

**UPAYA PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI METODE
ROLE GAME PADA ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI PEMBINA SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2010/2011**



SKRIPSI
Diajukan Guna Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan Guru
Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Program Studi S1 PAUD

Disusun oleh:

WENDYA PRABANDARI
A 520081031

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2011

LEMBAR PERSETUJUAN

Kami selaku Pembimbing I dan Pembimbing II dari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta

Nama : Wendy Prabandari
NIM : A 520 081 031
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas : Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS)
Judul Skripsi : **UPAYA PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI METODE *ROLE GAME* PADA ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Surtikanti, SH, M.Pd.

Aryati Prasetyarini, M.Pd

PENGESAHAN

**UPAYA PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
METODE *ROLE GAME* DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA
SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh :

WENDYA PRABANDARI

A 520 081 031

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Pada Tanggal 19 Selasa 2011
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Susunan Tim Penguji Skripsi :

Nama Terang	Tanda Tangan
Pembimbing I : <u>Dra. Surtikanti, SH, M.Pd.</u>	(.....)
Pembimbing II : <u>Aryati Prasetyarini, M.Pd</u>	(.....)
Pembimbing III: <u>Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd</u>	(.....)

Disahkan Oleh :
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dekan

Drs. Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggungjawab sepenuhnya.

Penulis

Wendya Prabandari

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta
Terimakasih atas kasih sayang doa dalam setiap langkahku serta tetesan keringat perjuangan membesarkan, mendidik dengan penuh cinta dan kasih sayang tanpa mengenal lelah.
2. Untuk Suamiku Yunis Setya Adhi dan anakku Alvino Yudya Adhiguna tercinta, terimakasih atas doanya, dukungannya dan semangatnya dalam mendorong ananda untuk tetap bersemangat dalam menjalani hidup ini
3. Eyang Wondo tercinta, terima kasih atas doa dan bantuannya.
4. Keluarga besarku dan adikku tersayang yang selalu memberi dukungan.
5. Buat sahabat dan teman-teman terima kasih kalian sudah mengisi hari-hariku.
6. Teman-teman FKIP PAUD, terima kasih untuk kebersamaannya selama menempuh kuliah di UMS
7. Buat almamaterku tempat dimana mengajarku belajar, berkenalan, dengan teman-teman berjuang bersama-sama mencari ilmu untuk bekal dimasa depan

MOTTO

*“Ciri Orang Yang Beradab Ialah Dia Sangat Rajin Dan Suka Belajar, Dia Tidak Malu Belajar Daripada Orang Yang Berkedudukan Lebih Rendah Darinya”
(Confucius)*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahamatullah Wabarakatuh.

Segala puji syukur, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena tanpa ridho darinya mustahil karya ilmiah ini dapat terselesaikan. Salam serta shalawat semoga selalu tercurah kepada nabi besar Muhammad SAW serta umatnya yang berpegang teguh di dalam agamanya.

Adapun maksud dari penulisan karya ilmiah dengan judul “UPAYA PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI METODE *ROLE GAME* PADA ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2010/2011” adalah untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada jurusan pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penelitian ini tidak akan dapat terlaksana tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Drs. H.Sofyan Anif, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
2. Dra. Hj. Surtikanti, SH.M.Pd. selaku ketua Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta selaku Pembimbing I Universitas Muhammadiyah Surakarta.

3. Aryati Prasetyarini, M.Pd. selaku Pembimbing II, terima kasih atas bimbingannya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Hj. Kismiati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Sragen, terima kasih atas kesempatan untuk mengadakan penelitian di TK Negeri Pembina serta dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
5. Semua pihak Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sragen, terima kasih telah memberikan tempat dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu, suamiku, anakku dan adik-adikku tercinta terima kasih atas semuanya tiada kata yang dapat mewakili segala yang telah kalian berikan padaku.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, telah turut membantu terselesainya skripsi ini.

Sebagai akhir kata, dengan segala kerendahan hati penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan yang penulis miliki, untuk itu segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca.

Akirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamualikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Surakarta, 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah.....	4
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
Bab II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka.....	7
B. Kajian Teori.....	8

1. Motorik Halus	8
a. Pengertian Motorik Halus	8
b. Keterampilan Motorik Halus	9
c. Indikator Perkembangan Motorik Halus	10
2. Metode <i>Role Game</i>	13
a. Pengertian Metode <i>Role Game</i>	13
b. Penerapan metode pembelajaran <i>role game</i>	14
c. Kelebihan dan kelemahan metode <i>role game</i>	18
d. Pencapaian indikator	18
C. Kerangka Berfikir	22
D. Hipotesis Tindakan	23

BAB III METODE PENELITIAN

A. Penelitian Tindakan Kelas	24
B. Obyek Penelitian	24
C. Data dan Sumber Data	25
D. Metode Pengumpulan Data	25
E. Instrumen Penelitian	27
F. Teknik Analisis Data	28
G. Indikator Kinerja	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	33
1. Gambaran Umum TK Negeri Pembina Sragen	33
a. Profil Tempat Penelitian	33

b. Visi dan Misi	34
c. Sarana dan Prasarana	35
d. Keadaan Sumber Daya Manusia	40
e. Diskripsi Kondisi Awal	41
2. Hasil Penelitian	48
a. Siklus I	48
b. Siklus II	60
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
1. Proses Pembelajaran Permainan Bermain melipat kertas Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik halus Anak	70
2. Kemampuan Motorik halus Anak Dalam Pembelajaran Melalui Permainan Role game melipat kertas	71
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Pencapaian	19
Tabel 4.1	Area Seni	35
Tabel 4.2	Area Balok	36
Tabel 4.3	Area Drama atau Bermain Peran.....	36
Tabel 4.4	Area Ilmu Pengetahuan Alam	37
Tabel 4.5	Area Pengenalan Bacaan dan Tulisan.....	37
Tabel 4.6	Area Matematika atau Berhitung.....	38
Tabel 4.7	Area Musik	38
Tabel 4.8	Area Pasir dan Air	38
Tabel 4.9	Area Agama	39
Tabel 4.10	Area Permainan Diluar Kelas.....	39
Tabel 4.11	Data Kualifikasi Pendidikan Sumber Daya Manusia di TK Negeri Pembina Sragen	41
Tabel 4.12	Jumlah Siswa TK Negeri Pembina Pada 3 Tahun Terakhir	41
Tabel 4.13	Kemampuan Motorik halus Anak Dalam Proses Pembelajaran Pra Tindakan	44
Tabel 4.14	Nilai hasil evaluasi belajar melipat kertas siklus I TK Negeri Pembina Sragen	55
Tabel 4.15	Tindakan Pada Siklus II	65
Tabel 4.16	Hasil Akhir Tindakan Kelas	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1. Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas	29

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Data Siswa 80
Lampiran 2	RKH Pra Siklus 81
Lampiran 3	Tehnik Melipat Pra Siklus 84
Lampiran 4	RKH Siklus I Pertemuan I 87
Lampiran 5	Teknik Melipat Siklus I Pertemuan I 89
Lampiran 6	RKH Siklus I Pertemuan II 92
Lampiran 7	Teknik Melipat Siklus I Pertemuan II 94
Lampiran 8	RKH Siklus II Pertemuan I 99
Lampiran 9	Teknik Melipat Siklus II Pertemuan I101
Lampiran 10	RKH Siklus II Pertemuan II103
Lampiran 11	Teknik Melipat Siklus II Pertemuan II105
Lampiran 12	Surat Ijin Penelitian111
Lampiran 13	Data Hasil Observasi & Dokumentasi112
Lampiran 14	Tabel Check List Motorik Halus Anak115

ABSTRAK

Wendya Prabandari, A 520 081 031. “Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Metode *Role Game* Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta 2011.

Secara umum tujuan ini adalah untuk meningkatkan motorik halus anak melalui *role game*. Tujuan umum tersebut dikembangkan dengan tujuan khusus, yaitu: 1) mengidentifikasi perkembangan motorik halus siswa Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sragen melalui metode *role game*; 2) mengetahui peningkatan motorik halus siswa Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sragen melalui metode *role game*.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi. Instrumen penelitian adalah metode *role game*, motorik halus, upaya. Pengembangan instrumen menggunakan teknik triangulasi data yang digunakan untuk mengkonfirmasi data satu dengan yang lain.

Hasil penelitian diketahui bahwa: 1) permainan *role game* melipat kertas terdiri dari aktivitas melipat kertas menjadi sesuatu. Kegiatan melipat kertas memberikan stimulasi kepada siswa untuk aktif dimana keaktifan tersebut wujud dalam bentuk tindakan melipat, perhatian diwujudkan dalam bentuk mengikuti penjelasan yang diuraikan guru, serta minat dalam bentuk keinginan yang kuat dari siswa tentang permainan melipat kertas; 2) pada proses permainan *role game* berdasarkan identifikasi ada peningkatan motorik halus yang dimiliki anak yang diukur berdasarkan kemampuan melipat daya terampil ketepatan melipat dan kecepatan melipat; 3) pada proses pembelajaran dengan permainan *role game* berdampak pada kebebasan beraktifitas bagi siswa, namun tetap terkontrol berdasarkan aturan-aturan yang digunakan dalam permainan.

Kata Kunci : Motorik Halus, *Role Game*.