

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Motorik Halus

2.1.1.1 Definisi Kemampuan Motorik halus

Kata motor digunakan sebagai istilah merujuk pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot dan gerakan-gerakannya, juga kelenjar-kelenjar dan sekresinya (pengeluaran cairan atau getah). Secara singkat, motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan rangsang terhadap kegiatan organ fisik (Syah, 2009: 13).

Motorik halus merupakan bagian dari sensomotorik yaitu golongan dari rangsang sensori (indra) dengan reaksi yang berupa gerakan-gerakan otot (motorik) kemampuan sensomotorik terjadi adanya pengendalian kegiatan jasmani melalui pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi, sedangkan motorik halus terfokus pada pengendalian gerakan halus jari-jari tangan dan pergelangan tangan. Berpijak dari konsep tersebut Hurlock (2000: 150), menyatakan bahwa motorik halus sebagai pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih untuk menggenggam, melempar dan menangkap bola.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kemampuan motorik halus adalah ketangkasan atau penguasaan keterampilan tangan anak tunagrahita yang dinyatakan dalam bentuk skor ceklist kemampuan motorik seperti melipat jari, menggenggam, memegang,

dan menempel sedotan es dan aqua (semua bahan sudah di gunting dari yang terkecil hingga terbesar) pada sebuah gambar melalui keterampilan kolase.

2.1.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Motorik anak dapat berkembang dengan baik dan sempurna perlu dilakukan stimulasi yang terarah dan terpadu. Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak diantaranya menurut Hurlock (2000: 154) faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik adalah sifat dasar genetik termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan sehingga anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan motoriknya lebih cepat dibandingkan dengan anak normal atau di bawah normal. Adanya dorongan atau rangsangan untuk menggerakkan semua kegiatan tubuhnya akan mempercepat perkembangan motorik anak.

2.1.1.3 Tingkatan Perkembangan Motorik Halus

Bloom menyatakan bahwa rentangan penguasaan psikomotorik ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai kepada gerakan yang lancar dan luwes, kemudian ia mengklasifikasikan domain psikomotorik ke dalam lima kategori mulai dari tingkatan yang paling rendah sampai pada tingkatan yang paling tinggi sebagai berikut :

a. Meniru (imitation)

Peniruan merupakan suatu keterampilan untuk menirukan sesuatu gerakan yang telah dilihat, didengar atau dialaminya. Jadi kemampuan ini terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan, dimana ia mulai memberi respons serupa dengan apa yang diamatinya. Gerakan meniru ini akan mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf, karena peniruan gerakan umumnya

dilakukan dalam bentuk global dan tidak sempurna. Contoh gerakan ini adalah menirukan gerakan binatang, menirukan gambar jadi tentang suatu gerakan dan menirukan langkah tari.

b. Penggunaan Konsep (Manipulation)

Penggunaan konsep merupakan suatu keterampilan untuk memanipulasi dalam melakukan kegiatan (gerakan). Keterampilan manipulasi ini menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Jadi penampilan gerakan anak menurut petunjuk-petunjuk dan tidak hanya meniru tingkah laku saja. Contohnya adalah menjalankan mesin, menggergaji, melakukan gerakan senam kesegaran jasmani yang didemonstrasikan.

c. Ketelitian (Precision)

Ketelitian merupakan suatu keterampilan yang berhubungan dengan kegiatan melakukan gerakan secara teliti dan benar. Keterampilan ini sebenarnya hampir sama dengan gerakan manipulasi tetapi dilakukan dengan kontrol yang lebih baik dan kesalahan yang lebih sedikit. Keterampilan ini selain membutuhkan kecermatan juga proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilannya. Respons-respons lebih terkoreksi dan kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum. Contoh gerakan ini adalah gerakan mengendarai/menyetir mobil dengan terampil, berjalan di atas papan titian.

d. Perangkaian (Articulation)

Perangkaian adalah suatu keterampilan untuk merangkaian bermacam-macam gerakan secara berkesinambungan. Gerakan artikulasi ini menekankan pada koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan tepat

dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal antara gerakan-gerakan yang berbeda. Contoh keterampilan gerakan ini adalah mengetik dengan ketepatan dan kecepatan tertentu, menulis, menjahit.

e. Kewajaran/ Pengalamiahan (Naturalization)

Kewajaran adalah suatu keterampilan untuk melakukan gerakan secara wajar. Menurut tingkah laku yang ditampilkan, gerakan ini paling sedikit mengeluarkan energi baik fisik maupun psikis. Gerakan ini biasanya dilakukan secara rutin sehingga telah menunjukkan keluwesannya. Misalnya memainkan bola dengan mahir, menampilkan gaya yang benar dalam berenang, mendemonstrasikan suatu gerakan pantomim dan sebagainya (Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak Dan Sekolah Dasar, 2007).

2.1.1.4 Konsep Dasar Pengembangan Motorik Halus

Menurut Hurlock (2000: 158) Untuk memperoleh kualitas keetrampilan motorik yang lebih baik, diperlukan cara tersendiri dalam mempelajari keterampilan motorik, yaitu: a. Belajar coba dan ralat (trial and error). Melalui latihan coba dan ralat yang dilakukan berulang kali dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Namun cara tersebut biasanya menghasilkan keterampilan dibawah kemampuan anak, b. Meniru. Belajar ketrampilan motorik dengan meniru atau imitasi melalui suatu model yang dicontohkan akan menjadikan anak lebih cepat untuk menguasai ketrampilan tersebut, maka untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik pula, c. Pelatihan. Adanya latihan untuk meningkatkan kemampuan motorik sangat penting dalam tahap awal belajar ketrampilan motorik, dengan latihan tersebut anak akan meniru gerakan yang dilakukan oleh pembimbing atau

supervisi. Bimbingan sangat diperlukan untuk membetulkan suatu kesalahan sebelum kesalahan tersebut terlanjur menjadi kebiasaan sehingga sulit untuk dibetulkan kembali.

Sumber pengetahuan adalah alat indra, oleh karena itu dalam pelajaran harus digunakan benda-benda yang sebenarnya. Dasar utama untuk mempelajari pengetahuan dan motorik halus adalah keaktifan anak-anak (auto-aktivitas). Cara mendidik yang baik menurut Frobel ialah dengan metode yang banyak memberi kesempatan kepada anak untuk sibuk aktif mengerjakan, membuat dan menciptakan sesuatu atas inisiatif sendiri.

Sedangkan menurut Maria Montesori, Untuk melatih fungsi-fungsi motoris anak tidak perlu diadakan alat-alat tertentu, dalam kehidupan sehari-hari cukup memberi latihan bagi motorik anak. Asas metode Montessori adalah: 1. Pembentukan sendiri. Perkembangan itu terjadi dengan berlatih, yang dapat dikerjakan sendiri oleh anak-anak, 2. Masa peka. Masa peka merupakan masa di mana bermacam-macam fungsi muncul menonjolkan diri dengan tegas untuk dilatih, 3. Kebebasan. Mendidik untuk kebebasan dengan kebebasan, dengan tujuan agar masa peka dapat menampakkan diri secara leluasa dengan tidak dihalang-halangi di dalam ekspresinya (Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar, 2007).

2.1.1.5 Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan pada anak mencakup perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, perkembangan bahasa, dan perkembangan perilaku/adaptasi sosial.

Perkembangan motorik halus pada tiap tahap perkembangan anak adalah sebagai berikut.

a. Masa Neonatus (0-28 hari)

Perkembangan motorik halus pada masa ini dimulai dengan adanya kemampuan untuk mengikuti garis tengah bila kita memberikan respons terhadap gerakan jari atau tangan.

b. Masa Bayi (28 hari-1 tahun)

1. Usia 1—1 Bulan

Perkembangan motorik halus pada usia ini adalah dapat melakukan hal-hal seperti memegang suatu objek, mengikuti objek dari sisi ke sisi, mencoba memegang dan memasukkan benda ke dalam mulut, memegang benda tapi terlepas, memerhatikan tangan dan kaki, memegang benda dengan kedua tangan, serta menahan benda di tangan walaupun hanya sebentar.

2. Usia 4-5 Bulan

Perkembangan motorik halus pada usia ini adalah sudah mulai mengamati benda, menggunakan ibu jari dan jari telunjuk untuk memegang, mengeksplorasi benda yang sedang dipegang, mengambil objek dengan tangan tertangkup, mampu menahan kedua benda di kedua tangan secara simultan, menggunakan balm dan tangan sebagai satu kesatuan, serta memindahkan objek dari satu tangan ke tangan yang lain.

3. Usia 8-12 Bulan

Perkembangan motorik halus pada usia ini adalah mencari atau meraih benda kecil; bila diberi kubus mampu memindahkan, mengambil,

memegang dengan telunjuk dan ibu jari, membenturkannya, serta meletakkan benda atau kubus ke tempatnya.

c. Masa Anak (1-2 Tahun)

Perkembangan motorik halus pada usia ini dapat ditunjukkan dengan adanya kemampuan dalam mencoba menyusun atau membuat menara pada kubus.

d. Masa Prasekolah

Perkembangan motorik halus dapat dilihat pada anak, yaitu mulai memiliki kemampuan menggoyangkan jari-jari kaki, menggambar dua atau tiga bagian, memilih garis yang lebih panjang dan menggambar orang, melepaskan objek dengan jari lurus, mampu menjepit benda, melambaikan tangan, menggunakan tangannya untuk bermain, menempatkan objek ke dalam wadah, makan sendiri, minum dari cangkir dengan bantuan, menggunakan sendok dengan bantuan, makan dengan jari, serta membuat coretan di atas kertas (Wong, 2000 dalam Hidayat, 2008:19-20).

2.1.1.6 Kemampuan Motorik Halus Anak TK

a. Anak Usia 3-4 Tahun

- 1) Menggunting kertas menjadi dua bagian
- 2) Mencuci dan mengelap tangan sendiri
- 3) Mengaduk cairan dengan sendok
- 4) Menuang air dari teko
- 5) Memegang garpu dengan cara menggenggam
- 6) Membawa sesuatu dengan penjepit
- 7) Apabila diberikan gambar kepala badan manusia yang belum lengkap, ia akan dapat menambahkan paling sedikit dua organ tubuh

- 8) Membuka kancing dan melepas ikat pinggang
- 9) menggambar lingkaran namun bentuknya masih kasar.

b. Anak Usia 4-5 Tahun

- 1) mengikat tali sepatu
- 2) memasukan surat ke dalam amplop
- 3) memoleskan selai di atas roti
- 4) membentuk berbagai objek dengan tanah liat
- 5) mencuci dan mengeringkan muka tanpa membasahi baju
- 6) memasukan benang ke dalam lubang jarum (Sujiono, 2007: 15-16)

2.1.1.7 Faktor – Faktor Perkembangan Motorik Anak

Faktor-faktor yang membantu meningkatkan motorik anak yang dapat dilakukan oleh guru TK adalah :

- a. Menyediakan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan motoriknya.
- b. Setiap anak memiliki jangka waktu sendiri dalam menguasai suatu keterampilan.
- c. Aktivitas fisik anak yang bervariasi, yaitu aktivitas fisik untuk bermain dan bergembira sambil menggerakkan anggota tubuh.
- d. Aktivitas fisik anak dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai dengan perkembangannya.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sardiman,2002:6).

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yang melibatkan penyampaian pesan (materi) dari pengantar ke penerima. Proses pengubahan pesan berupa materi/bahan ajar menjadi simbol komunikasi baik verbal maupun nonverbal disebut encoding. Penafsiran simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik disebut decoding, sedangkan penafsiran dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati ada kalanya berhasil, ada kalanya tidak. Kegagalan atau hambatan dalam proses komunikasi ini disebut barter atau noise. Untuk meminimalkan kegagalan proses komunikasi, media diperlukan sebagai perantara komunikasi. (Simamora, 2009:64)

Pada dasarnya media yang banyak digunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media komunikasi. Oleh karena itu dalam pembahasan taksonomi ini akan digunakan taksonomi yang dikemukakan oleh Haney dan Ulmer (1981). (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007:208)

Media adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. (Simamora, 2009:65)

Bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar yang bergerak atau tidak bergerak, dan

tulisan, serta suara yang direkam. Bentuk stimulus ini tepat digunakan bagi peserta didik yang sedang mempelajari bahasa asing. Akan tetapi, tidak mudah mendapatkan bentuk stimulus itu dalam satu waktu atau satu tempat.

Syarat-syarat media pembelajaran yang baik adalah:

1. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik.
2. Menstimulus peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan stimulasi belajar baru.
3. Menstimulus peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong mereka untuk melakukan praktik dengan benar. (Simamora, 2009:65)

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard (1983) mengemukakan sembilan kriteria untuk menilai keefektifan media. Kriteria tersebut yaitu biaya, ketersediaan fasilitas pendukung (mis., listrik), kecocokan dengan ukuran kelas, ke-ringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang tercapai dengan sebuah media, semakin baik sebuah media. Kriteria di atas lebih ditujukan bagi media konvensional. Thorn mengemukakan beberapa kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Thorn, 1995 dalam Simamora, 2009:65).

“Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian ini. Salah satu cara diantaranya ialah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media tersebut”. Sebagai contoh, seperti gambar, fotografi, rekaman audio, dan sebagainya. Ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan. Contoh, ada penyampaian yang disampaikan melalui siaran

televisi dan melalui optik. Berbagai bentuk presentasi media yang kita terima, membuat kita sadar bahwa kita menerima informasi dalam bentuk tertentu. Pesan-pesan tersebut dapat berupa bahan cetakan, bunyi, bahan visual, gerakan, atau kombinasi dari berbagai bentuk informasi ini. (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007:208)

Masih banyak ciri yang membedakan media yang satu dengan yang lain, sehingga tidaklah mudah untuk menyusun klasifikasi tunggal yang mencakup semua jenis media. Faktor lain yang juga mempersulit klasifikasi ini ialah untuk menentukan apa yang termasuk dan apa yang tidak termasuk media. Sebagai contoh, beberapa ahli membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Yang menjadi dasar utama dari pembedaan ini ialah apakah suatu sarana komunikasi dapat menyampaikan program secara lengkap atau tidak. Berdasarkan pembedaan ini, Film dapat digolongkan sebagai media, karena film dapat menyampaikan pesan yang lengkap selama waktu putarnya. Sedangkan overhead transparansi (OHT) digolongkan sebagai alat bantu saja, karena OHT tidak dapat berdiri sendiri. Hal tersebut hanya dapat digunakan oleh instruktur untuk membantu mncrangkan pembelajarannya. Walaupun pendapat ini masuk akal, tetapi di sini kita akan membahas media dalam perspektif yang lebih luas, yaitu semua alat atau bahan yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, sesuai dengan pengertian media pembelajaran sebelumnya (di bagian depan).

Selain alat-alat pembelajaran yang sederhana, masih ada beberapa teknik atau sistem pembelajaran yang sedemikian kompleks, sehingga jauh melebihi pengertian media yang biasa kita gunakan. Sebagai contoh, simulator, pengajaran

dengan bantuan komputer, mesin pembelajaran, dan permainan pendidikan. (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007:208)

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa

- a. media pembelajaran merupakan wadah dari pesan,
- b. materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran
- c. tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007:208)

Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Pekerjaan mengajar tidak selalu harus diartikan sebagai kegiatan menyajikan materi pelajaran. Meskipun penyajian materi pelajaran memang merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran, tetapi bukanlah satu-satunya. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa belajar. Peran yang seharusnya dilakukan guru adalah mengusahakan agar setiap siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada.

Hasil penelitian British Audio-Visual Association menghasilkan temuan bahwa rata-rata jumlah informasi yang diterima indra adalah :

75 % melalui indra penglihatan

13 % melalui indra pendengaran

6 % melalui indra sentuhan dan perabaan

6 % melalui indra penciuman dan lidah.

Dari data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang dapat dilihat (visual) dalam pembelajaran di TK lebih menguntungkan dibandingkan dengan penyampaian secara verbal. Gunting sebagai salah satu media pembelajaran dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

2.1.1.2 Gunting

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa gunting : n.1 perkakas untuk memotong kain (rambut dsb); 2 potongan; model (baju); (Sugono, 2008:495) sementara dalam wikipedia dinyatakan bahwa Gunting lebih baik daripada pisau untuk beberapa penggunaan, seperti memotong artikel koran maupun gambar. Juga biasa digunakan memotong rambut. Tidak seperti pisau, gunting memiliki 2 sisi yang tajam. Sebagian besar jenis gunting tidak terlalu tajam. Gunting anak biasanya tidak tajam, dan sering dilindungi dengan plastik. Gunting bisa cocok buat orang kidal maupun yang tidak kidal. Menggunakan gunting di tangan yang salah sulit buat kebanyakan orang. (id.wikipedia.org)

2.1.1.3 Langkah-langkah Penggunaan Media Gunting

- a. Guru menyediakan peralatan gunting sesuai dengan jumlah anak
- b. Guru menyediakan lembaran kertas kosong sesuai dengan jumlah anak
- c. Guru menjelaskan kepada anak cara memegang gunting yang benar
- d. Guru menjelaskan kepada anak cara menggunting kertas yang baik dan benar
- e. Guru memeriksa hasil pekerjaan anak dalam menggunting kertas
- f. Guru memperbaiki beberapa anak yang kurang mampu cara menggunting kertas yang baik dan benar

- g. Guru membagikan kertas berpola gambar yang sudah disiapkan sebelumnya
- h. Guru memperagakan cara menggunting kertas berpola gambar yang baik dan benar
- i. Anak mempraktekan cara menggunting kertas berpola gambar seperti yang telah diperagakan guru
- j. Guru dan anak melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan
- k. Guru memberikan penilaian hasil pekerjaan anak

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

2.2. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Eris Madiarti, (2013), dengan judul: Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dengan Menggunakan Media Berbantuan Bahan Alam di Paud Melati Kabupaten Lebong. Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan dapat disimpulkan penerapan kegiatan kolase dengan media bahanalam dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Melati Kabupaten Lebong, dengan pencapaian ketuntasan atau keberhasilan belajar mencapai 80%. Disarankan pada guru PAUD agar menggunakan kegiatan kolase dengan menggunakan media bahan alam untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Indriyani (2014), dengan judul: Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggantung Dengan Berbagai Media Pada Anak Usia Dini Di Kelompok A TK Aba Gendingan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman Yogyakarta. Hasil penelitian keterampilan motorik halus Pra Tindakan kriteria kurang baik dengan nilai rata-rata keterampilan motorik halus sebesar 47.3%. Hasil penelitian Siklus I kriteria cukup dengan nilai rata-rata keterampilan motorik halus sebesar 62.2%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I telah berhasil meningkatkan keterampilan motorik halus tetapi belum mencapai indikator keberhasilan sehingga diperlukan siklus selanjutnya. Hasil Siklus II pencapaian kriteria baik dengan nilai rata-rata

keterampilan motorik halus sebesar 84.1%. Peningkatan ini diperoleh melalui kegiatan menggunting dengan berbagai media dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu: (1) menyiapkan media dan alat yang digunakan di kegiatan menggunting, (2) memberikan contoh cara menggunting sesuai pola gambar, (3) membagikan media dan alat yang digunakan dalam kegiatan menggunting secara proporsional untuk setiap kelompok, (4) anak diperkenankan melakukan kegiatan menggunting dengan berbagai media sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru.

Rohmah, Nur, (2014), Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Metode Pemberian Tugas dalam Kegiatan Meronce dengan Media Bahan Alam di Kelompok B TK Pertiwi 2 Plumbon Kecamatan Sambungmacan Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2014/2015. hasil yang dicapai anak yang Anak mampu mengerjakan sendiri tanpa bantuan guru (Tuntas) 8%, sedang anak yang Anak mampu mengerjakan sendiri dengan sedikit bantuan guru (Cukup) 12%, Anak dalam mengerjakan selalu meminta bantuan guru / anak yang tidak mau mengerjakan tugas (Belum Tuntas) 80%. Siklus I dengan hasil yang dicapai anak yang Anak mampu mengerjakan sendiri tanpa bantuan guru (Tuntas) 16%, sedang anak yang Anak mampu mengerjakan sendiri dengan sedikit bantuan guru (Cukup) 36%, Anak dalam mengerjakan selalu meminta bantuan guru / anak yang tidak mau mengerjakan tugas (Belum Tuntas) 48%. Dalam siklus II peneliti menggunakan bahan alam berupa pelepah daun singkong, hasilnya dapat dilihat bahwa kemampuan belajar anak yang meningkat secara signifikan hasil belajar anak dari siklus I terhadap siklus II, anak anak yang anak mampu mengerjakan sendiri tanpa bantuan guru (Tuntas) 80%, sedang anak yang mampu mengerjakan

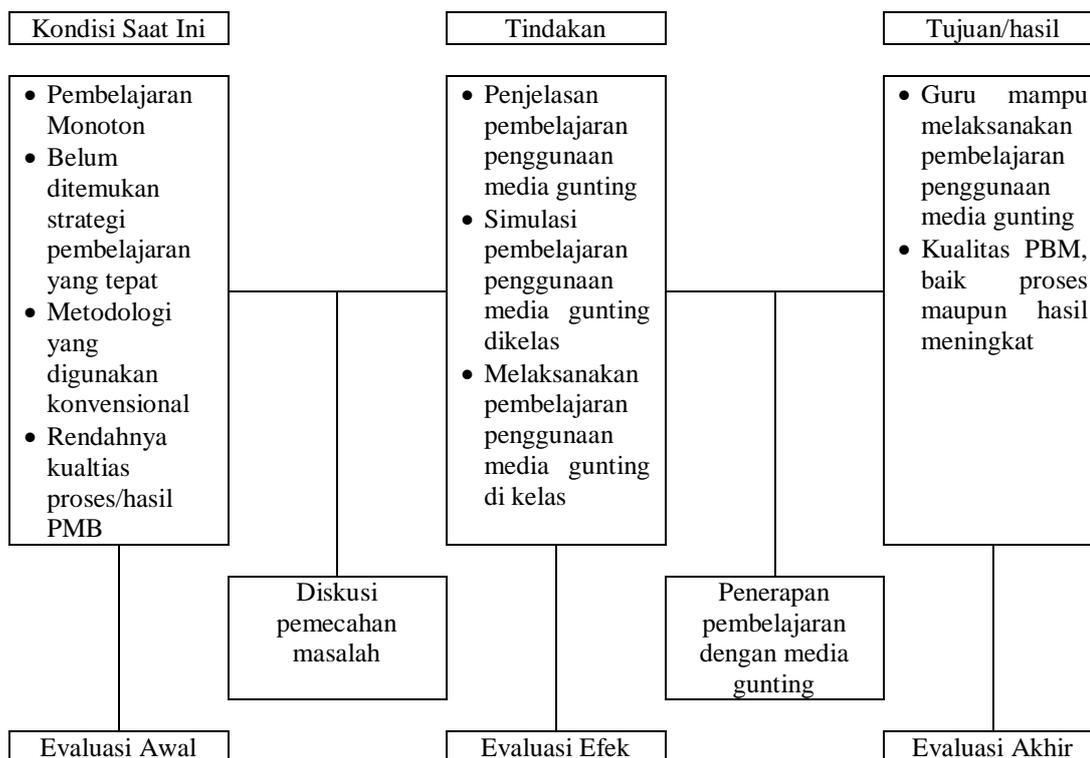
sendiri dengan sedikit bantuan guru (Cukup) 8%, Anak dalam mengerjakan selalu meminta bantuan guru / anak yang tidak mau mengerjakan tugas (Belum Tuntas) menjadi 12 %.

2.3. Kerangka Berpikir

Peneliti menggunakan penggunaan media gunting untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK. DW. Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto yang sesuai dengan keadaan tingkat kemampuannya. Dalam hal ini berarti anak harus memperoleh peningkatan prestasi didalam belajarnya dengan menggunakan penggunaan media gunting dapat merangsang dan kemampuan motorik halus anak.

Media yang digunakan salah satunya adalah penggunaan media gunting. Dengan penggunaan media gunting maka anak didik akan terangsang untuk mengetahui maksud dari penggunaan media gunting dan mencoba meningkatkan kemampuan motorik halus.

Adapun kerangka berfikir dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Pemikiran

2.4. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu perumusan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu dan juga dapat menuntun/mengarahkan penyelidikan selanjutnya. Langkah-langkah penyelidikan hipotesis disebut dengan pengujian hipotesis. (Umar, 2005:168).

Pada PTK dikenal hipotesis tindakan. Rumusan hipotesis tindakan memuat tindakan yang diusulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan. Untuk sampai pada pemilihan tindakan yang dianggap tepat, dapat mulai dengan menimbang prosedur-prosedur yang memungkinkan dilaksanakan. Agar perbaikan yang diinginkan dapat dicapai sampai menemukan prosedur tindakan yang dianggap tepat. (Herlanti, 2014:30)

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Aktifitas guru dan anak meningkatkan kemampuan motorik halus anak tema Alam Semesta / Matahari dengan media gunting di TK. DW. Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto baik.
2. Respon anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tema Alam Semesta / Matahari dengan media gunting di TK. DW. Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto meningkat.
3. Penggunaan media gunting dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK. DW. Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto.