

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AL-KAUTSAR INDRALAYA

Cahya Yunisari, Sri Sumarni, Syafdaningsih

Universitas Sriwijaya

Jl. Palembang-Prabumulih, KM. 32 Inderalaya Kabupaten Ogan Ilir

Email: yunisari.cahya@yahoo.co.id

Abstract: *This study aims to improve fine motor skills through edutainment learning methods in children group B in Al Kautsar Indralaya Kindergarten. The method used in this research is Classroom Action Research. The subjects of this study were children aged 5-6 years, amounting to 13 children consisting of 5 boys and 8 girls. This research instrument uses observation sheet. The results of data analysis showed an increase in the number of children who reached the limit of classical completeness of cycle I and cycle II in a row. There are number of children who get a minimum score of 63 in the category of Expectant Expectations (BSH) that is in cycle I as many as 9 children (69%), then increased in cycle II as many as 12 children (92%). This is evidenced by all indicators emerging from the observation at the end of cycle II that all children move fingers, inflating both cheeks, moving hands, and moving both eyes. From the data collected indicate that there is improvement of fine motor ability of child of group B at Al-Kautsar Indralaya Kindergarten after using Edutainment Learning Method.*

Keywords: *Fine Motor, Learning Methods, Edutainment, Early Childhood.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui metode pembelajaran *edutainment* pada anak kelompok B di TK Al-Kautsar Indralaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 13 anak terdiri dari 5 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan jumlah anak yang mencapai batas ketuntasan klasikal dari siklus I dan siklus II secara berturut-turut. Terdapat jumlah anak yang mendapatkan nilai minimal 63 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu pada siklus I sebanyak 9 anak (69%), kemudian meningkat pada siklus II sebanyak 12 anak (92%). Hal ini dibuktikan dengan semua indikator muncul dari hasil pengamatan pada akhir siklus II yaitu semua anak menggerakkan jari tangan, mengembungkan kedua pipi, menggerakkan tangan, dan menggerakkan kedua mata. Dari data yang terkumpul menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Kautsar Indralaya setelah menggunakan Metode Pembelajaran *Edutainment*.

Kat-kata Kunci : *Motorik Halus, Metode Pembelajaran, Edutainment, Anak Usia Dini.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu aspek dalam meningkatkan sumber daya manusia yang terus diperbaiki dan direnovasi dari segala aspek. Saat ini, salah satu program pemerintah dalam dunia pendidikan adalah dengan mendirikan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini

adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permen Dikbud Nomor 146 Tahun

2014). Anak yang berada pada rentang usia ini sedang berada dalam masa *golden age* (masa keemasan), artinya pada masa ini anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang dan harus mendapatkan stimulasi yang maksimal. Pada usia ini sangat baik untuk memberikan pendidikan atau stimulus kepada anak dengan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik.

Dalam mengembangkan aspek psikis anak, hendaknya diberikan secara bermain dan menyenangkan. Salah satu aspek psikis yang dikembangkan adalah aspek fisik motorik karena pada kegiatan bermain yang menyenangkan harus melibatkan gerak fisik secara keseluruhan. Gerak merupakan unsur pokok kehidupan manusia, tanpa gerak, manusia menjadi kurang sempurna dan dapat menyebabkan kelainan dalam tubuh maupun organ-organnya.

Kegiatan anak usia Taman Kanak-kanak (TK) tidak bisa lepas dari gerak yang melibatkan seluruh anggota fisik motoriknya, motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Fisik motorik mencakup motorik kasar dan motorik halus. Menurut Saputra dikutip Damayanti (2015) motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot kecil atau halus.

Motorik halus penting karena nantinya dibutuhkan oleh anak dari segi akademis. Kegiatan akademis yang dilakukan anak seperti menulis, menggunting, mewarnai, melipat, menggambar dan menarik garis. Seiring dengan banyaknya penguasaan keterampilan motorik halus yang dimiliki anak semakin baik prestasi di sekolah. Kemampuan motorik halus anak berbeda-beda sesuai dengan stimulasi yang diberikan kepada anak. Stimulasi diberikan kepada anak bertujuan agar otot-otot yang dimiliki oleh anak lebih matang. Hal ini dimaksud supaya

anak lebih siap memasuki jenjang pendidikan pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan selama kegiatan P4 (Penerapan Pengembangan Perangkat Pembelajaran) di TK Al-Kautsar Indralaya pada bulan Agustus sampai dengan Oktober 2016 ditemukan permasalahan bahwa guru cenderung lebih menekankan pada kemampuan akademik. Anak dituntut untuk lebih menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Calistung). Perkembangan motorik halus anak sudah berkembang tetapi belum optimal, terbukti bahwa pada saat peneliti mengajak anak melakukan kegiatan 3M (menggunting, melipat, dan menempel) terdapat beberapa anak mengalami kesulitan dalam menggerakkan jari-jarinya ketika menggunting, kemudian pada saat menulis anak cepat bosan dan mengatakan capek. Pada kegiatan menggambar terdapat beberapa anak yang cara mewarnainya masih kaku dan kasar sehingga hasil pewarnaannya cenderung tidak merata, masih banyak anak yang belum tahu cara menempel dengan benar sehingga 7 dari 13 orang anak atau sekitar 54% perkembangan motorik halusnya masih perlu distimulasi. Sedangkan jika kita tinjau kembali menurut Masnipal (2013:25) bahwa kegiatan menulis diawali dengan meluweskan otot-otot lengan, tangan kemudian jari-jari terlebih dahulu, koordinasi mata-tangan juga perlu dilatih. Pada prinsipnya belajar menulis dapat dilakukan apabila otot-otot halus anak sudah siap.

Adapun diprediksi penyebab keadaan di atas adalah dikarenakan di TK Al-Kautsar Indralaya dalam proses pembelajaran yang diberikan guru kurang menstimulasi otot-otot kecil yang dimiliki anak agar lebih matang. Selain itu, guru cenderung lebih menekankan pada kemampuan akademik sesuai dengan tuntutan para orang tua murid. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas B tersebut bahwa memang benar para orang tua murid memang mengutamakan agar anak mereka bisa membaca, menulis, dan berhitung

sebelum memasuki usia sekolah. Kemudian pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama ini kurang menarik bagi anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, serta metode pembelajaran yang cenderung monoton misalnya ceramah sehingga terlihat anak cepat bosan saat pembelajaran berlangsung (Sumber: Ibu Nurjannah, Salah Satu Guru TK Al-Kautsar).

Sebagai solusi permasalahan di atas, seharusnya guru menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Pemilihan metode yang tepat harus dilakukan guru sesuai dengan karakteristik serta kondisi anak didik. Metode pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan menurut Latif (2013:108). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment*.

Pembelajaran *edutainment* ini merupakan pembelajaran yang dirancang untuk melakukan kegiatan belajar dengan hal yang menyenangkan. Menurut *New World Encyclopedia*, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Munculnya konsep *edutainment* mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa perasaan positif (senang atau gembira) akan mempercepat pembelajaran dan anak akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Senada dengan penelitian sebelumnya tentang metode pembelajaran *edutainment* yang dilakukan Krisdayani dkk pada tahun 2016 dalam e-journal *pg-paud* Universitas Pendidikan Ganesha (Volume 4 Nomor 2 tahun 2016) “Pengaruh Pembelajaran

Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak TK Kelompok B Gugus VIII Kecamatan Buleleng”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pembelajaran *edutainment* terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok B. Maka dari itu peneliti menindaklanjuti penelitian di atas pada kemampuan motorik halus anak di TK Al-Kautsar Indralaya dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Pembelajaran *Edutainment* Pada Anak Kelompok B Di TK Al-Kautsar Indralaya”

Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Nazayanti (2014) mengatakan kemampuan sebagai kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan. Menurut Sujiono (2014:12.5) mengatakan motorik halus adalah gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot-otot jari tangan, otot muka, dan lain-lain. Sedangkan Masnipal (2013:156) motorik halus melibatkan otot-otot kecil, seperti kelenturan jari tangan. Hal yang sama dikatakan Aisyah (2013:4.38) motorik halus sendiri meliputi penggunaan otot-otot kecil, seperti jari-jari tangan. Kemudian menurut Beaty (2013:236) perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot halus yang mengendalikan tangan dan kaki.

Menurut Susanto (2011:164) disebut gerakan halus, bila hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, karena itu tidak begitu memerlukan tenaga. Namun begitu, gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat.

Dari beberapa pendapat di atas, yang dimaksud dengan kemampuan motorik halus adalah kesanggupan atau kecakapan yang dilakukan anak dalam menggerakkan otot-otot kecil atau bagian-bagian tubuh tertentu meliputi otot-otot jari tangan, otot muka, pengendalian gerak tangan serta koordinasi mata.

Pengertian Metode Pembelajaran Edutainment

Menurut Yamin (2013:149) metode pembelajaran adalah cara guru melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Hamruni dikutip Fadlillah (2014:3) mengatakan bahwa *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi secara bahasa *edutainment* diartikan sebagai pendidikan menyenangkan. Hal yang sama dikatakan oleh Hamid (2014:17) menjelaskan bahwa *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Menurut Pangastuti (2014:60) *edutainment* adalah akronim dari “*education plus entertainmen*” dapat diartikan sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan sedemikian rupa, sehingga tiap-tiap peserta didik hampir tidak menyadari bahwa anak sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau memahami nilai-nilai (*value*) setiap individu.

Dari beberapa pendapat di atas yang dimaksud dengan *edutainment* adalah gabungan dari kata “*education* yang berarti pendidikan dan *entertainment* yang berarti hiburan”. Metode pembelajaran *edutainment* adalah strategi atau cara guru dalam proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan berupa *games* yang dikombinasikan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Bentuk kegiatannya berupa permainan tebak cepat tepat, dimana anak menggerakkan otot-otot kecilnya meliputi otot jari tangan, otot muka, pergelangan tangan

serta koordinasi mata (menggerakkan jari tangan, mengembungkan kedua pipi, menggerakkan pergelangan tangan serta menggerakkan kedua mata) sesuai dengan aturan permainan yang dijelaskan. Melalui permainan tebak cepat tepat memungkinkan anak-anak menggerakkan motorik halusnyanya dengan cara yang menyenangkan. Jika anak belajar dalam keadaan hati yang senang, aman, dan nyaman maka materi pembelajaran akan cepat dipahami anak (Fadlillah, 2014).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Suyanto (dikutip Mahmud (2011:199), yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional.

Dikatakan oleh Arikunto (2010:17) bahwa penelitian tindakan yang ideal dilakukan secara berpasangan (penelitian kolaborasi) antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati jalannya tindakan. Berdasarkan pendapat tersebut penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti berupa kolaborasi antara peneliti dan guru, dimana guru melakukan tindakan dan peneliti mengamati jalannya tindakan.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Di TK Al-Kautsar Indralaya Kelompok B (kelas Jeddah) yang beralamat di Jl. Lintas Timur Km.36 Perum Mutiara Indah 1 No.6 Blok A Indralaya.

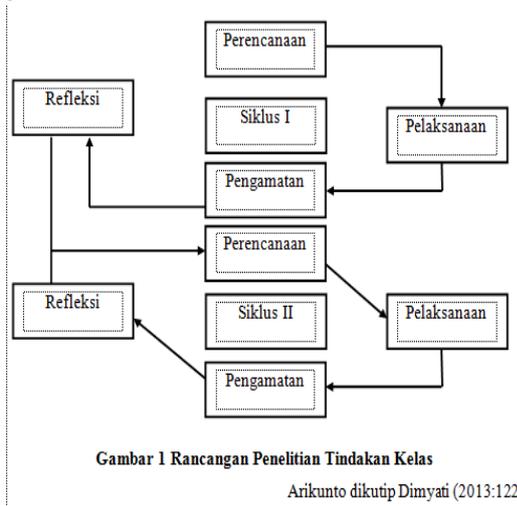
Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B kelas Jeddah yang

berjumlah 13 orang anak. Terdiri dari 5 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Prosedur Penelitian

Prosedur PTK dilakukan dalam beberapa siklus sehingga terjadinya peningkatan. Adapun tahapan-tahapan dari masing-masing siklus menurut dari masing-masing siklus menurut Kusumah (2012:25) yaitu : (1) perencanaan (*planning*) (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*). Disarankan sebaiknya prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan sekurang kurangnya dua siklus (Kusumah, 2011:48). Untuk lebih jelas prosedur penelitian ini, maka dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Tahapan Penelitian

Siklus 1

Menyusun Rancangan Tindakan (Perencanaan)

Pada tahap pertama, peneliti menyusun rencana kerja penelitian dengan memberi penjelasan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan dilakukan, hal itu dimuat dalam sebuah rancangan pelaksanaan pembelajaran. Sebelum membuat RPPH peneliti memutuskan untuk berdiskusi dengan guru kelas. Saat itu peneliti menanyakan tema apa yang sedang digunakan dan meminta guru kelas untuk mau bersama dengan peneliti

berkolaborasi membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Pada penelitian kolaborasi, yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri (guru kelas), sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap proses tindakan. Setelah membuat RPPH, peneliti juga harus menyiapkan media, mengkaji materi sesuai dengan tema yang akan disampaikan, dan menyiapkan lembar observasi untuk anak.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilakukan oleh 2 orang guru TK Al-kautsar Indralaya kelompok B kelas Jeddah. Pelaksanaan pembelajarannya dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat secara bersama-sama. Pelaksanaannya dilakukan secara urut dan sistematis sesuai dengan RPP yang telah disepakati antara guru dan peneliti.

Pada tahapan ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat, pelaksanaan tindakan yang akan guru lakukan dimulai dari pembukaan yaitu mulai dari mendalami materi, mempersiapkan media sesuai dengan tema pembelajaran, berbaris di halaman sekolah sambil melafalkan surat-surat pendek, masuk ke dalam kelas, berdoa, guru mengecek kehadiran, menuliskan hari, tema, tanggal, tahun, dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Guru memutar video yang berkaitan dengan tema pembelajaran, anak memperhatikan video tersebut, guru menjelaskan tentang video yang ditampilkan, setelah selesai pemutaran video, anak dibagi menjadi tiga kelompok, nama kelompok dibuat sesuai dengan tema pembelajaran kemudian guru mengajak anak melakukan permainan tebak cepat tepat, guru menjelaskan aturan permainan, yaitu menggunakan kartu warna sebagai simbol. Misalnya kartu merah untuk jari tangan, kartu kuning untuk pipi, kartu biru untuk tangan, serta hijau untuk mata. Guru

mendemonstrasikan permainan, dan permainan dimulai dengan menggunakan musik. Dengan bimbingan guru para siswa dituntut untuk berkompetisi dengan kelompok lain untuk memenangkan permainan. Setelah anak selesai melakukan permainan guru memberikan pujian kepada anak, dan seluruh anak mendapatkan *reward*. Kemudian anak diminta untuk beristirahat, guru mengulang kembali pelajaran yang sudah diajarkan kepada anak, anak diberikan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan daftar *checklist* observasi oleh peneliti yaitu untuk melihat kemampuan motorik halus anak pada kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran *edutainment*. Dikarenakan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaborasi bersama guru maka peneliti akan dibantu oleh 2 orang guru TK Al-Kautsar Indralaya kelompok B kelas Jeddah yang berjumlah 13 anak diantaranya 5 anak laki-laki dan 8 anak perempuan di dalam proses pengamatan. Pengamatan bertujuan untuk mengetahui tentang proses pelaksanaan pembelajaran kemampuan motorik halus dan melalui metode pembelajaran *edutainment* dengan 4 indikator berdasarkan 4 deskriptor dari masing-masing indikator kemampuan motorik halus.

Refleksi

Setelah melakukan observasi terhadap tindakan dan aktivitas belajar maka dilakukan tahap refleksi. Tahap ini merupakan kegiatan menganalisa hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada tiap siklus berlangsung. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan oleh guru. Hasil dari refleksi ini untuk mengetahui apakah tindakan yang

diberikan sudah mencapai hasil yang diharapkan atau belum. Setelah tahap refleksi ini peneliti dapat menentukan langkah yang akan dilakukan untuk siklus selanjutnya.

Siklus 2

Siklus ke II merupakan rangkaian kegiatan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi. Dimiyati (2013:92) mengungkapkan bahwa, metode observasi digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek penelitian. Observer mempersiapkan pedoman pengamatan secara detail sekaligus menyediakan daftar *check list* yang biasa digunakan sebagai pedoman pengamatan.

Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen mengacu pada teori yang relevan. Kisi-kisi instrumen digunakan sebagai alat validitas dan reabilitas data ketika melakukan observasi, sehingga butir item yang akan diuji sesuai dengan harapan dan tujuan penelitian.

a. Definisi Konseptual

Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan anak melibatkan otot-otot kecil atau bagian-bagian tubuh tertentu meliputi otot-otot jari tangan, otot muka, tangan dan pergelangan tangan serta koordinasi mata.

b. Definisi Operasional

Secara operasional motorik halus adalah skor yang menggambarkan motorik halus anak yang dapat diukur melalui *rating scale*. Dimensi motorik halus yang diukur mencakup otot-otot jari tangan, otot muka, pengendalian gerak tangan, serta koordinasi mata. Untuk mengukur tinggi rendahnya kemampuan motorik halus anak, dinilai berdasarkan skor *checklist* pada lembar penilaian. Pemberian

skor *checklist* pada lembar berdasarkan BSB (Berkembang Sangat Baik=4), BSH (Berkembang Sesuai Harapan=3), MB (Mulai Berkembang=2), BB (Belum Berkembang=1).

Tabel 1 Kisi-kisi instrumen kemampuan motorik halus melalui metode pembelajaran *edutainment*

No	Dimensi	Indikator	Jumlah Soal Per Indikator	No mor Soal
1	Otot-otot jari tangan	Menggerakkan jari tangan	1	1
2	Otot muka	Mengembungkan kedua pipi	1	2
3	Pengendalian gerakan tangan	Menggerakkan tangan	1	3
4	Koordinasi mata	Menggerakkan kedua mata	1	4
Jumlah			4	

(Sudaryono, 2012: 123)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan metode deskriptif kuantitatif yaitu dengan membandingkan data-data hasil observasi dengan kriteria yang telah ditetapkan. Daryanto (2011: 84) mengungkapkan bahwa analisis data dari data kuantitatif adalah dengan menggunakan statistika sederhana seperti menghitung rata-rata, peningkatan skor atau prosentase.

Berikut rumus yang digunakan peneliti untuk memperoleh persentase tingkat keberhasilan anak:

Rumus mengubah skor menjadi nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan anak}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

(Sunarti, 2014:104)

Rumus Persentase Keberhasilan:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah anak yang mendapat kriteria tertentu}}{\text{jumlah anak keseluruhan}} \times 100$$

Purwanto (dikutip Rinasari, 2013:58)

Rumus Mean atau mencari rata-rata :

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Daryanto, (2011:191)

Keterangan:

X = Rata-rata (mean)

$\sum X$ = Jumlah Seluruh Skor

$\sum N$ = Banyaknya Subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan yaitu 3 kali pertemuan pada siklus I dan 3 kali pertemuan pada Siklus II. Pelaksanaan kegiatan siklus I dilakukan pada tanggal 27 Maret - 30Maret2017, sedangkan siklus II dilakukan pada tanggal 3April - 6 April 2017.

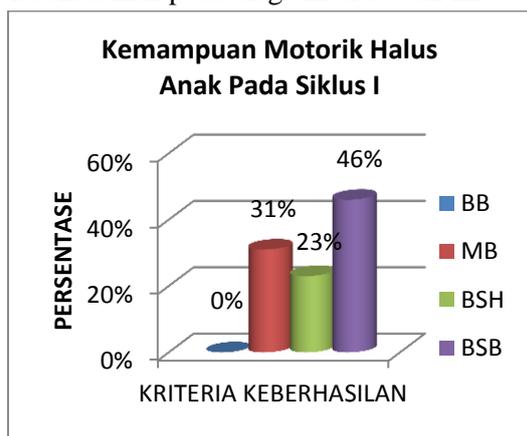
Berdasarkan hasil pengamatan siklus I dijelaskan bahwa ada 4 anak (31%) yang mendapatkan nilai pada rentang 46-62 pada kriteria mulai berkembang yaitu RK, ICK, SF dan RNT, selanjutnya ada 3 anak (23%) anak yang mendapatkan nilai pada rentang 63-81 dengan kriteria berkembang sesuai harapan yaitu MC, ATH, dan VN. Selanjutnya terdapat 4 anak (31%) anak yang mendapatkan nilai pada rentang 82-100 dengan kriteria berkembang sangat baik yaitu RF, RR MM, ICB, AC, dan

RG. Adapun hasil yang didapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Akhir Observasi pada Siklus I

Interval	Jumlah Anak	Persentase	Kriteria
25-43	0	0 %	Belum Berkembang
44-62	4	31 %	Mulai Berkembang
63-81	3	23 %	Berkembang Sesuai Harapan
82-100	6	46 %	Berkembang Sangat Baik

Kemampuan motorik halus anak kelompok B pada siklus 1 peneliti visualisasikan pada diagram di bawah ini:



Gambar 1 Siklus 1

Terlihat pada diagram di atas adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui metode pembelajaran *edutainment*. Terlihat sebanyak 6 anak (46%) yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Selanjutnya ditemukan 3 anak (23%) dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 anak (31%) dalam kriteria mulai berkembang (MB), kemudian untuk kriteria belum berkembang (BB) sudah tidak ditemukan lagi. Persentase rata-rata keseluruhan pada siklus I diperoleh hasil akhir pada siklus 1 diperoleh persentase anak yang berhasil sebanyak 9 anak (69%). Namun peningkatan anak belum

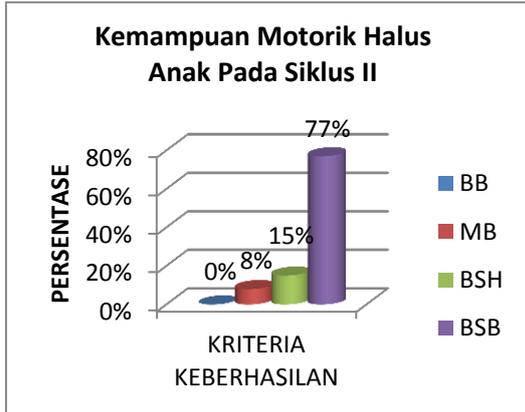
maksimal jadi peneliti dan guru melanjutkan ke siklus II.

Berdasarkan hasil akhir setelah dilakukan tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak yang signifikan, tidak ada anak yang mendapatkan nilai 25-43 pada kriteria belum berkembang, dan terdapat 1 anak (8%) yang mendapatkan nilai pada rentang 44-62 dengan kriteria mulai berkembang (MB) yaitu ICK. Ada 2 anak (15%) anak yang mendapatkan nilai pada rentang 63-81 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu SF dan RNT. Selanjutnya terdapat 10 anak yang mendapatkan nilai pada rentang 82-100 dengan kriteria berkembang sangat baik (BSH) yaitu RK, MC, RF, RR, MM, ATH, VN, ICB, AC dan RG. Adapun hasil yang didapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Hasil Akhir Observasi pada Siklus II

Interval	Jumlah Anak	Persentase	Kriteria
25-43	0	0 %	Belum Berkembang
44-62	1	8 %	Mulai Berkembang
63-81	2	15 %	Berkembang Sesuai Harapan
82-100	10	77 %	Berkembang Sangat Baik

Selanjutnya kemampuan motorik halus anak kelompok B pada siklus 2 peneliti visualisasikan pada diagram di bawah ini;



Gambar 2 Siklus II

Berdasarkan diagram pada Gambar 2 di atas, diketahui bahwa sebanyak 10 anak (77%) yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Selanjutnya ditemukan 2 anak (15%) dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 anak (8%) dalam kriteria mulai berkembang (MB). Kemudian peneliti menjumlahkan persentase dari kriteria BSB dan BSH sehingga diperoleh persentase anak yang berhasil sebanyak 92% pada siklus 2 ini. Selanjutnya penelitian pada siklus kedua ini dinyatakan berhasil berdasarkan hasil persentase anak yaitu 92%.

Rekapitulasi Hasil Observasi Keseluruhan Pada Siklus I dan Siklus II

Data hasil observasi rekapitulasi, terlihat kemampuan motorik halus melalui metode pembelajaran *edutainment* dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3 Diagram Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 3 di atas, terlihat adanya peningkatan anak yang berhasil mencapai batas ketuntasan secara klasikal pada hasil siklus II lebih tinggi 23% dari siklus I yaitu dari 69% meningkat menjadi 92%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil persentase pada hasil penelitian terdapat perubahan pada siklus I ke siklus II, kemampuan motorik halus melalui metode pembelajaran *edutainment* anak menjadi lebih meningkat dari siklus ke siklus. Artinya melalui metode pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B TK Al-Kautsar Indralaya Ogan Ilir yang dilakukan peneliti selama penelitian.

Pembelajaran anak usia dini akan lebih menyenangkan dan menarik jika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *edutainment*, yaitu dengan memutar video yang berkaitan dengan tema pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pendapat Niken dikutip Agustriana (2013) penggunaan multimedia pada kegiatan pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat meningkatkan cara belajar siswa menjadi lebih aktif. Kemudian di dalam metode *edutainment* menggunakan permainan tebak cepat tepat dimana anak menggerakkan jari tangan, mengembungkan kedua pipi, menggerakkan tangan, dan menggerakkan kedua mata sesuai dengan aturan permainan yang telah dijelaskan dan diiringi dengan musik. Senada dengan pendapat Myke dikutip Agustriana (2013) permainan merupakan kegiatan yang ditandai dalam aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Melalui permainan memungkinkan anak-anak menggerakkan motorik halus nya dengan cara yang menyenangkan dan melalui latihan yang tepat. Senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Susanto (2011:164) bahwa melalui latihan-latihan yang tepat,

gerakan halus ini dapat ditingkatkan dalam hal kecepatan, keluwesan, dan kecermatan, sehingga secara bertahap seorang anak akan bertambah terampil dan mahir melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan guna penyesuaian dirinya.

Berdasarkan hasil pada siklus I, kemampuan motorik halus anak mulai meningkat. Persentase rata-rata keseluruhan pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dan diperoleh hasil akhir setelah dilakukan tindakan pada siklus I diperoleh persentase anak yang berhasil sebanyak 9 anak (69%). Namun peningkatan anak belum maksimal jadi peneliti dan guru melanjutkan ke siklus II. Sebelum melanjutkan siklus II peneliti bersama guru merefleksikan diri apa yang akan dilakukan agar kemampuan motorik halus anak dapat meningkat, menganalisis kesalahan-kesalahan pada siklus I serta mencari solusinya agar hasil yang diinginkan dapat tercapai. Permasalahan yang terlihat adalah anak masih banyak yang bermain-main sehingga tidak fokus dalam menggerakkan motorik halus, anak masih terlihat malu-malu dan masih ada juga anak yang kebingungan. Sebagai solusi dari permasalahan di atas maka guru harus menjelaskan terlebih dahulu aturan permainan kepada anak sebelum permainan dimulai, guru harus mengkondisikan anak agar memperhatikan penjelasan guru, sebaiknya memberikan motivasi dalam bentuk pemberian semangat dan dukungan. Hal ini berkaitan dengan pendapat Ekawarna (2013:81) bahwa motivasi belajar pada hakikatnya adalah pendorong atau penggerak aktif dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan data tersebut perlu adanya kelanjutan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada siklus II. Kemudian dengan adanya tindakan yang dilakukan pada siklus II, terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak yang signifikan.

Hasil observasi pada siklus II terlihat adanya peningkatan dari siklus I. Terbukti persentase anak yang berhasil (kategori BSB dan BSH) ada 12 anak (92%). Hal ini dijadikan landasan bagi peneliti untuk tidak melaksanakan pertemuan pada siklus selanjutnya. Hal ini dikarenakan anak telah meningkat sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 10 (77%) dari 13 anak memperoleh kriteria keberhasilan kemampuan motorik halus anak berkembang sesuai harapan (BSH). Hal ini berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana (dikutip Dimiyati, 2013:105) bahwa batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak adalah 75-80% artinya apabila hasil persentase anak yang berhasil pada suatu siklus telah mencapai persentase minimal 75% hingga 80% atau lebih dari itu maka penelitian pada siklus tersebut bisa dikatakan berhasil atau meningkat sesuai tujuan penelitian. Dari penjelasan tersebut maka penelitian ini telah memenuhi batas ketuntasan hasil belajar, dan memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Maka dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan telah meningkat sesuai dengan tujuan dan harapan peneliti.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa melalui metode pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Al-Kautsar Indralaya. Dari hasil analisis data penelitian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II secara berturut-turut. Terdapat jumlah anak yang mendapatkan nilai dengan kriteria minimal berkembang sesuai harapan (BSH) pada siklus I sebanyak 9 anak (69%), dan meningkat pada siklus II sebanyak 12 anak (92%). Terbukti semua indikator muncul dari hasil pengamatan pada akhir siklus II yaitu semua anak menggerakkan jari tangan,

mengembungkan kedua pipi, menggerakkan tangan, dan menggerakkan kedua mata.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustriana, Nesna. 2013. Pengaruh Metode *Edutainment* Dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal*: Universitas Negeri Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah, Siti, dkk. 2013. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka.
- Beaty, Janice. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Damayanti, Novita. 2015. Peningkatan Stabilitas Gerak Motorik Halus Anak Melalui Paper Quilling Pada Anak Kelompok B TK Aba Balong Cangkringan Sleman. *Skripsi*: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press Group
- Fadlillah, M. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Hamid, Moh. 2014. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: DIVA Press
- Kusumah, Wijaya, dkk. 2012. *Mengenal Penelitian Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Krisdayani, dkk. 2016. Pengaruh Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak TK Kelompok B Gugus VII Kecamatan Buleleng. *Jurnal*: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Kelas*. Bandung: Pustaka Setia.
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Nazayanti, dkk. (2014). Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Melalui Kegiatan Bermain Balok Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD. *Jurnal*: Universitas Tanjungpura.
- Pangastuti, Ratna. 2014. *Edutainment Paud*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014.
- Rinasari, E. (2013). Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Anak Kelompok B di TK Aba Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo. *Skripsi*.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Fisik*. Banten: Universitas Terbuka.
- Sunarti, dkk. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: CV.ANDI OFFSET.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yamin, Martinis. (2013). *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).