekat dengan anak, sederhana dan menarik minat anak. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenali berbagai konsep secara mudah dan jelas.

f. Mengembangkan keterampilan hidup

Perkembangan keterampilan hidup didasarkan pada dua tujuan yaitu:

- 1) Memiliki kemampuan untuk menolong diri sendiri (*self help*) disiplin dan sosialisai.
- 2) Memiliki bekal keterampilan dasar untuk melanjutkan pada jenjang selanjutnya.

g. Menggunakan kegiatan terpadu

Kegiatan pengembangan hendaknya dirancang dengan menggunakan model pembelajaran terpadu dan beranjak dari tema yang menarik minat anak (*center of interest*).

h. Kegiatan berinteraksi pada prinsip perkembangan anak, diantaranya:

- 1) Anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tenteram secara psikologis.
- 2) Siklus belajar anak selalu berulang.
- 3) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lain.
- 4) Minat anak dan rasa ingin tahu memotivasi belajarnya.
- 5) Kegiatan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individual.

Sedangkan Aisyiah (2010: 40) mengungkapkan bahwa prinsip perkembangan motorik halus terdiri dari lima yaitu:

- a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf. Gerakan terampil belum dapat dikuasai anak sebelum mekanisme otot anak berkembang optimal.
- b. Belajar keterampilan motorik tidak akan terjadi sebelum anak matang. Sebelum sistem syaraf dan otot berkembang dengan baik, upaya untuk melatih gerakan terampil bagi anak akan sia-sia meskipun bila upaya tersebut diprakarsai oleh anak sendiri.
- c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan. Perkembangan motorik yang dapat diramalkan terbukti dari adanya perubahan kegiatan massal ke kegiatan khusus.

- d. Perkembangan motorik dimungkinkan untuk dapat ditentukan.

Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan berdasarkan unsur dan rata-rata adalah mungkin untuk menentukan norma bentuk kegiatan motorik berikutnya.

- e. Perbedaan individu dalam laju pertumbuhan motorik.

Meskipun terdapat pola untuk perkembangan motorik secara umum, namun pada dasarnya setiap individu memiliki laju pertumbuhan yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip perkembangan motorik halus anak harus disesuaikan dengan kondisi anak, kematangan otot dan syaraf anak, perbedaan individu serta dilakukan melalui kegiatan bermain yang kreatif dan lingkungan yang kondusif.

6. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak

Perkembangan motorik halus pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak menurut Mahendra (dalam Sumantri, 2005:143) antara lain :

- a. Faktor Proses Belajar (*Learning Process Factor*)

Dalam pembelajaran motorik, proses belajar yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta langkah yang bisa menimbulkan berbagai perubahan dalam perilaku anak ketika sedang belajar gerak motorik.

b. Faktor Pribadi (*Personal Factor*)

Setiap individu merupakan pribadi yang berbeda-beda baik secara fisik, mental, sosial maupun kemampuan-kemampuannya.

c. Faktor Situasional (*Situasional Factor*)

Faktor situasional berhubungan dengan faktor lingkungan dan faktor-faktor lain yang mampu memberikan perubahan makna serta situasi pada kondisi pembelajaran. Faktor situasional ini termasuk faktor-faktor seperti tipe-tipe tugas yang diberikan, peralatan yang diberikan termasuk media kegiatan pembelajaran yang dilangsungkan.

Selain faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak. Faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus pada anak, antara lain :

a. Faktor genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik, misalnya otot kuat, syaraf baik, cerdas yang menyebabkan perkembangan keterampilan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

b. Faktor kesehatan pada periode prenatal

Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, kekurangan gizi, tidak kurang vitamin, dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

c. Faktor kesulitan dalam kelahiran

Bayi yang mengalami kesulitan dalam kelahiran, misalnya kelahiran dengan bantuan alat baik *vacum* maupun tang dapat menyebabkan bayi mengalami kerusakan otak yang bisa memperlambat perkembangan motorik bayi.

d. Faktor kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahir akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

e. Faktor rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motoriknya.

f. Faktor perlindungan

Perlindungan yang berlebihan yang menyebabkan anak tidak ada waktu dan tidak bebas bergerak dapat menghambat perkembangan motorik anak.

g. Faktor prematur

Kelahiran sebelum waktunya biasanya dapat memperlambat perkembangan motorik anak.

h. Faktor kelainan

Individu yang mengalami kelainan dalam hal fisik maupun psikis, sosial, maupun mental biasanya mengalami hambatan dalam perkembangan motorik.

i. Faktor kebudayaan

Peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak, misal anak putri tidak diijinkan naik sepeda jadi anak tersebut tidak diajari naik sepeda.

Kegiatan untuk melatih keterampilan motorik halus pada anak dianjurkan dalam jumlah waktu yang cukup meskipun penggunaan tangan secara utuh belum mungkin tercapai. Pengembangan keterampilan motorik halus dan kegiatan bermain menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dan perlu dipahami oleh guru dalam upaya mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses berkembangnya keterampilan motorik halus anak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi sehingga perkembangan keterampilan motorik halus anak berjalan sesuai dengan tahap perkembangannya.

7. Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak

Menurut Sumantri (2005: 50) perkembangan motorik halus adalah konstan berinteraksi dengan perkembangan kognitif, karena perkembangan motorik halus berada pada tahapan awal dalam tahap perkembangan kognitif (Tahap Sensorimotor) yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap sensorimotor : lahir sampai dengan 2 tahun
- b. Tahap praoperasional : 2 tahun sampai dengan 4 tahun
- c. Tahap konkret operasional : 7 tahun sampai dengan 11 tahun

d. Tahap formal operasional : 11 tahun sampai dengan 15 tahun

Beliau menuliskan tentang tahapan perkembangan motorik halus anak adalah:

a. Usia 1-2 tahun

- 1) Membuka 2-3 halaman buku secara bersamaan
- 2) Menyusun menara dari balok
- 3) Memindahkan air dari gelas ke gelas lain
- 4) Belajar memakai kaos kaki sendiri
- 5) Menyalakan TV dan bermain remote
- 6) Belajar mengupas pisang

b. Usia 2-3 tahun

- 1) Mencoret-coret dengan satu tangan
- 2) Menggambar garis tak beraturan
- 3) Memegang pensil
- 4) Belajar menggunting
- 5) Mengancingkan baju
- 6) Belajar memakai baju sendiri

c. Usia 3-4 tahun

- 1) Menggambar manusia
- 2) Mencuci tangan sendiri
- 3) Membentuk benda dari plastisin
- 4) Membuat garis lurus dan lingkaran cukup rapi

d. Usia 4-5 tahun

- 1) Menggunting dengan cukup baik
- 2) Melipat amplop
- 3) Membawa gelas tanpa menumpahkan isinya
- 4) Memasukkan benang ke lubang besar

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan motorik halus anak akan berkembang seiring bertambahnya usia anak dan bertambahnya pengalaman baru pada diri anak.

8. Indikator Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak

Motorik halus anak dapat berkembang dengan optimal maka setiap pendidik perlu memahami karakteristik perkembangan motorik anak di setiap rentang usia serta program kegiatan pengembangan motorik halus secara tepat, aman, nyaman dan menyenangkan.

Beberapa indikator keterampilan motorik halus anak menurut Sujiono (2005: 12) usia 4-5 tahun antara lain :

- a. Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan orang lain, makan, mandi, menyisir rambut, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu dan lain-lain.
- b. Membentuk berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin, playdough, tanah liat dan pasir.
- c. Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran.
- d. Mewarnai bentuk gambar sederhana.
- e. Memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari.

Permendiknas Nomor 146 tahun 2014 menyatakan bahwa Indikator keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut :

1. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu memanfaatkan alat permainan di dalam dan di luar ruangan.
2. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol.
3. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenali bagian tubuh yang harus dilindungi dan cara melindungi dari kekerasan, termasuk kekerasan seksual.

9. Hal-hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak

Menurut Aisyiyah (2010: 43) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak adalah:

a. Kesiapan belajar

Pengembangan keterampilan motorik sangat berkaitan dengan kesiapan belajar anak. Anak yang telah memiliki kesiapan belajar suatu keterampilan motorik akan lebih unggul bila dibandingkan dengan anak yang belum memiliki kesiapan untuk mempelajari keterampilan tersebut.

b. Kesempatan belajar

Banyak anak yang sebenarnya memiliki kesiapan belajar suatu keterampilan motorik, namun karena tidak memiliki kesempatan untuk mempelajarinya maka anak tersebut tidak mencapai kemampuan tersebut. Hal ini disebabkan karena lingkungan disekitarnya tidak menyediakan kesempatan belajar atau orang tua atau orang disekitarnya tidak

membiarkan anak belajar keterampilan dengan alasan takut terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

c. Kesempatan berpraktek

Untuk mempelajari suatu keterampilan motorik anak harus memiliki kesempatan untuk mencoba melakukannya sesuai dengan kebutuhannya. Anak yang tidak diberikan kesempatan untuk mencoba maka anak tidak akan pernah bisa melakukannya.

d. Model yang baik

Dalam mempelajari keterampilan motorik, meniru merupakan hal yang sangat penting maka agar anak memiliki keterampilan motorik yang baik anak memerlukan model yang baik pula.

e. Bimbingan

Untuk dapat meniru model dengan baik, anak membutuhkan bimbingan. Bimbingan juga membantu anak memperbaiki suatu kesalahan sehingga kesalahan tersebut tidak terlanjur dipelajari yang akan membuatnya menjadi lebih sulit untuk diperbaiki.

f. Motivasi

Motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketertinggalan. Untuk mempelajari keterampilan sumber motivasi umum adalah kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kegiatan tersebut, kemandirian dan gengsi diperoleh dari kelompok sebayanya, serta kompensasi terhadap perasaan kurang mampu dalam bidang lain khususnya dalam tugas sekolah.

Dari beberapa hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dalam mengembangkan keterampilan motorik halus orang tua harus bisa menjadi model yang baik dengan memberikan bimbingan, motivasi, kesempatan belajar dan kesempatan melakukannya sesuai kebutuhan anak.

B. Hakikat Pembelajaran Kontekstual

1. Pengertian Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Sebuah pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari anak. Menurut Johnson (dalam Rusman, 2014: 38) pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat anak aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab anak berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata.

Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang berorientasi pada penciptaan semirip mungkin dengan situasi “dunia nyata”. Melalui pembelajaran kontekstual dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata, sehingga dapat membantu anak untuk memahami materi pelajaran. Pembelajaran kontekstual merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi

dunia nyata dan mendorong anak membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Suprijono, 2013: 67).

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi anak membuat hubungan antara pengetahuan dan warga negara dan tenaga kerja (*US Departement of Education the National School-to-Work Office*) menurut Badar (2009 : 187).

Pembelajaran kontekstual bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pembelajaran kontekstual di kelas-kelas Amerika, pertama-tama diusulkan oleh John Dewey. Pada tahun 1916 Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman anak.

Pembelajaran kontekstual terjadi apabila anak menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, anak dan tenaga kerja (University of Washington, 2001). Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang terjadi dalam hubungan yang erat dengan pengalaman sesungguhnya (Badar, 2001: 189).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menekankan proses keterlibatan anak untuk menemukan materi yang tidak mengharapkan anak

hanya menerima pelajaran akan tetapi ada proses mencari dan menemukan sendiri materi tersebut sekaligus mendorong anak untuk menemukan hubungan antara materi yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata artinya anak dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman di sekolah dengan kehidupan nyata.

2. Komponen Pembelajaran Kontekstual

Pada pembelajaran kontekstual ada beberapa komponen utama pembelajaran efektif. Menurut (Badar, 2009: 145) komponen-komponen itu merupakan sesuatu yang tak terpisahkan dalam pembelajaran kontekstual. Komponen-komponen dimaksud diantaranya:

a. Konstruktivisme (*Contructivism*)

Pembelajaran ini menekankan pentingnya anak membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar lebih diwarnai student-centered daripada teacher-centered. Sebagian besar waktu proses belajar mengajar berlangsung dengan berbasis pada aktivitas anak. Landasan berpikir konstruktivisme menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan konstrutivis, strategi memperoleh lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak anak memperoleh dan mengingat pengetahuan. Untuk itu tugas guru yaitu memfasilitasi proses tersebut dengan:

- 1) Menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi anak
- 2) Memberi kesempatan anak menemukan dan menerapkan idenya sendiri

- 3) Menyadarkan anak agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar

b. Inkuiri (*Inquiry*)

Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh anak diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta, melainkan hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya. Siklus inkuiri terdiri dari:

- 1) Observasi (*observation*)
- 2) Bertanya (*questioning*)
- 3) Mengajukan dugaan (*hyphotesis*)
- 4) Pengumpulan data (*data gathering*)
- 5) Penyimpulan (*conclusion*)

Langkah-langkah kegiatan inkuiri sebagai berikut:

- 1) Merumukan masalah
- 2) Mengamati atau melakukan observasi
- 3) Menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel dan karya lainnya
- 4) Mengomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, guru atau pendengar yang lain.

c. Bertanya (*Questioning*)

Questioning (bertanya) merupakan strategi utama yang berbasis kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir anak. Dalam suatu pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk:

- 1) Menggali informasi, baik administrasi maupun akademis
- 2) Mengecek pemahaman anak
- 3) Membangkitkan respons kepada anak
- 4) Mengetahui sejauhmana keingintahuan anak
- 5) Mengetahui hal-hal yang sudah diketahui anak
- 6) Memfokuskan perhatian anak pada sesuatu yang dikehendaki guru
- 7) Membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari anak
- 8) Menyegarkan kembali pengetahuan anak

Aktivitas bertanya juga ditemukan ketika anak berdiskusi, bekerja dalam kelompok, ketika menemui kesulitan, ketika mengamati. Kegiatan itu akan menumbuhkan dorongan untuk “bertanya”.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep *learning community* menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar yang diperoleh dari sharing antar teman, antar kelompok dan antara yang tahu ke yang belum tahu. Di ruang ini, di kelas ini, di sekitar sini juga orang-orang yang ada di luar sana semua adalah masyarakat belajar. Seseorang yang terlibat

dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan oleh teman bicaranya dan sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya. Kegiatan saling belajar ini bisa terjadi apabila tidak ada pihak yang dominan dalam komunikasi, tidak ada pihak yang merasa segan untuk bertanya, tidak ada pihak yang menganggap paling tahu, semua pihak mau saling mendengarkan. Setiap pihak harus merasa bahwa setiap orang lain memiliki pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang berbeda yang perlu dipelajari.

e. *Pemodelan (Modeling)*

Dalam pembelajaran kontekstual, guru bukan satu-satunya model. Pemodelan dapat dirancang dengan melibatkan anak. Seseorang bisa ditunjuk untuk memodelkan sesuatu berdasarkan pengalaman yang diketahuinya.

f. *Refleksi (Reflection)*

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa yang sudah kita lakukan di masa yang lalu. Anak menggali apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas atau pengetahuan yang baru diterima. Pengetahuan yang bermakna diperoleh dari proses. Pengetahuan dimiliki anak diperluas melalui konteks pembelajaran, yang kemudian diperluas sedikit demi sedikit. Guru membantu anak membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dan pengetahuan

yang baru. Anak merasa memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya tentang apa yang baru dipelajarinya. Kunci dari semua itu yakni bagaimana pengetahuan itu diserap dibenak anak. Anak mencatat apa yang sudah dipelajari dan bagaimana merasakan ide-ide baru. Pada akhir pembelajaran, guru menyisakan waktu sejenak agar anak melakukan refleksi. Realisasinya berupa:

- 1) Pernyataan langsung tentang apa-apa yang diperolehnya hari itu
- 2) Catatan atau jurnal di buku anak
- 3) Diskusi
- 4) Hasil karya

g. Penilaian Autentik (*Authentic Assesment*)

Assesment adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar anak. Gambaran tentang kemajuan belajar itu diperlukan disepanjang proses pembelajaran, maka assesment tidak dilakukan diakhir periode pembelajaran seperti pada kegiatan evaluasi hasil belajar, tetapi dilakukan bersama-sama secara terintegrasi (tidak terpisahkan) dari kegiatan pembelajaran. Data yang dikumpulkan melalui kegiatan penilaian (*assessment*) bukanlah untuk mencari informasi tentang belajar anak. Pembelajaran yang benar memang seharusnya ditekankan pada upaya membantu anak agar mampu mempelajari (*learning how to learn*), bukan ditekankan pada diperolehnya sebanyak mungkin informasi diakhir periode pembelajaran. Penilaian autentik menilai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh anak.

Penilaian tidak hanya guru, tetapi bisa juga teman lain atau orang lain.

Karakteristik penilaian autentik:

- 1) Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung
- 2) Bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif
- 3) Yang diukur keterampilan dan performansi bukan mengingat fakta
- 4) Berkesinambungan
- 5) Terintegrasi
- 6) Dapat digunakan sebagai umpan balik

Dalam pembelajaran kontekstual, hal-hal yang bisa digunakan sebagai dasar menilai prestasi anak, antara lain:

- 1) Proyek atau kegiatan dan laporannya
- 2) Pekerjaan rumah
- 3) Kuis
- 4) Karya anak
- 5) Presentasi atau penampilan anak
- 6) Demonstrasi
- 7) Laporan
- 8) Jurnal
- 9) Hasil tes tulis
- 10) Karya tulis

Beberapa komponen utama dalam pembelajaran kontekstual yang dapat diuraikan sebagai berikut: melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*), melakukan kegiatan-kegiatan yang berarti

(*doing significant works*), belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*), bekerjasama (*collaborating*) anak dapat bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif (*critical dan creative thinking*), mengasuh atau memelihara pribadi anak (*nuturing the individual*), mencapai standar yang tinggi (*reaching high standards*), menggunakan penilaian yang otentik (*using authentic assessment*).

Menurut Nurhadi (2004: 88-91) menyatakan komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran kontekstual diantaranya:

a. Konstruktivisme

Mengembangkan pemikiran siswa akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan atau keterampilan barunya. Para ahli mengemukakan lima elemen belajar konstruktivisme, yaitu:

- 1) Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*).
- 2) Perolehan pengetahuan baru (*acquiring knowledge*).
- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*).
- 4) Mempraktekkan pengetahuan (*applying knowledge*).
- 5) Melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut (*reflecting knowledge*).

b. Bertanya

Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya. Melalui proses bertanya, siswa akan mampu menjadi pemikir yang handal dan mandiri.

Dalam sebuah pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk:

- 1) Menggali informasi, baik administrasi maupun akademik.
- 2) Mengecek pemahaman siswa.
- 3) Membangkitkan respon pada siswa.
- 4) Mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa.
- 5) Mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa.
- 6) Memfokuskan pengetahuan siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru.
- 7) Membangkitkan lebih banyak pertanyaan dari siswa.
- 8) Menyegarkan kembali pengetahuan siswa.

c. Menemukan

Merupakan bagian inti dari pembelajaran kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hanya hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi juga hasil dari menemukan sendiri.

d. Masyarakat belajar

Menciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok). Hasil belajar diperoleh dari sharing antarteman, antarkelompok dan antara yang tahu ke yang belum tahu.

e. Permodelan

Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran. Dengan adanya model, siswa akan lebih mudah meniru apa yang dimodelkan. Pemodelan

tidak hanya orang lain, guru atau siswa yang lebih mahir dapat bertindak sebagai model.

f. Refleksi

Dilakukan pada akhir pembelajaran. Refleksi merupakan upaya untuk melihat kembali, mengorganisir kembali, menganalisis kembali, mengklarifikasi kembali dan mengevaluasi kembali hal-hal yang telah dipelajari.

g. Penilaian sebenarnya

Upaya pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Data dikumpulkan dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan pembelajaran. Hal-hal yang bisa digunakan sebagai dasar menilai prestasi siswa adalah proyek atau kegiatan dan laporannya, PR, kuis, karya siswa, presentasi atau penampilan siswa, demonstrasi, laporan, jurnal, hasil tes tulis dan karya tulis.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran kontekstual adalah saling berhubungan dan diakhir pertemuan melakukan refleksi agar anak merasa bahwa hari ini mereka belajar sesuatu hal serta melakukan penilaian kepada anak sebagai reward dengan berbagai cara.

3. Strategi Pembelajaran Kontekstual

Menurut (Badar, 2009: 142) kurikulum dan instruksi yang berdasarkan strategi pembelajaran kontekstual haruslah dirancang untuk merangsang lima bentuk dasar dari pembelajaran: Pertama, menghubungkan (*relating*) adalah belajar dalam suatu konteks pengalaman hidup yang nyata atau awal sebelum pengetahuan itu diperoleh anak. Kedua, mencoba (*experiencing*). Pada *experiencing* mungkin saja mereka tidak mempunyai pengalaman langsung berkenaan dengan konsep tersebut. Akan tetapi pada bagian ini guru harus dapat memberikan kegiatan yang membangun kepada anak, sehingga dari kegiatan yang dilakukan anak tersebut dapat membangun pengetahuannya. Ketiga, mengaplikasi (*applying*). Strategi *applying* sebagai belajar dengan menerapkan konsep-konsep. Kenyataannya anak mengaplikasikan konsep-konsep ketika mereka berhubungan dengan aktivitas penyelesaian masalah dan proyek. Guru juga dapat memotivasi suatu kebutuhan untuk memahami konsep dengan memberikan latihan yang realistik dan relevan. Keempat, bekerja sama (*cooperating*). Bekerja sama belajar dalam konteks saling berbagi, merespons dan berkomunikasi dengan pelajar lainnya adalah strategi instruksional yang utama dalam pengajaran kontekstual. Kelima, proses transfer ilmu (*transferring*). *Transferring* adalah strategi mengajar yang kita definisikan sebagai menggunakan pengetahuan dalam suatu konteks baru atau situasi baru dalam suatu hal yang belum teratasi atau diselesaikan dalam kelas. Sementara *National School-to-Work Opportunities Office* (1996),

merekomendasikan implementasi kontekstual dengan mempertimbangkan beberapa hal, antara lain:

a. Kurikulum

proses pembelajaran dan assesmen.

b. Hubungan dengan dunia kerja

komunitas organisasi dan konteks terkait.

c. Pengembangan bagi guru dan pengusaha

d. Organisasi sekolah

e. komunikasi

f. Waktu untuk membuat rencana dan pengembangan (Al-Tabany, 2014: 143).

Berdasarkan *Center For Occupational Research And Development* (CORD) menurut Suprijono (2009: 70) penerapan strategi pembelajaran kontekstual digambarkan sebagai berikut:

a. *Relating*

Belajar dikaitkan dengan konteks pengalaman kehidupan nyata. Konteks merupakan kerangka kerja yang dirancang guru untuk membantu peserta didik agar yang dipelajari bermakna.

b. *Experiencing*

Belajar adalah kegiatan “mengalami”, peserta didik berproses secara aktif dengan hal yang dipelajari dan berupaya melakukan eksplorasi terhadap hal yang dikaji, berusaha menemukan dan menciptakan hal baru dari apa yang dipelajarinya.

c. Applying

Belajar menekankan pada proses mendemonstrasikan pengetahuan yang dimiliki dalam konteks dan pemanfaatannya.

d. Cooperating

Belajar merupakan proses kolaboratif dan kooperatif melalui belajar berkelompok, komunikasi interpersonal atau hubungan intersubjektif.

e. Transferring

Belajar menekankan pada terwujudnya kemampuan memanfaatkan pengetahuan dalam situasi atau konteks baru

Belajar adalah kegiatan “mengalami”, peserta didik berproses secara aktif dengan hal yang dipelajari dan berupaya melakukan eksplorasi terhadap hal yang dikaji, berusaha menemukan dan menciptakan hal baru dari apa yang dipelajarinya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kontekstual merupakan kegiatan yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa prinsip dasar. Adapun prinsip-prinsip dalam pembelajaran kontekstual menurut Suprijono (2013: 80-81) sebagai berikut:

a. Saling ketergantungan

Prinsip ketergantungan merumuskan bahwa kehidupan ini merupakan suatu sistem. Lingkungan belajar merupakan sistem yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dan komponen tersebut saling mempengaruhi secara fungsional.

b. *Diferensiasi*

Merujuk pada beraneka ragam dari realitas kehidupan di sekitar kita. Keanekaragaman mendorong berpikir kritis anak untuk menemukan hubungan diantara yang beraneka ragam itu. Anak dapat memahami makna bahwa perbedaan itu rahmat.

c. Pengaturan diri

Prinsip ini mendorong pentingnya anak mengeluarkan seluruh potensi yang dimilikinya. Ketika anak menghubungkan materi akademik dengan konteks keadaan pribadi mereka, anak terlibat dalam kegiatan yang mengandung prinsip pengaturan diri.

Menurut Komalasari (2013: 18) menjelaskan secara rinci prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual secara rinci sebagai berikut:

- a. Menekankan pada pemecahan masalah.
- b. Mengenal kegiatan mengajar terjadi pada berbagai konteks seperti rumah, masyarakat dan tempat kerja.
- c. Mengajar anak untuk memantau dan mengarahkan belajarnya sehingga menjadi pembelajar yang aktif dan terkendali.
- d. Menekankan pembelajaran dalam konteks kehidupan anak.

- e. Mendorong anak belajar satu dengan lainnya dan belajar bersama-sama.
- f. Menggunakan penilaian otentik.

Dari penjelasan beberapa prinsip pembelajaran kontekstual diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual berprinsip pada upaya membantu anak untuk menguasai tiga hal, yakni:

- a. Pengetahuan

Apa yang ada di pikirannya membentuk konsep, definisi, teori dan fakta.

- b. Kompetensi atau keterampilan

Kemampuan yang dimiliki untuk bertindak atau sesuatu yang dapat dilakukan.

- c. Pemahaman kontekstual

Mengetahui waktu dan cara bagaimana menggunakan pengetahuan dan keahlian dalam situasi kehidupan nyata.

5. Penerapan Pendekatan Kontekstual di Kelas

Sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual jika menerapkan komponen utama pembelajaran efektif seperti yang diuraikan di muka. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengetahui dan memahami penerapan pembelajaran kontekstual itu sendiri.

Menurut (Badar, 2009: 144) langkah-langkah penerapan pembelajaran kontekstual di kelas sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua pokok bahasan
- c. Mengembangkan sikap ingin tahu anak dengan bertanya.
- d. Menciptakan masyarakat belajar.
- e. Menghadirkan model sebagai contoh.
- f. Melakukan refleksi di akhir pertemuan.
- g. Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Hal yang sama disampaikan oleh (Nurhadi, 2009: 51) secara garis besar langkah-langkah penerapan pembelajaran kontekstual di kelas antara lain:

- a. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- b. Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
- c. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
- d. Ciptakan masyarakat belajar.
- e. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran
- f. Lakukan refleksi diakhir pertemuan.
- g. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual di kelas dengan menciptakan ruang

kelas yang di dalamnya anak akan menjadi peserta aktif bukan hanya pengamat yang pasif dan bertanggung jawab terhadap belajarnya. Penerapan pembelajaran kontekstual akan sangat membantu guru untuk menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi anak untuk membentuk hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dengan kehidupan mereka sebagai anggota keluarga ataupun warga negara.

C. Media *Buttons Puzzle*

1. Pengertian Media *Buttons Puzzle*

Secara luas, media diartikan sebagai setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam arti sempit, media pembelajaran adalah sarana non personal yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar agar mencapai kompetensi. Menurut Hartanto (2013: 1) bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna.

Menurut Zaman dan Eliyawati (2012: 34) media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Menurut (McNeil, 1990: 486-500) *Buttons* adalah alat kecil berbentuk pipih dan bundar yang dipasangkan dengan lubang kancing untuk menyatukan dua helai kain yang bertumpukan atau sebagai ornamen. Selain berbentuk

bundar, kancing juga dibuat dalam berbagai bentuk seperti bulat, persegi dan segi tiga. Lubang kancing dibuat dengan melubangi kain dan menjahit pinggirannya dengan jarum tangan atau mesin jahit. Bergantung jenis bukaan, celah lubang kancing dapat dibuat horizontal vertikal. Kancing tertahan setelah dimasukkan kedalam lubang kancing karena jahitan kancing terjatoh pinggir lubang kancing. Bahan yang paling umum untuk kancing adalah plastik keras. Selain itu, kancing dibuat dari bahan-bahan sintetis lainnya seperti seluloid, gelas, logam dan bakelit atau bahan-bahan alami seperti tanduk, tulang, gading, kerang dan kayu. Letak kancing merupakan bagian dari desain busana. Kancing dapat di pasang di bagian muka tengah (kemeja, jas blus atau kebaya), bagian belakang gaun, ujung lengan kemeja dan jas atau bahu. Pada belahan baju wanita, kancing di pasang di sisi kiri dan lubang kancing di sisi kanan. Sebaliknya, kancing baju pria berada di sisi kanan dan lubang kancing di sisi kiri. Sehelai pakaian umumnya dipasangi kancing-kancing dengan bentuk, ukuran, warna dan motif yang sama.

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah atau “*enigma*” yang diberikan sebagai hiburan yang biasa ditulis atau dilakukan. Banyak tebakkan berakar dari masalah matematika dan logistik. Menurut (Ian, 2010: 9) *Puzzle* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Sedangkan menurut (Fairuz, 2011: 5) *puzzle* adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab.

Dari pengertian diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa media *buttons puzzle* adalah suatu alat kecil yang dipasangkan dengan lubang kancing untuk menyatukan dua helai kain yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada anak yang dibuat sedemikian rupa supaya menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat anak sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Karakteristik Media *Buttons Puzzle*

Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dan sumber (guru) menuju penerima (siswa). Media pembelajarn haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik individual siswa. Media pembelajaran sedapat mungkin harus memberikan layanan pada setiap siswa sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian kepada siswa. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam perencanaan ini media yang akan dipakai dan cara penggunaannya harus dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama. Dengan kriteria pemilihan media tersebut, guru dapat lebih mudah menggunakan media yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pendidik. Kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran tidak dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pembelajaran.

Menurut Hartanto (2013: 71) ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh pengajar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran diantaranya:

- a. Obyektivitas berdasarkan hasil penelitian atau percobaan suatu media pembelajaran menunjukkan keefektifan dan efisien yang tinggi, maka guru tidak merasa bosan menggunakannya.
- b. Keefektifan dan efisiensi penggunaan media pembelajaran.
- c. Program pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik isinya, strukturnya maupun kedalamannya.
- d. Sasaran program adalah anak didik yang akan menerima informasi pembelajaran melalui media pengajaran.
- e. Situasi dan kondisi yang ada juga perlu mendapat perhatian dalam menentukan pilihan media pembelajaran yang akan digunakan.
- f. Kualitas teknik media pembelajaran yang digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat.

Media dalam penelitian ini menggunakan berbagai jenis *buttons* atau yang sering disebut dengan kancing. Kebanyakan orang kancing atau *buttons* digunakan sebagai penutup atau ornamen pada pakaian saja. Menurut McNeil (1990: 852) adapun nama dari jenis kancing yang digunakan peneliti diantaranya:

1) Jenis kancing lubang dua, kancing lubang empat

Pada permukaan kancing terdapat lubang-lubang tempat lewat jalur benang jahitan. Kancing seperti ini dapat dipasang dengan jahitan tangan atau mesin jahit.

2) Kancing jepret (kancing tekan atau kancing hak)

kancing jenis ini terdiri dari dua bagian: bagian cembung dan bagian cekung. Kedua bagian mengunci bila di tekan dan terlepas bila ditarik.

3) Kancing sengkeli

kancing ini di pasang dengan rumah kancing berupa sengkeli dari lipatan kain. Kain tidak dilubangi untuk lubang kancing sehingga sesuai untuk kain tipis.

4) Kancing cina (*shanghai*) dan rumah kancing

Dibuat dari simpul-simpul tali kor.

Dalam hal ini penulis membuat media *buttons puzzle* bertujuan untuk membantu proses belajar di sekolah untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat media *buttons puzzle* adalah:

a. Bahan

- 1) Kain flanel
- 2) Turbines
- 3) Berbagai jenis kancing
- 4) Lem

b. Alat

- 1) Gunting
- 2) Cutter
- 3) Pensil
- 4) Penggaris

c. Cara membuat

- 1) Guntinglah pola yang akan digunakan
- 2) Jiplak pola tersebut pada kain flanel
- 3) Antara pola dari kain flanel dengan pola dari turbines disatukan
- 4) Tempelkanlah jenis kancing sesuai pasangannya pada media kain flanel tersebut.

Berdasarkan karakteristik media *buttons puzzle* maka penulis menyimpulkan bahwa karakteristik media *buttons puzzle* adalah media yang aman, nyaman dan sesuai kebutuhan serta minat anak terbuat dari alat kecil berbentuk pipih dan bundar yang dipasangkan dengan lubang kancing untuk menyatukan dua helai kain yang bertumpukan atau sebagai ornamen. Selain berbentuk bundar, kancing juga dibuat dalam berbagi bentuk seperti bulat, persegi dan segi tiga. Bahan yang paling umum digunakan untuk kancing adalah plastik keras. Selain itu, kancing dibuat dari bahan-bahan sintetis lainnya seperti seluloid, gelas, logam dan bakelit atau bahan-bahan alami seperti tanduk, tulang, gading, kerang dan kayu.

3. Manfaat *Buttons Puzzle*

Menurut Juhaeti (2012: 61) media *buttons puzzle* dapat juga menyelesaikan masalah dengan mengandung tantangan dan sering kali merupakan suatu bentuk hiburan, tetapi juga dapat menyelesaikan masalah matematika dan logika yang serius, media *buttons puzzle* dapat mengenalkan pola dan membuat susunan tertentu serta mengenalkan aneka macam bentuk atau jenis kancing, warna, membilang dan lain-lain.

Menurut Fairuz (2011: 1-2) mengemukakan beberapa manfaat media *buttons puzzle* bagi anak usia dini antara lain:

1) Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain *buttons puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyatukan dua helai kain. Pada tahap awal mengenal *buttons puzzle*, mereka mungkin mencoba memasang kancing dengan pasangannya tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain *buttons puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya.

3) Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Buttons puzzle* dapat dimainkan secara perorangan, namun dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

4) Melatih koordinasi mata dan tangan

Anak belajar memasang kancing dengan pasangannya menjadi satu. Ini langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

5) Melatih logika

Membantu melatih logika anak. Pada *button puzzle* ini anak dilatih untuk memasang kancing dengan pasangannya atau lubang kancing dimana dia bisa menerapkan pada diri sendiri tentang bagaimana cara mengancingkan baju dengan benar.

6) Melatih kesabaran

Bermain *buttons puzzle* melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berpikir dahulu sebelum bertindak selain itu juga membutuhkan ketekunan dalam menyelesaikan suatu tantangan.

7) Melatih kesabaran

Anak akan belajar banyak hal tentang berbagai jenis kancing, bentuk kancing. Pengetahuan yang diperoleh dari cara bermain *buttons puzzle*

ini, anak dapat belajar bagaimana cara penggunaannya jika anak menemukan jenis kancing yang ia temui.

Berdasarkan manfaat dari media *buttons puzzle* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain media *button puzzle* ini anak akan lebih mudah memahami dan mempelajari tentang cara mengancingkan melalui permainan dan lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat anak saat ia menyelesaikan *buttons puzzle* inipun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya.

D. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Melalui Media *Buttons Puzzle* Untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik. Perkembangan motorik terbagi atas dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar memerlukan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang dapat membuat mereka melompat, memanjat, berlari dan menaiki sepeda. Sedangkan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti menggambar, menulis dan menggunting. Menurut Susanto (2012 : 164) motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga. Namun gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Sujiono (2005: 51) mengatakan bahwa karakteristik pengembangan motorik halus anak lebih

ditekankan pada gerakan-gerakan tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, menggambar, menggunting, melipat, mengancing baju.

Bagi anak usia prasekolah gerakan-gerakan fisik tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan fisik melainkan juga dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri dan bahkan perkembangan kognisi, Sujiono (2009:12). Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi penguasaan keterampilan motorik halus seorang anak. Selain faktor kematangan alat-alat tubuh, hal yang tak kalah penting adalah faktor latihan dan pengalaman.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle* untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak adalah pembelajaran yang menekankan keterlibatan anak dalam proses mencari dan menemukan materi yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata melalui media alat kecil yang berbentuk pipih dan bundar dipasangkan dengan lubang kancing untuk menyatukan dua helai kain sehingga menimbulkan rasa kegembiraan, keyakinan pada diri sendiri, nyaman dalam melakukannya dan menimbulkan rasa ketertarikan atau minat anak, makna kerja sama, berbagi dan memberikan kesempatan pada anak untuk menggali keterampilan serta pengetahuan baru yang anak peroleh.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu penelitian yang akan dibuat memperhatikan penelitian lain yang akan dapat dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian yang hampir sama. Penelitian yang menjadi rujukan dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mencetak Gambar Pada Anak Kelompok B TK Merpati Pos Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014 jurusan pendidikan anak usia dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini dilakukan pada siswa TK Merpati Pos kelompok B Surakarta dengan subyek sebanyak 15 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus setelah dilakukan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan mencetak gambar.
- b. Penerapan Pembelajaran Kontekstual Melalui *Cooking Class* Untuk meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B PAUD ABC Singaraja semester II Tahun Pelajaran 2014/2015 Jurusan Pendidikan Guru pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B PAUD ABC Singaraja dengan subyek sebanyak 24 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus pada anak setelah dilakukan pembelajaran kontekstual melalui *cooking class*.

Dari kedua penelitian terdahulu tersebut, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui penerapan pembelajaran kontekstual oleh Arliani serta Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui penerapan pembelajaran kontekstual oleh Juniyanasari dan Ujiati. Kedua penelitian tersebut tidak ada yang benar-benar sama dengan masalah yang akan diteliti. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Melalui Media *Buttons Puzzle*

Untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak” dapat dilakukan karena masalah yang diteliti bukan duplikasi dari penelitian sebelumnya.

F. Kerangka Pemikiran

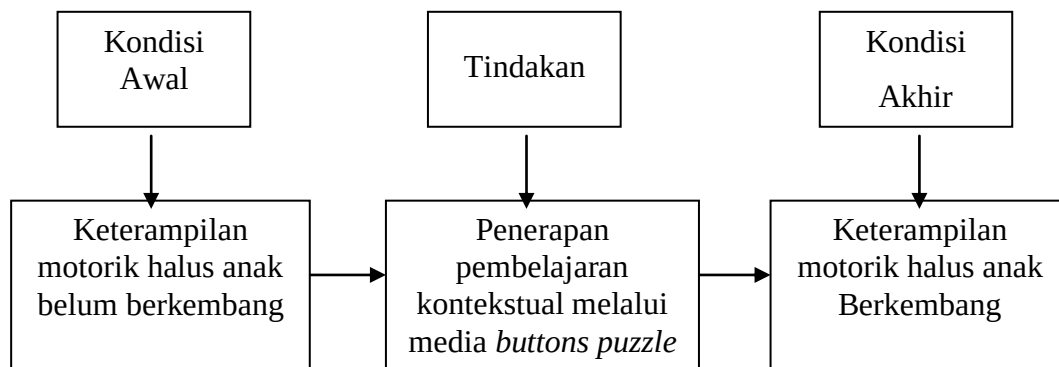
Kerangka berfikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2011: 65).

Berawal dari observasi yang peneliti lakukan di TK Seruni IX Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo Tahun Ajaran 2018/2019 usia 4- 5 tahun, ditemukan beberapa anak dengan keterampilan motorik halus yang belum berkembang dengan indikasi anak kurang terampil dalam menggerakkan jari-jemari tangannya seperti mengancingkan baju, mengikat tali sepatu dan memegang pensil dengan benar. Keterampilan motorik halus sangatlah penting karena dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran lainnya. Untuk mengembangkannya, guru memberikan rangsangan ataupun latihan dan adanya pembiasaan dari anak untuk mampu melakukan sesuatu hal yang kaitannya dengan mengembangkan keterampilan motoriknya agar berkembang baik dan optimal.

Kaitannya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak peneliti menerapkan pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle* dimaksudkan dalam pembelajarannya menekankan keterlibatan anak dalam proses mencari dan menemukan materi sendiri melalui media *buttons puzzle* yang bertujuan untuk mendorong anak menemukan hubungan antara materi yang dipelajarinya (media *buttons puzzle*) dengan kehidupan nyata.

Peneliti memprediksi bahwa setelah diberi tindakan dengan penerapan pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle* keterampilan motorik halus anak yang semula belum berkembang menjadi berkembang.

Untuk mengetahui secara jelas kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut



Gambar 1
Kerangka Berpikir

G. Hipotesis

Menurut (Suharsini, 2006: 67) hipotesis adalah dugaan sementara terhadap hasil penelitian. Tindakan yang dilaksanakan hipotesis bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti data yang terkumpul. Menurut Suryabrata (2003: 21) hipotesis dalam suatu penelitian merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang diteliti dan kebenarannya harus di uji secara empiris. Hipotesis penelitian ini adalah “Keterampilan motorik halus anak dapat dikembangkan dengan penerapan pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle*”.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu, sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2011: 1). Metode penelitian adalah suatu dasar dalam penelitian yang sangat penting karena berhasil atau tidaknya serta kualitas tinggi rendahnya hasil penelitian sangat ditentukan oleh ketepatan penelitian dalam menentukan metode penelitiannya.

Secara umum penelitian diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu. Sukmadinata (2005: 5) metode penelitian ini memudahkan penulis dalam memilih variabel penelitian dan instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data. Menentukan sampel dan teknik analisis data yang dikehendaki untuk memberikan gambaran atas penelitian yang dilakukan. Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian mencakup:

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom Action Research* (CAR). Arikunto (2008: 3) menyebutkan bahwa penelitian ini merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dinilai kondusif untuk membuat guru menjadi peka atau tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya. Guru menjadi reflektif dan kritis terhadap apa yang dilakukan oleh guru dan anak didiknya. Penelitian tindakan kelas juga dapat meningkatkan kerja guru sehingga menjadi profesional. Selain itu, guru bukan sebagai seorang praktisi yang sudah merasa puas terhadap apa yang dikerjakan selama bertahun-tahun tanpa ada upaya perbaikan dan inovasi, namun juga sebagai peneliti dibidangnya (Arikunto, 2008: 4). Penulis dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian tindakan kelas efektif digunakan untuk penelitian tentang mengembangkan keterampilan motorik halus anak dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa adanya yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2011: 58). Menurut Suryabrata (2003: 25) variabel penelitian dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini terdapat tiga variabel penelitian yaitu:

1. Variabel *Input*

Variabel *input* penelitian ini adalah pengembangan dari hal-hal yang menjadi akar masalah pendukungnya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel input

adalah keterampilan motorik halus anak di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo termasuk dalam kategori kurang mendapat stimulasi yaitu kurang terampil dalam menggerakkan jari-jemari tangan, kurang terampil dalam pemanfaatan alat yang digunakan dan kurang semangat pada saat melakukan kegiatan sehingga kegiatan tidak terselesaikan.

2. Variabel Proses

Variabel proses adalah proses yang berlangsung dalam suatu peristiwa. Variabel proses dalam penelitian tindakan ini adalah pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle* untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

3. Variabel Output

Variabel *Output* atau hasil adalah hasil dari proses. Variabel *out put* berkaitan erat dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Variabel *output* dalam penelitian ini adalah berkembangnya keterampilan motorik halus anak di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan pada suatu variabel atau mengspesifikasikan kegiatan ataupun memberi suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut (Nazir, 2008: 126).

Definisi Operasional Variabel dalam penelitian ini meliputi :

1. Keterampilan motorik halus adalah kemampuan untuk melakukan suatu gerakan yang hanya melibatkan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari

dan pergelangan tangan yang memerlukan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan serta terampil dalam pemanfaatan alat yang digunakan.

2. Penerapan pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle* adalah pembelajaran yang menekankan keterlibatan anak dalam proses mencari dan menemukan materi sendiri melalui media alat kecil yang berbentuk pipih dan bundar dipasangkan dengan lubang kancing untuk menyatukan dua helai kain yang bertujuan untuk mendorong anak menemukan hubungan antara materi yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata sehingga menimbulkan rasa kegembiraan, keyakinan pada diri sendiri, nyaman dalam melakukannya dan menimbulkan rasa ketertarikan atau minat anak, makna kerja sama, berbagi dan memberikan kesempatan pada anak untuk menggali keterampilan serta pengetahuan baru yang anak peroleh.

D. Subyek Penelitian

Sesuai dengan desain penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik di Taman Kanak-kanak Seruni IX Desa Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo pada kelompok A usia 4-5 tahun semester I tahun ajaran 2018/2019 yang masih mempunyai keterampilan motorik halus belum berkembang yaitu 4 anak didik dengan kemampuan terendah yang akan diamati.

Karakteristik subyek penelitian dalam penelitian ini adalah anak didik yang keterampilan motorik halusnya kurang mendapat stimulasi yaitu kurang terampil dalam menggerakkan jari-jemari tangan, kurang terampil kurang semangat pada saat melakukan kegiatan sehingga kegiatan tidak terselesaikan.

E. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Seruni IX Desa Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo semester I tahun ajaran 2018/2019 dengan alasan bahwa sekolah tersebut masih terdapatnya anak didik kelompok A dengan kemampuan keterampilan motorik halus yang belum berkembang.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian yaitu mengamati pencapaian perkembangan keterampilan motorik halus pada anak didik kelompok A di TK Seruni IX yang dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan bulan November tahun ajaran 2018/2019.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan dalam penelitian atau alat bantu yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian adalah dengan unjuk kerja.

Unjuk kerja merupakan suatu cara penilaian untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan peneliti dengan cara menuntut anak untuk melakukan tugas dalam pembuatan yang dapat diamati. Unjuk kerja dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam melakukan kegiatan melalui penerapan pembelajaran kontekstual dengan media *buttons puzzle* untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

Pengumpulan data hasil unjuk kerja dilakukan sebelum dan sesudah diberi tindakan berupa penerapan pembelajaran kontekstual dengan media *buttons puzzle* untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak di lapangan yang dicatat secara apa adanya dengan mengacu pada penilaian pada anak usia dini yang tertulis di dalam Permendikbud No. 146 tahun 2014 ada 4 skala penilain yaitu:

- a. Belum Berkembang (BB) diberikan skor 1, apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- b. Mulai Berkembang (MB) diberikan skor 2, apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- c. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diberikan skor 3, apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- d. Berkembang Sangat Baik (BSB) diberikan skor 4, apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Selanjutnya data tersebut merupakan bahan penting yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang akan digunakan untuk tujuan dan membuktikan hipotesis (Arikunto, 2008:134). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model

pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle* untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen penelitian yang terlebih dahulu dituangkan dalam kisi-kisi instrumen.

Arikunto (2008: 144) mengartikan kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom. Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar unjuk kerja. Adapun kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian
Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan Dasar	Indikator
Gerak jari-jemari (otot kecil)	1. Mengambil benda menggunakan jari dengan sempurna 2. Belajar menggunakan berbagai jenis kancing
Koordinasi mata dan tangan	1. Melakukan kegiatan dengan kedua tangan 2. Bermain dengan kancing 3. Melakukan gerakan dalam hal yang lebih rumit
Keterampilan pemanfaatan alat	1. Belajar menggunakan baju

Tabel 2
Instrumen Penelitian
Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan Dasar	Indikator	Sub Indikator
Gerak jari-jemari (otot kecil)	1. Mengambil benda menggunakan jari dengan sempurna	a. Melakukan gerakan menjumpat b. Melakukan gerakan menekan c. Melakukan gerakan mengait a. Menyatukan kancing lubang empat dari

Perkembangan Dasar	Indikator	Sub Indikator
	2. Belajar menggunakan berbagai jenis kancing	lubang kancing b. Melepas kancing lubang empat dari lubang kancing c. Menyatukan kancing sengkeli dengan lubang pengaitnya d. Melepas kancing sengkeli dari lubang pengaitnya e. Menyatukan kancing shanghai dengan lubang pengaitnya f. Melepas kancing shanghai dari lubang pengaitnya g. Menyatukan kancing jepret dengan rumah kancing jepret h. Melepas kancing jepret dari rumah kancing jepret
Koordinasi mata dan tangan	1. Melakukan kegiatan dengan kedua tangan	a. Merangkai kancing lubang empat b. Merangkai kancing sengkeli c. Merangkai kancing shanghai d. Merangkai kancing jepret
	2. Bermain dengan kancing	a. Membentuk garis datar dengan kancing sengkeli b. Membentuk garis tegak dengan kancing kancing lubang empat c. Membentuk garis lengkung dengan kancing shanghai d. Membentuk bentuk segitiga dengan kancing sengkeli e. Membentuk bentuk persegi dengan kancing lubang empat f. Membentuk bentuk lingkaran dengan kancing jepret
	3. Melakukan gerakan dalam hal yang lebih rumit	a. Mengancingkan kancing sengkeli disusun menjadi bentuk rel kereta api b. Mengancingkan kancing lubang empat disusun menjadi bentuk pagar c. Mengancingkan kancing shanghai disusun menjadi bentuk kalung d. Mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk ikan e. Mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk jerapah f. Melakukan gerakan mengancing dengan bergantian tangan

Perkembangan Dasar	Indikator	Sub Indikator
Keterampilan pemanfaatan alat	1. Belajar menggunakan baju	g. Melakukan gerakan melepas kancing dengan bergantian tangan
		a. Memakai baju b. Mengancingkan baju c. Merapikan baju d. Membuka kancing e. Melepas baju f. Melipat baju

Tabel 3
Rubrik Penilaian
Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor
1	Melakukan gerakan menjumpit	a. Anak mampu melakukan gerakan menjumpit secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu melakukan gerakan menjumpit secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal gerakan menjumpit masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal gerakan menjumpit harus dengan bimbingan guru	1
2	Melakukan gerakan menekan	a. Anak mampu melakukan gerakan menekan secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu melakukan gerakan menekan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal gerakan menekan masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal gerakan menekan harus dengan bimbingan guru	1
3	Menyatukan kancing lubang empat dengan lubang kancing	a. Anak mampu menyatukan kancing lubang empat dengan lubang kancing secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu menyatukan kancing lubang empat dengan lubang kancing secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal menyatukan kancing	2

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor
		lubang empat dengan lubang kancing masih dibantu oleh guru	
		d. Anak dalam hal menyatukan kancing lubang empat dengan lubang kancing harus dengan bimbingan guru	1
4	Melepas kancing lubang empat dari lubang kancing	a. Anak mampu mengancingkan baju secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu mengancingkan baju secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal mengancingkan baju masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal mengancingkan baju harus dengan bimbingan guru	1
5	Melepas kancing lubang empat dari lubang kancing	a. Anak mampu melepas kancing lubang empat dari lubang kancing secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu melepas kancing lubang empat dari lubang kancing secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal melepas kancing lubang empat dari lubang kancing dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal melepas kancing lubang empat dari lubang kancing harus dengan bimbingan guru	1
6	Menyatukan kancing sengkeli dengan lubang pengaitnya	a. Anak mampu menyatukan kancing sengkeli dengan lubang pengaitnya secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu menyatukan kancing sengkeli dengan lubang pengaitnya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal menyatukan kancing sengkeli dengan lubang pengaitnya masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal menyatukan kancing sengkeli dengan lubang pengaitnya harus dengan bimbingan guru	1
7	Melepas kancing sengkeli dari lubang pengaitnya	a. Anak dapat melepas kancing sengkeli dari lubang pengaitnya secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat melepas kancing sengkeli dari lubang pengaitnya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam melepas kancing sengkeli dari lubang pengaitnya masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam melepas kancing sengkeli dari	1

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor
		lubang pengaitnya harus dengan bimbingan guru	
8	Menyatukan kancing shanghai dengan lubang pengaitnya	a. Anak dapat menyatukan kancing shanghai dengan lubang pengaitnya secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat menyatukan kancing shanghai dengan lubang pengaitnya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal menyatukan kancing shanghai dengan lubang pengaitnya masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal menyatukan kancing shanghai dengan lubang pengaitnya harus dengan bimbingan guru	1
9	Melepas kancing shanghai dari lubang pengaitnya	a. Anak dapat melepas kancing shanghai dari lubang pengaitnya secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat melepas kancing shanghai dari lubang pengaitnya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal melepas kancing shanghai dari lubang pengaitnya masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal melepas kancing shanghai dari lubang pengaitnya harus dengan bimbingan guru	1
10	Menyatukan kancing jepret dengan rumah kancing jepret	a. Anak dapat menyatukan kancing jepret dengan rumah kancing jepret dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat menyatukan kancing jepret dengan rumah kancing jepret secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal menyatukan kancing jepret dengan rumah kancing jepret masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal menyatukan kancing jepret dengan rumah kancing jepret harus dengan bimbingan guru	1
11	Melepas kancing jepret dari rumah kancing jepret	a. Anak dapat melepas kancing jepret dari rumah kancing jepret secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat melepas kancing jepret dari rumah kancing jepret secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal melepas kancing jepret dari rumah kancing jepret masih dibantu oleh guru	2

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor
		d. Anak dalam hal melepas kancing jepret dari rumah kancing jepret harus dengan bimbingan guru	1
12	Merangkai kancing lubang empat	a. Anak dapat merangkai kancing lubang empat secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat merangkai kancing lubang empat secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal merangkai kancing lubang empat masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal merangkai kancing lubang empat harus dengan bimbingan guru	1
13	Merangkai kancing sengkeli	a. Anak dapat merangkai kancing sengkeli secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat merangkai kancing sengkeli secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal merangkai kancing sengkeli masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal merangkai kancing sengkeli harus dengan bimbingan guru	1
14	Merangkai kancing shanghai	a. Anak dapat merangkai kancing shanghai dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat merangkai kancing shanghai secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal merangkai kancing shanghai masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal merangkai kancing shanghai harus dengan bimbingan guru	1
15	Merangkai kancing jepret	a. Anak dapat merangkai kancing jepret secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat merangkai kancing jepret secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal merangkai kancing jepret masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal merangkai kancing jepret harus dengan bimbingan guru	1
16	Membentuk garis datar dengan kancing sengkeli	a. Anak dapat membentuk garis datar dengan kancing sengkeli secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat membentuk garis datar dengan kancing sengkeli secara mandiri dan	3

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor
		konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	
		c. Anak dalam hal membentuk garis datar dengan kancing sengkeli masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal membentuk garis datar dengan kancing sengkeli harus dengan bimbingan guru	1
17	Membentuk garis tegak dengan kancing kancing lubang empat	a. Anak dapat membentuk garis tegak dengan kancing kancing lubang empat secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat membentuk garis tegak dengan kancing kancing lubang empat secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal membentuk garis tegak dengan kancing kancing lubang empat masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal membentuk garis tegak dengan kancing kancing lubang empat harus dengan bimbingan guru	1
18	Membentuk garis lengkung dengan kancing shanghai	a. Anak dapat membentuk garis lengkung dengan kancing shanghai secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat membentuk garis lengkung dengan kancing shanghai secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal membentuk garis lengkung dengan kancing shanghai masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal membentuk garis lengkung dengan kancing shanghai harus dengan bimbingan guru	1
19	Membentuk bentuk segitiga dengan kancing sengkeli	a. Anak dapat membentuk bentuk segitiga dengan kancing sengkeli secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat membentuk bentuk segitiga dengan kancing sengkeli secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal membentuk bentuk segitiga dengan kancing sengkeli masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal membentuk bentuk segitiga dengan kancing sengkeli harus dengan bimbingan guru	1
20	Membentuk bentuk persegi dengan	a. Anak mampu membentuk bentuk persegi dengan kancing lubang empat secara mandiri	4

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor
	kancing lubang empat	dan mampu mengajari temannya yang belum bisa	
		b. Anak mampu membentuk bentuk persegi dengan kancing lubang empat secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal membentuk bentuk persegi dengan kancing lubang empat masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal membentuk bentuk persegi dengan kancing lubang empat harus dengan bimbingan guru	1
21	Membentuk bentuk lingkaran dengan kancing jepret	a. Anak dapat membentuk bentuk lingkaran dengan kancing jepret secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat membentuk bentuk lingkaran dengan kancing jepret secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal membentuk bentuk lingkaran dengan kancing jepret masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal membentuk bentuk lingkaran dengan kancing jepret harus dengan bimbingan guru	1
22	Mengancingkan kancing sengkeli disusun menjadi bentuk rel kereta api	a. Anak mampu mengancingkan kancing sengkeli disusun menjadi bentuk rel kereta api secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu Mengancingkan kancing sengkeli disusun menjadi bentuk rel kereta api secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal mengancingkan kancing sengkeli disusun menjadi bentuk rel kereta api masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal mengancingkan kancing sengkeli disusun menjadi bentuk rel kereta api harus dengan bimbingan guru	1
23	Mengancingkan kancing lubang empat disusun menjadi bentuk pagar	a. Anak mampu mengancingkan kancing lubang empat disusun menjadi bentuk pagar secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu mengancingkan kancing lubang empat disusun menjadi bentuk pagar secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal mengancingkan kancing	2

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor
		lubang empat disusun menjadi bentuk pagar masih dibantu oleh guru	
		d. Anak dalam hal mengancingkan kancing lubang empat disusun menjadi bentuk pagar harus dengan bimbingan guru	1
24	Mengancingkan kancing shanghai disusun menjadi bentuk kalung	a. Anak mampu mengancingkan kancing shanghai disusun menjadi bentuk kalung secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu mengancingkan kancing shanghai disusun menjadi bentuk kalung secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal mengancingkan kancing shanghai disusun menjadi bentuk kalung masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal mengancingkan kancing shanghai disusun menjadi bentuk kalung harus dengan bimbingan guru	1
25	Mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk ikan	a. Anak mampu mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk ikan secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk ikan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk ikan masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk ikan harus dengan bimbingan guru	1
26	Mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk jerapah	a. Anak dapat mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk jerapah secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk jerapah secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk jerapah masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal mengancingkan berbagai jenis kancing disusun menjadi bentuk jerapah harus dengan bimbingan guru	1

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor
27	Melakukan gerakan mengancing dengan bergantian tangan	a. Anak dapat melakukan gerakan mengancing dengan bergantian tangan secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat melakukan gerakan mengancing dengan bergantian tangan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal melakukan gerakan mengancing dengan bergantian tangan masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal melakukan gerakan mengancing dengan bergantian tangan harus dengan bimbingan guru	1
28	Melakukan gerakan melepas kancing dengan bergantian tangan	a. Anak dapat melakukan gerakan melepas kancing dengan bergantian tangan secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat melakukan gerakan melepas kancing dengan bergantian tangan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal melakukan gerakan melepas kancing dengan bergantian tangan masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal melakukan gerakan melepas kancing dengan bergantian tangan harus dengan bimbingan guru	1
29	Memakai baju	a. Anak dapat memakai baju secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat memakai baju secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal memakai baju masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal memakai baju harus dengan bimbingan guru	1
30	Mengancingkan baju	a. Anak dapat mengancingkan baju secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat mengancingkan baju secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal mengancingkan baju masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal mengancingkan baju harus	1

No	Sub Indikator	Kriteria	Skor
		dengan bimbingan guru	
31	Merapikan baju	a. Anak dapat merapikan baju secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat merapikan baju secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal merapikan baju masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal merapikan baju harus dengan bimbingan guru	1
32	Membuka kancing	a. Anak dapat membuka kancing secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak dapat membuka kancing secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal membuka kancing masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal membuka kancing harus dengan bimbingan guru	1
33	Melepas baju	a. Anak mampu melepas baju secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu melepas baju secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal melepas baju masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal melepas baju harus dengan bimbingan guru	1
34	Melipat baju	a. Anak mampu melipat baju secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum bisa	4
		b. Anak mampu melipat baju secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	3
		c. Anak dalam hal melipat baju masih dibantu oleh guru	2
		d. Anak dalam hal melipat baju harus dengan bimbingan guru	1

Keterangan Rubrik Penilaian

Skala Penilaian	Skor	Kriteria
(BSB) Berkembang Sangat Baik	4	➤ Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan
(BSH) Berkembang Sesuai Harapan	3	➤ Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
(MB) Mulai Berkembang	2	➤ Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
(BB) Belum Berkembang	1	➤ apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

H. Validitas Data

Hadi (2006: 109) Validitas adalah seberapa jauh alat ukur dapat mengungkapkan dengan benar gejala atau sebagian gejala yang hendak diukur, artinya tes tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Satu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

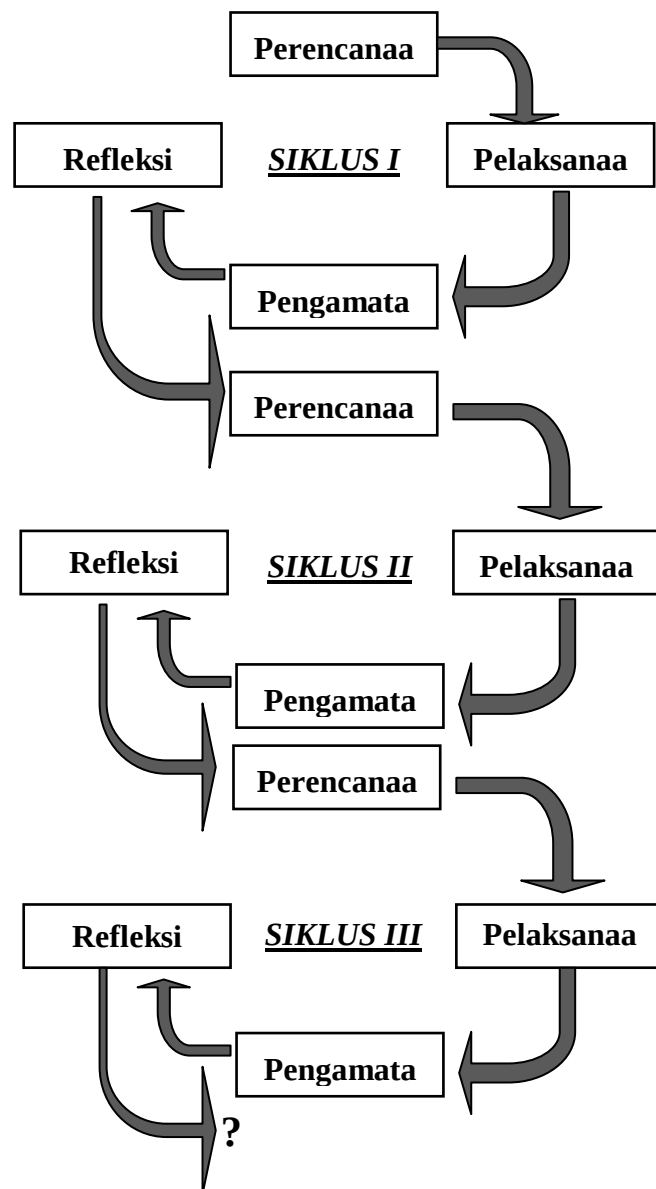
Uji validitas dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (*profesional judgement*) dengan beberapa ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini. *Profesional judgement* yang dimaksud dilakukan dengan cara mengkonsultasikan dan mendiskusikan indikator kemampuan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun kepada beberapa pihak seperti dosen ahli dan ketua IGTKI Purwodadi. Validitas ahli instrumen ini dilakukan oleh dua ahli, yaitu Hermahayu, M.Si dosen fakultas keguruan dan ilmu pendidikan di

Universitas Muhammadiyah Magelang dan Sutaryanti, S.Pd., M.Pd selaku ketua IGTKI Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo periode tahun 2017 sampai dengan tahun 2022. Hasil instrumen penelitian yang telah divalidasi oleh kedua ahli dengan data terlampir.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian berisi tentang langkah-langkah dalam penelitian. Dalam hal ini penulis bekerjasama dengan guru kelas dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Melalui cara dan prosedur yang efektif sehingga dimungkinkan dengan adanya tindakan berulang-ulang untuk meningkatkan keaktifan anak, maka peneliti berharap dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis McTaggart.

Model Kemmis McTaggart menurut Arikunto (2008: 16) adalah penelitian dari hasil siklus 1 apabila belum ada perkembangan keterampilan motorik halus anak, maka tindakan akan dilanjutkan pada siklus II dan seterusnya. Setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Hubungan keempat tahapan tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan secara berkelanjutan dan berulang. Disain Perencanaan Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc.Taggart (Arikunto, 2008: 16) sebagai berikut:



Gambar 2
Siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas
Model Kemmis dan Mc.Taggrat
Prosedur Penelitian

1. Siklus 1

a. Persiapan materi

Penelitian tindakan kelas yang peneliti rencanakan yaitu 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 5 kali pertemuan, dalam setiap siklus menggunakan tema kebutuhanku dengan sub tema tentang pakaian.

b. Persiapan alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbagai jenis buttons (lubang empat, sengkeli, shanghai dan jepret) yang telah dirancang dengan kain flanel.

c. Jalannya Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dimulai dari kondisi awal yang diketahui dari hasil unjuk kerja terhadap perkembangan keterampilan motorik halus anak yang belum berkembang yaitu sejumlah 6 anak. Kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran kontekstual melalui media buttons puzzle. Terakhir membandingkan hasil perkembangan keterampilan motorik halus anak pada siklus sehingga tujuan penelitian tercapai yaitu mengembangkan keterampilan motorik halus anak di TK Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo.

Setiap pertemuan akan dijelaskan langkah-langkah dalam penelitian sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan itu dilakukan. Adapun langkah-

langkah tahap perencanaan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti menyiapkan peralatan dan data yang diperlukan.
- b) Peneliti menyiapkan lokasi dan media yang akan digunakan untuk pelaksanaan penelitian.
- c) Peneliti mempersiapkan waktu untuk pembelajaran, waktu dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak melalui media *buttons puzzle* adalah 60 menit
- d) Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- e) Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar unjuk kerja penelitian.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas akan diuraikan sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal atau pembukaan merupakan kegiatan yang harus dilakukan dalam pembelajaran. Kegiatan awal diisi dengan berdoa, salam, bermain tepuk, bernyanyi dan bercakap-cakap tentang tema yang sedang dibahas.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti diisi dengan mengajak anak sebagai subyek penelitian untuk melakukan kegiatan bermain *button puzzle* dengan menerapkan pembelajaran kontekstual.

c) Kegiatan akhir atau penutup

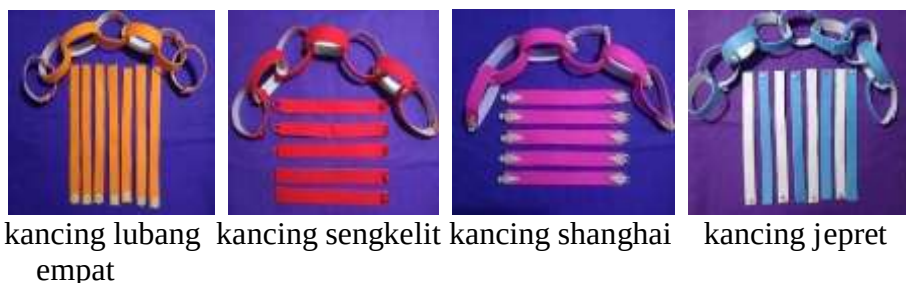
Kegiatan akhir diisi dengan recalling atau mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan pada hari itu, doa sesudah belajar dan salam.

Pelaksanaan tindakan supaya lebih terinci akan dijabarkan sebagai berikut:

(a) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, anak diberikan kegiatan meronce dengan berbagai jenis *buttons puzzle* (kancing lubang empat, kancing sengkeli, kancing shanghai dan kancing jepret). Kegiatan yang dilakukan diantaranya:

- a. Guru menyiapkan alat dan media yang akan digunakan untuk kegiatan meronce antara lain: nampan, berbagai jenis roncean dari *buttons puzzle* (lubang empat, sengkeli, shanghai dan jepret).
- b. Guru menjelaskan alat dan media yang digunakan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kemudian meminta anak untuk meronce dengan berbagai jenis *buttons puzzle* yang dilakukan secara bergantian dan sesuai minat anak.



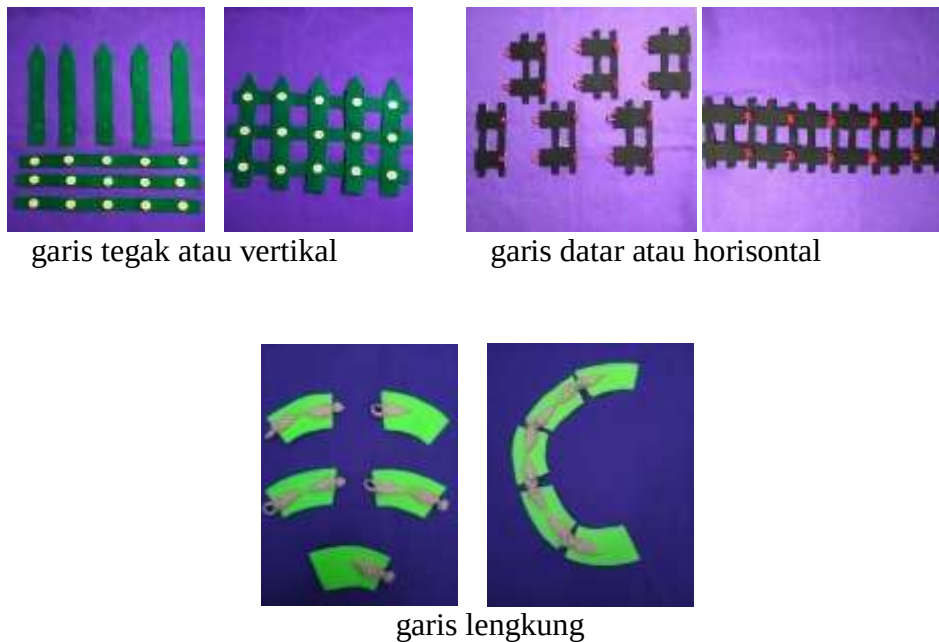
Gambar 3
Contoh Meronce Dengan Berbagai Jenis *Buttons Puzzle*

- c. Evaluasi yaitu dengan cara guru mengamati anak saat melakukan kegiatan meronce dengan *buttons puzzle* serta menilai hasil unjuk kerja anak.

(b) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, anak diberikan kegiatan merangkai bentuk dengan *buttons puzzle* membentuk garis tegak, datar, lengkung. Kegiatan yang dilakukan diantaranya:

- Guru menyiapkan alat dan media yang akan digunakan untuk kegiatan merangkai bentuk dengan *buttons puzzle* antara lain: nampan, berbagai macam *buttons puzzle* (lubang empat, sengkeliit dan shanghai).
- Guru menjelaskan alat dan media yang digunakan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kemudian meminta anak untuk merangkai bentuk dengan *buttons puzzle* membentuk garis tegak, datar, lengkung yang dilakukan secara bergantian dan sesuai minat anak.



Gambar 4
Contoh Merangkai Bentuk Dengan *Buttons Puzzle*

- c. Evaluasi yaitu dengan cara guru mengamati anak saat melakukan kegiatan merangkai bentuk dengan *buttons puzzle* serta menilai hasil unjuk kerja anak.

(c) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, anak diberikan kegiatan menyusun bentuk-bentuk bangunan sederhana dari *buttons puzzle* membentuk lingkaran, segitiga, persegi Kegiatan yang dilakukan diantaranya:

- a. Guru menyiapkan alat dan media yang akan digunakan untuk kegiatan menyusun bentuk-bentuk bangunan sederhana dari *buttons puzzle* antara lain: nampan, berbagai macam *buttons puzzle* (lubang empat, sengkeli dan jepret).
- b. Guru menjelaskan alat dan media yang digunakan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kemudian meminta anak untuk menyusun bentuk-bentuk bangunan sederhana dari *buttons puzzle* membentuk lingkaran, segitiga, persegi yang dilakukan secara bergantian dan sesuai minat anak.



Gambar 5
Contoh menyusun bentuk-bentuk bangunan sederhana dengan *buttons puzzle*

- c. Evaluasi yaitu dengan cara guru mengamati anak saat melakukan kegiatan menyusun bentuk-bentuk bangunan sederhana dari *buttons puzzle* serta menilai hasil unjuk kerja anak.

(d) Pertemuan Keempat

Pada pertemuan keempat, anak diberikan kegiatan menyusun bentuk dari kepingan *buttons puzzle* menjadi bentuk sederhana (bentuk binatang ikan dan jerapah). Kegiatan yang dilakukan diantaranya:

- a. Guru menyiapkan alat dan media yang akan digunakan untuk kegiatan menyusun bentuk dari kepingan *buttons puzzle* antara lain: nampan, berbagai macam *buttons puzzle* (lubang empat, sengkeli, jepret dan shanghai).
- b. Guru menjelaskan alat dan media yang digunakan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kemudian meminta anak untuk menyusun bentuk dari kepingan *buttons puzzle* menjadi bentuk sederhana (bentuk binatang ikan dan jerapah) yang dilakukan secara bergantian dan sesuai minat anak.



Gambar 6
Contoh Menyusun Menyusun Bentuk Dari Kepingan *Buttons Puzzle*
Menjadi Bentuk Sederhana

- c. Evaluasi yaitu dengan cara guru mengamati anak saat melakukan kegiatan menyusun bentuk dari kepingan *buttons puzzle* menjadi bentuk sederhana serta menilai hasil unjuk kerja anak.

(e) Pertemuan Kelima

Pada pertemuan kelima, anak diberikan kegiatan mengurus dirinya sendiri yaitu kegiatan menggunakan baju sendiri. Kegiatan yang dilakukan diantaranya:

- a. Guru menjelaskan media yang digunakan (baju berkancing yang dibawa anak didik), dilakukan melalui permainan dimana anak melakukan kegiatan mengancingkan baju yang dilakukan secara bersama-sama.



Gambar 7
Contoh Mengurus Dirinya Sendiri Yaitu Kegiatan Menggunakan Baju

- b. Evaluasi yaitu dengan cara guru mengamati anak saat melakukan kegiatan mengurus dirinya sendiri yaitu kegiatan mengancingkan baju serta menilai hasil unjuk kerja anak, siapa anak yang paling cepat dan rapi dalam mengancingkan bajunya. Kegiatan selesai semua anak mendapat pujian dan hadiah dari pendidik.

Tabel 4
Jadwal Pelaksanaan Tindakan Siklus I

No	Hari/ Tanggal	Pertemuan	Kegiatan	Alat/Bahan	Tujuan
1.	Senin, 26 November 2018	Pertama	meronce dengan berbagai jenis <i>buttons</i> (kancing lubang empat, kancing sengkeli, kancing shanghai dan kancing jepret)	Nampan Berbagai jenis roncean dari <i>buttons</i> (lubang empat, sengkeli, shanghai dan jepret).	Mengembang kan Keterampilan Motorik Halus
2.	Selasa, 27 November 2018	Kedua	Merangkai bentuk dengan <i>buttons</i> <i>puzzle</i> membentuk garis 	Nampan Berbagai macam <i>buttons puzzle</i> (lubang empat, sengkeli dan shanghai)	Mengembang kan Keterampilan Motorik Halus
3.	Rabu, 28 November 2018	Ketiga	Menyusun bentuk- bentuk bangunan sederhana dari  <i>buttons puzzle</i> membentuk	nampan, berbagai macam <i>buttons</i> <i>puzzle</i> (lubang empat, sengkeli dan jepret).	Mengembang kan Keterampilan Motorik Halus
4.	Kamis, 29 November 2018	Keempat	Menyusun bentuk dari kepingan <i>buttons</i> <i>puzzle</i> menjadi bentuk sederhana (bentuk binatang ikan dan jerapah)	Nampan Berbagai macam <i>buttons puzzle</i> (lubang empat, sengkeli, jepret dan shanghai)	Mengembang kan Keterampilan Motorik Halus
5.	Sabtu, 1 Desember 2018	Kelima	Menggunakan baju	Baju berkancing yang dibawa anak	Mengembang kan Keterampilan Motorik Halus

3) Tahap Observasi

Observasi atau pengamatan dalam upaya perbaikan praktek profesional melalui pemahaman yang lebih baik dan perencanaan tindakan yang lebih kritis. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal

yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan dibekali lembar unjuk kerja yang telah disusun menurut indikator dan digunakan untuk menilai keterampilan motorik halus anak

Observasi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data atau informasi tentang perkembangan keterampilan motorik halus anak. Peneliti bertindak sebagai pengamat dengan berpedoman pada lembar unjuk kerja dan dibantu oleh guru. Pada saat tindakan peneliti mengamati aktivitas sesuai indikator keterampilan motorik halus anak yang telah ditentukan.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti bersama guru kelas meninjau kembali apa yang sudah dilaksanakan, bagaimana hasilnya, apakah sudah mencapai target yang diharapkan atau belum. Jika belum mencapai target maka perlu dicari kelemahan, kekurangan dan perbaikan apa yang harus dilaksanakan dalam merencanakan langkah selanjutnya. Untuk mengetahui hasil dari siklus I ini dilihat dari peningkatan jumlah skor anak, kemudian dihitung berapa besar prosentase perkembangan keterampilan motorik halus anak.

J. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan analisis refleksi. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai subyek penelitian berdasarkan data variabel

yang diperoleh. Analisis data refleksi yaitu membandingkan hasil belajar sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan dengan dengan siklus I dan seterusnya.

Analisis data refleksi dilakukan dengan mengkoordinasikan data hasil observasi yang diperoleh peneliti dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan frekuensi munculnya tingkah laku subyek sebelum dan sesudah dilakukan dengan kegiatan pembelajaran melalui *buttons puzzle* dengan menerapkan pembelajaran kontekstual. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Untuk melihat hasil tindakan yang dilakukan, digunakan studi proporsi nilai rata-rata anak sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan (Sudjana dan Ibrahim, 2001: 129).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase penguasaan

f : Jumlah nilai atau skor yang diperoleh subyek

N : Jumlah skor keseluruhan

K. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian dapat diamati apabila terjadi perubahan berkembangnya keterampilan atau tingkah laku positif pada anak. Maka proses pembelajaran akan dinyatakan berhasil apabila mencapai skor 75% atau lebih (Mulyasa, 2009: 101).

Berdasarkan kesepakatan dengan guru kelas, pengembangan keterampilan motorik halus anak melalui *buttons puzzle* dengan menerapkan pembelajaran kontekstual dikatakan berhasil ketika keterampilan motorik halus anak mencapai 75%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

- a. Keterampilan motorik halus adalah keadaan dimana anak mampu melakukan gerakan melalui otot-otot kecil atau anggota tubuh tertentu dengan kecermatan dan koordinasi yang menggunakan mata dan tangan.
- b. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menekankan proses keterlibatan anak untuk menemukan materi yang tidak mengharapakan anak hanya menerima pelajaran akan tetapi ada proses mencari dan menemukan sendiri materi tersebut sekaligus mendorong anak untuk menemukan hubungan antara materi yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata artinya anak dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman di sekolah dengan kehidupan nyata.
- c. Media *buttons puzzle* adalah suatu alat kecil yang dipasangkan dengan lubang kancing untuk menyatukan dua helai kain yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada anak yang dibuat sedemikian rupa supaya menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat anak sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian data yang diperoleh selama proses penelitian tindakan berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual melalui media *buttons puzzle* untuk mengembangkan

keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Seruni IX Desa Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo mengalami perkembangan yaitu keterampilan motorik halus pada tindakan siklus I mencapai 58,73% meningkat menjadi 81,81% pada tindakan siklus II.

Dalam target keberhasilan yang telah disusun sebelumnya, pembelajaran dikatakan berhasil apabila rata-rata prosentase nilai keterampilan motorik halus anak telah mencapai 75%. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan telah berhasil.

B. Saran

1. Bagi guru

Dalam upaya mengembangkan pembelajaran untuk anak diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran yang bervariasi dengan model-model pembelajaran yang tepat dan media atau kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Lembaga

Hendaknya pihak sekolah menyediakan sarana pembelajaran yang memadai dan mendukung serta bervariasi agar tercipta kegiatan belajar yang kreatif dan inovatif, serta mengupayakan pelatihan bagi guru agar dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih kreatif agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan.

3. Bagi peneliti yang lain

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengangkat kembali permasalahan yang ada dengan model pembelajaran dan media yang berbeda, sehingga dapat ditemukan model dan media pembelajaran yang lain dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiyah, Siti. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta: Erlangga.
- Badar, Al-Tabany. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Bandung: Cahaya Pustaka.
- Dewi, Ni Putu Ika R. 2014. Penerapan Contexttual Teaching and Learning Berbantuan Media Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam Pada Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 Di TK Margarana Tabanan. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Fairuz, 2011. Manfaat Media Puzzle. <https://fairuzel.wordpress.com>. Diakses 5 Juni 2018 Pukul 21.08 WIB.
- Hartanto, 2013. Buku Ajar Media Pembelajaran. <https://hartanto104.files.wordpress.com>. Diakses 5 Juni 2018 Pukul 19.30 WIB.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Ian. 2010. Alat Peraga. <http://ian43.wordpress.com/2010/11/03/perbedaan-media-dan-alat-peraga/#more-754>. (diakses tanggal 10 Desember 2018 pukul 22.50 WIB)
- Juhaeti, E. 2012. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Angka. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan) UPI.
- Juniyanasari & Ujianti. Universitas Pendidikan Ganesha jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini (Volume 3 No. 1-tahun 2015) “Penerapan Pembelajaran Kontekstual Melalui *Cooking Class* Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak” diakses 10 Desember 2018 pukul 22.30 WIB.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Mayke, S.Tedjasaputra. 2005. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- McNeil, Ian. 1990. *An Encyclopaedia of the history of technology*. Taylor & Francis.
- Mulyasa, 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Muhammad. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurhadi. 2009. <https://duniadesisrini.blogspot.com/2017/10/makalah-pembelajaran-kontekstual.html>. Diakses 5 Juni 2018 pukul 22.45 WIB.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI No. 146 Tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, J.W. 2007. *Perkembangan Anak jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2001. *Penelitian dan penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sujiono Bambang, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, S. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syaodih, Ernawulan. 2005. *Bimbingan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yudha & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia Dini TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Zaman & Eliyawati. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini; Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG)*. Bandung: FIP UPI.