

## ABSTRAK

### **Eni Rahmawati (111254) Implementasi Model *Scramble* Melalui Media Gambar Dua Dimensi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Pada Sentra Agama Islam Di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak.**

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi model *scramble* melalui media gambar dua dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada sentra agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak. Untuk mengetahui keterampilan motorik halus anak pada sentra agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan implementasi model *scramble* melalui media gambar dua dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada sentra agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak.

Dalam pelaksanaan ini yang dijadikan objek peneliti adalah : siswa kelas A, sebanyak 33 anak mengikuti pembelajaran di kelas yang tertarik dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* melalui media gambar. Jenis penelitian ini yang dipilih menggunakan metode kualitatif karena metode kualitatif seluruh kejadian dapat ditemukan pemecahannya. Sumber data primer yang dipilih meliputi kepala sekolah TK Raudlotut Tholibin, guru kelas A, dan wali murid. Sedangkan sumber data sekunder peneliti meneliti mencari data lewat observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam lingkup TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya perkembangan dari implementasi model *scramble* melalui media gambar dua dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada sentra agama Islam di TK Raudlotut Tholibin melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, pada proses pembelajaran responnya berhasil dengan baik dan mengalami peningkatan. Adanya peningkatan aspek yang mendukung keterampilan motorik halus pada sentra agama Islam di TK Raudlotut Tholibin dengan menggunakan model *scramble* melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan refleksi hasilnya direspon dengan baik, secara substansial sudah mengalami kemajuan pada gerakannya dan sudah lebih cepat. Adanya kelebihan yaitu: 1. Kesiapan guru sebelum memberikan materi pada anak didiknya berupa rencana kegiatan harian (RKH), 2. Adanya alat peraga berupa media gambar yang bervariasi, 3. Alat peraga yang sesuai dengan materi sentra atau area agama Islam, 4. Adanya kekompakan setiap kelompok, 5. Materi yang disampaikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan, 6. Setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama. Sedangkan kekurangannya adalah: 1. Pada pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, 2. Sarana dan prasarana, kurangnya persediaan gambar yang menunjang untuk pelaksanaan pembelajaran, 3. Kurangnya persiapan pembelajaran dalam menggunakan model *scramble* melalui media gambar, 4. Terkadang dalam Proses pembelajarannya memerlukan waktu yang panjang, 5. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran.

**Kata Kunci : Model *Scramble*, Media Gambar Dua Dimensi, Motorik Halus, Sentra Agama Islam.**

<http://eprints.stainkudus.ac.id>