

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN MENCETAK UBI JALAR DI KELOMPOK B

Luluk Rodiyah  
Mas'udah

PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Surabaya  
Jln. Teratai No. 4 Surabaya (lulurodiyah6@gmail.com).(masudah@gmail.com)

*Abstract: purpose of this study was to assess the effectiveness and activity of the child during the game scort a sweet potato in improfing soft motoric. This study uses a class action research. Reseach subjects are children in group B TK Dharma Wanita Tanjungkenongo Mojokerto. Based on this results it can be cocluded that the game score a sweet potato can improve the ability of soft motoric.*

*Keywords: soft motoric, printing game*

*Abstract:* Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas dan aktivitas anak selama mengikuti permainan mencetak ubi jalar dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Dharma Wanita Tanjung Kenongo Mojokerto. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa permainan mencetak ubi jalar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Kata kunci: Motorik halus, Permainan mencetak

Keterampilan anak sangat perlu dikembangkan karena keterampilan anak usia dini adalah salah satu modal potensi kreatif yang dimiliki, dengan pengembangan keterampilan tersebut maka diharapkan anak usia dini dapat berkembang sesuai dengan potensinya, agar anak memiliki kesiapan dan keterampilan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Maka perkembangan motorik anak harus selalu ditingkatkan.

Mencetak adalah kegiatan berkarya seni rupa yang dilakukan dengan cara mencapkan (mencetak) alat acuan yang sudah diberi tinta (cat) pada kertas gambar. Alat cetak tersebut dibuat untuk membuat gambar atau tulisan pada bahan tertentu sesuai teknik mencetak yang dipilih. Hasil karya seni cetak meskipun memiliki kesan seni rupa seperti gambar atau lukisan, namun kualitas nilai seninya ditentukan dari keaslian hasil cat atau cetak tanpa adanya penambahan pewarnaan dengan alat kuas atau goresan lainnya Sumanto (2005: 71). Sedangkan menurut Sukardi S (2008: 4.6) mencetak adalah prinsip kerja acuan yang digunakan sebagai master yang dapat menghasilkan cetakan atau gambar. Acuan itu terdiri dari cetak tinggi, cetak datar, cetak dalam, cetak tembus atau saring. Acuan itu diberi tinta kemudian dicapkan atau dicetak pada bidang datar secara

berulang-ulang sejumlah yang diinginkan.

Berdasarkan pengamatan dilapangan, permasalahan yang dihadapi anak TK Dharma Wanita Tanjung Kenongo Mojokerto khususnya anak kelompok B masih banyak ditemukan anak yang belum mampu dalam kemampuan motorik halus melalui permainan mencetak dengan baik dan sesuai yang diharapkan oleh guru, hasil yang diperolehpun belum mencapai indikator yang diinginkan.

Adapun penyebab ketidak berhasilan permainan mencetak karena, 1) anak belum bisa menggunakan stempel dengan benar, 2) media stempel yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan, 3) guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya bimbingan dalam permainan.

Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut dipilih media ubi jalar yang sudah dibentuk stempel bentuk kupu-kupu, agar lebih menarik dan bervariasi

Permainan mencetak ubi jalar dipilih karena dapat meningkatkan pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, biaya relatif murah, mudah didapat disekitar lingkungan sekolah, dan menambah wawasan guru dalam permainan mencetak ini.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat dirumuskan suatu masalah yaitu: 1) bagaimana aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan mencetak ubi

jalar pada anak kelompok TK Dharma Wanita Tanjung Kenongo Mojokerto?.

2) bagaimana tingkat efektivitas permainan mencetak ubi jalar untuk meningkatkan kemampuan motorik halus di kelompok B TK Dharma Wanita Tanjung Kenongo Mojokerto?.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) untuk mendeskripsikan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan mencetak ubi jalar pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Tanjung Kenongo Mojokerto. 2) untuk mendeskripsikan tingkat efektivitas anak selama mengikuti permainan mencetak ubi jalar dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di kelompok TK Dharma Wanita Tanjung Kenongo Mojokerto.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelas atau sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran (Arikunto, 2010: 1.35).

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian deskriptif kualitatif. Namun demikian tidak ditolak penggunaan angka-angka untuk melengkapi data penelitian agar pengambilan keputusan menjadi lebih tepat (Arikunto, 2006 : 95).

Tujuan dari penggunaan PTK ini ialah untuk mencari solusi dalam pembelajaran anak, dalam

meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak, dan PTK dipilih dengan alasan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah. (Sugiyono, 2010: 107)

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan dari Arikunto (2006: 15) yang terdiri dari tiga tahapan kegiatan, yaitu: (1) perencanaan tindakan dan pelaksanaan tindakan, 2) observasi dan, (3) refleksi.

Lokasi penelitian ini bertempat TK Dharma Wanita Tanjung Kenongo Mojokerto. Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK Dharma Wanita Tanjung Kenongo Mojokerto yang berjumlah 12 anak tahun pelajaran 2014/2015 yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Dipilih di TK Dharma Wanita Tanjung Kenongo dikarenakan berdasarkan hasil observasi di kelas masih banyak anak yang belum bisa meningkatkan kemampuan motorik halus dalam permainan mencetak.

Teknik pengumpulan data dari pengamatan dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas anak dan instrumen kemampuan permainan mencetak. Berikut prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung. Pada penelitian ini, observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan berdasarkan lembar observasi. Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang dilakukan, dalam

rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data. Catatan lapangan ini berisi hasil pengamatan yang diperoleh peneliti selama pemberian tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemampuan motorik halus melalui permainan mencetak ubi jalar anak-anak melakukan permainan mencetak dengan sendiri setelah diberi penjelasan dan contoh dari guru. Selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan pendokumentasian berupa foto. Foto ini dapat dijadikan bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif yang berlangsung dari awal penelitian, yaitu mulai dari perencanaan, observasi, pelaksanaan dan refleksi terhadap tindakan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas anak dan data efektivitas permainan mencetak ubi jalar untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B TK Dharma Wanita Tanjung kenongo Mojokerto.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil dari siklus I mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah anak (12 anak) memperoleh bintang tiga dari segi kemampuan dalam permainan mencetak. Jika nilai rata-rata kemampuan dalam permainan mencetak belum tercapai pada siklus I maka penelitian ini berlanjut pada siklus ke II. Namun jika indikator keberhasilan telah mencapai rata-rata  $\geq 75\%$  pada siklus I maka tetap

dilanjutkan ke siklus II, hal ini dilakukan sebagai upaya pemantapan data pada siklus I.

## **HASIL**

Berdasarkan observasi sebelum tindakan, yaitu tanggal 22 Nopember bahwa kemampuan mencetak khususnya pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Tanjung kenongo masih banyak anak yang belum bisa dalam motorik halus yaitu permainan mencetak. Hal ini dibuktikan dari 30% anak yang berhasil dalam kemampuan mencetak, sedangkan 70% yang belum berhasil dalam kemampuan mencetak. Permainan mencetak yang dilakukan selama ini hanya menggunakan media umum yang biasa dipakai dan kurang menarik. Guru juga hanya memberikan ceramah saja tanpa memberi contoh dan tidak membimbing anak tentang cara permainan mencetak yang benar sebelum kegiatan dilakukan. Proses belajar mengajar pada siklus I dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan pertemuan I, hari Senin dan Selasa. Sedangkan siklus II hari Jumat dan Sabtu. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 24 Nopember 2014 sedangkan pertemuan 2 dilaksanakan tanggal 25 Nopember tanggal 25 Nopember 2014. Pertemuan ini difokuskan pada indikator mencetak. Adapun proses pembelajarannya sebagai berikut. Pukul 07.00 WIB adalah pra kegiatan. Pada hari ini peneliti mengawali dengan membimbing anak untuk

berbaris rapi di halaman, untuk senam dan bernyanyi bersama. Setelah kegiatan senam selesai anak-anak masuk kelas sambil mencium tangan guru. Pada pertemuan ini peneliti mengawali dengan salam, doa, dan absensi. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk menirukan gerakan binatang kupu-kupu yang menghisap madu, kegiatan awal ini dilaksanakan selama 30 menit. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti, sebelum melakukan permainan guru memberi penjelasan dahulu kepada anak-anak tentang cara mencetak dengan stempel ubi jalar. Bagaimana cara memegang stempel, cara mencelupkan pada tinta, dan cara mencetak pada kertas yang sudah disiapkan sehingga hasil cetakan sesuai dengan bentuk stempel kegiatan ini dilaksanakan selama 60 menit. Kegiatan selanjutnya adalah istirahat 30 menit, anak-anak cuci tangan, doa makan, makan dan bermain bersama-sama. Kegiatan akhir adalah guru mengajak anak-anak bercakap-cakap tentang cara berbuat yang baik kepada binatang kupu-kupu, Anak-anak harus berbuat yang baik, tidak boleh menyakitinya.

Pertemuan II dilaksanakan pada hari selasa tanggal 25 Nopember 2014. Kegiatan dimulai pukul 07.00 WIB. Sebelum masuk kelas, guru mengajak anak-anak untuk berbaris dan senam bersama didepan kelas. Setelah selesai anak-anak masuk kelas dengan mencium tangan guru. Di kegiatan awal yang dilakukan selama 30 menit, dimulai dengan salam dan berdoa,

selanjutnya bernyanyi lagu kupu-kupu dan tepuk kupu-kupu. Setelah kegiatan awal dilanjutkan kegiatan inti dengan alokasi waktu 60 menit. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok 4 anak. Sebelum melakukan permainan guru menjelaskan terlebih dahulu tentang cara memegang stempel ubi jalar, cara mencelupkan stempel pada tinta, cara mencetakkan pada kertas sehingga menghasilkan cetakan yang bagus dan sesuai dengan contoh. Perbedaan pertemuan pertama dengan pertemuan kedua adalah pada pertemuan pertama stempel ubi jalar yang digunakan hanya satu warna, begitu juga tintanya hanya satu warna, sayap kupu-kupunya berbentuk polos tanpa motif sedangkan pada pertemuan kedua stempel ubi jalarnya berwarna macam-macam, begitu juga tintanya berwarna-warni, sayap kupu-kupunya bermotif. Guru mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan. Selanjutnya adalah kegiatan akhir yang dilaksanakan selama 30 menit. Guru bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini dan esok hari, doa salam dan pulang.

Refleksi berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan, kemampuan motorik halus anak dalam permainan mencetak ubi jalar telah berjalan dengan baik. Namun ada beberapa kendala, yaitu dalam cara memegang dan mencetakkan pada kertas masih kurang benar karena pada waktu guru memberi penjelasan anak-anak kurang memperhatikan karena bergurau. Dan stempel yang digunakan

kurang menarik karena hanya menggunakan satu warna saja. Pembelajaran pada siklus I belum berhasil, karena belum memenuhi target yang ditentukan yaitu  $\geq 75\%$ . Hal ini dapat dilihat dari hasil aktivitas anak yang belum tuntas pada siklus I 40% dan yang tuntas 60%. Pada tahap refleksi siklus II berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap proses pembelajaran yang dilakukan siklus II sudah berjalan lebih baik dari proses pembelajaran siklus I karena pada siklus II sudah memenuhi target karena nilai rata-rata aktivitas anak yang belum tuntas 16% sedangkan yang sudah tuntas 84%. Karena pada siklus II guru menggunakan stempel ubi jalar yang berwarna-warni dan bermotif, begitu juga dengan tintanya menggunakan bermacam-macam warna.

## **PEMBAHASAN**

Pada proses pembelajaran siklus I masih banyak hal-hal yang harus dibenahi diantaranya dalam memberi penjelasan guru masih kurang jelas dan masih ada anak yang bergurau, stempel ubi jalar yang digunakan pun juga kurang bervariasi, serta warna tinta yang digunakan juga kurang berwarna-warni sehingga anak tidak begitu tertarik melaksanakan pembelajaran. Pada siklus I kemampuan motorik halus melalui permainan mencetak ubi jalar pada anak belum memenuhi target yaitu  $\geq 75\%$  hal ini dilihat dari aktivitas anak pada siklus I dengan rata-rata yang

belum tuntas 40%, tuntas 60%. Sedangkan efektivitas anak dalam permainan mencetak ubi jalar pada siklus I dengan rata-rata yang belum tuntas cara memegang stempel 50%, tuntas 50%, cara mencetakkan belum tuntas 42%, tuntas 58%. Hasil cetakan sesuai bentuk stempel belum tuntas 38%, tuntas 62%.

Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki semua kekurangan pada proses pembelajaran tentang permainan mencetak ubi jalar dengan cara memperbaikinya. Dalam menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan lebih jelas lagi bagaimana cara memegang stempel dengan benar, cara mencelupkan stempel pada tinta, cara mencetak stempel yang benar pada kertas agar hasil sesuai dengan yang diinginkan. Keberhasilan pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus sudah boleh dihentikan karena 75% dari jumlah anak yaitu pada aktivitas anak rata-rata yang sudah tuntas 85% dan efektivitas anak 79%. Pada penelitian ini aktivitas anak ada peningkatan sebesar 25% sedangkan pada efektivitas ada peningkatan sebesar 20%. Hal ini membuktikan bahwa permainan juga dapat untuk menghilangkan ketegangan yang terlalu tinggi Hadinoto dkk, (2006, 136).

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV maka dapat disimpulkan bahwa permainan mencetak ubi jalar

dapat meningkatkan kemampuan motorik halus di kelompok B TK Dharma Wanita Tanjung Kenongo. Dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada aktivitas anak siklus I 60% dan siklus II 85% meningkat sebesar 25%, sedangkan efektivitas anak siklus I 58% siklus II 83% meningkat sebesar 25%. Hal ini ditunjukkan bahwa anak yang tidak aktif dikelas menjadi aktif dalam menjawab pertanyaan, cara memegang dan mencetak stempel sudah bisa dengan benar, anak juga sudah berani untuk menyampaikan pendapatnya.

#### **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan mencetak ubi jalar pada anak kelompok B TK dharma Wanita Tanjung kenongo dapat dikemukakan kesimpulan antara lain untuk meningkatkan aktivitas anak sebaiknya guru memanfaatkan permainan mencetak ubi jalar untuk meningkatkan kemampuan motorik halus karena sudah terbukti dapat meningkatkan aktivitas anak. Untuk meningkatkan efektivitas kemampuan motorik halus anak guru dapat menggunakan media ubi jalar untuk membantu anak dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu guru juga dapat lebih kreatif karena membuat media yang menarik untuk membantu anak dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan motorik halus.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, 2006. *Pembelajaran Motorik Anak Di Sekolah*. Jakarta Rineka Cipta.
- Hadinoto, dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Gadjah mada. University Press.
- Sugiyono. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumanto. 2005. *Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukardi. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

