

ABSTRAK

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN RECORDER

Neneng Nurhayati
NIM. 1003306

Penelitian bertujuan mengetahui pembelajaran kegiatan bermain *recorder* dengan pergelangan tangan atau dengan jari dalam mengatasi hambatan perkembangan motorik halus anak. Dengan cara pemberian tindakan bermain *recorder* dengan pergelangan tangan atau dengan jari. Didasarkan atas perolehan data pencapaian motorik halus anak Kelas B TK Nurul Falah Jln. Gegerkalong Girang No. 92 Bandung. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian dititikberatkan kepada pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, otot terkoordinasi, jari, dan pergelangan tangan, yang ditandai dengan konsentrasi dan kelenturan dalam melakukan kegiatan motorik halus. Instrument yang digunakan berupa tes kemampuan motorik halus anak usia TK dan pedoman observasi. Subjek penelitian adalah anak kelas B TK Nurul Falah Jl. Gegerkalong Girang No. 92 Bandung sebanyak 10 orang anak. Setelah melalui penyaringan dengan kisi-kisi kemampuan motorik halus. Pemberian tindakan terdiri dari dua siklus dengan perincian siklus I memberikan *recorder* kepada anak dan anak mempraktekkan *recorder* itu dengan baik dan benar. Siklus II, bermain *recorder* dan menggunakan seluruh jari tangan sesuai dengan contoh yang diberikan peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran kegiatan bermain *recorder* dengan jari tangan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia TK. Indikator keberhasilan yang dicapai anak adalah pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi dan keluwesan pada pergelangan tangan ditandai oleh pencapaian kisi-kisi kemampuan motorik halus anak sebesar 21 poin. Tindakan melalui pembelajaran kegiatan bermain *recorder* dengan pergelangan tangan memberikan dampak positif, baik selama proses maupun setelah proses pembelajaran yang diberikan. Dampak positif yang terjadi pada anak selama proses dan setelah proses kegiatan bermain *recorder* yaitu anak lebih mudah dalam melakukan kegiatan sehari-hari terutama dalam kegiatan motorik halus anak, anak akan menjadi ceria, aktif dan kreatif.

Neneng Nurhayati
NIM. 1003306

IMPROVING FINE MOTOR SKILLS KIDS THROUGH PLAY ACTIVITY RECORDER

(Kindergarten Classroom Action Research in Child Nurul Falah in Group B the Academic Year 2013-2014)

ABSTRACT

The study aims to determine the learning activities play recorder with wrist or fingers , in overcoming barriers to the development of fine motor . By way of action play recorder with wrist or fingers . On the basis of the data on the acquisition of fine motor graders achievement in kindergarten Nurul Falah Jl . No. Gegerkalong Girang . 92 Bandung . In charge of research using action research methods class . Research emphasis to the control of bodily movement through nerve centers , nerves , muscles coordinated , fingers , and wrist , are the mark with concentration and flexibility in the fingers pull through fine motor activities . Instruments used in the form of fine motor skills tests kindergarten age children and observation . Subjects were children kindergarten class B Nurul Falah Jl . No. Gegerkalong Girang . 92 Bandung as many as 10 children . After filtering through the lattice of fine motor skills . Giving the action consists of two cycles with the first cycle gives details recorders to children , and children practice the recorder properly . Cycle II play recorder and use all of your fingers or with both wrists in accordance with the example given researchers . The results showed that the learning activity recorder with finger play can improve fine motor skills kindergarten age children . Indicators of success achieved is the child of physical motion controls through nerve centers , nerves , and muscles coordinated and flexibility at the wrist , marked by the achievement of the lattice fine motor abilities by 21 points

Keywords : Fine motor skills, activities play recorder