

FIX_Jurnal_DWI SURATIN_Sesuai template.pdf

by Cek Turnitin

Submission date: 15-Jan-2025 07:36AM (UTC-0500)

Submission ID: 2559721717

File name: FIX_Jurnal_DWI_SURATIN_Sesuai_template.pdf (460.64K)

Word count: 4465

Character count: 26621

28 “Enhancing Fine Motor Skills Through Playing with Kinetic Sand in 4-5 Year-old Children at KB Permata Sunnah Sidoarjo” [Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Pasir ajaib Pada Anak Usia 4-5 Tahun di KB Permata Sunnah Sidoarjo]

2
Dwi Suratin 1), Choirun Nisak Aulina* 2)

1) Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

2) Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: lina@umsida.ac.id

13
Abstract. *Fine motor skills play an important role in a child's growth and development and have a direct impact on their future. This study aims to determine the benefits of using magic sand toys to improve motor agility of 4-5 years old preschool children at KB Permata Sunnah Sidoarjo. The direct research method of Kemmis and McTaggart was used with 12 children. Data collection is carried out through observation and documentation, qualitatively and quantitatively analyzed. In this study, before using magic sand, only 35.4% of the success increased to 64% in the first cycle and 97.2% in the second cycle. The results show that magic sand can help children improve hand-eye coordination and the ability to hold objects. This study highlights the importance of using various play aids in teaching to improve children's agility effectively.*

Keywords - Fine Motor Ability; Magic Sand Media; Early childhood

Abstrak. *Keterampilan motorik halus berperan penting dalam tumbuh kembang anak dan berdampak langsung pada masa depannya. Riset ini bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan mainan pasir ajaib untuk meningkatkan ketangkasan motorik anak usia prasekolah 4-5 tahun di KB Permata Sunnah Sidoarjo. Metode penelitian langsung Kemmis dan McTaggart digunakan dengan subjek penelitian sebanyak 12 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, secara kualitatif dan dianalisis secara kuantitatif. Pada penelitian ini sebelum menggunakan pasir ajaib hanya 35,4% keberhasilannya meningkat menjadi 64% pada siklus I dan 97,2% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pasir ajaib dapat membantu anak meningkatkan koordinasi tangan-mata dan kemampuan memegang benda. Penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan berbagai alat bantu bermain dalam pengajaran untuk meningkatkan ketangkasan anak secara efektif.*

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

I. PENDAHULUAN

Perkembangan karakter dan kepribadian, serta kapasitas pertumbuhan fisik, psikologis, kepribadian, dan intelektual, berlangsung sepanjang tahun-tahun pembentukan kehidupan, yaitu usia 0–6 tahun, yang disebut sebagai periode emas perkembangan. Bagi manusia pada umumnya, masa kanak-kanak berlangsung sepanjang hidup mereka [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.

Kemampuan motorik sensorik, termasuk penglihatan dan pendengaran, muncul pada anak kecil sebagai hasil dari paparan rangsangan lingkungan. 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, sangatlah penting untuk menawarkan bimbingan kepada remaja sedini mungkin untuk memastikan peningkatan kemajuan mereka di era mendatang. Taman Kanak-kanak adalah inisiatif pembelajaran awal yang berfokus pada pengembangan karakter untuk anak-anak antara usia tiga dan enam tahun. Tujuannya adalah untuk membekali generasi muda dengan alat yang dibutuhkan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan menjadi dewasa dengan kesiapan untuk Pendidikan dasar dan perolehan keterampilan. Tahun-tahun pembentukan kehidupan seorang anak sangat penting untuk membentuk kemampuan masa depannya [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. Latihan seperti memanipulasi benda kecil, mencengkeram, meregangkan, menyusun balok dan memposisikan kelereng membutuhkan keterampilan otot halus, terutama di tangan dan jari. Selain itu, latihan ini juga membutuhkan ketepatan dan koordinasi antara anggota tubuh serta pikiran. Kemampuan mengendalikan otot-otot kecil secara tepat dan halus merupakan ciri khas ketangkasan [5].

Kemampuan seseorang untuk mengoordinasikan mata dan tangan dengan otot-otot yang lebih kecil, yang dikenal sebagai kemahiran motorik halus, sangat krusial guna tugas yang melibatkan penggunaan tangan dan jari-jari. Kemahiran motorik penting guna kesenangan dan kesejahteraan anak-anak. Kemampuan untuk mengendalikan gerakan membantu siswa menyesuaikan diri dengan sekolah baru mereka [6]. Tolok ukur yang senada dengan pertumbuhan anak umur 4-5 tahun: Menggambar garis lurus, garis lengkung, dan lingkaran dalam semua orientasi, Menggambar bentuk. Menggunakan koordinasi tangan-mata untuk melakukan gerakan yang rumit, Membentuk objek dengan menggunakan berbagai macam gerakan manipulatif dan media, mengekspresikan diri secara kreatif melalui karya seni yang dibuat dengan memanfaatkan berbagai media, Mengelola gerakan tangan yang membutuhkan ketangkasan (seperti mencubit, membelai, menyodok, mengepalkan, memutar, memeras) [7]. Dalam bermain, anak dikenalkan pada aturan, dilatih disiplin, dan kesabaran saat berproses. Bermain adalah aktivitas spontan yang melibatkan imajinasi, pancaindra, dan seluruh tubuh anak untuk bersenang-senang serta berinteraksi dengan lingkungan [8]. Elfiadi menegaskan bahwa bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk menstimulasi perkembangan emosional, sosial, seni, motorik, fisik, dan kognitif mereka [9]. Selain mendukung motorik halus, bermain juga membantu menumbuhkan karakter sosial melalui interaksi, meningkatkan kemampuan bahasa, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan [10]. Menurut Achroni, bermain membawa kegembiraan yang penting untuk kesehatan fisik, mental, dan keberhasilan akademis anak [11].

Berdasarkan observasi di lapangan di KB PERMATA SUNNAH SIDOARJO, ditemukan bahwa kemampuan motorik halus anak-anak berusia 4-5 tahun tergolong rendah. Dari total 12 anak, terdapat 9 anak yang tidak dapat melakukan aktivitas menjemput, meremas, atau menggenggam. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat anak terhadap media dan variasi aktivitas yang ditawarkan. Para guru berusaha mendorong anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan seperti menyusun puzzle, balok, atau Lego; namun, pengulangan kegiatan yang sama tidak memberikan perubahan signifikan, yang menyebabkan anak merasa bosan. Menghadapi permasalahan tersebut, peneliti merancang solusi dengan melibatkan kegiatan bermain yang dapat merangsang motorik halus sekaligus pembelajaran langsung, yaitu melalui permainan pasir ajaib. Pasir ajaib (atau dikenal juga sebagai pasir kinetik atau pasir hidup) adalah mainan edukatif yang terbuat dari pasir dan bahan tambahan tertentu, seperti silika atau polimer, yang memberikan sifat-sifat unik, yaitu tidak lengket atau berantakan, mudah dibentuk, serta memiliki tekstur lembut. Permainan ini tidak memerlukan air atau cairan tambahan.

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. Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang tidak direncanakan, tidak direncanakan sebelumnya, di mana anak terlibat dalam eksplorasi lingkungan secara mandiri, imajinatif, sensorik, dan motorik. Melalui permainan yang dimainkan anak, anak mempunyai kesempatan untuk menstimulasi pengalaman dan perkembangan emosi, sosial, seni, linguistik, motorik, fisik, kognitif, keagamaan, dan moralnya .

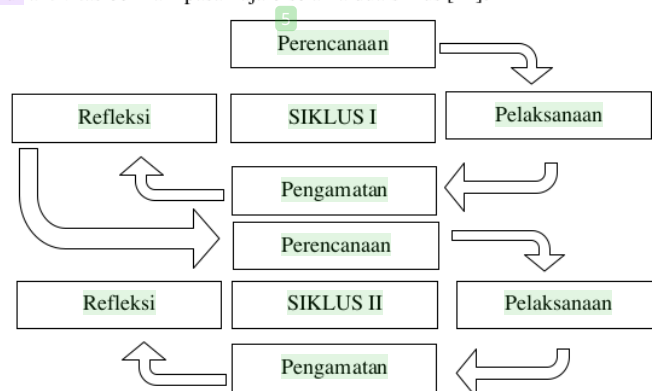
Bermain tidak hanya penting pada motorik halus saja, tetapi penting juga bagi menumbuhkan karakter sosial anak dengan bersosialisasi dengan berinteraksi, dengan ini anak mampu belajar menguasai bahasa dan berbicara. Anak-anak memperoleh banyak manfaat dari bermain; menurut Achroni, bermain dapat membantu mereka berkembang secara emosional dan sosial sekaligus memunculkan rasa humor dan kesenangan. Menghindari stres merupakan manfaat lain dari membesarkan anak-anak di lingkungan yang penuh dengan kegembiraan dan kebahagiaan. Kesejahteraan emosional dan fisik mereka, serta kinerja mereka di kelas, akan memperoleh manfaat dari hal ini [12]. Perlu ada keseimbangan antara waktu yang ideal untuk memajukan kemahiran motorik halus anak dengan kenyataan, yakni kurangnya kemampuan di area ini di kalangan siswa KB Permata Sunnah Sidoarjo di kelas empat dan lima. Hal tersebut terjadi dikarenakan minimnya variasi media dan aktivitas untuk menstimulus keahlian motorik halus tersebut, sehingga anak-anak terlalu sedikit melakukan gerakan manipulatif seperti meremas, menggenggam, atau menjemput.

Hasil studi dengan penggunaan pasir ajaib yang digunakan untuk media pembelajaran terbukti meningkatkan keterampilan motorik anak terutama motik halusnya, seperti kemampuan menjumpit dan menggenggam, serta meningkatkan aktivitas dan keterampilan anak melalui kegiatan kreatif [13]. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa pasir ajaib kinetik berperan penting dalam meningkatkan motorik halus anak prasekolah [14]. Pasir ajaib merupakan bahan alami yang efektif merangsang kreativitas anak dan meningkatkan keterampilan motorik halus, serta berfungsi sebagai media pembelajaran ideal untuk mengembangkan koordinasi gerakan tangan [15].

Sebagian besar penelitian tentang pasir ajaib hanya menyentuh pengembangan keterampilan motorik halus secara umum. Penelitian ini akan memperdalam analisis tersebut dengan fokus pada teknik bermain inovatif untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus. Studi ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pasir ajaib dalam kemajuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di KB Permata Sunnah Sidoarjo.

II. METODE

Riset ini mengadopsi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di KB Permata Sunnah Sidoarjo. Adapun subjek riset ialah 12 peserta didik berusia 4-5 tahun. Informan terdiri dari sembilan siswa laki-laki dan tiga perempuan. Riset ini juga mengadopsi tahapan penelitian dari model Kemmis dan McGarrit dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motorik halus anak melalui aktivitas bermain pasak ajaib selama dua siklus [12].



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pengumpulan data menggunakan dua metode observasi langsung untuk memantau perkembangan motorik halus anak dan foto sebagai bahan dokumentasi untuk hasil yang didapatkan [13]. Indikator keberhasilan penelitian dilihat dari kemampuan anak mengkoordinasikan mata dan tangan, menjumpit, meremas, dan menggenggam dengan media pasir Ajaib [14]. Penelitian dianggap berhasil jika presentase anak yang mencapai kemampuan motorik halus minimal 75%. Data dianalisis menggunakan metode kuantitatif untuk penghitungan skor keberhasilan dan metode kualitatif untuk mendeskripsikan proses peningkatan motorik halus anak. Analisis data penelitian menggunakan kualitatif dan kuantitatif dengan tujuan untuk memperoleh hasil capaian anak. Rumus yang di gunakan untuk menghitung berhasilnya anak sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah Nilai yang diperoleh anak

N = Nilai Maksimum dikaitkan jumlah seluruh anak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan metode PTK, peneliti mengkaji praktik pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perbaikan berkelanjutan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di KB Permata Sunnah Sidoarjo pada tahun ajaran 2024/2025. Pendekatan penelitian ini dilakukan melalui empat kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada setiap tahap, analisis data dilakukan untuk menilai efektivitas tindakan dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Kegiatan dilakukan pada anak kelompok IMAM AN NASAI di KB Permata Sunnah Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 12 santri yang terdiri dari 3 putri dan 9 putra. Penelitian ini menggunakan siklus II. Pada kegiatan mengajar guru di kelas dengan dukungan Pasir dengan tema adaptasi yang diterapkan di kelas yaitu kegiatan pelaksanaannya dilakukan pada bulan Agustus 2024. Semua data dikumpulkan sehubungan dengan perkembangan keterampilan motorik halus melalui aktivitas bermain Pasir Ajaib. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul pembelajaran yang dirancang dan dikonsultasikan dengan guru, lembar observasi dan alat dokumentasi untuk memenuhi kebutuhan data yang diperlukan selama pembelajaran.

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 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.

Tabel 1. Data Penelitian Pra Siklus

No	Nama	Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Kelompok A IMAM AN NASAI di KB Permata Sunnah Sidoarjo												Total Skor	%
		Anak mampu Anak Mengatur gerakan tangan dengan mata.				Anak mampu meremas				Anak mampu menjumpit					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	Asiah			2				2					1	5	41,6
2.	Althof				1				1				1	3	25
3.	Al Fatih			2				2					1	5	41,6
4.	Abbas				1				1				1	3	25
5.	Farah			2				2				2		6	50
6.	Ibrahim			2					1				1	4	33,3
7.	Zidan			2				2					1	5	41,6
8.	Rafasyah			2				2					1	5	41,6
9.	Raihanah				1				1				1	3	25
10.	Yukio				1				1				1	3	25
11.	Roid				1				1				1	3	25
12.	Isa			2				2				2		6	50
	Jumlah %			40				38				29,1		35,4	35,4

Dari hasil tabel menunjukkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di KB Permata Sunnah Sidoarjo masih belum mencapai optimal pada tahap awal, dengan tingkat keberhasilan hanya 35,4%. Hanya sebagian kecil anak yang menunjukkan kemampuan motorik halus yang memadai. Data tersebut mengindikasikan kurangnya stimulasi efektif dalam pembelajaran, sehingga memerlukan pengembangan media yang lebih interaktif dan menarik untuk menaikkan tingkat perkembangan motorik halus anak.

Pentingnya adanya refleksi digunakan sebagai data untuk menekankan akan pentingnya menerapkan media bermain pasir ajaib sebagai intervensi efektif agar motorik halus dan koordinasi mata-tangan pada anak berkembang. Oleh karena itu, pada siklus I, peneliti mempersiapkan modul ajar yang telah dikonsultasikan dengan guru kelas, mencakup rencana kegiatan bermain menggunakan pasir ajaib. Dalam tiga pertemuan, kegiatan dilakukan secara bertahap. Pada pertemuan pertama, anak-anak dikenalkan dengan pasir ajaib, warna, dan teksturnya, diikuti dengan latihan membuat bentuk sederhana untuk melatih koordinasi. Pada pertemuan berikutnya, kegiatan mencetak bentuk dilakukan agar anak-anak dapat berlatih menjumpit, meremas, dan menggenggam pasir dengan tepat. Pada hari ketiga, anak-anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui pembentukan objek imajinatif, yang diharapkan memperlihatkan peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik halus mereka.

Penelitian Siklus I

Tabel 2. Data Penelitian Siklus I

No	Nama	Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Kelompok A IMAM AN NASAI di KB Permata Sunnah Sidoarjo												Total Skor	%	
		Anak mampu Mengatur gerakan tangan dengan mata				Anak mampu meremas				Anak mampu menjumpit						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	Asiah		3				3				3			9	75	
2.	Althof			2			2				2			6	50	
3.	Al Fatih			2			2				2			6	50	
4.	Abbas			2			2				2			6	50	
5.	Farah		3				2			3				8	67	
6.	Ibrahim		3				3			3				9	75	
7.	Zidan			2			2				2			6	50	
8.	Syifa		3				3			3				9	75	
9.	Raihanah		3				3			3				9	75	
10.	Yukio		3				3			3				9	75	
11.	Roid			2			2				2			6	50	
12.	Isa		3				3			3				9	75	
	Jumlah %		64,5				62,5				64,5				64	64

Pada data Siklus I memperoleh keberhasilan mencapai 64%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra-siklus, di mana sudah mulai menunjukkan perkembangan motorik halus meningkat. Anak-anak umumnya menikmati kegiatan bermain dengan pasir ajaib, terutama saat mencari benda yang terkubur dan mencetak bentuk. Namun, masih ada 10 anak yang belum mencapai kategori tuntas, terutama pada indikator koordinasi mata-tangan dan kemampuan meremas, yang mencatat nilai terendah. Kesulitan yang dihadapi anak-anak dalam menjumpit dan menekan pasir menunjukkan perlunya perbaikan strategi dan metode pada siklus berikutnya. Dengan demikian, pelaksanaan Siklus II diharapkan mampu mengatasi kendala ini dan memberikan hasil yang lebih optimal.

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.

Tabel 3. Data Penelitian Siklus II

No	Nama	Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Kelompok A IMAM AN NASAI di KB Permata Sunnah Sidoarjo												Total Skor	%
		Anak mampu Anak Mengatur gerakan tangan dengan mata				Anak mampu meremas				Anak mampu menjumpit					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	Asiah	4				4				4				12	100
2.	Althof	4				4					3			11	92
3.	Al Fatih	4				4				4				12	100
4.	Abbas	4				4					3			11	92
5.	Farah	4				4				4				12	100
6.	Ibrahim	4				4				4				12	100
7.	Zidan	4				4				4				12	100
8.	Syifa	4				4				4				12	100
9.	Raihanah	4				4				4				12	100
10.	Yukio	4				4				4				12	100
11.	Roid	4					3				3			10	83,3
12.	Isa	4				4				4				12	100
Jumlah %		100				98				93				97,2	97,2

Pada data diatas diketahui nilai presentase keberhasilan yaitu 97,2%. Refleksi motorik halus pada anak-anak kelas Kelompok IMAM AN NASAI 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 90 % dan membuktikan dengan media Pasir ajaib kemampuan motorik halus anak di KB PERMATA SUNNAH SIDOARJO meningkat. Berikut merupakan diagram hasil peningkatan stimulus motorik halus melalui media Pasir:



Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 2 menggambarkan kemajuan kemampuan motorik halus anak melalui tiga tahap. Awalnya, hanya 35,4% anak mencapai target pada Pra Siklus, namun setelah intervensi dengan pasir ajaib pada Siklus I, persentase tersebut melonjak menjadi 64%. Meskipun peningkatan ini cukup baik, pada Siklus I hasilnya target yang diinginkan, selanjutnya dilaksanakan Siklus II. Pada Siklus II terbukti meningkat dalam perkembangan motorik halus dengan capaian 97,2%. Grafik ini memberikan hasil yang lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dengan menekankan efektivitas media pasir ajaib dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini ada hasil yang berkelanjutan [15]. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa teknik bermain pasir magis, seperti mencetak, berkontribusi besar terhadap perkembangan keterampilan motorik anak. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan mencatat adanya peningkatan keterampilan motorik halus dari prasiklus ke siklus II, dimana penggunaan pasir ajaib memberikan dampak positif. Penelitian ini menambah penemuan bahwa variasi teknik permainan seperti mencari benda tersembunyi dapat memaksimalkan perkembangan keterampilan motorik halus anak. [16].

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya menyoroti keefektifan pasir ajaib, penelitian ini memperluas cakupan kajian dengan memfokuskan pada dua hal penting. Pertama, penelitian ini mengeksplorasi berbagai metode penggunaan pasir ajaib untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Kedua, penelitian ini memperkenalkan evaluasi berkelanjutan dalam dua siklus untuk memperbaiki metode pembelajaran [17].

Penelitian ini juga memberikan panduan praktis bagi pendidik untuk memilih metode dan teknik bermain yang tepat untuk kebutuhan dan kemampuan anak. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Lingkup penelitian yang terbatas pada satu kelompok kecil anak-anak di KB Permata Sunnah Sidoarjo dan durasi yang singkat (hanya dua siklus) mengharuskan penelitian lanjutan. Oleh karena itu, penelitian mendatang sebaiknya melibatkan kelompok yang lebih luas dan beragam serta melakukan evaluasi berkelanjutan dalam jangka waktu lebih panjang. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi kombinasi media pembelajaran lain untuk meningkatkan efektivitas pasir ajaib.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil *research* diketahui adanya peningkatan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun melalui media pasir ajaib sebagai media bermain. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan kemampuan motorik anak dari 35,4% pada pra siklus menjadi 64% pada siklus I dan 97,2% pada siklus II. Permainan pasir ajaib dapat merangsang motorik halus seperti menggenggam, menggaruk dan koordinasi tangan-mata karena bersifat interaktif dan disukai anak-anak. Penggunaan media Berbagai jenis mainan seperti pasir ajaib bisa menjadi solusi tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah dengan pertolonganNya peneliti dapat menyelesaikan tugas ini. Terimakasih kepada seluruh pihak yang mendukung hingga dapat terselesaikan dengan baik. Semoga kedepannya penelitian ini bermanfaat khususnya bagi sekolah KB Permata Sunnah Sidoarjo.

REFERENSI

- [1] T. Utami and D. S. Suryanti, "Pengaruh Media Pasir Ajaib Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru," *Tarb. Suska Conf. Ser.*, vol. 15, no. 16, pp. 15–16, 2024.
- [2] N. Rizkia, F. Hayati, and L. Amelia, "Analisis Penggunaan Media Pasir Kinetik Dalam Menstimulasi Kecerdasan Naturalis Pada Anak Kelompok B1 Tk Pertiwi Lhoknga," *J. Ilm. Mhs. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2020, [Online]. Available: <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/40>
- [3] A. Y. Astuti, I. Wigati, and K. Dewi, "Pengaruh Media Kinetic Sand terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Ababil Kota Pagaram Usia 5-6 Tahun," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 5, no. 2, pp. 3888–3897, 2023.
- [4] P. P. Ardini, V. S. Edila Abdul, and S. Utoyo, "Bermain Pasir Buatan dan Koordinasi Mata-Tangan Anak Usia Dini di Gorontalo," *Efektor*, vol. 10, no. 1, pp. 63–69, 2023, doi: 10.29407/e.v10i1.18645.
- [5] John Iskandar Bahari, "Optimalisasi Kemampuan Motorik Halus Siswa Melalui Media Kinetic Sand Idi TK BHRUL Ulumbangrejo Banyuwangi," *J. Tarbiyatuna Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 6, pp. 1–23, 2022, [Online]. Available: <http://www.ejournal.iaibrahimiy.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/1305/829>

- [6] F. Harahap, R. Siregar, and J. Nopriani Lubis, "Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5931–5941, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5365.
- [7] K. K. Umah and R. Rakimahwati, "Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman Kanak-kanak," *Aulad J. Early Child.*, vol. 4, no. 1, pp. 28–36, 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i1.86.
- [8] F. Sofwatun Inayah, A. Kurnia, and N. Nurdiansah, "Hubungan Antara Kegiatan Bermain pasir kinetik Dengan Kemampuan Motorik Halus Anak," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2024.
- [9] Santi Nababan, Winarti Agustina, and Hisardo Sitorus, "Pengaruh Media Bermain Pasir Kinetik Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pelangi Kasih Siborongborong Kabupaten Tapanuli Utara," *Coram Mundo J. Teol. dan Pendidik. Agama Kristen*, vol. 5, no. 2, pp. 290–306, 2023, doi: 10.55606/corammundo.v5i2.226.
- [10] W. Humaira, L. Kasmini, and R. Oktariana, "Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Terhadap Pengenalan Sains Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Poeteumeureuhom Banda Aceh," *J. Ilm. Mhs.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–15, 2023.
- [11] B. Apriani, "Pengaruh Penggunaan Media Pasir Berwarna dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK IT Adzkie 2 Padang," *J. Pendidik. Temat.*, vol. 5, no. 2, pp. 202–212, 2024.
- [12] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Mixed Methods Procedures*. 2018.
- [13] P. D. Sugiyono, *Buku sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif*, vol. 5, no. 1. 2019.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [15] R. Rajani, "Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus Increase Ability Motorcycle Fine Through Kinetic Sand," *J. Asesmen dan Interv. Anak Berkebutuhan Khusus*, vol. 22, no. 2, pp. 111–115, 2023.
- [16] Khoiryah Nabila Putri, Ghalidza Annisa Haq, and Asri Dwi Puspita, "Pengaruh Model Cooperative Learning Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Speech Delay Di PAUD Fathur Rahman," *Khirani J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 72–83, 2024, doi: 10.47861/khirani.v2i2.968.
- [17] W. Nabila, R. Supiyati, and L. Nisa', "Pemanfaatan Bahan Losse Part Pada Pengembangan Ape Bajai Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Indones. J. Islam. Golden Age Educ.*, vol. 3, no. 2, 2023, [Online]. Available: <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/LJIGAE/>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	7%
2	www.researchgate.net Internet Source	4%
3	fai.umsida.ac.id Internet Source	1%
4	repository.unj.ac.id Internet Source	1%
5	media.neliti.com Internet Source	<1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
7	Siti Rahmah, Zirmansyah Zirmansyah. "MENINGKATKAN DISIPLIN ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UMPET BATU", Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2021 Publication	<1%

8

Muhamad Lutfi Hidayat, Gunawan Sridiyatmiko. "Mode Tim Dalam Media Quizizz Mampu Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Tanjunganom", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2022

Publication

<1 %

9

docplayer.info

Internet Source

<1 %

10

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

<1 %

11

idr.uin-antasari.ac.id

Internet Source

<1 %

12

jim.bbg.ac.id

Internet Source

<1 %

13

www.neliti.com

Internet Source

<1 %

14

eprints.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

15

jurnal.stkipkusumanegara.ac.id

Internet Source

<1 %

16

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

17

mertaverani.wordpress.com

Internet Source

<1 %

18	jurnal.isi-ska.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
20	Rizka Rismawanda, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah. "Penerapan Metode Kooperatif pada Kompetensi Afektif dan Kongnitif Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah 1 Sukodadi", MANAZHIM, 2021 Publication	<1 %
21	a-research.upi.edu Internet Source	<1 %
22	aulad.org Internet Source	<1 %
23	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
24	muh12royanfatih.wordpress.com Internet Source	<1 %
25	www.scilit.net Internet Source	<1 %
26	Sabaria Agustina, M. Nasirun, Delrefi D.. "MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI BERMAIN DENGAN BARANG BEKAS", Jurnal Ilmiah Potensia, 2019 Publication	<1 %

27

Alif Muarifah, Nurkhasanah Nurkhasanah. "Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak", Journal of Early Childhood Care and Education, 2019

Publication

<1 %

28

Nur Iffah, Choirun Nisak Aulina. "Enhancing Fine Motor Skills and Fostering Creativity in Children through Plasticine-Based Activities", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2024

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On