PENGARUH MEDIA KOKORU (*COLOUR CARRUGATED PAPER*) TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS

(Penelitian Pada Kelompok B TK Kartika XII-3 Mertoyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Oleh :

Septiana Wahyu Hardiyanti
12.0304.0006

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

2017

PENGARUH MEDIA KOKORU (*COLOUR CARRUGATED PAPER*) TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS

(Penelitian Pada Kelompok B TK Kartika XII-3 Mertoyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Septiana Wahyu Hardiyanti
12.0304.0006

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

2017

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

PENGARUH MEDIA KOKORU (*COLOUR CARRUGATED PAPER*) TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS

(Penelitian Pada Kelompok B TK Kartika XII-3 Mertoyudan Kabupaten Magelang)

Oleh :

Nama : Septiana Wahyu Hardiyanti

NPM : 12.0304.0006

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Magelang, 4 Januari 2017

Dosen Pembimbing I

Dra. Lilis Madyawati, M.Si
NIP. 19640907 198903 2 002

Dosen Pembimbing II

Hermahayu, M.Si
NIDN. 0611098203

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si (Ketua / Anggota) (.....)
2. Hermahayu, M.Si (Sekretaris / Anggota) (.....)
3. Drs. Arie Supriyatna,M.Si (Anggota) (.....)
4. Dra. Indiati, M.Pd (Anggota) (.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Subiyanto, M. Pd
NIP. 19570807198303 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Septiana Wahyu Hardiyanti
NPM	: 12.0304.0006
Program Studi	: Septiana Wahyu Hardiyanti
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengaruh Media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) Terhadap Kemampuan Motorik Halus

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari merupakan hasil penjiplakan (plagiat) terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan dan menerima sanksi berdasarkan aturan di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksa.

Magelang, 4 Januari 2017
Menyatakan

Septiana Wahyu Hardiyanti
NPM. 12.0304.0006

MOTTO

“Masa kanak-kanak adalah saat ideal untuk mempelajari keterampilan motorik”

(Elizabeth B. Hurlock)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadirat Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Orang tuaku (Isjuli dan Suharti) yang selalu melimpahkan doa dan kasih sayang yang tak terhingga, dan selalu memberikan yang terbaik.
2. Teruntuk keluarga besarku yang senantiasa selalu mendoakan dan mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Almamaterku Prodi PAUD UMMagelang.

PENGARUH MEDIA KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS

(Penlelitian Pada Kelompok B TK Kartika XII-3 Mertoyudan, Kabupaten Magelang)

Septiana Wahyu Hardiyanti

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media KOKORU (Colour Carrugated Paper) terhadap kemampuan motorik halus pada anak di TK Kartik XII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang.

Penelitian ini menggunakan *One group pre test- post test design.* Tenik penelitian ini menggunakan total sampling dengan subyek penelitian yaitu seluruh siswa berjumlah 15 siswa kelompok B TK Kartika XII-3 yang memiliki motorik halus rendah dan sedang. Keterampilan motorik halus anak dijabarkan dalam 6 indikator dan 30 item yang diukur menggunakan lembar unjuk kerja. Teknik analisis data menggunakan analisis non parametric *Wilcoxon Match Pairs Test.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media KOKORU memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus pada siswa. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis menggunakan bantuan *SPSS* Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon Z hitung sebesar -3.422^{a} dengan p=0,05 artinya terdapat perbedaan signifikan keterampilan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media KOKORU, hal ini berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimupulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media KOKORU berpengaruh terhadap motorik halus anak. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya siswa yang semula cenderung tidak mampu menggulung benda dengan rapi dan belum mampu membuat suatu bentuk dari KOKORU, menjadi lebih dapat menggunakan kemampuan motorik halus seperti menggunting dan menggulung serta dapat menuangkan ide dan kreasi anak dengan kertas KOKORU.

Kata kunci : *Media KOKORU (Colour Carrugated Paper), Kemampuan Motorik Halus*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media KOKORU Terhadap Kemampuan Motorik Halus".

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang,
2. Drs. Subiyanto, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan UMMagelang,
3. Khusnul Laely, M.Pd., Kaprodi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMMagelang,
4. Dra. Lilis Madyawati, M.Si dan Hermahayu, M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing selama pembuatan skripsi,
5. Dosen serta karyawan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
6. Ibu Karyani, S.Pd, Kepala TK Kartika XIII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian,
7. Sahabat-sahabatku tersayang yang selalu ada dalam setiap perjalanan pengerjaan skripsi ini, dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan ini diterima dengan senang hati. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua, Amin.

Magelang, 4 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENEGASAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAMAN PERNYATAAN v
HALAMAN MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
ABSTRAKSI viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
A. Media KOKORU (*Coluour Carrugated Paper*) 8
B. Kemampuan Motorik Halus 17
C. Pengaruh Permainan Kokoru Terhadap Keterampilan Motorik Halus 45
D. Kerangka Berfikir 46
E. Hipotesis 48
BAB III METODE PENELITIAN 49
A. Desain Penelitian 49
B. Subyek Penelitian Dan Karakteristik Subyek..... 51

C. Identifikasi Variabel 51
D. Definisi Operasional 52
E. Metode Pengumpulan Data 53
F. Tahap Penelitian 53
G. Uji Validitas..... 57
H. Teknik Analisis Data 57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 58
A. Hasil Penelitian 58
B. Uji Hipotesis Penelitian 64
C. Pembahasan 68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 71
A. Kesimpulan 71
B. Saran 72
DAFTAR PUSTAKA 74
LAMPIRAN 75

DAFTAR TABEL

TABEL		Halaman
1	*One Group Pre-test-Post-test Design*	49
2	Hasil Pengukuran Awal Keterampilan Motorik Halus Kemampuan Motorik Halus	59
3	Nilai Terendah, Nilai Tertinggi dan Mean Pengukuran Awal	60
4	Hasil Pengukuran Akhir.....	61
5	Nilai Terendah, Nilai Tertinggi Dan Mean Pengukuran Akhir.....	62
6	Perbandingan Pengukuran Awal Dan Akhir Kemampuan Motorik Halus	63
7	Uji Tes Wilcoxon Signed Rank Test	64

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR Halaman

1 Kerangka Berfikir 47

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN Halaman

1 Surat Ijin Penelitian dan Keterangan Penelitian 78

2 Indikator Dan Item Penelitian 82

3 Jadwal Pelaksanaan 84

4 Hasil Pre-Test Dan Post-Test 109

5 Hasil Perhitungan *Wilcoxon* 142

6 Dokumentasi Foto 144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal Hasan (2009: 15).

Dalam penggolongan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu melalui jalur pendidikan formal dan nonformal seperti Taman Kanak Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), Kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat (Depdiknas, USPN, 2004:4). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD, meliputi 5 aspek pengembangan yaitu, nilai moral agama, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Salah satu pengembangan tersebut terdapat di dalam bidang pengembangan fisik motorik, terutama motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot jari tangan, otot muka, terutama yang melibatkan otot tangan dan jari.

Menurut Sujiono (2008:125) menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan

dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakkan pergelangan tangan yang tepat.

Menurut Corbin (dalam Sumantri, 2005:48), perkembangan motorik halus adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi.

Sumantri (2005:143) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencangkup pemanfatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin, misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan motorik halus anak adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu khususnya pada jari jemari dan otot kecil pada tangan yang mana dalam perkembangannya dipengaruhi beberapa aspek diantaranya aspek kognitif, aspek asosiatif dan aspek autonomus.

Untuk merangsang perkembangan motorik halus pada anak, guru maupun orang tua tidak jarang memberikan stimulasi baik berupa kegiatan sederhana di rumah maupun melalui media. Salah satu media yang dapat digunakan adalah KOKORU . Dengan menggunakan media ini dan dikemas melalui permainan membentuk benda, dapat melatih keterampilan motorik halus pada anak. Keterampilan yang dapat berkembang melalui permainan ini

adalah keterampilan memegang benda, membedakan permukaan halus dan kasar, menggunting, melipat, menggulung benda, menempel, dan membangun suatu bentuk dari susunan KOKORU.

Namun sangat disayangkan di lapangan, pemberian stimulasi motorik halus pada anak sering dilakukan setengah-setengah dalam arti tidak memberikan stimulasi secara berulang. Pemberian stimulasi yang tidak *continue* akan berakibat terhadap lemahnya perkembangan motorik halus anak. Apabila motorik halus anak lemah akan mengganggu proses belajar dan bermainnya, perkembangannya terhambat, dan lainnya.

Dalam rangka menstimulasi motorik halus anak sejak dini guru di sekolah banyak menerapkan metode salah satunya dengan memberikan permainan dan pembelajaran yang di dalamnya tergabung unsur pengembangan motorik halus anak seperti kegiatan mewarnai, menulis dan menebalkan huruf, menggambar, menjahit, menempel kolase, *finger painting*, dan lainnya. Namun dapat terlihat pada kebanyakan sekolah beberapa kegiatan dilakukan monoton tidak bervariatif dan tidak mencoba menggunakan alat alat baru atau media baru untuk menarik minat anak dalam belajar. Sering sekali dijumpai, kegiatan motorik halus anak yang selalu diberikan adalah menulis, menggambar dan mewarnai.

Memberikan stimulasi seperti menulis dan mewarnai memang diperlukan, namun kegiatan lain yang harusnya sering distimulasi juga perlu diulang agar kemampuan motorik yang halus lainnya dapat terjamah pula seperti menggunting, melipat, menempel dan menggulung benda juga

tentunya harus seimbang dilakukan. Banyak ahli dan peneliti yang terus menggali informasi tentang pengembangan stimulasi motorik halus melalui media media baru, salah satunya dengan KOKORU ini. Beberapa penelitian artikel dan jurnal telah mempublikasikan pengaruh media KOKORU ini untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Salah satunya yaitu (Roselina: 2015) dengan judul Penelitian Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media KOKORU dan (Syufana:2016) dengan judul penelitianPengaruh Metode Resitasi Bermedia Kokoru Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri Anak Kelompok B. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan KOKORU sebagai media untuk melatih motorik halus anak yang dipusatkan pada kegiatan menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting, menggulung, melipat dan menempel.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di lokasi penelitian, yaitu di TK KARTIKA XII-3 Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Secara keseluruhan pembelajaran yang berhubungan dengan motorik halus sudah baik, hanya saja ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam koordinasi mata dan tangan. Khususnya dalam kegiatan menggunting, melipat dan menempel masih kurang dan sebagian masih memerlukan bantuan guru. Kecilnya gambar yang harus dipotong dan area menempel yang sempit membuat anak mengalami kesulitan dalam mengerjakannya. Hal seperti ini membuat anak kurang tertarik karena media yang digunakan masih sederhana dan belum memanfaatkan media lain sebagai pengganti media tersebut. Misalnya menggunting, melipat dan menempel

hanya menggunakan media kertas lipat dan buku gambar saja, pada Lembar Kerja Siswa yang sudah tersedia, dan pada majalah. Hal ini sering kali membuat anak merasa bosan, dapat terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung anak cenderung pasif dan kurang optimal dalam bermain kertas. Hal-hal seperti itulah yang membuat anak kurang tertarik dengan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus. Penyebabnya adalah kegiatan seperti menggunting, menggulung kertas, menempel, melipat, jarang dilaksanakan sehingga anak kurang terstimulasi dan selain itu, media yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus kurang bervariasi.

Demi tercapainya aspek perkembangan anak, guru dan peneliti akan membantu anak-anak TK KARTIKA XII-3 Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan melipat, menempel, menggunting dan menggulung dengan berbagai bahan/ media pembelajaran yang lebih menarik seperti: menggunakan kertas KOKORU untuk melatih motorik halusnya dengan mengkoordinasikan jari jemari tangan dan mata. Maka Pendidik di TK KARTIKA XII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang juga akan membantu anak untuk meningkatkan keterampilan fisik motorik halus anak dalam melatih dan mengenalkan gerakan-gerakan motorik kasar dan motorik halus anak, untuk kemampuan mengelola dan mengkontrol gerakan tubuh agar anak dapat melatih kekuatan tubuh dan keterampilan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah media KOKORU (*Colour Corrugated Paper*) berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus?

C. Tujan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh media KOKORU (*Colour Corrugated Paper*) Terhadap Kemampuan Motorik Halus.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi lembaga PAUD

   Memberikan masukan kepada lembaga sekolah tentang pencapaian tahap pekembangan motorik halus siswa dalam kurikulum dan visi misi sekolah yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah.

2. Manfaat bagi pendidik PAUD

   Memberikan masukan kepada guru tentang pendampingan modivikasi perkembangan motorik khususnya pada motorik halus di sekolah melalui pembelajaran dengan media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*), sehingga dapat mengajar siswa secara efektif dan efisien.

3. Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam perkembangan anak usia dini khususnya pada peningkatan motorik halus anak dan bagaimana memberikan stimulasi motorik halus yang tepat pada anak melalui pembelajaran dengan media KOKORU. Penelitian ini juga bisa menjadi bahan diskusi dalam mata kuliah permasalahan anak usia dini. Serta bisa menjadi bahan penelitian yang relevan untuk penelitan-penelitian selanjutnya tentang permasalahan anak usia dini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media KOKORU (*Color Corrugated Paper*)

1. Pengertian KOKORU (*Color Corrugated Paper*)

KOKORU yaitu kertas bergelombang warna-warni yang dapat digunakan untuk membuat objek 3 dimensi maupun 2 dimensi dengan cara melipat, menggulung, menggunting dan menempel (blogKOKORU.co.id). Permainan ini dapat dikatakan sebagai perpaduan antara 3M (Melipat, Menggunting, Menempel) dan origami. Media ini dirancang untuk menstimulus motorik halus anak usia dini. Hali ini dapat ditinjau dari kegiatan yang terangkai di dalam permainan tersebut. Media KOKORU ini dikemas dengan maksud melatih keterampilan khususnya pada menggunting, melipat, menggulung, menempel, koordinasi mata, dan kreativitas dalam menciptakan suatu bentuk. Dalam penciptaan bentuk KOKORU mengharuskan kita untuk berkonsenterasi terutama dalam hal menggulung. Karena gulungan yang dihasilkan terkadang harus rapat dan ada pula beberapa bentuk gulungan yang harus digulung secara renggang. Teknik dasar KOKORU yaitu menggulung dan melipat pun harus dikuasai sebagai langkah awal belajar membuat kerajinan KOKORU.

Menurut Pamadhi (2008;7.7) menyebutkan bahwa, " Kegiatan menggunting merupakan suatu kegiatan menggunakan alat yang bertujuan melatih keterampilan anak melalui menggunting gambar dan melatih sikap anak terhadap yang ia lakukan dan tata cara yang harus dijalankan".

Sejalan dengan pendapat Pamadhi, dalam hal ini menggunting merupakan suatu keterampilan yang harus dikuasai anak usia dini sebelum beranjak ke jenjang sekolah dasar. Sebagai soft skil yang harus dikuasai keterampilan ini harusnya dilatih setiap saat. Semakin terampil dan rapi anak dalam menggunting maka semakin bagus kemampuan motorik halusnya.

Menurut Sumanto, (2006: 97) melipat adalah suatu teknik berkarya seni/ kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya yang baru atau inovasi. Melipat merupakan suatu teknik berkarya demi menghasilkan bentuk benda baru yang memiliki fungsi dan nilai estetika sehingga dapat dinikmati setiap orang dalam bentuk suatu seni melipat. Seni melipat merupakan salah satu jalur pengembangan keterampilan motorik halus yang dikemas dalam bentuk lipatan, baik lipatan sederhana maupun lipatan yang rumit yaitu seni melipat dengan konsentrasi tinggi dan teknik rumit yang dilakukan para ahli melipat (*Origami Artist*). Pada pengembangan motorik halus khususnya teknik melipat ini biasa diberikan sejak dini pada jenjang PAUD. Yang diberikan secara ringan melalui beberapa teknik sederhana dalam melipat kertas segi 4 berwarna.

Menggulung menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Damayanti ; 2015) berarti melipat benda berbentuk lembaran menjadi berbentuk bulat panjang atau pendek. Sesuai dengan pengertian KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dalam hal ini menggulung merupakan

teknik penting dalam menciptakan benda dari media KOKORU. Selain itu menggulung merupakan teknik yang digunakan untuk mengasah keterampilan jari jemari dan tangan dalam menggulung suatu benda. Khususnya media KOKORU ini banyak teknik dasar didominasi dengan menggulung. Seni menggulung ini di Jepang sudah terkenal sejak sebelum seni melipat berkembang. Sedangkang di Eropa seni menggulung benda terutama kertas untuk dinikmati bentuk estetikanya ini disebut dengan seni Quiling Paper.

Menurut Pamadhi (2008) juga menambahkan menempel merupakan kegiatan lanjutan dari menggunting. Menempel ini adalah *finishing* dari kegiatan 3M (Melipat, Menggunting, Menempel), karena apabila proses penempelan ini telah selesai dilakukan maka berakhirlah kegiatan 3M (Melipat, Menggunting, Menempel)". Hal ini sesuai dengan Pamadhi (2008) yang menambahkan bahwa proses menempel adalah tahapan akhir dalam proses menggunting dan melipat. Proses menempel adalah proses merangkai atau menjadikan potongan tiap kertas atau bahan lain menjadi suatu kesatuan bentuk sehingga bentuk akhir pada proses dapat dinikmati seni ekstetikanya. Menempel pada media kertas sangat sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari dan juga pada pembelajaran di PAUD. Belajar menempel dapat melatih anak dalam menempatkan potongan kertas yang sesuai dengan polanya atau melatih kognitif anak dalam perkiraannya ketika menempelkan potongan satu dengan potongan lainnya yang tepat.

Dari berbagai penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media KOKORU adalah media yang ditujukan untuk merangsang motorik halus anak usia dini khususnya pada kemampuan melipat, menggulung, menggunting, dan menempel dengan media kertas bergelombang dan berwarna.

2. Sejarah Media KOKORU (Color Corrugated Paper)

Menurut Suryani (2014:10) dalam skripsi Roselina KOKORU merupakan kertas yang bergelombang dan memiliki aneka warna. Bentuk kokoru seperti kardus yang bergelombang dan berwarna coklat. Bedanya kokoru mempunyai banyak warna dan menarik. Dalam skripsi Adris 2008 sejarah pleated paper (kertas bergelombang) pertama kali ditemukan pada pertengahan abad yang ke 19 di Jepang. Pada masa itu kertas bergelombang ini hanya dipergunakan pada industri dan pabrik dalam pengemasan barang. Seiring dengan berkembangnya kemajuan jaman dan inovasi baru lahirlah sebuah karya baru sebagai pemanfaatan lebih terhadap kertas packaging ini yang diberi nama KOKORU (*Color Corrugated Paper*) atau kertas gelombang ini adalah salah satu jenis kertas yang diproduksi untuk kepentingan kreasi tidak hanya bagi anak-anak tapi bagi yang berusia dewasa pun banyak yang menggunakan. Anak-anak biasa menggunakan produk ini untuk kreasi-kreasi kartu, scrapt book dan kreasi unik yang lainnya. Sedangkan pada usia dewasa kertas ini biasa digunakan dalam desain arsitektur, paper craft, dan lain-lain.

KOKORU ini terdiri dari 3 seri produk KOKORU digolongkan berdasarkan bentuk dan warnanya. *Hachi* adalah kertas dengan ukuran lembaran A4 sedangkan KOKORU *Ichi* merupakan kertas Strip yang berisi 56. Sedangkan KOKORU jika digolongkan menurut warnanya adalah *Ichi* dan *Hachi* merupakan kertas yang tersedia dalam delapan warna dasar, yaitu biru, hijau, hitam, putih, merah, oranye, gold dan kuning. Tipe kedua adalah *Ichiro* dan *Hachiro* yaitu kertas KOKORU yang memiliki warna-warna gelap seperti hitam, coklat, krem, kuning, hijau tua, merah, ungu tua dan biru tua. Tipe terakhir adalah kertas KOKORU *Ichigo* dan *Hachigo* yaitu terdiri dari delapan warna pastel antara lain abu-abu, putih, krem, kuning muda, hijau muda, biru muda, ungu muda dan pink. Karena keunikannya yang baru baru ini, tak jarang banyak orang yang penasaran dan antusias dalam belajar seni menggulung kertas bergelombang ini. Antusias terhadap kertas KOKORU ini pun sangat baik dimasyarakat. KOKORU sangat mudah sekali untuk dibentuk menjadi kreasi lucu, indah dan menarik karena memiliki tekstur yang berbeda dengan kertas biasanya, teknik dasar untuk membentuk kreasi KOKORU ini hanyalah dengan menggulung, menggunting, melipat dan menempel, sehingga anak lebih mudah untuk berkreasi dan meningkatkan kreativitas anak serta dengan warnanya yang beragam dapat menarik minat anak.

KOKORU ini dikembangkan pertama kali di Indonesia yaitu oleh PT. Sinar Mas yang selanjutnya diperkenalkan ke berbagai daerah di

Indonesia sejak tahun 2008 (dalam Sufyana; 2015). Melihat peluang bisnis dari kertas kardus pembungkus barang yang hanya berwarna coklat saja, PT. Sinar Mas memiliki ide untuk memodifikasinya menjadi berwarna warni dan diperhalus tampilannya, sehingga kertas bergelombang ini dapat dipergunakan untuk menciptakan suatu produk yang memiliki nilai seni. Media KOKORU ini perlahan muncul dan mendunia secara perlahan namun pasti, telah banyak para pembuat KOKORU handal dengan beberapa teknik yang mereka kembangkan sendiri.

Perkembangan seni dengan media KOKORU ini di beberapa belum begitu diminati di negara-negara lain, namun inilah yang menjadi motivasi para *KOKORU Artist* untuk memperkenalkan produk Indonesia ini sehingga dapat dikenal dunia seperti halnya seni melipat Origami. Inisiatif ini menggerakan para *KOKORU Artist* untuk memberikan pelatihan kepada guru dan tenaga pendidik sehingga dapat memanfaatkannya sebagai salah satu permainan yang wajib dicobakan pada anak. Permainan kontruktivisme dengan KOKORU ini telah gencar dipraktikkan di beberapa lembaga anak usia dini baik di dalam negeri. Pemberian stimulus kreativitas dan motorik halus melalui permainan membentuk dari kertas KOKORU ini merupakan *trend* pada dunia seni dan dunia pendidikan karena secara langsung anak dapat belajar beberapa teknik membentuk suatu benda sesuai dengan imajinasi mereka dengan hanya menguasai beberapa teknik dasar saja. Tak hanya itu, upaya untuk memamerkan seni baru kontruktivisme di Indonesia ini, telah diadakan

beberapa pameran dan pelatihan bagi umum dan pendidik khususnya pada pendidik anak usia dini untuk perkembangan seni KOKORU dan tahapan dalam teknik pemberian pembelajaran melalui media KOKORU ini kepada siswa anak usia dini. Sayangnya, pemberian stimulasi pembelajaran melalui media KOKORU ini hanya dilakukan beberapa kali saja dengan model KOKORU yang terbatas, atau belum mencoba model lain agar lebih dapat menarik minat belajar anak.

3. Manfaat Media KOKORU (*Color Corrugated Paper*)

Manfaat dari media kertas KOKORU ini adalah (Roselina:2015) :

a. Dapat melatih motorik halus pada kegiatan 3 M (melipat, menggunting, dan menempel)

Dalam media KOKORU ini teknik dasar yang harus dikuasai anak adalah menggulung, menggunting, melipat dan menempel. Kegiatan ini sangat bagus untuk melatih motorik halus anak dengan satu permainan ini sudah dapat mengembangkan beberapa keterampilan motorik halus yang dikemas dalam 1 media KOKORU

b. Melatih kekuatan jari jemari dalam menggulung kertas

Dengan media KOKORU ini anak akan lebih fokus pada koordinasi mata dan juga tangannya khususnya pada jari jemari. Karena dalam kegiatan menggulung ini perlu diperhatikan kerapatan dan kerenggangan kertas sehingga ketika dibentuk dan ditempel menjadi sebuah bulatan yang sempurna.

c. Melatih anak mengenali warna melalui kertas yang warna warni

Dengan media KOKORU ini anak akan belajar mengenali warna, membedakan warna terang *calm*, gelap serta cerah mencolok yang tersedia dalam seri KOKORU yang berbeda.

d. Melatih anak dalam mengenali permukaan kasar dan halus

Dalam media KOKORU ini anak akan belajar mengenali permukaan kasar dan halus yang tentunya dapat menstimulus motorik halusnya. Pada kertas KOKORU terdapat dua permukaan yaitu satu permukaan bergelombang dan satu permukaan halus dan rata.

e. Melatih imajinasi anak dalam menciptakan KOKORU nya sendiri

Dengan media KOKORU ini anak dapat mewujudkan daya imajinasinya dalam bentuk 3D (3 Dimensi) dan berlatih keterampilan konstruktif dengan kertas yang bertekstur dan berwarna warni.

4. Tujuan Media KOKORU (Color Corrugated Paper)

Beberapa tujuan diciptakannya kertas KOKORU adalah (Roselina:2015):

a. Sebagai seni kerajinan dan budaya baru di dunia seni konstruktif

KOKORU bertujuan untuk memperkenalkan seni kerajinan tangan dan seni konstruktif sederhana baru di Indonesia yang baru saja dirintis pada tahun 2008 serta diharapkan dapat menjadi budaya baru seperti halnya seni origami.

b. Memperkenalkan modifikasi seni 3 M (Melipat, Menggunting, dan Menempel) serta menggulung melalui media kertas yang berbeda

KOKORU bertujuan memodifikasi seni melipat, menggunting dan menempel serta seni menggulung yang diterapkan pada kertas bergelombang dan berwarna. Jika ditilik lebih jauh seni ini merupakan pengembangan dari seni melipat, menggunting, menempel dan menggulung yang dikemas menjadi satu untuk membuat bentuk 3D (3 Dimensi) dengan bantuan lem untuk merekatkan bagian gulungan kertas dan helai kertasnya.

c. Sebagai salah satu upaya pemanfaatan kertas pelapis barang atau *kertas packing*

KOKORU bertujuan untuk pemanfaatan lebih kertas pembungkus barang / *packing paper* yang biasanya hanya berwarna cokelat seperti kardus menjadi bervarian warna dan ukuran sehingga menarik unuk dijadikan suatu kreasi seni kerajinan.

d. Menambah nilai jual kertas packing

KOKORU bertujuan bisnis memberikan nilai jual kertas *packing* menjadi lebih tinggi. Usaha PT. Sinar Mas memperkenalkan produk baru ini disambut hangat oleh masyarakat di Indonesia. Dengan adanya inovasi *kertas packing* menjadi media KOKORU ini, banyak masyarakat yang ingin mencoba dan lebih menekuni profesi sebagai *KOKORU Artis* atau seseorang yang bergelut di bidang seni melipat dan KOKORU.

B. Kemampuan Motorik Halus

1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Menurut Sujiono (2008:12.5) menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakkan pergelangan tangan yang tepat. Keterampilan motorik halus merupakan komponen yang mendukung pengembangan yang lainnya seperti pengembangan kognitif, sosial dan emosional anak. Pengembangan kemampuan motorik yang benar dan bertahap akan meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga dapat terbentuk kemampuan kognitif yang optimal.

Keterampilan motorik tersebut merupakan suatu keterampilan umum seseorang yang berkaitan dengan berbagai keterampilan atau tugas gerak. Dengan demikian keterampilan motorik adalah keterampilan gerak seseorang dalam melakukan penunjang dalam segala kegiatan. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak.

Dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakan seluruh tubuh atau sebagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari kemampuan motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat.

Pendapat dari Yamin & Sanan (2010:128), yang menyatakan bahwa, perkembangan motorik halus adalah dasar setiap individu untuk mencapai kematangan dalam aspek perkembangan lainnya. Hal ini benar adanya apabila kematangan suatu aspek belum berkembang atau terhambat maka tidak menutup kemungkinan adanya hambatan pada tahap pencapaian perkembangan lainnya pada anak.

Magill (dalam Sumantri, 2005: 143) keterampilan ini melibatkan koordinasi *neuromuscular* (syaraf otot) yang memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk berhasilnya keterampilan ini. Keterampilan jenis ini sering disebut sebagai 11 keterampilan yang memerlukan koordinasi mata dan tangan, (*hand-eye coordination*). Menulis, menggambar, menggunting, bermain piano adalah contoh-contoh keterampilan tersebut.

Menurut Magill menjelaskan bahwa berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerakan, keterampilan motorik dibagi menjadi dua sebagai berikut:

a. Keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*)

   Keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar. Tujuan akan kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting, akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang penting untuk penampilan keterampilan dalam tugas ini. Contoh dari keterampilan gerak kasar yaitu berjalan, melompat, melempar dan meloncat.

b. Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*)

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol dari otot-otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum, keterampilan ini meliputi koordinasi mata dan tangan. Keterampilan ini membutuhkan derajat tinggi dari kecermatan gerak untuk menampilkan suatu keterampilan khusus dalam level tinggi dalam kecakapan. Contohnya yaitu menulis, melukis, menjahit, membentuk menggunakan media platisin, dan mengancingkan baju. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin seperti, bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, meraba permukaan benda, menggunting, melipat, menempel dan lainnya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah keterampilan yang dimiliki setiap orang pada bagian jari jemari, pergelangan tangan, yang membutuhkan kecermatan mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata. Kecermatan dan ketepatan ini dibutuhkan untuk untuk melakukan beberapa aktivitas seperti menulis, meremas, menggambar, menggulung, menggunting, atau memegang benda seperti menjimpit, melipat, dan lain-lain. Pentingnya motorik halus ini diasah sejak dini adalah agar kelak anak menjadi terasah dan terbiasa

dalam menggunakan anggota tubuhnya terutama pada bagian motorik halusnya agar berguna bagi kehidupannya.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil kesimpulan bahwa keterampilan motorik halus adalah keterampilan anak yang merupakan kemampuan untuk menggerakan otot-otot halus pada jari tangan dan koordinasi mata untuk melakukan kegiatan seperti menggunting, melipat, menempel dan menggulung.

2. Aspek Perkembangan Kemampuan Motorik Halus

Dalam buku Balita dan Masalah Perkembangannya 2001 (dalam Jumiarsih 2011) secara umum ada tiga aspek tahap perkembangan keterampilan motorik anak usia dini, yaitu :

a. Tahap Kognitif

Pada tahap kognitif, anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerakan tertentu. Pada tahap ini,dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu.

Hal ini akan terlihat pada anak ketika pertama kali melihat kertas KOKORU dan memperhatikan demonstrasi dari guru tentang cara membuat dan merangkainya.

b. Tahap Asosiatif

Pada tahap asosiatif, anak banyak belajar dengan cara coba-coba kemudian meralat *(trial and error*) olahan pada penampilan atau

gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali di masa mendatang. Tahap ini adalah perubahan strategi dari tahapan sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.

Hal akan terlihat ketika anak yang sebelumnya hanya memperhatikan penjelasan menjadi timbul keinginan untuk mencoba dan mempraktikan sendiri walaupun hasilnya belum begitu bagus, tetapi anak masih mau mencoba hingga dia bisa menghasilkan suatu bentuk dalam imajinasinya menjadi bentuk nyata 3 dimensi.

c. Tahap Autonomous

Pada tahap autonomous, gerakan yang ditampilkan anak merupakan respons yang lebih efesien dengan sedikit kesalahan. Anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.

Hal ini akan terlihat ketika anak praktik beberapa anak akan mengalami kesulitan dalam kegiatan yang diberikan guru. Namun tak jarang juga anak yang telaten dan hati-hati demi kerapian tugas yang diberikan. Hal ini membutktikan bahwa anak yang berhati-hati sudah dapat memperkirakan dan mengontrol koordinasi mata dan tangan yang bagus.

Dalam hal ini, kemampuan pada anak- anak tertentu memberikan latihan tidak selalu dapat membantu memperbaiki kemampuan motoriknya. Dikarenakan ada anak yang memiliki masalah pada susunan syarafnya sehingga menghambatnya melakukan keterampilan motorik

tertentu. Seiring dengan penerapan metode yang tepat dan kematangan syaraf serta latihan yang *intens* akan membuat anak menjadi terlatih sehingga kemampuannya akan berkembang seiring dengan kematangan aspek perkembangannya.

3. Faktor Perkembangan Kemampuan Motorik Halus

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam perkembangan motorik halus anak usia dini. Kartini Kartono (1995:21) dalam Jurnal Wardoyo, mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut:

a. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)

Faktor hereditas merupakan faktor yang diwariskan dari kedua orang tuanya kepada anak. Apabila orang tua memiliki cacat tubuh bawaan dari orang tuanya atau yaitu gen yang cacat maka tidak menutup kemungkinan faktor hereditas tersebut akan menurun kepada generasi seterusnya.

b. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi psikis.

Faktor lingkungan juga berperan dalam perkembangan motorik anak, karena lingkungan yang mendukung akan mendorong motorik anak untuk berkembang lebih pesat. Namun jika lingkungan di sekitar anak tidak mendukung, acuh, bahkan tidak memperhatikan perkembangannya dapat

berakibat pada telatnya perkembangan motorik atau bahkan tidak berkembangnya motorik anak.

Kepedulian dan keacuhan lingkungan terhadap anak tidak hanya mempengaruhi motorik halusnya saja tetapi juga dapat mengganggu fungsi organ lain seperti pertumbuhan badan, kesehatan, tinggi dan berat badan anak dan lain-lain.

Selain itu lingkungan juga dapat mempengaruhi fungsi psikis seorang anak. Lingkungan yang mendukung dan mendorong minat anak akan membentuk psikis yang terjaga dan seimbang. Namun ketika lingkungan membentuk anak dengan kekerasan, sifat acuh, tidak peduli, maka akan menghasilkan psikis anak dengan beban mental tersendiri yang dapat menyebabkan ketidak seimbangan psikis seorang anak atau gangguan psikis lainnya.

c. Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Anak merupakan subjek yang bebas, tidak bisa terkekang dan memiliki sifat emosi. Sebagai orang tua dan lingkungan sekitar hendaknya para orang dewasa paham akan hal ini, namun sering kita jumpai banyak orang tua yang terlalu mengkekang anaknya untuk mengeksplor diri dengan lingkungan ataupun hal-hal yang baru menurut anak. Sikap

orang tua yang *over protectiv* juga dapat mempengaruhi perkembangan anak, terutama pada perkembangan motoriknya. Terkadang orang tua takut ketika anak bereksplorasi dengan tanah, cacing, dan barang yang dianggap menjijikkan namun kenyataannya dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi anak.

Rumini dan Sundari (2004:24-26) dalam Jurnal Wardoyo mengemukakan bahwa faktor–faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus atara lain :

a. Faktor Genetik

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

Faktor genetik yang bagus akan menurun pada generasi penerusnya atau keturunannya kelak. Ketika gen yang mewarisi kekuatan otot yang kuat dan syaraf yang baik, maka akan membentuk perkembangan motorik anak yang baik. Gen ini akan semakin bagus dan kuat ketika diimbangi dengan perawatan dan pemeliharaan yang tepat, seperti pemberian asupan gizi yang bagus untuk pertumbuhan serta latihan yang *intens* untuk membentuk motorik anak agar semakin berkembang pesat.

b. Faktor kesehatan pada periode prenatal

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

Kesehatan dan keselamatan janin ketika dalam kandungan merupakan salah satu hal terpenting dalam fase prenatal. Dalam fase ini perempuan hamil harus menjaga kondisi fisiknya agar selalu bugar dan sehat. Tidak hanya itu hal lain yang perlu dipantau adalah asupan gizi untuk bayi dan keselamatan bayi untuk meminimalisir keadaan bayi dengan gizi buruk atau keracunan pada bayi. Hal-hal ini sangat diperhatikan mengingat dampak yang akan dialami anak ketika mengalami kurang gizi atau keracunan karena dapat berakibat pada perkembangan dan pertumbuhan janin. Tidak hanya itu faktor ini juga penentu seorang anak kelak mengalami cacat fisik atau mental, misalnya motorik yang bermasalah atau kognitif yang bermasalah.

c. Faktor kesulitan dalam melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat *vacuum*, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

Proses kelahiran anak juga merupakan salah satu faktor penentu seorang anak memiliki perkembangan motorik yang baik atau tidak. Banyak kasus terjadi ketika tahap melahirkan dan sang ibu mengalami kesusahan akan dibantu dengan alat bantu seperti vacum. Tanpa kita sadari, melahirkan dengan dibantu alat seperti ini dapat menjadikan bayi mengalami kerusakan otak yang mana akan memperlambat perkembangannya kelak. Anak dengan perkembangan yang terhambat akan kesulitan ketika melakukan segala hal dengan mandiri, misalnya anak kesusahan memegang pensil dengan benar dikarenakan syaraf tangan anak sangat lemah, atau anak dengan konidisi kidal karena tangan dan syaraf tangan kanan tidak dapat digunakan. Hal ini kemungkinan besar terjadi ketika sang ibu melahirkan penanganannya kurang tepat.

d. Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik bayi. Kesehatan dan gizi merupakan salah satu hal yang sangat pokok dan tidak dapat diabaikan begitu saja. Gizi yang baik akan mempengaruhi kesehatan ibu dan bayi, sehingga pembentukan sel dan perkembangannya mengalami kelancaran atau tidak adanya hambatan. Gizi yang harus terpenuhi untuk membentuk

perkembangan otak anak, tiggi badan anak, motorik anak sangatlah penting dan perlu diperhatikan.

Memberikan anak makanan yang sehat dengan gizi seimbang perlu dilakukan terutama pada masa-masa *golden age* ketika pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang pesat. Sehingga kelak menjadi anak dengan perkembangan dan pertumbuhan yang bagus baik fisik maupun psikisnya.

e. Rangsangan

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

Rangsangan khususnya pada bayi sangat perlu dilakukan. Hal ini dapat mendeteksi sedini mungkin akan penyimpangan pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu rangsangan sangat diperlukan untuk mematangkan syaraf-syaraf bayi sehingga dapat mencapai tahap perkembangan sesuai dengan usianya.

Rangsangan yang berfungsi pada kemampuan motorik halus pada bayi dapat dilakukan dengan cara-cara sederhana seperti membiasakan menggenggam benda, meremas benda, memegang benda, memukul benda dengan alat dan lainnya.

f. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.

Perlindungan yang berlebihan pada anak akan mengakibatkan anak menjadi tidak berkembang kemampuan motoriknya. Seperti ketika anak dilarang menaiki anak tangga, bermain dengan tanah dan cacing, dan hal lainnya yang dianggap membahayakan bagi anak. Hal yang dianggap membahayakan bagi anak sesungguhnya adalah sarana bagi anak untuk bereksplorasi dan belajar sendiri. Jika orang tua terlalu melindungi anak dan bahkan tidak memberikan ruang gerak pada anak akan mengakibatkan anak menjadi tidak berkembang secara motoriknya namun juga psikisnya, contoh : anak akan jijik dengan cacing dan tanah serta merasa kotor, anak menjadi tidak mandiri, anak selalu takut untuk mencoba dan lainnya.

g. Prematur

Kelahiran sebelum masanya disebut prematur biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak. Anak yang terlahir dalam kondisi prematur akan menjadikan

perkembangannya melambat, baik dari segi perkembangan motorik atau psikis anak.

Kelahiran premature merupakan kelahiran sebelum waktu melahirkan terjadi. Banyak kasus yang menyebutkan bahwa kelahiran prematur berimbas pada perkembangan anak. hal ini dikarenakan pembentukan organ yang belum sempurna namun janin sudah terlahir. Terkadang ketidak sempurnaan organ ini yang membuat pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis anak menjadi terhambat. Tak jarang anak prematur dengan cacat fisik atau ketidak sempurnaan organ dalam tidak berkmbang dengan baik fisik dan motoriknya.

h. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, social, mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya. Dalam hal ini anak usia dini yang mempunyai kelainan bawaan, kelainan yang berasal dari dalam diri anakmaupun kelainan yang berasal dari luar anak pasti berimbas pada perkembangannya.

Kelainan intern dapat berupa cacat fisik ataupun penyakit dari dalam tubuh yang membuat anak tidak bebas dalam melakukan sesuatu sehingga menghambat anak untuk bereksplorasi dan mencoba hal-hal baru. Anak yang tidak mengeksplor kemampuannya akan tertinggal jauh

kemampuannya dibandingkan kawan-kawan sebayanya yang sudah mencoba beberapa hal-hal baru.

Kelainan ekstern dapat berupa tekanan dari lingkungan yang mengakibatkan psikis anak tertekan, trauma, bahkan menjadikan sosok anak yang penakut, agresif, minder, menarik diri dari lingkungannya. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada perkembangan anak khususnya pada perkembangan motorik anak dan perkembangan yang lainnya.

i. Kebudayaan

Peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga. Peraturan yang berlaku pada setiap negara berbeda-beda dikarenakan latar belakang budaya yang membedakan suku dan ras. Kebudayaan yang beraneka raga ini akan berimbas pada pola asuh dan pembiasaan yang berlaku di daerah setempat.

Pola asuh dan pembiasaan yang mendidik anak usia dini untuk melatik motoriknya dengan baik dapat terlihat pada beberapa daerah misalkan di Jawa terdapat permainan dakon/ congklak yang melatih keterampilan menggenggam yang merupakan salah satu contoh kemampuan motorik halus.

Nur (2005: 56-57) dalam Jurnal Wardoyo menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kualitas perkembangan anak ditentukan oleh :

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri yang meliputi pembawaan, potensi, psikologis, semangat belajar serta kemampuan khusus. Faktor ini merupakan faktor diri anak itu sendiri. Kesiapan seorang anak dalam bermain dan belajar salah satunya dipengaruhi oleh faktor intern. Faktor ini berasal dari dalam diri anak, dorongan yang berupa semangat untuk mencoba hal baru sejatinya muncul pada dalam diri anak itu sendiri.

Psikologis anak juga berpengaruh pada perkembangan anak, psikologis anak yang tanpa gangguan dan penyimpangan merupakan salah satu faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak. Psikologis anak yang normal dan seimbang akan membuat anak merasa nyaman dalam melakukan dan mencoba segala hal baru baginya.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adealah faktor yang berasal dari lingkungan luar diri anak baik yang berupa pengalaman teman sebaya, kesehatan dan lingkungan. Faktor ini juga sangat mendominasi anak dalam mengeksplorasi kemampuannya. Anak yang sehat dan tidak mengalami trauma karena lingkungannya akan lebih dapat belajar

dan menerima pengalaman baru. Pengalaman baru ini biasanya akan dibawa oleh teman-teman sebayanya. Teman sebaya yang sering bereksplorasi akan mendorong anak untuk mengeksplor kemampuannya juga supaya sama dengan teman-teman sebayanya.

Sedangkan pendapat Sukamti, (2007: 47) bahwa kondisi yang mempunyai dampak paling besar terhadap laju perkembangan motorik diantaranya:

a. Sifat dasar genetik termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang sangat menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
b. Awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan dan semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.
c. Kelahiran yang sukar khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
d. Kondisi pra lahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu lebih mendorong perkembangan motorik anak yang lebih cepat pada pasca lahiran ketimbang kondisi pra lahiran yang tidak menyenangkan.
e. Seandainya tidak ada gangguan lingkungan maka kesehatan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahiran akan mempercepat perkembangan motorik anak.
f. Anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepatdibandingkan anak yang IQnya normal atau dibawah normal.

g. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak.
h. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan untuk berkembangnya kemampuan motoriknya.
i. Cacat fisik seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus tidak lepas dari sifat dasar genetik serta keadaan pasca lahir yang berhubungan dengan pola perilaku yang diberikan kepada anak serta faktor internal dan eksternal yang ada disekeliling anak dan pemberian gizi yang cukup.

4. Tujuan Kemampuan Motorik Halus

Sumantri (2005: 145) mengemukakan bahwa aktivitas keterampilan motorik halus anak Taman Kanak-kanak bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Koordinasi antara mata dan tangan dapat dikembangkan melalui kegiatan menggunting, mewarnai, menempel, memalu, merangkai benda dengan benang (meronce), menjiplak bentuk. Pengembangan keterampilan motorik halus akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis serta kemampuan daya lihat anak sehingga dapat melatih kemampuan anak melihat ke arah kiri dan kanan, atas bawah yang penting untuk persiapan membaca awal.

Saputra & Rudyanto (2005: 115), menjelaskan tujuan dari keterampilan motorik halus yaitu:

a. Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan.
b. Mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dan mata.
c. Mampu mengendalikan emosi.

Dalam hal ini tujuan motorik halus berkaitan dengan kemampuan mengendalikan emosi. Yudha dan Rudyanto mengemukakan hal tersebut, selain dapat memfungsikan otot kecil tangan dengan baik dan koordinasi mata, emosi juga akan terkendali ketika anak melakukan kegiatan motorik halus. Semakin tenang dan terkendali emosi anak, semakin tingkat konsenterasinya pada motorik halus terkoneksi dengan baik. Anak yang tenang dalam melakukan pekerjaan yang berhubugnan dengan motorik halus akan cenderung tepat dan rapi dalam pekerjaannya. Misalnya dalam kegiatan yang membutuhkan konsenterasi dan koordinasi mata: menjahit, menalikan sepatu, menggunting.

Hal yang sama dikemukakan oleh Sumantri (2005: 9) yang menyebutkan bahwa tujuan motorik halus untuk anak usia 4-6 tahun yaitu:

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

dikembangkan melalui kegiatan permainan membentuk atau memanipulasi dari tanah liat/lilin/adonan, mewarnai, menempel, menggunting, memotong, merangkai benda dengan benang (meronce).

e. Secara khusus tujuan keterampilan motorik halus anak usia (4-6 tahun) adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis.

Melihat berbagai pendapa para ahli tentang manfaat motorik halus, penulis menyimpulkan bahwa tujuan keterampilan motorik halus pada penelitian ini di antaranya adalah:

a. Dengan anak mampu mengembangkan keterampilan motorik halus jari tangannya ke arah yang lebih baik, diharapkan anak akan lebih siap dalam hal menulis. Kesiapan anak dalam menulis merupakan syarat penting bagi anak ketika dia menginjak jenjang usia sekolah dasar. Untuk membentuk motorik anak dalam rangka kesiapannya untuk menulis maka perlu adanya pembiasaan melatih motorik halus dengan berbagai kegiatan. Salah satu kegiatannya yaitu memegang benda (gunting, pensil, kuas, krayon) dengan benar. Selain itu tidak hanya memegang benda namun anak juga harus mampu menguasai benda tersebut dan menggunakannya dengan benar. Hal ini dilakukan sebagai pembiasaan anak agar motoriknya siap ketika dihadapkan dengan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus.

b. Anak diharapkan mampu mengembangkan keterampilan motorik halus khususnya jari tangan dengan optimal kearah yang lebih baik. Hal ini dimaksudkan agar anak setelah mendapatkan treatmen menjadi lebih terarah kemampuan motorik halusnya serta berani bereksplorasi dengan bentuk-bentuk baru untuk membuat bentuk KOKORU (*Colour Carrugated Paper*).

   Diharapkan anak menjadi mantap dan yakin ketika membentuk beberapa macam benda menggunakan kertas KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) ini.

c. Diharapkan anak akan lebih mandiri dalam aktivitas kehidupannya dan dapat menyesuaikan lingkungan dengan baik. Dalam hal ini dimaksudkan agar anak menjadi mandiri ketika melakukan segala hal, berani mencoba dan tidak tergantung pada guru maupun orang tua. Dengan pembiasaan motorik halus yang baik diharapkan anak-anak selain mandiri juga dapat beradaptasi dengan baik. Adaptasi sederhana yang diharapakan adalah adapatasi anak dengan teman sebayanya ketika membuat KOKORU (*Colour Carrugated Paper*). Adaptasi ini diharapkan dapat mendorong anak mencontoh dan memiliki minat untuk melakukan pekerjaan seperti temannya tanpa bantuan guru dan orang tua.

5. Prinsip-Prinsip Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak

Sumantri (2005: 148) mengemukakan bahwa pendekatan pengembangan motorik halus anak usia Taman Kanak-kanak hendaknya memperhatikan beberapa prinsip-prinsip sebagai berikut:

a. Berorientasi pada Kebutuhan Anak
b. Belajar sambil bermain
c. Kreativitas dan Inovatif
d. Lingkungan Kondusif
e. Tema
f. Mengembangkan keterampilan hidup
g. Menggunakan kegiatan terpadu
h. Kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak.

Kegiatan pengembangkan anak usia dini harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah masa yang sedang membutuhkan stimulasi secara tepat untuk mencapai optimalisasi seluruh aspek pengembangan fisik maupun psikis. Dengan demikian, ragam jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak. Upaya stimulasi yang diberikan pendidik terhadap anak usia (4-6 tahun) hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Menggunakan pendekatan bermainanak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat denganya sehingga diharapkan kegiatan akan lebih bermakna.

Aktifitas kreatif dan inovatif dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk berfikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Lingkungan harus diciptakan sedemikian menarik, sehingga anak akan betah. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang harus senantiasa disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain dan tidak menghalangi interaksi dengan pendidik atau dengan temannya. Jika kegiatan yang dilakukan memanfaatkan tema, maka pemilihan tema hendaknya disesuaikan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, dan menarik minat anak. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenali berbagai konsep secara mudah dan jelas.

Proses pembelajaran perlu diarahkan untuk mengembangkan keterampilan hidup. Pengembangan keterampilan hidup didasarkan dua tujuan yaitu: (1) Memiliki kemampuan untuk menolong diri sndiri (*self help*), disiplin, dan sosialisasi, (2) Memilki bekal keterampilan dasar untuk melanjutkan pada jenjang selanjutnya. Kegiatan pengembangan hendaknya dirancang dengan menggunakan model pembelajaran terpadu dan beranjak dari tema yang menarik minat anak (*center of interest*). Kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak yaitu: (1) Anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tentram secara psikologi, (2) Siklus belajar anak selalu berulang, (3) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang

dewasa dan anak-anak lain. (4) Minat anak keingintahuannya memotivasi belajarnya, (5) Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individual.

6. Karakteristik Keterampilan Motorik Halus

Dalam Karakteristik perkembangan motorik halus anak (Depdiknas,2007: 10) dalam Yuniarti 2014 , sebagai berikut:

a. Pada saat anak berusia tiga tahun

Pada saat anak berusia tiga tahun kemampuan gerakan halus pada masa bayi. Meskipun anak pada saat ini sudah mampu menjumput benda dengan menggunakan jempol dan jari telunjuknya tetapi gerakan itu sendiri masih kikuk. Gerakan yang masih dianggap kikuk dan kurang lancar ini biasanya dipengaruhi oleh kesiapan motorik halus anak itu sendiri. Tidak menutup kemungkinan faktor internal dan eksternal mempengaruhi perkembangan motorik halusnya. Dari hal ini orang tua dapat merangsang anak dalam melakukan gerakan sederhana misalnya mengajak anak makan kacang dengan tangan.

b. Pada usia empat tahun

Pada usia empat tahun koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung ingin sempurna. Di usia ini anak akan cenderung ingin sempurna dalam melakukan kegiatan sehari-harinya. Dapat dilihat pada koordinasi motorik dengan koordinasi mata anak

ketika melakukan beberapa hal. Anak akan mencoba lebih berhati-hati dalam melakukan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan yang membutuhkan konsenterasi. Kegiatan tersebut misalnya dalam mengancingkan bajunya sendiri, menalikan sepatu, dan makan dengan peralatan makannya.

c. Pada usia lima tahun

Pada usia lima tahun koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata. Anak juga telah mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti kegiatan proyek.

Pada usia ini anak paling suka dengan kegiatan seperti membentuk balok menjadi rumah-rumahan, jembatan, atau membentuk sesuatu yang merupakan hasil imajinasi anak. Diusia ini anak sudah berani mengeksplorasi permainan dengan imajinasinya sehingga menghasilkan suatu karya seni baru yang dapat dilihat dan dinikmati orang lain.

d. Pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun

Pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemarinya dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensilnya.

Pada usia ini anak anak akan lebih mantap dalam menggunakan jemari dan pergelangan tangannya. Anak akan lebih matang motorik halusnya ketika dirinya mulai menggunakan

tangannya untuk menggerakan pensil, pensil warna, krayon, kuas dan peralatan tulis lainnya untuk menulis, mewarnai, dan melukis.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 (dalam skripsi Roselina; 2015) perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun adalah:

a. Menggambar sesuai gagasaannya,
b. Meniru bentuk,
c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan,
d. Menggunakan alat tulis dengan benar,
e. Menggunting sesuai pola,
f. Menempel gambar dengan tepat, dan,
g. Mengekspresikan diri melalui menggambar secara detail.
h. Melipat kertas.

Santorck ; 1999 (dalam skripsi Rahayu 2012) mengemukakan Anak usia 5-6 tahun memiliki perkembangan motorik yang lebih meningkat . tangan , lengan dan tubuh, semuanya bergerak bersama dibawah koordinasi mata. Aspek pengembangan fisik untuk motorik halus meliputi:

a. Mencontoh bentuk +, X, Lingkaran, bujur sangkar, segi tiga.
b. Menjiplak angka, bentuk-bentuk lain.
c. Menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang woll dll.
d. Memasukkan surat ke dalam amplop.

e. Membentuk dengan plastisin.
f. Memasukkan benang ke dalam jarum
g. Menggunting mengikuti bentuk
h. Menganyam.
i. Membentuk berbagai objek dengan tanah liat
j. Menggambar sesuai gagasan-nya.
k. Meniru bentuk.
l. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
m. Menggunakan alat tulis dengan benar.
n. Menggunting sesuai dengan pola.
o. Menempel gambar dengan tepat.
p. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail

Menurut Gesell 1971 (dalam skripsi Indriyani 2014) terdapat dua dimensi dalam perkembangan motorik halus anak antara lain:

a. Kemampuan memegang dan memanifulasi benda-benda.
b. Kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan.

Beberapa dimensi perkembangan motorik halus anak :

a. Melakukan kegiatan dengan satu lengan, seperti mencorat-coret dengan alat tulis
b. Membuka halaman buku berukuran besar satu persatu
c. Memakai dan melepas sepatu berperekat/tanpa tali
d. Memakai dan melepas kaos kaki
e. Memutar pegangan pintu

f. Memutar tutup botol
g. Melepas kancing jepret
h. Mengancingkan/membuka velcro dan retsleting (misalnya pada tas)
i. Melepas celana dan baju sederhana
j. Membangun menara dari 4-8 balok
k. Memegang pensil/krayon besar
l. Mengaduk dengan sendok ke dalam cangkir
m. Menggunakan sendok dan garpu tanpa menumpahkan makanan
n. Menyikat gigi dan menyisir rambut sendiri
o. Memegang gunting dan mulai memotong kertas
p. Menggulung, menguleni, menekan, dan menarik adonan atau tanah liat

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan karakteristik yang diambil dari beberapa keterampilan motorik halus yang dapat dikembangkan dengan media KOKORU antara lain keterampilan menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai pola, menggulung kertas, melipat kertas, menempel gambar dengan tepat, menirukan bentuk.

7. Konsep Dasar Pengembangan Motorik Halus

J.H.Pestalozzi : 1840 (dalam Jumiarsih 2012) berpendapat bahwa sumber pengetahuan adalah alat indra pengamatan permulaannya oleh karena itu di dalam pelajaran harus menggunakan benda-benda yang

sebenarnya, benda tersebut diamati dari segala segi dengan alat indera anak. Friedrich Frobel : 1837 dalam Roselina (asas bekerja sendiri) berpendapat bahwa menggambar diawali dengan membuat garis vertikal dan horizontal, *spielgaben* dan *spielformen* dengan permainan bentuk, alat permainan untuk berfrobel (pekerjaan tangan) misalnya mozaik,menganyam kertas, kertas lipat dan tanah liat

Sedangkan menurut Maria Montenssori : 1907 (dalam Jumiarsih 2012) untuk melatih fungsi-fungsi motorik anak tidak perlu diadakan alat-alat tertentu, kehidupan sehari-hari cukup memberi latihan bagi motorik anak. Asas metode Montesori adalah:

a. Pembentukan sendiri, yaitu perkembangan itu terjadi dengan cara latihan yang dapat dikerjakan sendiri oleh anakanak.
b. Masa peka, yaitu masa dimana bermacam-macam fungsi muncul menonjol diritegas untuk dilatih.
c. Kebebasan, yaitu mendidik untuk kebebasan dan dengan kebebasan bertujuan agar masa peka dapatmenampakan diri secara leluasa dengan tidak dihalang-halangi didalam mengekspresikan.

Berdasarkan kutipan tersebut maka konsep dasar pengembangan motorik adalah dari alat indera penglihatan untuk melakukan pengamatan permulaannya. Setelah itu anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan sesuai dengan kehendak anak.

C. Pengaruh Media Kokoru Terhadap Keterampilan Motorik Halus

Sumantri (2005:143) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencangkup pemanfatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin, misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain.

Penyimpangan pada kemampuan motorik halus merupakan salah satu masalah yang perlu diperhatikan, hal ini akan berpengaruh pada kebiasaan yang membudaya dan berakibat pada kegiatan sehari-hari anak, ditandai dengan kemalasan siswa ketika mengerjakan sesuatu yang membutuhkan konsenterasi motorik halus, seperti melipat dan menggunting.

Kenyataan di lapangan masih banyak ditemukan siswa dengan kemampuan motorik halus yang masih kurang dan sedang. Untuk itu diperlukan upaya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa salah satunya dengan cara memberikan pembelajaran dengan media bervariasi, salah satunya dengan KOKORU.

Media KOKORU menurut Suryani (2014:10) dalam skripsi Roselina merupakan kertas kardus bergelombang yang memiliki dua jenis variasi bentuk strip panjang dan lembaran dengan 3 seri warna.

Media KOKORU merupakan salah satu media yang perlu dipertimbangkan, karena menimbulkan hal-hal negatif bagi siswa itu sendiri, ditandai dengan tidak mengerjakan tugas dan kurang memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, seperti melamun dan mengobrol dengan teman.

Melalui media KOKORU, siswa diharapkan mampu melatih dan mengasah kemampuan motorik halusnya untuk mencapai target dan capaian tahap perkembangan sesuai standar yang sudah ditetapkan sekolah sebelumnya. Disamping itu siswa diharapkan dapat berkreasi dengan media KOKORU dan menuangkan ide kreasinya selama proses pembelajaran dengan media KOKORU untuk meningkatkan imajinasi dan konsenterasi mata dan tangan.

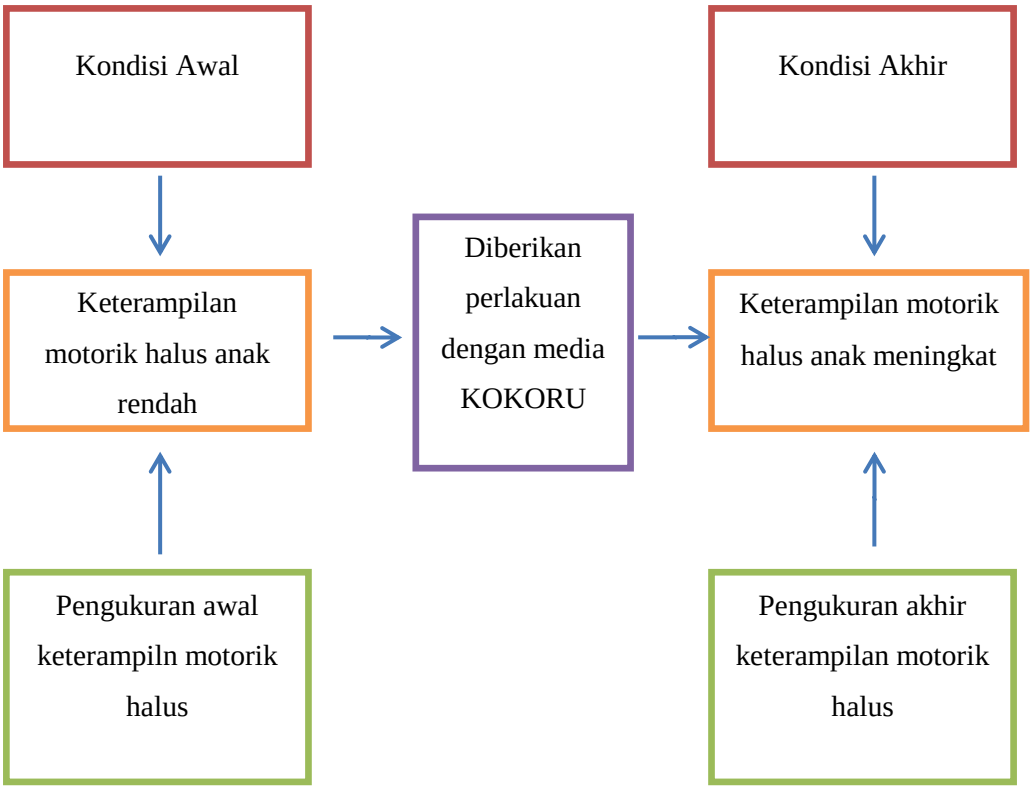
D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian pada landasan teori tersebut maka dapat disusun kerangka penelitia sebagai berikut :

Adanya kondisi awal yang ditemukan yaitu masih rendahnya keterampilan motorik halus anak. Hal ini peneliti ketahui dari hasil unjuk kerja subjek yang ditindak lanjuti dengan *pre-tes* berupa pegukuran awal tentang ketreampilan motorik halus pada anak. Keadaan tersebut akan diatasi dengan berbagai cara diantaranya, melipat, menggunting, menggulung, menempel dengan media kertas KOKORU (*Color Corrugated Paper*).

Dalam penelitian ini salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak tersebut adalah memberikan anak treatment berupa media KOKORU yaitu belajar membuat sesuatu dari kertas KOKORU dengan mempelajari teknik dasar. Pada kondisi akhir diharapkan keterampilan motorik halus anak dapat meningkat. Yang dapat peneliti ketahui dari hasil pengukuran tes akhir atau *post-test* tentang keterampilan motorik halus.

Kerangka terseebut disajikan dalam gmbar di bawah ini :



Gambar 1

Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah media KOKORU (*Color Corrugated Paper*) berpengaruh secara positif terhadap kemampuan motorik halus

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi-Experimental* (eksperimen semu) jenis penelitian *One – Group Pretest-Posttest Design* (Satu Kelompok Prates-Postes) desain ini terdapat *Pretest* sebelum diberi perlakuan dengan media. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. (Sugiyono. "Metode Penelitian Pendidikan". 2010)

Uji sebelum perlakuan (*pre test*) dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal sampel di dalam suatu populasi. Uji sesudah perlakuan (*post test*) dilakukan dengan maksud untuk mengetahui keadaan dan perbedaan sampel eksperimen setelah diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran dengan media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*).

Tabel 1

Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

	Pre-test	**Perlakuan**	***Post-test***
Kelompok Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan :

O1 : Test awal (pre-test) dilakukan sebelum digunakannya media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) sebagai media

pembelajaran

X : Perlakuan (treatment) pembelajaran dengan menggunakan media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) sebagai media pembelajaran

O2 : Test akhir (post-test) dilakukan setelah digunakannya media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) sebagai media pembelajaran.

Langkah awal dalam penelitian ini adalah dengan melakukan pengukuran awal (*pre-test*) pada suatu obyek yang akan diteliti, kemudian peneliti memberikan perlakuan (X) berupa pembelajaran dengan media KOKORU untuk melatih motorik halus anak. Setelah itu, pengukuran akhir (*post-test*) dilakukan lagi untuk mengetahui hasil kerja dari perlakuan yang diberikan. Sebelum melakukan pemberian pembelajaran dengan media KOKORU, peneliti membuat kisi-kisi yang dapat dilihat dalam lampiran.

Pemberian pembelajaran dengan media KOKORU yang diberikan kepada kelompok eksperimen dilaksanakan dengan satu kali pengukuran awal (*pre-test*). Dilanjutkan dengan pemberian materi dengan media KOKORU selama dua belas kali pertemuan. Setelah perlakuan selesai, akan dilaksanakan pengukuran akhir (*post test*) pada kelompok eksperimen.

B. Subyek Penelitian Dan Karakteristik Subjek

Subyek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian adalah sebagai berikut :

1. Populasi

   Populasi dalam penelitian ini adalah siswa usia 5-6 tahun kelompok B TK Kartika XIII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan,Kabupaten Magelang sejumlah 15 siswa.

2. Sample

   Sample yang dijadikan sasaran dalam penelitian ini sebanyak 15 siswa.

3. Sampling

   Sampling dalam penelitian ini menggunakan *total sampling*, yaitu semua anak kelompok B TK Kartika XII-3 yang berjumlah 15 anak.

C. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel menurut Sugiyono adalah "segala sesuatu yang disebut apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (2012:38)." Menurut hubungan anatar variabel terdapat macam-macam variabel sebagai berikut:

1) Variabel *independen*/ bebas: merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *independen* adalah media KOKORU (*Colour Carugated Paper*)

2) Variabel *dependen/*terikat: variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Variable *dependen* dalam penelitian ini adalah Motorik halus.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi Operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah tertentu. Adapun beberapa penjelasan definisi yang digunakan dalam judul penelitian ini, sebagai berikut :

1. Media KOKORU (*Colour Corugated Paper*)

   KOKORU (*Colour Corugated Paper*) adalah media yang diciptakan untuk melatih dan merangsang motorik halus anak terutama keterampilan tangan dan jari jemari yang dikemas melalui serangkaian kegiatan memegang berupa benda yang tipis, menggulung benda menjadi gulungan kecil, menggunting, melipat dan menempel serta merangkainya menjadi sebuah bentuk.

2. Motorik halus

   Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil khususnya otot-otot telapak tangan dan jemari, yang dibutuhkan pada kegiatan seperti menggenggam benda, menggunting, melipat, menggulung benda kecil, meraba, dan lain-lain yang harus dilatih keterampilannya sehingga memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas kesehariannya.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan penilaian unjuk kerja (*Performance Assessment)*. Pada tes bentuk perbuatan (unjuk kerja) dengan menggunakan lemar penilaian unjuk kerja, umumnya dilakukan dengan cara menyuruh peserta untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang bersifat fisik (praktik). Unjuk kerja dengan bentuk perbuatan ini sangat cocok untuk melakukan penilaian dalam pelajaran praktik /keterampilan atau praktikum di depan kelas. Alat yang digunakan untuk melakukan penilaian pada umumnya berupa lembar penilaian unjuk kerja. Penilaian dalam bentuk perbuatan ini pada umumnya dapat digunakan untuk menilai proses maupun hasil (produk) dari suatu kegiatan praktik.

Pada penelitian ini skoring atau skor yang digunakan untuk menilai kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media KOKORU (Colour Corugated Paper). Penilaian berdasarkan kriteria BM (Belum Muncul) dengan skor 1, MB (Mampu dengan Bantuan) dengan skor 2, dan M (Muncul) dengan skor 3. Skoring ini secara rinci dapat dilihat pada lampiran tabel.

F. Tahap Penelitian

Berikut ini adalah uraian tahap penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini, antara lain adalah :

Tahap penelitian	Kegiatan
Persiapan	1. Studi pendahuluan melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran dilihat dari metode, penggunaan peralatan praktikum, dan penggunaan media pembelajaran 2. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh teori yang akurat mengenai permasalahan yang akan diteliti 3. Menentukan sampel penelitian 4. Penyusunan skenario pembelajaran 5. Menentukan dan menyusun instrumen penelitian yang berupa instrument tes 6. Pembuatan indikator yang akan diujikan 7. Melakukan uji coba instrument 8. Menganalisis hasil uji coba instrument penelitian
Pelaksanaan	1. Memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan perkembangan siswa sebelum diberikan perlakuan 2. Persiapan indikator penelitian yang sudah

	divalidasi 3. Memberikan perlakuan dengan menggunakan permainan KOKORU (Colour Corrugated Paper) 4. Memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan
Pengolahan dan Analisis Data	1. Pengolahan data hasil pre-test dan post-test yaitu membandingkan hasil analisis tes antara sebelum diberikan dan sesudah diberikan treatment berupa pembelajaran dengan media KOKORU (Colour Corrugated Paper 2. Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data 3. Membuat laporan penelitian

Pada tahap persiapan peneliti melakukan studi pengamatan terlebih dahulu melalui proses pembelajaran anak dan metode apa saja yang sudah digunakan selama pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah melakukan studi literature yang dilakukan untuk memperoleh teori permasalahan yang akan diteliti. Penentuan sampel penelitian dan penyusunan skenario pembelajaran merupakan langkah selanjutnya setelah teori permasalahan yang akan diteliti

sudah benar. Menentukan dan menyusun instrument penelitian berupa indikator yang akan dikembangkan melalui permainan ini. uji coba instrument dilakukan agar instrument yang hendak di ujikan sesuai dengan standarnya, pengujian dilakukan oleh dosen pembimbing penelitian yang selanjutnya di rekomendasikan pada *expert judgement* agar mendapatkan indikator item penelitian yang benar-benar valid.

Pada tahap pelaksanaan peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan perkembangan anak. Setelah itu kembali melakukan validitas indikator pada *expert judgement*. Apabila ditemui butir item yang tidak sesuai akan dihilangkan atau ditambahkan oleh *expert judgement*. Setelah itu pemberian perlakuan diberikan kepada anak yang berupa pembelajaran dengan media KOKORU. Pemberian perlakuan ini dilakukan selama 10 hari. Setelah itu post-test diberikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus anak berkembang setelah diberikan perlakuan berupa pemberian pembelajaran dengan media KOKORU. (*Jadwal terdapat pada lampiran halaman*)

Pada tahap pengolahan dan analisis data peneliti yang telah mendapatkan hasil dari pre-test dan post-test membandingkan hasil tersebut dan menghitung menggunakan SPSS versi 16. Peneliti selanjutnya memberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data dan membuat laporan penelitian.

G. Uji Validitas

Untuk mengecek validitas data peneliti menggunakan alat validasi data yang merujuk pada pendapat Hopskin (Kunandar 2008; 107). *Expert Judgment* dilakukan oleh peneliti dengan meminta nasehat kepada pakar, seperti dosen pembimbing penelitian, pakar atau penguji yang akan memeriksa semua tahapan penelitian yang dilakukan dengan memberikan arahan atau judgement kepada masalah penelitian yang akan dilakukan.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif statistik, yaitu analisis *non parametric Wilcoxon Match Pairs Test* atau *Wilcoxon Singned Rank Test* dengan bantuan computer program *SPSS For Windows Versi 16*. Alasan menggunakan uji *Wilcoxon Match Pairs Test*, yaitu :

1. Jumlah sampel yang digunakan kurang dari 30 sampel.
2. Teknik analisis ini langkahnya paling pendek untuk menguji hipotesis, yaitu untuk menentukan ada tidaknya pengaruh media KOKORU.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media KOKORU berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa. Pengaruh tersebut diketahui melalui perbedaan hasil skor kemampuan motorik halus anak melalui *pre test* dan *post test*.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengelolaan data pada penelitian ini menghasilkan diskripsi data subjek penelitian serta melewati dua pengukuran yaitu pengukuran awal sebelum dilakukan tindakan dan pengukuran akhir sesudah dilakukan tindakan pemberian pembelajaran dengan media KOKORU yang diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil pengukuran awal

Pengukuran awal tentang motorik halus anak yang meliputi, kemampuan menggunakan alat tulis dengan benar yang terdiri dari 3 item, menggunting sesuai pola terdiri dari 2 item, menggulung kertas terdiri dari 4 item, melipat kertas terdiri dari 4 item, menempel gambar dengan tepat yang terdiri dari 8 item, menirukan bentuk terdiri dari 9 item sehingga total item yang diukur terdiri dari 30 item.

Pengukuran awal pada keterampilan motorik halus anak dilakukan pada hari Rabu, 19 Oktober 2016 di kelompok B TK KARTIKA XII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang.

Pengukuran awal tentang motorik halus anak menggunakan lembar unjuk kerja. Setelah peneliti memperoleh merekap data, data disajikan pada tabel 2. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 2

Hasil Pengukuran Awal Keterampilan Motorik Halus

No.	Nama Anak	Penilaian Pengukuran Awal Keterampilan Motorik Halus Pada Anak
1	Il	31
2	Ra	39
3	Fi	45
4	Si	50
5	Bl	34
6	Ab	42
7	Mk	50
8	Di	35
9	Au	41
10	Mu	45
11	Ar	36
12	Za	50
13	Va	34
14	Ke	43
15	Ww	38

(*Dapat dilihat pada lembar lampiran*)

Berdasarkan tabel 2 tersebut kita ketahui bahwa nilai dari keenam indikator dan dijabarkan menjadi 30 item, keterampilan motorik halus anak yang diperoleh pada pengukuran awal, nilai terendah mencapai 31, nilai tertinggi sebesar 50. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3

Nilai Terendah, Nilai Tertinggi dan *Mean* Hasil Pengukuran Awal tentang Keterampilan Motorik Halus

N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	*Mean*
15	31	49	40,87

Berdasarkan tabel 3 tersebut dapat diketahui bahwa ke 15 subyek masih memiliki kemampuan keterampilan motorik halus anak yang masih belum sesuai dengan pencapaian yang diharapkan. Dari hasil pengukuran awal dapat dilihat bahwa nilai terendah adalah 31 dan nilai tertinggi adalah 49 dengan rata-rata sebesar 40,87 berdasarkan hasil unjuk kerja awal yang peneliti lakukan sebelum diberi pembelajaran dengan media KOKORU, keterampilan motorik halus anak masih rendah.

2. Hasil Pengukuran Akhir

Pengukuran akhir terhadap motorik halus pada anak dilakukan pada tanggal 28 November 2016 di TK KARTIKA XII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang sebanyak 15 subjek selama 1 X 60 menit. Pengukuran akhir ini dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan keterampilan motorik halus pada anak setelah subjek diberi permainan KOKORU. Dan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4

Hasil Pengukuran Akhir Keterampilan Motorik Halus

No.	Nama Anak	Penilaian Pengukuran Awal Keterampilan Motorik Halus Pada Anak
1	Il	80
2	Ra	88
3	Fi	88
4	Si	90
5	Bl	81
6	Ab	84
7	Mk	90
8	Di	82
9	Au	88
10	Mu	88
11	Ar	85
12	Za	90
13	Va	85
14	Ke	85
15	Ww	87

(*Dapat dilihat pada lampiran*)

Berdasarkan tabel 4 tersebut diketahui bahwa nilai dari keenam indikator dan telah dijabarkan dalam 30 item, motorik halus anak yang diperoleh pada pengukuran akhir nilai terendah yaitu 80 dan nilai tertinggi adalah 90.

Untuk lebih jelasnya disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 5

Nilai Terendah, Nilai Tertinggi dan Mean Hasil Pengukuran Awal tentang Keterampilan Motorik Halus

N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	*Mean*
15	80	90	86,07

Berdasarkan tabel 5 tersebut dapat diketahui bahwa ke 15 subjek setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan media KOKORU, keterampilan motorik halus subjek menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari nilai terendah 80 nilai tertinggi 90 dan rata-rata mencapai 86,07.

3. Perbandingan Pengukuran Awal Dan Pengukuran Akhir Keterampilan Motorik Halus

Untuk mengetahui perbandingan keterampilan motorik halus pada anak sebelum dan sesudah dikenai perlakuan melalui media KOKORU, maka dapat dibuat tabel perbandingan sebagai berikut :

Tabel 6

Perbandingan Pengukuran Awal Dan Pengukuran Akhir

Keterampilan Motorik Halus

No.	Nama Anak	Hasil Pengukuran Awal	Hasil Pengukuran Akhir
1	Il	31	80
2	Ra	39	88
3	Fi	45	88
4	Si	50	90
5	Bl	34	81
6	Ab	42	84
7	Mk	50	90
8	Di	35	82
9	Au	41	88
10	Mu	45	88
11	Ar	36	85
12	Za	50	90
13	Va	34	85
14	Ke	43	85
15	Ww	38	87

(*Data asli dapat dilihat pada lampiran*)

Tabel 6 tersebut menggambarkan perbedaan nilai keterampilan motorik halus yang diperoleh anak. Tampak bahwa nilai pada pengukuran awal tentang motorik halus pada anak lebih rendah dibandingkan dengan nilai pada pengukuran akhir setelah subjek diberikan pembelajaran dengan media KOKORU . Peningkatan nilai keterampilan motorik halus pada anak terjadi pada semua subjek penelitian.

B. Uji Hipotesis Penelitian

1. Hasil uji Peringkat-Bertanda Wilcoxon

Uji Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. Wilcoxon Signed Rank Test ini digunakan hanya untuk data bertipe interval atau ratio, namun datanya tidak mengikuti distribusi normal (Santoso, 2009)

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan statistic Nonparametric uji Wilcoxon dengan N = 15 (jumlah subjek 15 siswa), yang bertujuan untuk menguji hipotesis komparatif antara dua sampel data yang berkorelasi (data sebelum dan data sesudah perlakuan dengan media KOKORU. Untuk menguji hipotesis yang berbunyi ada pengaruh media KOKORU terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini tersebut dilakukan perhitungan menggunakan SPSS *Versi 16 For Windows* yang dapat ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 7
Uji Hipotesis Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Sesudah - Sebelum	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	15[b]	8.00	120.00
	Ties	0[c]		
	Total	15		

a. Sesudah < Sebelum
b. Sesudah> Sebelum
c. Sesudah = Sebelum

Analisa data penelitian keterampilan motorik halus anak menggunakan Uji Peringkat-Bertanda Wilcoxon.

a. Hipotesis

N= *Negative Range* = 0 berarti tidak ada keterampilan motorik pada pengukuran akhir yang lebih kecil dari pada pengukuran awal.

N = Positive Range = 0 berarti keterampilan motorik halus pada anak usia dini meningkat dari pengukuran awal (tidak ada yang nilainya menurun setelah diberi perlakuan melalui media KOKORU.

N = Ties = 0 ini berarti keterampilan motorik halus anak sama dengan pengukuran awal dan akhir.

Oleh karena jumlah rangking negatif lebih kecil dari pada rangking positif maka nilai T yang digunakan adalah jumlah rangking yang negatif, selanjutnya dilakukan uji Hipotesis :

HO : Tidak ada perbedaan keterampilan motorik halus anak pada pengukuran akhir setelah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan media KOKORU.

HA : Ada perbedaan keterampilan motorik halus pada pengukuran awal dan pengukuran akhir setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media KOKORU . Tingkat signifikan $\alpha = 0{,}05$.

b. Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan untuk Uji Data Dua Sampel Berhubungan (*Dependent*) dengan menggunakan Uji Peringkat-Bertanda Wilcoxon. Dalam hal ini peneliti menggunakan satu cara yaitu dengan membandingkan statistik hitung dan statistik tabel.

Jika Statistik Hitung < Statistik Tabel, maka Ho ditolak

Jika Statistik Hitung > Statistik Tabel, maka Ho diterima

1) Menghitung T (Statistik Uji) dari Wilcoxon

Dari *output* terlihat bahwa 15 subyek penelitian, 0^{a} (tidak ada) data mempunyai beda negatif (*Negative Range*) (lihat a) dapat dikatakan bahwa tidak terdapat nilai subjek sebelum diberikan pembelajaran dengan media KOKORU yang lebih besar dari nilai subjek sebelum diberikan pembelajaran dengan media KOKORU, 15^{b} bertanda positif (Positive Rang) (lihat b) atau dapat dikatakan bahwa semua nilai subjek sesudah diberi perlakuan dengan media KOKORU melalui media KOKORU lebih besar dari nilai subjek sebelum diberikan perlakuan dengan media KOKORU dan 0 bertana sama (Ties), antara nilai sebelum diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media KOKORU (lihat c).

Dalam uji Wilcoxon yang dipakai adalah jumlah beda-beda yang paling kecil, maka dalam penelitian ini diambil beda-beda

yang negatif, yaitu 0, (*output pada kolom "Sum Of Range"*). Dari angka ini maka didapat Uji Wilcoxon T adalah 0.

2. Statistik Tabel

	Post_Test - Pre_Test
Z	-3.422[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Keterangan :

Z : Z *Hitung*

Asymp. Sig. (2-tailed): Signifikasi

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan behwa nilai Z_{hitung} = -3.422[a] dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,001. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > α, maka Ho diterima. Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,001 < α = 5% (0,05), maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya pemberian perlakuan berupa pembelajaran dengan media KOKORU memiliki pengaruh positif terhadap terhadap motorik halus anak.

Berdasarkan serangkaian pengujian tersebut maka Hipotesis penelitian yang berbunyi "Media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) berpengaruh terhadap motorik halus pada anak Kelompok B TK KARTIKA XII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang", terbukti kebenarannya.

C. Pembahasan

Hasil penelitian analisis *wilcoxon match pairs test* pembelajaran dengan media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan pada skor post test yang signifikan dari kelompok eksperimen.

Bukti bahwa pembelajaran dengan media KOKORU dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak adalah adanya perubahan indikator dalam aspek motorik halus pada anak sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan. Anak yang semula cenderung tidak mampu menggunakan spidol untuk membuat pola atau menghias diatas kertas bergelombang, menggulung dengan rapi, menggunting pada pola bergelombang, menggunakan alat tulis pada pola bergelombang, menempel pola dengan tepat serta simetris, menirukan bentuk dasaran KOKORU sederhana, memperkirakan renggang dan rapatnya pada kertas KOKORU, setelah diberikan pembelajaran dengan media KOKORU anak menjadi lebih mengetahui bagaimana cara menggunakan spidol pada kertas bergelombang dan rangkaian menciptakan sebuah bentuk dari kertas KOKORU yang dapat dinikmati oleh orang lain seperti halnya siswa IL. Begitu juga dengan siswa lainnya yang mengalami peningkatan kemampuan motorik halus dalam semua indikator motorik halus.

Hasil penelitian didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Donna Roselina (Skripsi Universitas Bengkulu;2015). Penelitian tersebut

berjudul Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media Kokoru. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media KOKORU merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak dan khususnya pada aspek konstruktifisme anak. Permainan ini juga dapat mengembangkan beberapa indikator sekaligus seperti halnya membedakan permukaan halus dan kasar, melipat, menggunting, menempel, menggulung benda, dan pengenalan warna. Oleh karena itu, pada penelitian ini pembelajaran dengan media KOKORU digunakan sebagai dasar pengembangan peningkatan kemampuan motorik halus pada anak.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Rahmawati dan Chumdari (dalam Jurnal Unesa 2015) mengatakan bahwa kertas KOKORU sebagai media baru yang lebih memaksimalkan aspek motorik halus anak. Selain anak dapat menciptakan ide mereka melalui kertas tersebut, juga membantu melatih kemampuan konstruktif pada perkembangan anak. Anak yang diberikan permainan ini cenderung lebih memiliki pengalaman bagaimana membentuk suatu benda dengan beberapa teknik dasar saja.

Penelitian lain yang mendukung adalah pendapat Sari dan Zulkifli dengan judul Pengaruh Penggunaan Kertas Kokoru Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun (Jurnal Universitas Riau 2015) menyatakan bahwa pemberian stimulasi dengan kertas KOKORU dapat lebih menarik anak dan mengasah kreatifitasnya, sebab dengan mengenalkan anak pada

beberapa teknik dan pola dasar, kreatifitas anak menjadi semakin meningkat dibuktikan dengan kemampuan anak membentuk suatu bentuk yang dapat dinikmati orang lain melalui media KOKORU ini. Oleh karena itu, dengan adanya perlakuan dengan media KOKORU ini kepada anak diharapkan lebih bisa mengembangkan kemampuan motorik halus anak, memiliki pengalaman dengan permainan yang inovatif, dan dapat bereksperimen menuangkan ide kreatifitas untuk membentuk KOKORU lainnya.

Berdasarkan hal tersebut terbukti bahwa media KOKORU yang diberikan pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK KARTIKA XII-3, Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.. Kemungkinan-kemungkinan yang mungkin mempengaruhi peningkatan motorik halus siswa selain pembelajaran dengan media KOKORU dapat juga dipengaruhi oleh hal lain. Untuk itu perlu diadakan penelitian lanjut untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

Media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) adalah media yang diciptakan untuk melatih dan merangsang motorik halus anak terutama keterampilan tangan dan jari jemari yang dikemas melalui serangkaian kegiatan memegang berupa benda yang tipis, menggulung benda menjadi gulungan kecil, menggunting, melipat dan menempel serta merangkainya menjadi sebuah bentuk.

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil khususnya otot-otot telapak tangan dan jemari, yang dibutuhkan pada kegiatan seperti menggenggam benda, menggunting, melipat, menggulung benda kecil, meraba, dan lain-lain yang harus dilatih keterampilannya sehingga memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas kesehariannya.

Pembelajaran dengan menggunakan media KOKORU berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media KOKORU berpengaruh terhadap motorik halus pada siswa kelompok B TK Kartika XII-3, Mertoyudan, Magelang Tahun Ajaran 2016/2017

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya tentang pengaruh media terhadap kemampuan motorik halus pada anak, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah :

1. Bagi anak

   Diharapkan pada anak agar lebih banyak menstimulasi keterampilan motorik halus supaya dapat lebih terkoordinasi dengan baik antara mata dan gerakan tangan sehingga kemampuan motorik halusnya menjadi semakin teratur berkembang sesuai dengan tahap perkembangan yang semestinya. Dengan media KOKORU diharapkan anak dapat lebih berani mencoba menciptakan kreasinya sendiri dari pengembangan teknik dasar yang sudah diajarkan.

2. Bagi pendidik

   Diharapkan pendidik dapat menggunakan media KOKORU untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada serta lebih berinovasi dengan bentuk-bentuk KOKORU baru sehingga kegiatan lebih menyenangkan dan menambah minat dalam belajar anak.

3. Bagi penelitian selanjutnya

   Diharapkan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji permasalahan media KOKORU dengan permasalahan yang sama supaya lebih dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dan bervariatif dan mengandung nilai edukatif agar

diperoleh hasil penelitian yang lebih beragam dan berkualitas sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Adris, Vivi Triani. 2008. Fenomena *Kawaii Bunka*. E-Jurnal (Tidak Diterbitkan). Universitas Indonesia

Damayanti, Novita. 2015. Peningkatan Stabilitas Gerak Motorik Halus Anak Melalui *Paper Quilling* Pada Anak Kelompok B TK ABA Balong Cangkringan Sleman. Artikel Jurnal (Tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta

Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum TK dan RA Standar Kompentensi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan TK dan SD

Hasan, Maimun. 2009. *PendidikanAnakUsiaDini* .Yogyakarta: Diva Press.

Indriyani, Fitria. 2014. *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Berbagai Media Pada Anak Usia Dini di Kelompok A TK ABA Gendingan, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Jumiarsih, Catri. 2012. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Pada Anak Kelompok A di TK AISYIYAH 2 Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun ajaran 2012/2013. Naskah Publikasi Ilmiah. Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pamadhi, Hajar. 2008. *Materi Pokok Seni Keterampilan Anak.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Rahayu, Dwi Puji. 2012. Skripsi: *Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak TK A Aisyiyah Gonilan, Kartosura, Sukoharjo*. UMS. Surakarta.

Roselina, Donna. 2015. Skripsi : *Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media Kokoru*. Universitas Bengkulu. Bengkulu

Sanan, Sabri Jamilah, dan Yamin, H. Martinis. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sujiono, Bambang dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik.* Depdiknas: Universitas Terbuka.

Sukamti, Endang Rini.2007. *Diktat Perkembangan Motorik.* Yogyakarta. FIK Universitas Negeri Yogyakarta.

Sumantri, MS. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK.* Jakarta: Depdiknas

Syufana, Aulia.2015. *Pengaruh Metode Resitasi Bermedia Kokoru Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri Anak Kelompok B*. E-Jurnal UNESA. Surabaya

Wardoyo, Novita Sari. 2014. *Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Balok Pada Kelompok A TK KARANGPELEM 1 Kedawung Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014*. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Wulandari, Indah Yuli. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Media Origami Pada Kelompok A di TK DHARMA WANITA PERSATUAN Tarik-Sidoarjo*. E-Journal UNESA. Surabaya

Yuniarti, Desi. 2014. Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Pertiwi II Jambean, Karanganom, Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Ijin Penelitian dan Keterangan

Penelitian

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
(Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014)
Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555

Nomor : 440/FKIP/II.3.AU/F/2016
Lampiran : 1 Bendel
Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
Yth. Kepala TK Kartika XII – III
Di
Kab. Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	: Septiana Wahyu Hardiyanti
N P M	: 12.0304.0006
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: Pengaruh Media KOKORU (*Colour Corrugated Paper*) Terhadap Kemampuan Motorik Halus
Lokasi / Obyek	: TK Kartika XII – III
Waktu Pelaksanaan	: 17 Oktober 2016 – 18 Januari 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi.
Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 24 September 2016
Dekan,

Drs. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

YAYASAN KARTIKA JAYA CABANG XII AKMIL
TAMAN KANAK KANAK
TK KARTIKA XII-3
JL. SINGKEP NO. 1 PANCAARGA III KEC. MERTOYUDAN KAB. MAGELANG
Email: tkkartika3pancaarga@Gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 29/ TK K.3/ XII/ 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah TK Kartika XII-3 Jl.. Singkep No. 1 pancaarga III Kec. Mertoyudan Kab. Magelang, menerangkan bahwa :

Nama	: Septiana Wahyu Hardiyanti
NIM	: 12.0304.0006
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Magelang
Fakultas/ Prodi	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan S1 PAUD
Judul Penelitian	: Pengaruh Media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) Terhadap Kemampuan Motorik Halus

Telah melaksanakan penelitian di TK Kartika XII-3 Jl.. Singkep No. 1 pancaarga III Kec. Mertoyudan Kab. Magelang yang dilaksanakan pada tanggal 17Oktober 2016 sampai dengan 28 November 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Magelang, 30 November 2016
Kepala Sekolah TK Kartika XII-3

KARYANI, S.Pd
NIP. 19630927 200801 2 002

YAYASAN KARTIKA JAYA CABANG XII AKMIL
TAMAN KANAK KANAK
TK KARTIKA XII-3
JL. SINGKEP NO. 1 PANCAARGA III KEC. MERTOYUDAN KAB. MAGELANG
Email: tkkartika3pancaarga@Gmail.com

SURAT VALIDASI

Nomor : 24/TK K.3/ X/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KARYANI,S.Pd
NIP : 19630927 200801 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah TK KARTIKA XII-3
Sebagai : Validator

menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh :

Nama : Septiana Wahyu Hardiyanti
NIM : 12.0304.0006
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh permainan KOKORU terhadap kemampuan motorik halus pada anak

telah diberikan validasi untuk kelayakan pemakaian di lapangan.

Magelang, 15 Oktober 2016
Validator

KARYANI, S.Pd
NIP. 19630927 200801 2 002

Lampiran 2

Indikator dan Item

Kemampuan Motorik Halus

Variabel	Indikator	Item	Teknik	Sumber
Motorik halus	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar	Unjuk kerja	Anak
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		
	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)		
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)		
	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat		
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)		
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)		
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)		
	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian		
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		
	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris		
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat		
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		
	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil		
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar		
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		

Lampiran 3

Jadwal Pembelajaran

Dengan Media KOKORU

No	Hari/ Tanggal	Tema	Tujuan	Waktu
1	Senin, 24 Oktober 2016 Dan Rabu, 9 November 2016	Membuat Serangga dari media kertas KOKORU "Kepik/ *Lady Bug*"	1. Anak dapat membuat pola lingkaran pada kertas KOKORU sebagai sayap kepik 2. Anak dapat menggunting pola sayap kepik 3. Anak dapat menggunting KOKORU Ichi menjadi 2 bagian 4. Anak dapat menggulung kertas KOKORU Ichi (besar dan kecil) 5. Anak dapat menempel dan merangkai bagian-bagian tubuh kepik 6. Anak dapat menghias kepik dengan totol polkadot pada bagian kertas yang bergelombang	60 menit
2	Rabu, 26 Oktober 2016 Dan Senin, 14 November 2016	Membuat Serangga dari kertas KOKORU "Capung"	1. Anak dapat menggunting sayap capung dari kertas KOKORU Hachi 2. Anak dapat menggulung KOKORU Ichi (besar dan kecil) 3. Anak dapat menggunting perut capung dari kertas KOKORU Hachi 4. Anak dapat menggulung kertas KOKORU Hachi sebagai perut capung 5. Anak dapat menempel dengan rapi sehingga membentuk capung yang simetris 6. Anak dapat menempel pelengkap berupa mata capung dengan rapi	60 menit
3	Senin, 31 Oktober 2016 Dan Rabu, 16 November 2016	Membuat serangga dari kertas KOKORU "Lebah"	1. Anak dapat menggunting sayap lebah dari kertas KOKORU Ichi yang dibentuk oval pada ujung luarnya 2. Anak dapat menggulung KOKORU Ichi (besar dan kecil) 3. Anak dapat menggunting kertas KOKORU Ichi menjadi 2 bagian 4. Anak dapat menggulung kertas KOKORU Ichi menjadi sungut lebah 5. Anak dapat menempel dan merangkai kertas KOKORU sehingga membentuk lebah dengan simetris	60 menit
4	Rabu, 2 November 2016 Dan Senin, 21 November 2016	Membuat pohon dari kertas KOKORU "Pohon Cemara"	1. Anak dapat menggunting kertas KOKORU Hachi menjadi 8 bagian 2. Anak dapat menggulung kertas KOKORU Hachi menjadi rapi sebagai batang pohon 3. Anak dapat menggulung KOKORU Ichi besar sebagai daun 4. Anak dapat menggulung KOKORU Ichi kecil sebagai penyangga 5. Anak dapat menempel beberapa bagian pohon cemara dengan simetris 6. Anak dapat menamai pohon mereka dengan spidol pada bagian bergelombang kertas KOKORU	60 menit
5	Senin, 7 November 2016 Dan Rabu, 23 November 2016	Membuat bunga dari kertas KOKORU "Bunga Tulip"	1. Anak dapat menggulung keras KOKORU Ichi menjadi gulungan sedang yang rapat 2. Anak dapat mencubit ujung gulungan KOKORU sehingga membentuk kuncup 3. Anak dapat menggunting kertas KOKORU Ichi menjadi 4 potongan 4. Anak dapat melipat lengkung potongan KOKORU Ichi menjadi bentuk daun 5. Anak dapat menempel potongan KOKORU dan menyatukannya menjadi sebuah bentuk bunga tulip	60 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA XII-3

Semester / Bulan/ Minggu ke : I/ Oktober/ 13

Kelompok / Usia : B/ 5-6 tahun

Tema/ Sub Tema : BINATANG/ Binatang yang bisa terbang

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
2.3 3.6 3.15 3.13 3.3 3.11 3.13	Gambar-gambar binatang yang bisa terbang Suara –suara burung Tertarik pada aktifitas seni Beradaptasi dengan lingkungan Koordinasi motorik halus Mengulang kalimat Kerja kelompok	1. Bercerita tentang pengalaman anak tentang serangga 2. Menirukan gerakan kupu-kupu , capung, lebah yang sedang terbang 3. Menirukan suara lebah dan nyamuk 4. Membuat KOKORU berbagai macam bentuk dengan mandiri tanpa bantuan guru 5. Menggunting kertas KOKORU sesuai pola 6. Melipat kertas KOKORU 7. Menggulung KOKORU dengan gulungan yang rapat 8. Dapat bekerja sama dengan teman dalam membuat KOKORU 9. Menganyam dengan daun kelapa/bilah-bilah bambu 10. Menyebutkan bagian-bagian tanaman 11. Mengulang kalimat sederhana 12. Menyebutkan huruf vokal dan konsonan 13. Memasangkan benda sesuai pasangannya 14. Melompat dengan rintangan 15. Mengurutkan bilangan sesuai jumlah pohon 16. Menirukan gerakan serangga yang terbang

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA XII-3

Semester / Bulan/ Minggu ke : I/ Oktober/ 14

Kelompok / Usia : B/ 5-6 tahun

Tema/ Sub Tema : TANAMAN/ Jenis Pohon (Berkayu dan tak berkayu)

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1	Macam-macam tanaman jenis pohon	1. Membedakan tanaman berkayu dan tidak berkayu 2. Menyebutkan bagian-bagian tanaman 3. Mengurutkan pola gambar bagian-bagian tanaman 4. Mengelompokkan daun berdasarkan bentuknya
2.10 3.3 3.6	Dapat bekerja kelompok Koordinasi motorik halus Pengenalan bentuk -bentuk	5. Membuat KOKORU berbagai macam bentuk dengan mandiri tanpa bantuan guru 6. Menghubungkan gambar dengan kata (bagian – bagian tanaman) 7. Mengulang kalimat sederhana
3.12	Pengenalan huruf vokal dan kkonsonan	8. Mengurutkan gambar seri pertumbuhan tanaman
3.15	Perbedaan bunyi/warna benda	9. Memasangkan benda sesuai pasangannya 10. Melompat dengan rintangan 11. Mengurutkan bilangan sesuai jumlah pohon 12. Membuat garis lengkung pada gambar pohon kelapa (bentuk daun) 13. Menirukan gerakan pohon tertiup angin 14. Berjalan di atas tempurung kelapa

Mengetahui, Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd NIP. 19630927 200801 2 002	THERESIA TRI ASIH, S.Pd NIP. 19581203 198702 2 001	SEPTIANA WAHYU. H NIM. 12.0304.0006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA XII-3

Semester / Bulan/ Minggu ke : I/ November/15

Kelompok / Usia : B/ 5-6 tahun

Tema/ Sub Tema : TANAMAN/ Tanaman Hias

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1 2.10 3.3 3.6 3.11 3.15	Macam-macam tanaman hias Dapat bekerja kelompok Koordinasi motorik halus Pengenalan bentuk -bentuk bunga Mengulang kalimat Perbedaan warna bunga	1. Bersyukur atas nikmat Tuhan 2. Menanam bunga bersama-sama 3. Mencetak dengan jari pada gambar terung 4. Membuat KOKORU berbagai macam bentuk dengan mandiri tanpa bantuan guru 5. Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk,warna dll 6. Menggambar bebas tanaman hias. perdu 7. Menceritakan pertumbuhan tanaman bunga / perdu 8. Melengkapi huruf vokal dari nama – nama bunga 9. Menghitung bunga , daun 10. Gerak dan lagu “ Lihat kebunku “ 11. Menyanyi lagu “Semua Bunga” 12. Meronce bunga melati 13. Bercerita tentang gambar yang telah dibuatnya 14. Membuat bentuk dari plastisin 15. Menggunting gambar cabe 16. Mengurutkan benda dari besar sampai kecil

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA KEGIATAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I / November/ 13
Hari / tgl : Senin, 24 Oktober 2016
Kelompok usia : B / 5-6 tahun
Tema/ sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (serangga)

Materi :
- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gambar-gambar binatang yang bisa terbang
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Terbang seperti kupu-kupu/ serangga yang bisa terbang
- Tertarik pada aktifitas seni

Alat dan bahan :
- Lem
- Mata boneka
- Gunting
- Pensil
- Kertas Kokoru
- Spidol hitam

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang ciri –ciri binatang yang bisa terbang (serangga/ lady bug)
4. Bercerita tentang pengalaman tentang serangga
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengepakan kedua tangan menirukan gerakan Lady bug yang terbang
2. Menyanyikan lagu “Kumbang Kecil”
4. Membuat Kokoru bentuk Lady bug berwarna warni

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkkan serangga terbang
   b. Dapat menyanyikan lagu kumbang kecil
   c. Dapat menirukan gerakan kupu terbang atau serangga terbang
   d. Dapat membentuk KOKORU Lady Bug dengan sendiri tanpa bantuan guru

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA KEGIATAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I / November/ 13
Hari /tgl : Rabu, 26 Oktober 2016
Kelompok usia : B/ 5-6 tahun
Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (capung)

Materi :
- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Cerita pengalaman anak
- Berbuat baik pada makluk Tuhan
- Konsep penjumlahan dengan benda – benda
- Beradaptasi dengan lingkungan
- Tertarik pada aktifitas seni

Alat dan bahan :
- Lem
- Mata boneka
- Gunting
- Pensil
- Kertas Kokoru
- Spidol hitam
- Gambar
- Pensil

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:
1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
4. Bercerita tentang pengalaman anak
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI
1. Menceritakan perbedaan kupu – kupu dan capung
2. Menghitung hasil penjumlahan dengan bentuk – bentuk capung
3. Menyebutkan posisi benda
4. Membuat KOKORU bentuk capung

C.RECALLING:
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menceritakan tentang capung
   b. Dapat membuat KOKORU dengan bentuk capung dengan mandiri
   c. Dapat menyebutkan posisi benda
   d. Dapat menceritakan perbedaan kupu – kupu dengan capung
   e. Dapat menghitung hasil penjumlahan dengan benda - benda

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA KEGIATAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I / November/13
Hari /tgl : Senin, 31 Oktober 2016
Kelompok usia : B/ 5-6 tahun
Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (lebah)

Materi :
- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Cerita pengalaman anak
- Berbuat baik pada makluk Tuhan
- Suara – suara lebah
- Beradaptasi dengan lingkungan
- Tertarik pada aktifitas seni

Alat dan bahan :
- Lem
- Mata boneka
- Gunting
- Pensil
- Kertas Kokoru
- Spidol hitam

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:
1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
4. Menirukan suara lebah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI
1. Menirukan suara lebah
2. Menggunting dan menempel kertas menjadi bentuk lebah
3. Membuat bentuk sarang lebah dengan KOKORU
4. Menunjukkan gerakan – gerakan sederhana

C.RECALLING:
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menceritakan tentang manfaat dan bahaya lebah
   b. Dapat membuat mainan dengan menggunting dan menempel
   c. Dapat membuat bentuk lebah dari KOKORU
   d. Dapat menirukan gerakan – gerakan sederhana

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA KEGIATAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA

Semester/Bulan/ Minggu ke : I/ November/ 14
Hari /tgl : Rabu, 2 November 2016
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)

Materi : - Macam – macam tananam jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)
- Berkreasi dengan bahan alam
- Gotong royong
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Mengulang kalimat
- Perbedaan warna

Alat dan bahan : - Lem
- Mata boneka
- Gunting
- Pensil
- Kertas Kokoru
- Spidol hitam

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian – bagian tanaman
4. Berjalan di atas papan titian (dari kayu)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain dengan balok - balok
2. Menunjukkan bagian – bagian tanaman
3. Membuat KOKORU bentuk pohon cemara
4. Menghubungkan bagian – bagian tanaman dengan kata

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makluk ciptaan Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan bagian – bagian tanaman
   b. Dapat menyebutkan tanaman jenis pohon berkayu
   c. Dapat membuat KOKORU bentuk pohon cemara denganmandiri
   d. Dapat bermain balok - balok
   e. Dapat menghubungkan bagian – bagian tanaman dengan kata

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA KEGIATAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I/ November / 15
Hari /tgl : Senin, 7 November 2016
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Tanaman / Hias (Manfaatnya)

Materi :
- Macam – macam tananam hias
- Melestarikan tanaman
- Menyiram bunga
- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Pengenalan bentuk – bentuk bunga

Alat dan bahan :
- Lem
- Mata boneka
- Gunting
- Pensil
- Kertas Kokoru
- Spidol hitam

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (bunga)
3. Berdiskusi tentang manfaat bunga
4. Permaian fisik (bunga tertutup bunga terbuka)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyirami bunga
2. Mengelompokkan bunga berdasarkan bentuk / warna
3. Membuat KOKORU bunga tulip
4. Meneruskan pola bagian – bagian bunga (tangkai , kelopak , daun)

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makluk ciptaan Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan macam – macam bunga
   b. Dapat melakukan permainan fisik
   e. Dapat membuat KOKORU berbentuk bunga tulip
   f. Dapat mengelompokkan bunga berdasarkan bentuk / warna

Mengetahui,		
Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA KEGIATAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA

Semester/ Bulan/ Minggu ke	:	I / November/ 15
Hari / tgl	:	Rabu, 9 November 2016
Kelompok usia	:	B / 5-6 tahun
Tema/ sub tema	:	Binatang / Binatang yang bisa terbang (serangga)
Materi	:	- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan - Gambar-gambar binatang yang bisa terbang - Gerakan binatang yang bisa terbang - Terbang seperti kupu-kupu/ serangga yang bisa terbang - Tertarik pada aktifitas seni
Alat dan bahan	:	- Lem - Mata boneka - Gunting - Pensil - Kertas Kokoru - Spidol hitam

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang ciri –ciri binatang yang bisa terbang (serangga/ lady bug)
4. Bercerita tentang pengalaman tentang serangga
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengepakan kedua tangan menirukan gerakan Lady bug yang terbang
2. Menyanyikan lagu “Kumbang Kecil”
4. Membuat Kokoru bentuk Lady bug berwarna warni

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkkan serangga terbang
   b. Dapat menyanyikan lagu kumbang kecil
   c. Dapat menirukan gerakan kupu terbang atau serangga terbang
   d. Dapat membentuk KOKORU Lady Bug dengan sendiri tanpa bantuan guru

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA KEGIATAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I / November/ 15
Hari /tgl : Senin, 14 November 2016
Kelompok usia : B/ 5-6 tahun
Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (capung)

Materi :
- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Cerita pengalaman anak
- Berbuat baik pada makluk Tuhan
- Konsep penjumlahan dengan benda – benda
- Beradaptasi dengan lingkungan
- Tertarik pada aktifitas seni

Alat dan bahan :
- Lem
- Mata boneka
- Gunting
- Pensil
- Kertas Kokoru
- Spidol hitam
- Gambar
- Pensil

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:
1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
4. Bercerita tentang pengalaman anak
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI
1. Menceritakan perbedaan kupu – kupu dan capung
2. Menghitung hasil penjumlahan dengan bentuk – bentuk capung
3. Menyebutkan posisi benda
4. Membuat KOKORU bentuk capung

C.RECALLING:
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menceritakan tentang capung
   b. Dapat membuat KOKORU dengan bentuk capung dengan mandiri
   c. Dapat menyebutkan posisi benda
   d. Dapat menceritakan perbedaan kupu – kupu dengan capung
   e. Dapat menghitung hasil penjumlahan dengan benda - benda

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA KEGIATAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I / November/15
Hari /tgl : Rabu, 16 November 2016
Kelompok usia : B/ 5-6 tahun
Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (lebah)

Materi :
- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Cerita pengalaman anak
- Berbuat baik pada makluk Tuhan
- Suara – suara lebah
- Beradaptasi dengan lingkungan
- Tertarik pada aktifitas seni

Alat dan bahan :
- Lem
- Mata boneka
- Gunting
- Pensil
- Kertas Kokoru
- Spidol hitam

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:
1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
4. Menirukan suara lebah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI
1. Menirukan suara lebah
2. Menggunting dan menempel kertas menjadi bentuk lebah
3. Membuat bentuk sarang lebah dengan KOKORU
4. Menunjukkan gerakan – gerakan sederhana

C.RECALLING:
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menceritakan tentang manfaat dan bahaya lebah
   b. Dapat membuat mainan dengan menggunting dan menempel
   c. Dapat membuat bentuk lebah dari KOKORU
   d. Dapat menirukan gerakan – gerakan sederhana

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA KEGIATAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA

Semester/Bulan/ Minggu ke : I/ November/ 16
Hari /tgl : Senin, 21 November 2016
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)

Materi : - Macam – macam tananam jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)
- Berkreasi dengan bahan alam
- Gotong royong
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Mengulang kalimat
- Perbedaan warna

Alat dan bahan : - Lem
- Mata boneka
- Gunting
- Pensil
- Kertas Kokoru
- Spidol hitam

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian – bagian tanaman
4. Berjalan di atas papan titian (dari kayu)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain dengan balok - balok
2. Menunjukkan bagian – bagian tanaman
3. Membuat KOKORU bentuk pohon cemara
4. Menghubungkan bagian – bagian tanaman dengan kata

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makluk ciptaan Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan bagian – bagian tanaman
   b. Dapat menyebutkan tanaman jenis pohon berkayu
   c. Dapat membuat KOKORU bentuk pohon cemara denganmandiri
   d. Dapat bermain balok - balok
   e. Dapat menghubungkan bagian – bagian tanaman dengan kata

Mengetahui,		
Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

RENCANA KEGIATAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I/ November / 16
Hari /tgl : Rabu, 23 November 2016
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Tanaman / Hias (Manfaatnya)

Materi :
- Macam – macam tananam hias
- Melestarikan tanaman
- Menyiram bunga
- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Pengenalan bentuk – bentuk bunga

Alat dan bahan :
- Lem
- Mata boneka
- Gunting
- Pensil
- Kertas Kokoru
- Spidol hitam

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (bunga)
3. Berdiskusi tentang manfaat bunga
4. Permaian fisik (bunga tertutup bunga terbuka)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyirami bunga
2. Mengelompokkan bunga berdasarkan bentuk / warna
3. Membuat KOKORU bunga tulip
4. Meneruskan pola bagian – bagian bunga (tangkai , kelopak , daun)

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makluk ciptaan Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan macam – macam bunga
   b. Dapat melakukan permainan fisik
   e. Dapat membuat KOKORU berbentuk bunga tulip
   f. Dapat mengelompokkan bunga berdasarkan bentuk / warna

Mengetahui,		
Kepala Sekolah TK Kartika XII-3	Guru Kelompok B	Peneliti
KARYANI, S.Pd	THERESIA TRI ASIH, S.Pd	SEPTIANA WAHYU. H
NIP. 19630927 200801 2 002	NIP. 19581203 198702 2 001	NIM. 12.0304.0006

Lampiran4

Hasil *PRE-TEST* Dan *POST-TEST*

Kemampuan Motorik Halus

REKAP HASIL PENGUKURAN AWAL MOTORIK HALUS ANAK

No	Nama anak	Indikator																														Jumlah / Skor
		1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8	6.9	
1	Il	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
2	Ra	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	39
3	Fi	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	45
4	Si	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	50
5	Bl	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34
6	Ab	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	42
7	Mk	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	50
8	Di	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
9	Au	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	41
10	Mu	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	45
11	Ar	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36
12	Za	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	50
13	Va	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34
14	Ke	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	43
15	Ww	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38
Jumlah		26	26	28	15	19	15	15	15	15	21	27	30	27	15	26	20	24	20	16	15	24	19	24	21	19	22	18	21	15	15	613

REKAP HASIL PENGUKURAN AKHIR MOTORIK HALUS

No	Nama Anak	Indikator																													Jumlah/ Skor
		1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8	6.9	
1	Il	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	80
2	Ra	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	88
3	Fi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	88
4	Si	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90
5	Bl	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	81
6	Ab	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	84
7	Mk	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90
8	Di	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	82
9	Au	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	88
10	Mu	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	88
11	Ar	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	85
12	Za	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90
13	Va	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	85
14	Ke	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	85
15	Ww	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	87
Jumlah		45	45	45	45	44	42	45	45	45	45	45	45	45	41	44	45	44	40	45	33	43	45	45	41	37	45	39	45	33	45	1291

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : IL

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar	√			
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar	√			
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik	√			
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian	√			
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian	√			
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian	√			
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan	√			
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat	√			
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar	√			
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang	√			
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			29	2		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : RA

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar	√			
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik	√			
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian		√		
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian	√			
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat	√			
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar		√		
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang	√			
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			21	18		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : FI

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian	√			
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian	√			
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat		√		
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah		√		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil		√		
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar		√		
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		√		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			15	30		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : SI

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)		√		
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian		√		
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat		√		
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil		√		
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar		√		
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		√		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			10	40		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : BL

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar	√			
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian	√			
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian	√			
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan	√			
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat	√			
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar	√			
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang	√			
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			26	8		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : AB

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian		√		
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan	√			
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat	√			
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar		√		
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang	√			
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			18	24		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : MK

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)		√		
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian		√		
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat		√		
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil		√		
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar		√		
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		√		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			10	40		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : DI

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar	√			
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian	√			
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan	√			
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat	√			
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar	√			
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang	√			
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			25	10		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : AU

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian	√			
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat	√			
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar		√		
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang	√			
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			19	22		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : MU

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)		√		
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian	√			
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat		√		
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar		√		
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		√		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			15	30		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : AR

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar	√			
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian	√			
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat	√			
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar	√			
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang	√			
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			24	12		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : ZA

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)		√		
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian		√		
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat		√		
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil		√		
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar		√		
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		√		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			10	40		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : VA

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar	√			
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar	√			
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian	√			
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian	√			
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat	√			
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar	√			
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang	√			
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			26	8		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : KE

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian	√			
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat	√			
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar		√		
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		√		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			17	26		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran awal keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : WW

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar		√		
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar		√		
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik		√		
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)	√			
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat	√			
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)	√			
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)	√			
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)	√			
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian		√		
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian		√		
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian		√		
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 8 bagian		√		
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris	√			
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat	√			
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil	√			
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar	√			
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang	√			
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut	√			
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik	√			
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung	√			
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah	√			
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara	√			
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip	√			
JUMLAH			22	16		

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1
•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
•Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : IL

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat		√		
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris		√		
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		√		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				20	60	

Keterangan :
- •Belum Mampu (BM) : Skor 1
- •Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
- • Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : RA

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				4	84	

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1

•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2

• Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : FI

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				4	84	

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1

•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2

• Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : SI

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	4. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		5. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		6. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	3. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		4. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	5. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		6. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		7. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		8. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	5. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		6. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		7. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		8. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	9. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		10. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		11. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		12. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		13. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		14. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		15. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara			√	
		16. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	10. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		11. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		12. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		13. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut			√	
		14. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		15. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		16. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		17. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara			√	
		18. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH					90	

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1

•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2

• Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : BL

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat		√		
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris		√		
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip		√		
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		√		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				18	63	

Keterangan :
- •Belum Mampu (BM) : Skor 1
- •Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
- • Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : AB

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan		√		
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		√		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				12	72	

Keterangan :
- •Belum Mampu (BM) : Skor 1
- •Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
- • Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : MK

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara			√	
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH					90	

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1

•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2

• Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : DI

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat		√		
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris		√		
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang		√		
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				16	66	

Keterangan :
- •Belum Mampu (BM) : Skor 1
- •Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
- • Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : AU

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				4	84	

Keterangan :
- •Belum Mampu (BM) : Skor 1
- •Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
- • Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : MU

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				4	84	

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1

•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2

• Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : AR

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris		√		
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				10	75	

Keterangan :
- •Belum Mampu (BM) : Skor 1
- •Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
- • Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : ZA

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara			√	
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH					90	

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1

•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2

• Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : VA

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				10	75	

Keterangan :
- •Belum Mampu (BM) : Skor 1
- •Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2
- • Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : KE

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)		√		
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung		√		
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				10	75	

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1

•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2

• Mampu (M) : Skor 3

INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI

(Pengukuran akhir keterampilan motorik halus pada anak)

Nama : WW

No	Indikator	Item	Penilaian			Keterangan
			BM	MB	M	
1	Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Mampu menggunakan spidol membentuk pola lingkaran dengan benar			√	
		2. Mampu menggunakan spidol membentuk pola garis lurus dengan benar			√	
		3. Mampu meghias kertas dengan permukaan gelombang membuat tutul bentuk polkadot untuk sayap kepik			√	
2	Menggunting sesuai pola	1. Mampu menggunting bentuk lingkaran rapi pada pada kertas strip KOKORU (*Ichi*)			√	
		2. Mampu menggunting bentuk persegi dengan rapi pada kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
3	Menggulung kertas	1. Mampu menggulung kertas dengan rapat			√	
		2. Mampu menggulung dasaran menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan kecil, gulungan besar)			√	
		3. Mampu menggulung lanjutan menggunakan kertas strip KOKORU (*Ichi*) (gulungan besar lalu dikerucutkan)			√	
		4. Mampu menggulung dan memelintir kertas lembaran KOKORU (*Hachi*)			√	
4	Melipat kertas	1. Mampu melipat kertas lembaran KOKORU (*Hachi*) menjadi 8 bagian			√	
		2. Mampu melipat kertas strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 2 bagian			√	
		3. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*) menjadi 4 bagian			√	
		4. Mampu melipat kertas strip strip KOKORU (*Ichi*)menjadi 8 bagian			√	
5	Menempel gambar dengan tepat	1. Mampu menempel potongan pola dengan tepat dan simetris			√	
		2. Mampu menempel mata boneka sebagai hiasan			√	
		3. Mampu memperkirakan tempelan menyatu dan melekat kuat			√	
		4. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
6	Menirukan bentuk	1. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran kecil			√	
		2. Mampu menirukan bentuk gulungan dasar lingkaran besar			√	
		3. Mampu menirukan bentuk gulungan memanjang			√	
		4. Mampu menirukan bentuk gulungan lanjut yang mengerucut		√		
		5. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk kepik			√	
		6. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk capung			√	
		7. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk lebah			√	
		8. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk pohon cemara		√		
		9. Mampu menempel potongan KOKORU sehingga membentuk bunga tulip			√	
JUMLAH				6	81	

Keterangan : •Belum Mampu (BM) : Skor 1

•Mampu dengan bantuan guru (MB) : Skor 2

• Mampu (M) : Skor 3

Lampiran 5

Hasil Perhitugnan *Wilcoxon*

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pre_Test	15	40.87	6.278	31	50
Post_Test	15	86.07	3.262	80	90

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_Test - Pre_Test	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	15[b]	8.00	120.00
	Ties	0[c]		
	Total	15		

a. Post_Test < Pre_Test

b. Post_Test > Pre_Test

c. Post_Test = Pre_Test

Test Statistics[b]

	Post_Test - Pre_Test
Z	-3.422[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampiran 6

Dokumentasi Foto

1. Hasil *Pre-Teset* sebelum diberikan pembelajaran dengan media KOKORU



2. Selama diberikan pembelajaran dengan media KOKORU









3. Hasil *Post-Test* setelah diberikan pembelajaran dengan media KOKORU



