

**PENERAPAN KEGIATAN BERMAIN PASIR
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PPT PELANGI**

Suwartini

ani.suwartini@yahoo.com

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Zainul Aminin

zain278@gmail.com

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang permasalahan yang ada dilapangan menunjukkan bahwa anak PPT Pelangi Surabaya khususnya dalam kemampuan motorik halus sangat kurang pada waktu anak menggenggam kertas. Hal ini terlihat dari 20 anak hanya 25 % atau 5 anak yang sudah terlihat motorik halusnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba menerapkan kegiatan bermain pasir untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Tujuan dari penelitian ini adalah mendiskripsikan aktivitas guru, anak, untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain pasir.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*action research class*) yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak PPT Pelangi Surabaya adalah sebanyak 20 anak terdiri atas 8 anak perempuan dan 12 anak laki laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang di gunakan adalah analisis statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak melalui bermain pasir sebesar 25%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil karena kriteria tingkat pencapaian perkembangan anak sebesar 80%, sehingga penelitian di lanjutkan pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan sebesar 85%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan penggunaan media bermain pasir dapat meningkatkan kemampuan motoric halus anak di PPT Pelangi Surabaya.

Kata Kunci: Bermain Pasir, Kemampuan Motorik Halus

ABSTRACT

The background of the existing problems in the field indicate that the child PPT Rainbow Surabaya especially in very poor fine motor skills when children grasp the paper. This is evident from the 20 children only 25% or 5 children who already looks fine motor skills. Based on the researchers tried to apply sand play activities to improve fine motor skills anak. Tujuan of this study is to describe the activities of teachers, children, to improve children's fine motor skills through play sand.

This study uses action research (action research class) is designed in the form of a repeating cycle. Each cycle consists of four phases: planning, implementation, observation, and reflection. Subjects in this study were children PPT Rainbow Surabaya are as many as 20 children terdiri top 8 girls there were 12 boys laki. Teknik pengumpulan data used is dokumentasi. Teknik observation and data analysis that is in use is deskriptif statistical analysis.

Based on the results obtained in cycle 1 results indicate that the fine motor skills of children through play sand by 25%. This study shows a class action has not been successful because the criteria pencapaian level of child development by 80%, so the research was continued in the second cycle. The results of the study showed that 2 cycles of fine motor skills a child has increased by 85%. Based on these results we can conclude media use play sand can increase the fine motoric abilities in children PPT Rainbow Surabaya.

Keywords: Play Sand, fine motor skills

PENDAHULUAN

Masa lima sampai enam tahun pertama dari kehidupan anak merupakan masa dimana perkembangan motorik, intelektual, emosional, bahasa serta sosial berlangsung dengan sangat cepatnya sehingga menentukan masa depan anak. Dimasa inilah semua perkembangan anak mulai terbentuk dan cenderung menetap sampai usia dewasa. Dengan demikian betapa pentingnya pendidikan awal bagi anak usia dini ini agar anak mempunyai persiapan diri untuk menerima pengajaran bagi kehidupan selanjutnya (Depdiknas, 2007: 3).

Anak usia 3-6 tahun merupakan *golden age* (usia emas) di dalamnya terdapat "masa peka" yang hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Anak mempunyai kebutuhan untuk menyatakan perasaan dan pikiran dengan berbagai macam cara menurut keinginannya sendiri. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi dengan berbagai cara dan media kreatif seperti kegiatan-kegiatan dengan menggunakan kertas, pensil warna, krayon, pasir, tanah liat, bahan alam, bahan bekas lainnya. Sebagai seorang guru pendidikan anak usia dini harus mengerti, memahami, menghayati berbagai prinsip pendidikan dan pengajaran serta tahap-tahap perkembangan anak, sehingga guru dapat melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak (Depdiknas, 2007:15)

Naluri anak dalam meningkatkan kemampuan dasar selalu berdasarkan unsur permainan. Dengan demikian proses pembelajaran dihibau agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, menarik minat anak sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar. Di samping itu alat permainan dapat diperoleh dengan membeli dan dapat juga dibuat sendiri oleh guru bersama anak didik dari bahan dilingkungan sekolah dengan tujuan mengembangkan imajinasi secara bebas dan untuk menstimulasi kreativitas anak-anak dan sejumlah kegiatan permainan yang dilakukan anak lebih banyak melibatkan kemampuan motorik, khususnya motorik halus. Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang penting dalam pengembangan kreativitas (Sudjiono, 2010: 10).

Observasi di lapangan ditemukan bahwa kemampuan motorik halus di PPT Pelangi masih rendah terutama dalam bermain bak pasir ini dapat terlihat sebanyak 20 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 12 anak laki-laki yang 15 anak bermasalah dalam motorik halusnya dan 5 anak sudah baik dalam motorik halus

Agar kemampuan motorik halus dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam melaksanakan pembelajaran bermain pasir, seorang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif dan kreatif dalam suasana belajar yang menyenangkan, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak sehingga hasil belajar anak dapat tercapai secara optimal maka dari itu kemampuan motorik halus anak masih kurang, sejauh mana guru menyenangi maupun berkreasi, berinisiatif danberpikir untuk memajukan anak didiknya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Terkait dengan uraian di atas dalam hal ini peneliti memilih solusi dengan menggunakan bak pasir, dikarenakan bak pasir mempunyai kelebihan, anak tidak hanya diam di tempat duduk memperhatikan penjelasan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran, namun anak terlibat langsung dalam permainan sebagai pelaku utama. Melalui bak pasir anak melakukan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Oleh karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Dengan media bak pasir anak dapat mengeksplorasi berbagai pemikiran dan pilihan, menggerakkan jari-jemarnya, memainkan idenya, mencoba alternatif dengan memodifikasi pemikirannya untuk memperoleh hasil yang kreatif.

Pada dasarnya bak pasir merupakan permainan mudah didapat di manapun yang tidak perlu biaya mahal untuk menyediakannya baik di maupun di sekolah. Dengan bermain pasir akan dapat merangsang kegiatan jari-jemari dan motorik halus anak demikian juga imajinasi dapat dikembangkan melalui bermain pasir.

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah: (1) Bagaimana aktivitas guru dalam bermain pasir untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak PPT Pelangi Surabaya. (2) Bagaimana aktivitas anak dalam bermain untuk meningkatkan motorik halus anak PPT Pelangi Surabaya? (3) Bagaimanakah meningkatkan kemampuan motorik halus anak PPT Pelangi Surabaya dalam penerapan bermain pasir?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mendiskripsikan aktivitas guru dalam bermain pasir untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak PPT Pelangi Surabaya. (2) Untuk mendiskripsikan aktivitas anak dalam bermain pasir untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak

PPT Pelangi Surabaya.(3) Untuk mendiskripsikan kemampuan motorik halus anak PPT Pelangi Surabaya dalam bermain pasir.

Manfaat penelitian (1) Bagi guru hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar kegiatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain pasir. (2) Penyelenggara/ pengelola membantu menyelesaikan masalah yang selama proses belajar mengajar berlangsung (3) bagi peneliti lanjutan diharapkan hasil penelitian ini nantinya akan digunakan sebagai bahan acuan bagi penelitian lebih lanjut khususnya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini berfokus pada kegiatan bermain pasir, kemampuan motorik halus dibatasi dengan kegiatan menciptakan bentuk-bentuk pasir dengan cetakan, menuangkan pasir ke dalam tempat penampungan. Penelitian ini terbatas padapada anak usia 3-4 tahun PPT Pelangi Surabaya.

Menurut Montolalu, dkk (2005:7.5) bermain pasir akan bermanfaat besar bagi anak-anak bila dilengkapi dengan alat-alat yang cukup bervariasi, sesuai dengan usia mereka. Sudjiono, (2010:35) Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk koordinasi atau mengatur penggunaan bentuk gerak mata tangan secara efisien, tepat dan adaptif. Bentuk-bentuk gerakan ini dapat dimanifestasikan mereka sendiri dalam mencakup semua aktivitas. Pola-pola gerakan ini ditunjukkan sebagai ketrampilan koordinasi mata dan tangan.

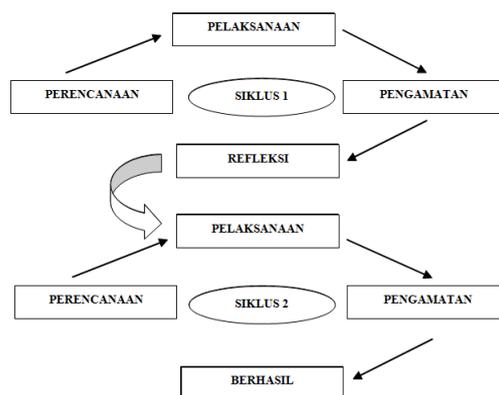
METODE

Sedangkan desain penelitian ini tindakan kelas (Arikunto,1998) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kajian tentang situasi social dengan maksud untuk meningkatkan kualitas yang ada didalamnya. pernyataan ini mengandung arti bahwa penelitian suatu kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan suatu ide kedalam praktek atau situasi nyata dalam skala yang mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas. Jika ditinjau dari pendekatan yang digunakan, maka penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Karena mengumpulkan data dalam bentuk angka dan memberi penafsiran terhadap hasilnya sehingga hasil penelitian bukan pendapat peneliti melainkan ciri-ciri dari gejala yang diteliti.

Adapun rancangan penelitian tindakan kelas ini adalah desain siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, siklus penelitian ini dilakukan secara berulang dan terus menerus

sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan atau diatasi dengan baik.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 1
Alur PTK Kemis dan Taggart dalam
(Arikunto1998)

Analisa Data

Data yang diperoleh melalui observasi per siklus dianalisis untuk menentukan kelebihan atau kelemahan tindakan. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan bintang untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran bermain pasir.

Hasil belajar yaitu dengan menganalisis perolehan bintang kemudian dikategorikan dalam klasifikasi perolehan jumlah bintang yang berbentuk skor nilai.

Aktivitas anak dalam KBM dengan menganalisis tingkat keaktifan anak dalam pembelajaran kemudian cukup bervariasi, atau kurang melalui kegiatan bermain pasir. Kinerja guru dengan mengamati data observasi. Sedangkan target pencapaian keberhasilan belajar anak pada kemampuan bermain pasir adalah bintang 4 dengan persentase 80 % - 100%

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

(Sumber: Arikunto, 1998)

Keterangan :

P = Angka Persentase (hasil jawaban dalam %)

f = Jumlah anak yang tuntas

N = Jumlah keseluruhan anak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran yang

dilakukan. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri atas 2 kali pertemuan dengan jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 1
Jadwal Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dalam pembelajaran kegiatan bermain pasir

No	Hari/tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	Selasa, 8-04-2014	Bermain Pasir	Siklus I Pertemuan I (1x30menit)
2.	Selasa, 15-04-2014	Bermain Pasir	Siklus I Pertemuan II (1x30 menit)
3.	Selasa, 18-04-2014	Bermain Pasir	Siklus II Pertemuan I (1x30 menit)
4.	Selasa, 23-04-2014	Bermain Pasir	Siklus II Pertemuan II (1x30 menit)

Adapun pelaksanaan penelitian dalam setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I Pertemuan I

Penyajian data hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan ke 1 perkembangan kemampuan motorik halus anak dalam proses pembelajaran pada anak kelompok A di PPT Pelangi Surabaya, mencapai nilai belum sesuai harapan 25% .

Pada kegiatan ini anak diberi tugas untuk menuangkan pasir ke dalam penampungan sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing dengan menggunakan media yang disediakan guru berupa bak pasir, ember, sendok dan sebagainya. Anak-anak bebas memilih menggunakan media yang mereka suka

Anak mencetak bentuk-bentuk ke dalam cetakan yang sudah disediakan guru sesuai dengan keinginan dan kreativitas mereka dan keberhasilan mereka masih mencapai .

Selanjutnya berdasarkan analisis data hasil observasi tingkat capaian perkembangan kemampuan motorik halus anak tersebut, guru dibantu observer (teman sejawat) mengamati data hasil observasi yang telah terkumpul, observer memberikan masukan tentang proses pembelajaran. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I rata-rata hampir seluruh anak belum mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Persentase perolehan hasil kemampuan bermain pasir anak pada pertemuan I memperoleh sebesar 25%.

Keberhasilan pencapaian siklus 1 pertemuan 1 tingkat perkembangan kemampuan motorik halus anak yang mencapai hanya 45%, jika dikonversikan dengan pedoman penyekoran,

hasil rata-rata capaian perkembangan tersebut dapat dikatakan masih belum mencapai rata-rata standart capaian perkembangan yang telah ditentukan, yakni mencapai 80%. Kendala ketidakberhasilan mencapai standart capaian perkembangan yang telah ditetapkan, disebabkan salah satu dari indikator materi pengamatan, yakni menuangkan pasir ke dalam cetakan masih memperoleh rata-rata presentase yang sangat rendah, yakni 45%. Merujuk pada hasil observasi tingkat capaian perkembangan tersebut, maka disepakati untuk melakukan daur ulang untuk perbaikan proses pembelajaran pada siklus.

Penyajian data hasil pengamatan di atas, menunjukkan bahwa pada siklus II pertemuan ke 1 peningkatan kreativitas anak dalam proses pembelajaran pada anak di PPT Pelangi Surabaya, mencapai nilai sudah sesuai harapan mencapai presentase sebesar 60% sudah mengalami peningkatan dari siklus I terutama pada indikator membentuk pasir ke dalam cetakan sudah mengalami peningkatan tetapi peneliti masih belum puas dan akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

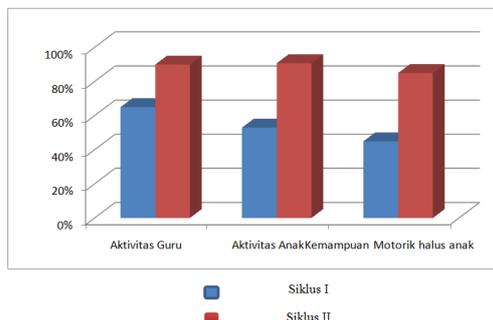
Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan 1 skor persentase perolehan hasil belajar kemampuan bermain pasir anak memperoleh 71,5%, siklus II pertemuan 1 skor mencapai 60%, dan siklus II pertemuan II skor meningkat mencapai 85%. Dari hasil tersebut dapat dilihat peningkatan kemampuan bermain pasir anak dari hasil observasi mengalami peningkatan yang signifikan dari target yang diharapkan 80%. Hal ini menunjukkan kemampuan dalam 2 indikator yang diamati semuanya sudah berhasil dan tidak perlu dilakukan observasi ke siklus berikutnya. Kemampuan motorik halus anak dilihat pada rekapitulasi perolehan dibawah ini:

Tabel 1
Rekapitulasi Penelitian Siklus I dan II

No	Lembar Observasi	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
1	Aktivitas guru	65%	90%	25%
2	Aktifitas anak	53%	90,75 %	37,75%
3	Kemampuan motorik halus anak	45%	85%	40%

(Sumber: Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian siklus I dan II)

Grafik 1
Rekapitulasi kegiatan guru kegiatan anak dan kemampuan anak



(Sumber: Grafik Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan II)

Dari gambar grafik diatas dapat dilihat bahwa ada peningkatan sebesar 25% aktivitas guru, aktivitas anak 37,75%, kemampuan motorik halus anak 40%. Target kriteria keberhasilan dari kemampuan motorik halus anak 80% kriteria ini baru tercapai.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data di temukan bahwa penerapan kegiatan bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus anak. Hal ini dapat dilihat pada tiga lembar observasi antara lain siklus 1 masih belum maksimal , sehingga peneliti mengamati kekurangan tersebut didalam perencanaan siklus II ketiga dapat berkembang dengan baik , dari siklus I aktivitas guru dari 65% menjadi 95% demikian aktivitas anak dari 53% menjadi 90,75% kemampuan motorik halus anak 45% menjadi 85%.

Saran

Hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah Pasir memiliki tekstur yang lain dengan lumpur atau tanah pasir berbentuk butir yang kasar, tidak lengket atau menggumpal tidak padat bila terkena air, mudah di bersihkan apabila terkena ditangan. Bermain pasir permainan yang mudah di dapat dimanapun yang tidak perlu biaya mahal Sebaiknya dalam bermain pasir akan dapat merangsang kegiatan jari jemari anak dan motorik halus anak imajinasi dapat dikembangkan melalui bermain pasir. Bagi guru perlu memperhatikan hal penting agar kegiatan bermain pasir berhasil dengan baik sesuai dengan tujuan yang di rencanakan, yaitu keamanan peralatan tidak berbahaya bagi anak, jumlah anak dalam bermain

tidak menumpuk, memberikan aturan main. Tersedianya anak untuk membersihkan diri setelah main dengan air sabun dan serbet. Melakukan penelitian mengenai efektivitas kegiatan bermain pasir sangat membantu peningkatan kemampuan lain, khususnya untuk anak usia dini

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Aqib Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni di TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kusnandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman kanak-kanak*. Jakarta : Rinneke Cipta
- Munandar. Utami, 1992. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Panitia Sertifikasi Guru. 2011. *Materi PLPG Guru Kelas PAUD*. Surabaya: UNESA
- Rachmawati, Yeni. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak* Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sugianto T, Mayke. 1995. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Sudjiono, Yuliani. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudjiono, Yuliani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Sugiyono . 2009 . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta