

Salin1-Artikel Nurul..docx

by Ahmad Abdullah Faqih

Submission date: 27-Sep-2024 04:28PM (UTC-0500)

Submission ID: 2400337504

File name: Salin1-Artikel_Nurul..docx (140.14K)

Word count: 5162

Character count: 31132

[Improving Fine Motor Skills Through Sand Play Activities for Children Aged 4-5 Years at Kindergarten ABA 1 Nganjuk]

[Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Pasir Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK ABA 1 Nganjuk]

Nurul Hidayah¹⁾, Luluk Iffatur Rocmah²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: milkyuala@gmail.com¹⁾, luluk.iffatur@umsida.ac.id²⁾

Abstract. Fine motor skills are very important to develop because they will have an impact on the child's future when they grow up. The low fine motor skills of children at Kindergarten ABA 1 Nganjuk mean that children are unable to practice their fine motor skills. There needs to be a solution so that children's fine motor skills improve. One way is by using Magic Sand media. The aim of this research is to illustrate how magic sand can be used to improve fine motor skills. This research uses Classroom Action Research. Information was collected using observation, action, interviews and documentation. The research results from the pre-cycle with an average value of 51%, in the first cycle there was a significant increase in the average value 64.5% with incomplete criteria, while in cycle II there was a significant increase from cycle I namely 93%. The conclusion of this research is that fine motor skills can be developed through playing with magic sand using several stages that have been determined in this research. At each meeting, the activity shown by the children increases.

Keywords- Fine Motor Skills, Magic Sand Media, Early Childhood

Abstrak. Kemampuan motorik halus sangat penting untuk dikembangkan karena akan berdampak pada masa depan anak saat besar nanti. Rendahnya kemampuan motorik halus anak di TK ABA 1 Nganjuk sehingga anak kurang untuk melatih motorik halusnya. Perlu adanya solusi agar kemampuan motorik halus anak meningkat. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media Pasir Ajaib. Tujuan dari penelitian ini guna menggambarkan bagaimana pasir ajaib bisa digunakan dalam meningkatkan motorik halus. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Pengumpulan informasi dilakukan observasi, tindakan, wawancara serta dokumentasi. Adapun hasil penelitiannya dari pra siklus dengan nilai rata-rata 51%, pada siklus I mengalami kenaikan signifikan dengan nilai rata-rata 64,5% dengan kriteria belum tuntas, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I yaitu sebesar 93%. Kesimpulan dari penelitian ini ialah motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain pasir ajaib dengan menggunakan beberapa tahapan yang telah ditentukan pada penelitian ini. Setiap pertemuan, aktivitas yang ditunjukkan oleh anak semakin meningkat.

Kata Kunci- Kemampuan Motorik Halus; Media Pasir Ajaib; Anak Usia Dini

I. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak antara usia 0 sampai 6 tahun disebut dengan masa emas (golden age), masa ini merupakan masa "kritis" dimana anak membutuhkan rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan penuh[1]. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan proses pertumbuhan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya. Masa kanak-kanak merupakan masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan[1]. Hal ini dikarenakan anak masih membutuhkan orang sekitar untuk perkembangannya dengan mengamati lingkungan sekitar dan mengingat berbagai momen sehingga anak akan menirukan pada kesehariannya. Masa prasekolah merupakan masa emas bagi anak untuk mendapat rangsangan guna

mencapai perkembangan yang optimal[2]. Seperti anak mulai mengembangkan kemampuan motorik indrawi, visual, dan auditori melalui bantuan stimulus-stimulus yang diterima dari lingkungannya. Di rumah, orang tua perlu mendukung perkembangan anak di segala bidang, termasuk motorik kasar, motorik halus, kemampuan berbahasa, dan kemandirian sosial[2]. Oleh karena itu, perlu diberikan insentif kepada anak sedini mungkin agar ia dapat berkembang lebih baik di kemudian hari. Taman Kanak-Kanak merupakan program pendidikan karakter bagi anak usia 3 hingga 6 tahun, yang misinya adalah memberikan pelatihan yang diperlukan bagi anak kecil untuk beradaptasi dengan lingkungannya dan tumbuh siap untuk memulai pelatihan dasar dan keterampilan.

Anak usia dini merupakan masa yang sangat penting untuk mengembangkan potensi anak. Masa usia dini merupakan masa yang paling penting bagi pembentukan fondasi kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, teknologi, kemampuan bersosialisasi, dan lain-lain, serta merupakan masa keemasan yang tidak akan pernah terulang kembali. Pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan[3]. Proses mengikuti aturan-aturan yang diberikan untuk membantu anak sangat penting demi tumbuh kembang anak yang optimal[4]. Pada Pendidikan Anak Usia Dini sekolah menstimulasi semua kemampuan yang dibutuhkan anak dan salah satu yang penting pada perkembangan anak disini adalah motorik halusnya.

Sumarti menyatakan masa usia keemasan anak adalah masa pertumbuhan dan perkembangan anak mulai bertambah baik fisik maupun psikisnya. Perhatian khusus harus diberikan pada perkembangan fisik keterampilan motorik halus anak. Keterampilan motorik halus melibatkan pengorganisasian otot-otot kecil seperti jari dan tangan serta memerlukan ketelitian dan koordinasi tangan-mata seperti beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) yaitu melalui menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan memasukkan kelereng. Keterampilan motorik halus merupakan gerakan lembut yang tidak memerlukan banyak tenaga dan hanya menggunakan otot kecil bagian tertentu saja. Namun, gerakan halus ini memerlukan keselarasan tangan dan mata yang terampil dan tepat[5]. Maka motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang membutuhkan kecermatan koordinasi mata dan tangan. Keterampilan motorik membantu anak bersenang-senang dan merasa bahagia. Keterampilan motorik memungkinkan anak beradaptasi dengan lingkungan sekolah[6].

4
Perkembangan motorik halus anak usia dini berdasarkan PERMENDIKBUD 137 yang menjadi standar tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak yaitu: Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun: Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, dan lingkaran; Menjiplak bentuk; Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit; Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media; Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media; Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumptut, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)[7]. Keterampilan motorik halus pada anak usia 4 sampai 5 tahun secara teoritis meningkatkan koordinasi mata-jari anak, kekuatan jari, kelenturan pergelangan tangan, dan kelenturan jari. Hal ini berbeda dengan yang dilapangan.

Berdasarkan observasi pada lapangan di TK ABA 1 Nganjuk didapatkan data bahwasanya kemampuan motorik halus anak usia anak 4-5 tahun di TK ABA 1 Nganjuk rendah yaitu dari 10 anak terdapat 8 anak yang tidak bisa menjumptut, meremas, maupun menggenggam yang berjumlah 7 anak dari jumlah 10 anak dalam satu kelas. Hal ini disebabkan karena anak kurang tertarik dengan media dan aktivitas yang kurang beragam. Jika tidak, guru mendorong anak-anak untuk mengerjakan teka-teki/puzzle, menyusun balok, atau menggunakan Lego. Mengurangi kegiatan tersebut tidak mengubah apa pun, sehingga anak menjadi bosan dan cepat bosan. Berdasarkan masalah yang ditemukan, peneliti mengambil sebuah solusi dengan melakukan kegiatan bermain mestimulasi motorik halus seraya belajar secara langsung yang dapat memecahkan masalah tersebut, yaitu dengan bermain Pasir Ajaib atau Pasir Kinetik. Kegiatan permainan pasir ajaib ini bisa dimainkan dengan kegiatan menuang, membentuk, menggenggam, menekan, menjumptut, dan menggambar. Bermain pasir ajaib ini digunakan karena peneliti terinspirasi oleh seorang anak yang sedang bermain pasir dirumah, saat bermain pasir anak bisa bereksplorasi membentuk berbagai macam bentuk sederhana dari pasir. Selain itu penggunaan media pasir ajaib dalam proses pembelajaran masih jarang digunakan walaupun lembaga TK ABA 1 Nganjuk sudah menyediakannya. Permainan pasir mendorong perkembangan keterampilan motorik halus, karena semua jari dapat digunakan untuk menggali,

menyendok, dan membentuk pasir menjadi bentuk yang ada. Selain itu, koordinasi tangan-mata anak juga diperlukan saat bermain pasir[8]

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan unsur penting dalam perkembangan fisik, emosional, spiritual, intelektual, kreatif, dan sosial anak[8]. Bagi anak-anak, bermain adalah dunianya. Karena dengan bermain, anak tidak hanya menjadi bahagia, tetapi juga memperoleh banyak pengalaman melalui bermain, meningkatkan kecerdasan, meningkatkan kreativitas, dan belajar dengan berbagai cara seperti: dengan belajar memahami konsep matematika, menjaga emosi, berkomunikasi dengan orang lain, memahami diri sendiri, disiplin, jujur, bereksperimen, berani, dan mengembangkan sikap mandiri. Bermain memungkinkan anak-anak mengekspresikan dorongan kreatif mereka, mengalami objek dan tugas, menemukan objek dengan cara baru, menemukan kegunaan berbeda dari objek, dan menemukan hubungan baru antara objek dan objek lainnya, memberi Anda kesempatan untuk menafsirkannya dengan cara yang berbeda banyak alternatif pilihan[9]. Seperti halnya saat kita bermain anak akan dikenalkan dengan permainan baru dengan memberikan bagaimana aturan bermain, anak dilatih untuk disiplin dalam permainan serta sabar saat berproses nya permainan secara langsung. Bermain adalah suatu kegiatan langsung atau spontan di mana seorang anak menggunakan imajinasinya, panca indera, dan seluruh anggota tubuh untuk bersenang-senang serta berinteraksi dengan orang lain dan benda-benda tertentu di sekitarnya[10]. Saat anak bermain tidak ada paksaan dan bermain sesuai dengan keinginan anak. Menurut Elfiadi, permainan dinilai sebagai kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Melalui permainan yang dimainkan anak, anak mempunyai kesempatan untuk menstimulasi pengalaman dan perkembangan emosi, sosial, seni, linguistik, motorik, fisik, kognitif, keagamaan, dan moralnya[11]. Dengan bermain, anak dapat mengeksplorasi, menemukan, mengkreasikan serta menambah pengetahuannya dari pengalamannya ketika bermain secara langsung bersama teman sebayanya[12]. Bermain tidak hanya penting pada motoric halus saja, tetapi penting juga bagi menumbuhkan karakter sosial anak dengan bersosialisasi dengan berinteraksi, dengan ini anak mampu belajar menguasai bahasa dan berbicara. Bermain memberikan banyak manfaat untuk anak, Achroni mengatakan bahwa bermain mampu memunculkan kegembiraan dan hiburan atau emosi anak yang positif untuk tumbuh kembang anak dan pembentukan karakternya. Kehidupan anak-anak yang dipenuhi kegembiraan dan kebahagiaan juga akan menjauhkan anak dari stres. Hal ini bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental, juga untuk prestasi akademis mereka[13]

Ventora & Mas'udah mengatakan pasir merupakan bagian dari bahan alam yang berada disekitar kita, selain itu anak merasa tertarik apabila pembelajaran menggunakan media pasir, hal ini disebabkan karena anak dapat bermain pasir dengan menuang, mengisi, mencetak, menabur dan membuat bangunan. Susmini mengatakan, pasir merupakan bahan alami yang dapat dimanipulasi sesuai imajinasi anak. Bermain pasir memungkinkan anak menemukan hal dan pengalaman baru di alam, merangsang rasa ingin tahunya untuk lebih mengenal alam, menghargai dan mencintai alam[14]. Kini pabrik membuat ide agar anak bisa bermain pasir dengan aman dan tanpa harus kotor yakni dengan menggunakan pasir kinetik. Kurniawan mengatakan Pasir Kinetik atau Craft Magic Sand adalah pasir kinetik yang dibuat di pabrik. Biasanya diimpor dari luar negeri. Pasir Kinetik terdiri dari pasir biasa dengan bahan tambahan berupa polimer sintetik beracun atau buatan manusia. Pasir Kinetik atau Pasir Ajaib adalah mainan yang terbuat dari pasir yang dilapisi senyawa hidrofobik, meskipun struktur Pasir Kinetik lembut dan lengket, namun tidak menempel pada tangan atau peralatan bermain, dan memiliki bentuk yang mirip dengan pasir biasa[15]. Pasir kinetik atau kinetic sand yang sering disebut dengan pasir ajaib adalah campuran dengan bahan sintesis yang menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai. Pasir kinetik adalah aktivitas yang sangat menyenangkan untuk anak-anak. Bermain pasir buatan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga meningkatkan perkembangan otak, kemampuan sensorik dan berpikir, merangsang kreativitas dan imajinasi, mengenal bentuk dan warna[16]. Pasir Ajaib atau Pasir Kinetik selain mudah dibersihkan dan tidak lengket ada juga dampak negatif dari bermain pasir kinetik yaitu mudah tertelan dan mudah masuk mata karena partikel ini sangat kecil.

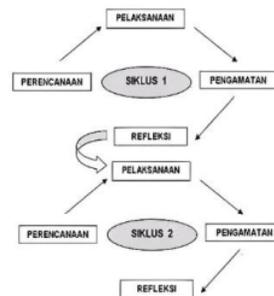
Pada penelitian terdahulu yang di ulas oleh Ika Nurfahira, Andi Paida, dan M. Yusran Rahmat dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pasir Kinetik terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di Tk Bustan ul Athfal Aisyiyah Al Badar Cabang Salaka" dapat di buktikan bahwa setelah pemberian treatment, perkembangan motorik halus menunjukkan hasil yang meningkat dari sebelum adanya pemberian perlakuan dengan menggunakan media pasir kinetik[17]. Serta pada penelitian Yulia Nur Halimah dengan judul "Penerapan Media Pasir Kinetik

Dalam Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Kelompok A Purple Tk Ceria Timoho Yogyakarta" dengan tujuan mengembangkan motorik halus dengan kegiatan yang menarik bagi anak untuk mengoptimalkan motorik halus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pasir kinetik dalam mengembangkan motorik halus anak diterapkan melalui kegiatan seperti meremas, roleplay, mencetak, kolase, dan membentuk. Dengan kegiatan meremas, membentuk, mencetak, roleplay, dan kolase perkembangan motorik halus anak mengalami perkembangan yang berkembang sesuai dengan perkembangannya. Hal ini dapat dilihat dari catatan perkembangan yang mengalami peningkatan. Dimana dari 12 anak 7 anak BSH dan 5 anak MB dikarenakan anak senang bermain dengan media pasir kinetik[18]. Meningkatkan kemampuan menggengam, dan menjemput pada anak usia 4-5 memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan motorik halus maka dari itu stimulasi pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan motorik halus yaitu dengan menggunakan media kinetik atau pasir ajaib. Berdasarkan ulasan yang ada, peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas "Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Pasir pada Anak Usia 4-5 tahun di TK ABA 1 Nganjuk" dengan tujuan meningkatkan motorik halus anak usia dini dengan bantuan media Pasir Kinetik atau Pasir Ajaib.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, secara garis besar ada 4 tahapan yang biasa dilalui yaitu planning (perencanaan), acting (tindakan), observing (pengamatan), dan reflecting (refleksi)[19]. Penelitian tindakan dalam pendidikan dipahami sebagai upaya untuk mengubah praktik pendidikan melalui keterlibatan guru. Guru yang bekerja sama dengan peneliti untuk mengklarifikasi masalah dan mendiskusikan tindakan yang diambil dapat menyebabkan perubahan sikap dan perilaku[20]. Dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga diharapkan oleh Penelitian Tindakan Kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saat tindakan berlangsung peneliti dapat melakukan pengamatan perilaku faktor atau indikator yang sudah ada, jika hasilnya kurang memuaskan maka dilakukan tindakan kedua (siklus kedua). Karena PTK jarang berhasil menggunakan hanya satu kali tindakan saja, maka dari itu PTK dilakukan beberapa siklus tindakan dan penelitian ini dapat dihentikan ketika siswa sudah mencapai indikator.

Berikut adalah tahap siklus kegiatan PTK. Model yang dipakai pada penelitian ini merupakan model dari Kemmis dan Mc Taggart.



Penelitian ini dilakukan di TK ABA 1 Nganjuk yang beralamatkan di Jl, Megantoro No.32 DS Ganung Kidul Kec Nganjuk Jawa Timur. Penelitian Tindakan Kelas difokuskan pada peserta didik kelas A1 yang berjumlah 10 anak, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Masalah yang ada di kelas ini adalah anak belum lancar menggunakan motorik halus, dengan ini peneliti menggunakan kegiatan bermain yang akan dilakukan di kelas A1 melalui siklus 1 dan siklus 2 yang menggunakan media pasir kinetik atau ajaib agar anak untuk mencurahkan ide dan kreativitas pada media tersebut dan melatih motorik halus. Indikator keberhasilan dilihat dari meningkatnya kemampuan motorik halus anak dalam membuat garis melakukan gerakan manipulatif untuk

menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan media pasir dan anak mampu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus. Dari semua indikator yang ada, yang peneliti pakai antara lain yaitu mengkoordinasi mata dan tangan dengan melakukan kegiatan membuat garis tegak-datar, garis miring kiri/kanan, dan lingkaran menggunakan jari pada media Pasir Ajaib secara langsung; serta mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus yaitu dengan melakukan kegiatan menjumpuk, dan meremas dengan melakukan kegiatan mencetak, membuat bentuk, dan mencari benda yang terkuur didalam Pasir Ajaib. Pemilihan indikator tersebut dipilih karena peneliti ingin fokus pada motorik halus anak saat menggunakan media Pasir Ajaib, lain hal bagian indikator yang menyebutkan menjiplak bentuk siswa-siswa sudah bisa dan mengekspresikan berkarya seni menggunakan berbagai media ini termasuk seni, serta anak mampu menggenggam.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada metode observasi peneliti mampu mengetahui tiap tahap pada penelitian dengan mengamati peningkatan kemampuan motorik halus anak, sedangkan metode wawancara peneliti menggunakan daftar pertanyaan yang akan digunakan untuk mewawancarai narasumber dengan tujuan untuk menambah data pada peneliti dan metode dokumentasi yaitu peneliti mengambil beberapa bukti melalui foto saat kegiatan berlangsung dengan ini mampu memperkuat data penelitian. Penelitian ini dikatakan berhasil jika anak mendapatkan bintang 3 dengan nilai skor presentasi 75%. Analisis data penelitian menggunakan kualitatif dan kuantitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motorik halus anak.

Untuk menghitung berhasilnya anak adanya rumus sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Presentase

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh anak

N = Skor maksimum dikalikan jumlah seluruh anak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK ABA 1 Nganjuk pada tahun 2024/2025. TK ABA 1 terletak di Jl. Megantoro No. 32, Ds¹anung Kidul, Kab Nganjuk yang berhadapan dengan Kantor Telkom. Metode yang akan di pakai saat penelitian menggunakan jenis PTK. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap praktik pembelajaran yang ada dikelas, dengan melakukan tindakan perbaikan, melaksanakan tindakan, dan merefleksikan hasilnya. Proses ini dilakukan ada 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap tahap, peneliti menganalisis data yang diperoleh untuk menentukan optimalitas tindakan yang diambil, jika hasil yang dicapai tidak sesuai dengan capaian maka selanjutnya akan dilakukan perbaikan pada tahap selanjutnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak kelompok A1 di TK ABA 1 Nganjuk 2024/2025 dengan jumlah sebanyak 10 anak yang terdiri dari 5 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan dalam II siklus. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas menggunakan media Pasir Ajaib dengan tema menyesuaikan diterapkan dikelas yaitu diri sendiri, kegiatan pelaksanaa⁵ni dilaksanakan pada bulan Agustus 2024. Data yang dikumpulkan adalah tentang pengembangan keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain pasir ajaib. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar yang sudah dibuat dan dikonsultasikan kepada guru kelas, lembar observasi, dan alat dokumentasi untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan pada saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian Pra Siklus

Pada saat tahap pertama yaitu perencanaan peneliti mempersiapkan RPPH/Modul Ajar agar pada saat pelaksanaan mampu berjalan lancar dan sesuai, lembar indikator untuk menilai bahwa siswa-siswa apakah sudah mampu dan berkembang sesuai indikator yang akan dicapai, serta alat dokumentasi untuk mengambil dan penguat data saat kegiatan dilakukan. tahap kedua dengan melakukan pelaksanaan yaitu melakukan pengamatan pada kelas pada hari Senin, 5 Agustus 2024 pada siklus ini peneliti masih mengamati kegiatan siswa dengan melalui kegiatan dan media yang digunakan biasanya saat di kelas masih belum menggunakan media Pasir Ajaib, kegiatan di hari itu siswa dimulai dengan kegiatan senam rutin dipagi hari di halaman sekolah dilanjut berdoa, bernyanyi bersama, hafalan surat, dan doa-doa sehari-sehari. Selanjutnya peneliti membuka proses pembelajaran dengan mencatat absensi anak dan mulai melakukan kegiatan yaitu membuat mie dari meremas kertas koran dan dimasukkan dalam mangkok, mencocokkan batu berwarna dengan memasukkan ke gelas sesuai dengan warnanya, membuat garis tidur dibuku tulis, serta membuat bentuk garis tidur menggunakan tutup botol. Hasil dari observasi pra siklus ini bisa dilihat pada tabel motorik halus anak di bawah ini.

Berikut ini tabel ⁸ motorik halus anak pada pra siklus:

Tabel 1. Data Pra Siklus Motorik Halus

No.	Nama Anak	Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Usia 4-5 Tahun di TK ABA 1 Nganjuk												Total Skor	%
		7 Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan				Anak mampu meremas				Anak mampu menjumpit					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	ATMF			2				2				2		6	50%
2.	ASA		3					2			3			8	67%
3.	DBAFR			2					1			2		5	42%
4.	FA				1			2					1	4	33%
5.	HZE		3				3					2		8	67%
6.	MZA		3					2			3			8	67%
7.	RARI			2					1			2		5	42%
8.	RA				1			2					1	4	33%
9.	REA				1			2				2		5	42%
10.	SSW			2				2				2		6	50%
	Jumlah	20				19				20				59	49,3%
	%	50%				47,5%				50%					49,3%

Pada data diatas diketahui nilai presentase keberhasilan yaitu 49,3%. Refleksi menunjukkan dengan media yang diberikan oleh guru kepada anak masih kurang, sehingga perlunya diberikan sebuah penerapan yaitu melakukan kegiatan bermain menggunakan media Pasir Ajaib untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak yaitu dengan melakukan kegiatan menggambar bentuk menggunakan jari dengan ini anak bisa berinteraksi langsung dengan media Pasir Ajaib, sehingga perlunya dilaksanakan siklus I karena kemampuan motorik halus anak pada pra siklus belum mencapai hasil yang diharapkan.

Penelitian Siklus I

Pada saat tahap pertama yaitu perencanaan peneliti mempersiapkan RPPH/Modul Ajar yang sudah di konsultasikan kepada guru kelas serta lembar indikator yang sudah dibuat, pada tahap kedua melakukan pelaksanaan sesuai dengan RPPH/Modul Ajar yang telah dibuat dan dikonsultasikan kepada wali kelas apakah sesuai dengan tema dan kegiatan hari tersebut, lembar indikator untuk menilai bahwa siswa-siswa apakah sudah mampu dan berkembang sesuai indikator yang akan dicapai, serta alat dokumentasi untuk mengambil dan penguat data saat kegiatan dilakukan. Peneliti pada tahap ini sudah mulai menggunakan media untuk menilai siswa-siswa yaitu dengan menggunakan "Pasir Ajaib", Pada siklus ini peneliti melakukan 3 pertemuan yaitu pada tanggal 6-8 Agustus 2024. Pada hari pertama tanggal 6 agustus peneliti melakukan pengenalan media Pasir Ajaib dengan mengenalkan warna dan teksturnya, serta siswa-siswi mencoba membuat berbagai bentuk salah satunya garis tegak, manfaat kegiatan ini peneliti tahu apakah siswa-siswi sudah mampu sesuai indikator belum dengan adanya kegiatan ini anak mampu koordinasi tangan-mata, pada hari kedua peneliti melakukan kegiatan mencetak dengan berbagai bentuk peneliti melakukan kegiatan ini agar anak mampu melakukan aktivitas menjumput (saat anak mengambil pasir), menekan (setelah anak memasukkan pasir ke cetakan anak akan menekan agar pasir tidak kemana-mana), menggenggam dan meremas, pada hari ketiga anak melakukan kegiatan membentuk bebas dengan kreativitas nya. Hasil dari observasi siklus ini bisa dilihat pada tabel motorik halus anak menggunakan media pasir ajaib pada Siklus I dibawah ini.

Berikut ini tabel motorik halus anak menggunakan media pasir ajaib pada siklus I:

Tabel 2. Data Siklus I Motorik Halus

No.	Nama Anak	Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Usia 4-5 Tahun di TK ABA 1 Nganjuk												Total Skor	%
		7 Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan				Anak mampu meremas				Anak mampu menjumput					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	ATMF		3				3				3			9	75%
2.	ASA		3				3				3			9	75%
3.	DBAFR		3					2			3			8	67%
4.	FA			2				2				2		6	50%
5.	HZE		3				3				3			9	75%

6.	MZA		3					2			3			8	67%	
7.	RARI			2				2			3			7	58%	
8.	RA			2			3				2			7	58%	
9.	REA			2			3				3			8	67%	
10.	SSW		3				3				2			8	67%	
	Jumlah		26				26				27				79	659%
	%		65%				65%				67,5%				65,9%	

Pada data diatas diketahui nilai presentase keberhasilan yaitu 65,9%. Refleksi menunjukkan bahwa pada kegiatan pengenalan Pasir Ajaib, membuat berbagai macam bentuk garis, dan mencetak bentuk kegiatan bermain Pasir Ajaib erjalan cukup baik anak-anak bersenang dan antusias mencari barang hilang yang terkubur di pasir ajaib ini dan meskipun masih terdapat anak-anak kelas Kelompok A1 belum optimal dikarenakan anak masih belum bisa mengkoordinasikan mata dan tangan serta anak belum mampu untuk meremas dan menjemput saat melakukan kegiatan menggambar dan mencetak bentuk di Pasir Ajaib. Tercatat ada 10 anak yang dikategorikan belum tuntas dan terdapat indikator mengkoordinasikan mata dan tangan serta meremas memiliki rata-rata dan presentase yang paling rendah diantara indikator yang lain. seperti kesulitan menjemput dan menekan saat bermain pasir ajaib sehingga perlunya dilaksanakan siklus II karena kemampuan motorik halus anak pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan.

Penelitian Siklus II

Peneliti melakukan penelitian siklus II pada tahap pertama yaitu perencanaan peneliti mempersiapkan RPPH/Modul Ajar yang sudah di konsultasikan kepada guru kelas serta lembar indikator yang sudah dibuat, dan alat dokumentasi untuk mengambil dan penguat data saat kegiatan dilakukan. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan 2 pertemuan yaitu pada tanggal 12 dan 13 Agustus 2024 . Pada hari pertama melakukan kegiatan mencari benda yang terkubur di dalam Pasir Ajaib dan hari kedua membuat bentuk sesuai kreativitas mereka. hampir seluruh anak-anak sudah mencakup indikator-indikator.

Berikut tabel kemampuan motorik halus pada siklus II:

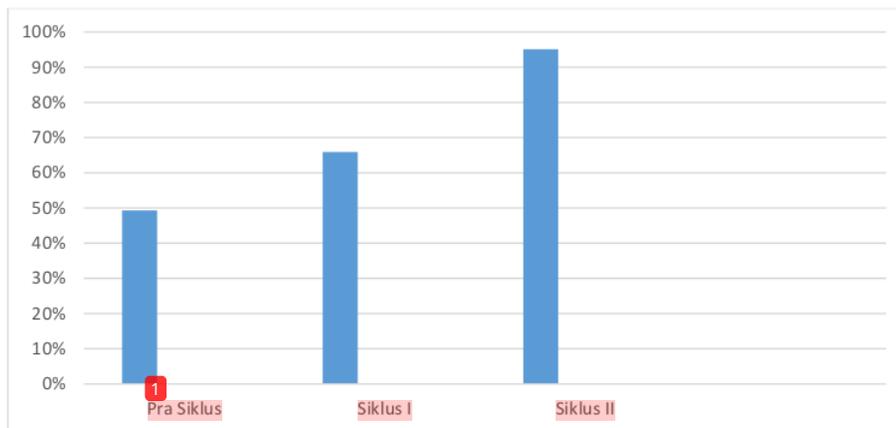
Tabel 3. Data Siklus II Motorik Halus

No.	Nama Anak	Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Usia 4-5 Tahun di TK ABA 1 Nganjuk												Total Skor	%
		Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan				Anak mampu meremas				Anak mampu menjemput					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	ATMF	4				4				4				12	100%
2.	ASA	4				4				4				12	100%

3.	DBAFR	4				3			4				11	92%
4.	FA	4				3			4				11	92%
5.	HZE	4			4				4				12	100%
6.	MZA	4				3			4				11	92%
7.	RARI	4				3			4				11	92%
8.	RA		3		4					3			10	83%
9.	REA	4			4				4				12	100%
10.	SSW	4			4				4				12	100%
	Jumlah	39			36			39			104	951%		
	%	97,5%			90%			97,3%			95,1%			

Pada data diatas diketahui nilai presentase keberhasilan yaitu 95,1%. Refleksi menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak-anak kelas Kelompok A1 sudah optimal dan mencapai indikator yang diinginkan. Menurut hasil pengamatan pada siklus ini anak-anak senang dan antusias mencari barang hilang yang terkubur di pasir ajaib dan membuat bentuk sesuai kreativitas mereka, sehingga tidak diperlukan lagi siklus selanjutnya. Pada siklus ke II sudah menunjukkan hasil presentase dari seluruh indikator telah mencapai nilai kecapaian yaitu 75% dan menunjukkan bahwa media pasir ajaib efektif meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK ABA 1 Nganjuk. Tindakan ini bertolak belakang dengan siklus pertama berikut bisa dilihat diagram dibawah:

12
Diagram Capaian Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui media Pasir Ajaib Pada Anak Usia 4-5 Tahun



Gambar 2. Diagram Capaian Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Pasir Ajaib

Pada diagram diatas menunjukkan bahwa penerapan kegiatan bermain melalui media pasir ajaib pada diagram menunjukkan meningkatnya kemampuan secara bertahap yaitu pada pra siklus sebesar 49,3%. Pada pra siklus diperoleh dari observasi yang dilakukan peneliti pada saat melakukan kegiatan motorik halus menggunakan

media yang ada dikelas seperti membuat garis tidur dengan tutup botol, memasukkan batu berwarna kedalam gelas sesuai warnanya., membuat garis dengan krayon, dan membuat mie dari kertas koran disobek lalu diremas. Keterampilan motorik halus anak belum mencapai tujuannya, sehingga memerlukan rangsangan untuk meningkatkan keterampilan motorik halusnya. Oleh karena itu, stimulasi yang diambil oleh peneliti adalah memainkan aktivitas motorik halus melalui media Pasir Ajaib.

Pada siklus I setelah dilakukan pelaksanaan kegiatan menggunakan media Pasir Ajaib diagram menunjukkan peningkatan pencapaian kemampuan motorik halus yaitu 65,9%. Hasil ini didapatkan pada kegiatan pengenalan tekstur pasir ajaib, membentuk garis menggunakan jari, dan mencetak bentuk. Pada siklus I ini peningkatan belum maksimal karena masih ada anak belum memenuhi kriteria penelitian yaitu anak masih belum bisa mengkoordinasikan mata dan tangan seperti membuat garis, menjumpit, maupun meremas walaupun dengan bantuan guru. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan untuk memaksimalkan aktivitas bermain motorik halus dengan ini penelitian perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu Siklus II

Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 95,1% dibandingkan Siklus I, hal ini dilakukan ketika mereka melakukan aktivitas mencari benda yang terkubur dan mencetak bentuk. Peningkatan hasil terjadi karena adanya perbaikan dari kendala yang dialami sebelumnya sehingga anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan, menggenggam dan meremas, menekan, menjumpit melalui media Pasir Ajaib mencapai target keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%. Kemampuan anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan karena dapat stimulasi dengan menggunakan media saat pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media Pasir Ajaib yang anak akan senang, lebih bersemangat, dan menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih.

III. KESIMPULAN DAN SARAN

Stimulasi motorik halus pada anak usia rentang 4-5 tahun dilakukan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan koordinasi antara mata dan tangan serta otot jari-jari tangan dan pergelangan tangan melalui kegiatan bermain Pasir Ajaib. Pada pra siklus dilakukannya kegiatan yang menggunakan media yang sudah disediakan oleh guru yaitu membuat mie dari meremas kertas koran dan dimasukkan dalam mangkok, mencocokkan batu berwarna dengan memasukkan ke gelas sesuai dengan warnanya, membuat garis tidur dibuku tulis, serta membuat bentuk garis tidur menggunakan tutup botol, pada siklus I dengan melakukan kegiatan pengenalan media Pasir Ajaib dengan mengenalkan warna dan teksturnya serta membuat berbagai macam bentuk salah satunya garis tegak dan mencetak bentuk, Pada siklus II dengan melakukan kegiatan menemukan benda yang terkubur di dalam Pasir Ajaib dan mencetak bentuk dengan media Pasir Ajaib. Kegiatan bermain menggunakan media Pasir Ajaib dengan melakukan kegiatan meng kemampuan motorik halus anak pada Kelompok A1 TK ABA I dapat meningkat banyak, siswa siswi yang sangat tertarik dengan media yang digunakan yaitu Pasir Ajaib. Dibuktikan adanya peningkatan kemampuan motorik halus dari pra siklus sebesar 49,3%, siklus I sebesar 65,9%, dan siklus II sebesar 95,1%. Untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak, peneliti telah menemukan bahwa mainan pasir ajaib adalah media yang tepat, sekolah harus memberikan berbagai alat bantu media bermain lainnya untuk pembelajaran anak.

Ucapan Terima Kasih

Saya ucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah berkontribusi pada pembuatan karya ini. Terutama pada dosen pembimbing dan Lembaga TK ABA I Nganjuk sebagai tempat penelitian. Serta orang-orang sekitar saya yang telah membantu dan mendorong saya, baik secara langsung maupun secara tidak langsung untuk menyelesaikan tugas ini. Dan tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada keluarga saya yang telah mendoakan dalam proses pembuatan karya ini. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Idola saya dengan karya lagu dengan lirik yang memotivasi dan konten-konten youtubemya. Dan saya tidak lupa mengucapkan terima kasih pada usaha dedikasi saya,serta ketekunan dan ketabahan yang saya pelajari sepanjang perjalanan ini. Saya juga mengucapkan kepada semua orang yang terlibat di artikel ini berhasil karena semua orang bekerja sama dan saya berharap artikel ini akan terus membantu kemajuan Pendidikan dan pembelajaran dimasa yang akan datang.

REFERENSI

- [1] Fatmawati, "Pengaruh Penerapan Bermain Lipat Kertas terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK PGRI ULO Kabupaten Pinrang," 2019.
- [2] Matje Meriaty Huru, Kamilus Mamoh, and Jane Leo Mangi, "HUBUNGAN PENGETAHUAN DAN SIKAP ORANGTUA TENTANG STIMULASI PERKEMBANGAN DENGAN PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH," 2022.
- [3] R. N. Yusuf and E. D. Nuraeni, "URGENSI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK," 2023.
- [4] R. S. M. Meilanie, "Survei Kemampuan Guru dan Orangtua dalam Stimulasi Dini Sensori pada Anak Usia Dini," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 958–964, Sep. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.741.
- [5] M. D. S. Wahyuningrum and S. Watini, "Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 5384–5396, Aug. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.3038.
- [6] B. T. Hatia Gay and Haryati, "PENERAPAN KEGIATAN MERONCE BERBAHAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN," *J. Ilm. CAHAYA PAUD*, vol. 2, no. 1, pp. 30–44, Nov. 2020, doi: 10.33387/cp.v2i1.1955.
- [7] "PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI BERBAGAI KEGIATAN."
- [8] A. Septiana, "PENGARUH TERAPI BERMAIN PASIR KINETIK (KINETIC SAND) TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK PRASEKOLAH USIA 3-4 TAHUN DI TK ISLAM BIRUL WALIDAIN KECAMATAN TAKERAN KABUPATEN MAGETAN DAN TK INSAN CENDEKIA KECAMATAN TAKERAN KABUPATEN MAGETAN".
- [9] F. Nurarifati and B. N. Astini, "Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran," vol. 5, 2023.
- [10] Mira Yanti Lubis, "Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain," vol. 2, no. 1, 2019.
- [11] S. Hartati, "PENGARUH PENGGUNAAN PASIR KINETIK TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK," vol. 4, 2020.
- [12] R. Munthe and R. Aprilia, "Kegiatan Bermain Origami Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini".
- [13] A. Ardiyanto, "BERMAIN SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI," *Jendela Olahraga*, vol. 2, no. 2, 2021, doi: 10.26877/jo.v2i2.1700.
- [14] F. Harahap, R. Siregar, and J. Nopriani Lubis, "Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5931–5941, Oct. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5365.

- [15] F. Harahap, R. Siregar, and J. Nopriani Lubis, "Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5931–5941, Oct. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5365.
- [16] I. Nurfahira, A. Paida, and M. Y. Rahmat, "Pengaruh Penggunaan Media Pasir Kinetik terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di Tk Bustanul Athfal Aisyiyah Al Badar Cabang Salaka".
- [17] A. T. Dewi, "Pengembangan Kegiatan Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 6 Mataram Tahun Ajaran 2019," 2020.
- [18] D. Oleh and Y. N. Halimah, "PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2019".
- [19] NAMIRA FAUSIAH, "PENINGKATAN KEMAMPUAN SAINS ANAK MELALUI METODE EKSPERIMEN PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK- KANAK PUSAT PAUD BUNGA MAWAR JULUMATE'NE KABUPATEN GOWA," 2021.
- [20] Sri Astutik, Subiki, and Singgih Bektiarso, "Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo," *J. Inov. Penelit. Dan Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 54–62, Jun. 2021, doi: 10.53621/jippmas.v1i1.5.

Salin1-Artikel Nurul..docx

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	6%
2	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	5%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	2%
4	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	2%
5	prospek.unram.ac.id Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
9	docplayer.info Internet Source	1%

10

e-journal.undikma.ac.id

Internet Source

1 %

11

obsesi.or.id

Internet Source

1 %

12

ijins.umsida.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Salin1-Artikel Nurul..docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12
