

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan pada jalur pendidikan formal untuk anak usia tiga sampai empat tahun. Menurut Kurniawan et.al (2023:1) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada dasarnya pendidikan yang bertujuan mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara utuh. Dalam pendidikan pastilah mempunyai tujuan, tujuan pendidikan PAUD adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Menurut Alfina, A., & Anwar, R. N. (2020) Anak pada usia PAUD mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Pendidikan di PAUD merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan PAUD merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Taman Kanak-Kanak dan selanjutnya Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar.

Tujuan pendidikan di PAUD adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/ motorik dan seni.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di PAUD, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, anak akan belajar banyak hal melalui media pembelajaran atau permainan. Salah satu bidang pengembangan di PAUD yaitu bidang pengembangan motorik halus anak.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik tidak saja mencakup berjalan, berlari, dan berbagai aktivitas koordinasi mata, tangan tetapi juga melibatkan beberapa hal seperti menggambar, mewarnai dan kegiatan yang lain. Sehingga pada usia ini keterampilan motorik sangat berkembang pesat. Kemampuan keseimbangan membuat anak mencoba berbagai kegiatan dengan keyakinan yang besar akan keterampilan yang dimilikinya. Perkembangan motorik membutuhkan adanya keterampilan motorik tertentu misalnya kemampuan untuk menggambar, menulis dan lain sebagainya. Selain itu juga anak perlu belajar secara terencana, dengan bimbingan dari orang dewasa dengan mengarahkan pembentukan perilaku dan keterampilan anak.

Kemampuan motorik halus anak adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang meliputi otot kecil, koordinasi mata dan tangan. Motorik halus anak ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan secara rutin. Seperti bermain puzzle, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, meronce, meronce kertas dan sebagainya. Kemampuan motorik halus anak berbeda-beda, dalam hal kekuatan maupun ketepatannya dan dipengaruhi oleh pembawaan anak serta stimulasi yang didapatkannya. Lingkungan atau orang tua mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus. Pengembangan kemampuan ini sering kali kurang diperhatikan oleh pendidik. Hal ini lebih disebabkan masih kurangnya pengetahuan terhadap perkembangan motorik halus yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes ditemukan beberapa masalah pengembangan motorik

halus dalam hal memegang alat tulis, membuat gambar, membuat garis, menggenggam, maupun menjumput benda-benda kecil dengan hasil yang diperoleh dibawah standar yang diharapkan. Hal ini diketahui ketika anak dalam kegiatan yang memerlukan gerakan otot-otot halus nya masih terlihat kaku, hanya 3-4 anak dari 17 anak yang kemampuan motorik halus nya baik, sedangkan yang lainnya belum optimal. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan motorik halus anak karena pembelajaran kurang variatif. Untuk melatih kemampuan motorik halus anak, guru selalu memberikan kegiatan menulis dan mewarnai gambar saja, sehingga anak merasa bosan dan malas mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada anak di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes, maka perlu adanya kegiatan yang bervariasi, karena kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan merupakan pondasi yang harus dikuasai anak. Anak dapat menggunakan jari-jari tangan dengan benar sebelum anak menggunakannya untuk menulis. Langkah yang dilakukan untuk melatih kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan dengan memberikan kegiatan yang memungkinkan anak menggunakan jari-jari tangannya dalam melakukan aktifitas. Perkembangan motorik halus anak berkembang secara berangsur-angsur dengan pengalaman, pelatihan, dan perkembangan neurologis. Dengan menggunakan kegiatan yang berbeda dan media yang lebih menarik, anak akan lebih berminat dan termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut.

Permasalahan inilah yang memicu peneliti untuk mengkaji permasalahan dan mencoba mencari jalan keluarnya. Kemudian timbul gagasan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, dengan harapan dapat menarik minat belajar dan motivasi anak agar kemampuan motorik halus anak menjadi lebih halus dan mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus

Melalui Bermain Pasir Kinetik Pada anak Usia 3-4 Tahun di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan di dalam penelitian ini, yakni penting kiranya Kemampuan motorik halus anak ditingkatkan salah satunya melalui metode bermain dengan media pasir kinetik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permasalahan yang dihadapi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah bagaimana meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Pasir kinetik pada Anak usia 3-4 Tahun di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes ?

D. Rencana Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini mencoba memberi solusi melalui pembelajaran dengan bermain dengan pasir pelangi untuk meningkatkan motorik halus pada anak didik di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilaksanakan peneliti ini adalah mendeskripsikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pasir kinetik dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik sifat dan sarannya. Dari segi sifat, manfaat penelitian dapat berupa manfaat teoritis dan praktis. Dari segi sasaran, manfaat dapat

tertuju kepada guru, murid, pengelola sekolah, dan orang tua anak atau masyarakat umum.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangsih di bidang pengajaran, khususnya dalam membetuk kemampuan motorik halus anak melalui bermain pasir kinetik anak untuk kemajuan dunia pendidikan di Indonesia khususnya pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi anak, dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar. Penelitian ini juga bermanfaat untuk mengembangkan daya fikir pada anak.
- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk memperkenalkan belajar menggunakan kegiatan sains pembuatan pasir kinetik.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan budaya kerjasama dan meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah.

3. Peneliti

Sebagai acuan atau refresi dalam melakukan penelitian yang sejenis

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian ini sebagai pembandingan dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Penelitian yang Relevan

| No | Nama/Tahun/Judul | Hasil Penelitian | Perbedaan |
|----|--|--|--|
| 1 | Nisba Thamrin, Hifjain (2023) Judul Penerapan media pasir berwarna dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TKIT Andalusia Mataram. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. | Hasil penelitian menuntukan bahwa, perkembangan motorik halus anak pada siklus I memperoleh ketuntasan klasik 53,33% dengan kategori cukup baik, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 orang dan 7 orang siswa tidak tuntas. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan mencapai 81,07% dengan kategori sangat baik dengan jumlah siswa yang tuntas 13 orang dan 2 siswa tidak tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan kolase menggunakan media pasir berwarna dapat mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TKIT Andalusia Mataram. | Objek penelitian/ lokasi penelitian dan tingkat usia 5-6 tahun |
| 2 | Dian Angraini, (2019) Judul Mengembangkan Kemampuan Motorik | Hasil Penelitian ini menunjukkan upaya guru dalam mengembangkan Kemampuan Motorik halus anak melalui permainan | Menerapkan Permainan Finger |

| No | Nama/Tahun/Judul | Hasil Penelitian | Perbedaan |
|----|---|---|--|
| | Halus Anak Melalui Permainan Finger Painting Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Raudhatul Aneli Sukabumi Bandar Lampung. | Finger Painting adalah sebagai berikut: 1) Seorang guru harus menetapkan tujuan dan tema kegiatan perkembangan motorik halus terlebih dahulu. 2) Guru menetapkan bentuk metode yang dipilih. 3) Guru menetapkan bahan dan alat yang dipergunakan. 4) Guru menetapkan langkah kegiatan perkembangan motorik halus. 5) Guru menetapkan penilaian kegiatan perkembangan motorik halus anak. Maka dapat penulis simpulkan bahwa peran guru dalam mengembangkan motorik halus anak melalui permainan finger painting telah menunjukkan hasil yang optimal. | painting dan objek atau lokasi penelitian |
| 3 | Sherly Nur Hakim (2022) Judul Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun dengan Teknik Meremas | Hasil penelitian menampilkan bahwa ada kenaikan motorik halus murid dengan metode meremas menggunakan plastisin, playdough, serta koran. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi siklus satu sebesar 47% serta siklus dua sebesar 53% yang artinya terjadi kenaikan sebesar 6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan jika metode meremas bisa menaikkan keahlian motorik halus murid. | Menerapkan Teknik Meremas dan objek atau lokasi penelitian |

Persamaan penelitian kedua penulis ini adalah mereka meneliti mengenai peningkatan kemampuan motorik halus pada anak, sedangkan perbedaannya adalah mereka memakai metode yang berbeda dalam

penelitiannya dalam penelitian ini menggunakan metode bermain pasir Kinetik.

B. KAJIAN TEORITIS

1. Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus yaitu gerakan yang menggunakan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti ketrampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan serta gerakan yang membutuhkan kecermatan dan koordinasi antara mata dan tangan. Menurut Afandi (2019), gerakan motorik halus yang terlihat saat anak usia TK, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir, membuka dan menutup resleting, memakai sepatu, mengancingkan pakaian serta makan sendiri dengan menggunakan sendok dan garpu.

Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan ketrampilan fisik lain seperti kematangan mental, misalnya ketrampilan membuat gambar. Dalam membuat gambar, selain anak Semakin baik gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar sederhana dan mewarnai, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama (Bambang Sudjiono, 2018 : 125).

Menurut Agus (2021) Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan ketrampilan menggerakkan pergelangan dan jari-jari tangan juga memerlukan kemampuan kognitif yang memungkinkan terbentuknya sebuah gambar. Sebagai contoh untuk menggambar lingkaran, anak perlu memahami konsep lingkaran terlebih dahulu sebelum menterjemahkan kedalam bentuk gambar.

Perbedaan jenis kelamin juga berpengaruh pada perkembangan motorik anak TK. Anak perempuan lebih sering melatih ketrampilan yang

membutuhkan keseimbangan tubuh, seperti permainan menari, berjalan di atas papan titian. Sedangkan anak laki-laki lebih senang melatih ketrampilan melempar, menendang atau berlari yang berperilaku mementingkan kecepatan dan kekuatan. Anak laki-laki lebih senang berpartisipasi pada kegiatan yang melatih ketrampilan motorik kasarnya sedangkan anak perempuan lebih suka pada kemampuan motorik halus.

b. Ciri-ciri / indikator motorik halus anak

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini mencakup keluwesan jemarinya ini, dapat dilihat dari kemampuan anak untuk memegang, menyentuh, menjumpit, melipat, mencoret dan memasukkan sendok ke mulut (Agus , 2021 : 20).

Permendikbudristek No 5 Tahun 2022 tentang standar kelulusan pada pendidikan anak usia dini telah dijabarkan perkembangan motorik halus anak mulai usia 0 sampai dengan 6 tahun. Berikut ini tabel perkembangan motorik halus anak.

Tabel 2.2 Tingkat pencapaian Perkembangan Motorik Halus anak usia 0-6 tahun

| Usia | Tingkat Pencapaian Perkembangan |
|--------------|---|
| > 3 bulan | 1. Memainkan jari tangan dan kaki. 2. Memegang benda dengan lima jari. |
| 3- <6 bulan | 1. Memasukkan benda ke dalam mulut. 2. Memindahkan mainan dari satu tangan ke tangan yang lain. |
| 6-<9 bulan | 1. Memegang benda dengan ibu jari dan jari telunjuk (menjumpt) 2. Meremas. |
| 9-<12 bulan | 1. Menggaruk kepala. 2. Memegang benda kecil atau tipis (misal: potongan buah atau biskuit). 3. Memukul-mukul atau mengetuk-ngetuk mainan. |
| 12-<18 bulan | 1. Memegang alat tulis. 2. Membuat coretan bebas. 3. Menyusun menara dengan tiga balok. 4. Memegang gelas dengan dua tangan. 5. Menumpahkan benda-benda dari wadah dan memasukkannya kembali. |
| 18-<24 bulan | 1. Meniru garis vertikal atau horisontal. 2. Memasukkan benda ke dalam wadah yang sesuai. |

| | |
|-------------|---|
| | <ol style="list-style-type: none"> 3. Membalik halaman buku walaupun belum sempurna. 4. Menyobek kertas. |
| 2-<3 tahun | <ol style="list-style-type: none"> 1. Meremas kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari. 2. Melipat kertas meskipun belum rapi/lurus. 3. Menggunting kertas tanpa pola. 4. Koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih seperti sikat gigi, sendok. |
| 3-<4 tahun | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember). 2. Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian). 3. Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku. 4. Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. |
| 4-<5 tahun | <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. 2. Menjiplak bentuk. 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. 4. Melakukan gerakan manipulative untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media. 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. |
| 5-< 6 tahun | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya. 2. Meniru bentuk. 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 4. Menggunakan alat tulis dengan benar. 5. Menggunting sesuai dengan pola. 6. Menempel gambar dengan tepat. 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail. |

Berdasarkan ciri perkembangan motorik halus anak, maka dapat disimpulkan indikator kemampuan motorik halus anak 3-4 tahun yaitu Afandi (2019:254).

- 1) Anak dapat meniru membuat garis lurus, tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran
- 2) Anak dapat melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan berbagai media
- 3) Anak mampu mencampur pasir kinetik dengan benar
- 4) Anak mampu membuat pasir kinetik

c. Faktor yang mempengaruhi motorik halus

Perkembangan fisik yang dialami anak akan mempengaruhi perkembangan motoriknya. Perkembangan motorik adalah kegiatan yang berhubungan dengan otak, otot dan syaraf. Ketiga hal ini terkoordinasi antara satu dengan yang lain, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apapun sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang mengatur dan mengontrol semua aktivitas dan mental seseorang. Sebelum perkembangan motorik berfungsi dengan baik, maka anak tidak berdaya, namun hal itu akan berubah secara cepat.

Menurut Hurlock dalam Afandi (2019:254) bahwa pada kehidupan pertama antara 4 atau 5 tahun, anak dapat mengendalikan gerakan kasar yang melibatkan bagian badan yang lebih luas untuk digunakan seperti berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Setelah umur 5 tahun keatas, melalui koordinasi yang lebih baik dengan melibatkan pertumbuhan otot dan tulang yang lebih proporsional, anak akan mulai cekatan dalam aktivitas motorik halusnya, seperti menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat. Hal ini dapat terjadi dengan baik apabila perkembangan motorik anak sudah mencapai kematangan. Dengan semakin meningkatnya rasa percaya diri anak maka anak juga akan merasa bangga jika ia dapat melakukan beberapa kegiatan.

Berikut daftar perkembangan motorik halus anak TK (usia 4-6 tahun): (a) Menggunting kertas menjadi dua bagian; (b) mencuci dan mengelap tangan sendiri; (c) memegang garpu dengan cara menggenggam; (d) mengaduk cairan dengan sendok; (e) membuka kancing dan melepas ikat pinggang; (f) menggambar lingkaran, namun bentuknya masih kasar; (g) bila diberikan gambar kepala badan manusia yang belum lengkap, ia akan dapat menambahkan paling sedikit dua organ tubuh; (h) mengikat tali sepatu; (i) mengoleskan selai di atas roti; (j) membentuk berbagai objek

dengan tanah liat; (k) mencuci dan mengeringkan muka tanpa membasahi baju; (l) memasukkan benang ke dalam lubang jarum.

Perkembangan fisik anak dapat terjadi secara optimal karena secara langsung/tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung, pertumbuhan fisik/motorik anak akan menentukan ketrampilannya dalam bergerak dan secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik/motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Ini semua akan tercermin dari pola penyesuaian diri si anak secara umum.

2. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Ali & Mustoah (2022) bermain merupakan aktivitas utama dalam kehidupan anak usia dini (AUD) yang memiliki peran penting dalam perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Bermain sering diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan secara sukarela, menyenangkan, dan tidak berorientasi pada hasil, tetapi pada proses. Menurut Piaget, bermain adalah cara anak memahami dunia di sekitarnya melalui interaksi dengan objek, orang, dan lingkungan.

Hal ini sejalan dengan pandangan Guslinda dan Kurnia ,(2018) yang menekankan bahwa bermain membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan bahasa melalui interaksi sosial. Selain itu, bermain juga dianggap sebagai sarana belajar alami bagi anak. Dalam bermain, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi, berimajinasi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Menurut Daryanto (2019) bermain adalah "pintu gerbang menuju pembelajaran," yang memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif seperti berpikir kritis, kreativitas, dan konsentrasi. Bermain simbolik, seperti bermain peran, membantu anak memahami perspektif orang lain, sementara bermain konstruktif mendukung pengembangan keterampilan motorik halus.

Akbar (2020) pendidikan anak usia dini juga menekankan bahwa bermain memiliki karakteristik yang unik, seperti kebebasan untuk memilih, keterlibatan aktif, dan fokus pada aktivitas itu sendiri. Menurut Parten, ada berbagai jenis bermain yang berkembang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak, mulai dari bermain soliter, bermain paralel, hingga bermain kooperatif. Setiap jenis bermain memberikan manfaat tersendiri bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dengan demikian, bermain bukan hanya aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga fondasi penting bagi pembelajaran dan perkembangan holistik anak usia dini. Oleh karena itu, lingkungan yang mendukung, aman, dan stimulatif sangat diperlukan untuk memastikan anak dapat bermain dengan bebas dan optimal.

b) Jenis –Jenis Bermain Anak Usia Dini

Secara garis besar jenis permainan dikategorikan oleh (Safira 2022) menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif, berikut penjelasannya:

- 1) Bermain aktif: dalam bermain aktif kesenangan akan timbul dari apa yang dilakukan individu, baik dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif dikarenakan ketika mendekati masa remaja anak mempunyai tanggung jawab yang lebih besar dirumah dan disekolah.
- 2) Bermain pasif: dalam bermain pasif atau”hiburan” kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain. Anak akan menghabiskan sedikit energi, anak hanya melihat temannya bermain, memandang hewan atau melihat televisi, namun kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah energinya ditempat olahraga atau tempat bermain.

Terdapat beberapa jenis permainan, menurut Swastyastu, (2020) tipe permainan pada anak usia dini, antara lain:

- 1) Unoccupied play. Permainan dimana anak tidak terlibat dalam permainan yang umumnya, melainkan hanya mengamati kejadian disekitar yang menarik perhatian anak. Jika tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti bermain anggota tubuhnya.
- 2) Solitary play (bermain sendiri). Permainan dimana anak bermain sendiri dan mandiri. Anak terlihat asyik dengan aktivitasnya sendiri dan tidak memedulikan orang-orang disekitarnya. Anak baru merasakan kehadiran orang disekitarnya apabila ada yang mengambil mainannya.
- 3) Onlooker play (pengamat). Kegiatan bermain terjadi ketika anak memerhatikan anak-anak lain bermain dan tampak ada minat besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini umumnya tampak pada anak usia dua tahun.
- 4) Paralel play (bermain paralel). Permainan dimana anak bermain terpisah dari anak yang lain, tetapi dengan mainan seperti yang dimainkan anak lain atau dengan cara meniru anak lain. Dengan melakukan kegiatan yang sama, anak dapat terlibat kontak dengan anak lain. Melakukan kegiatan paralel bukan kerjasama karena pada dasarnya anak masih bersifat egosentris dan belum mampu memahami, berbagi rasa maupun kegiatan dengan anak lain.
- 5) Assosiative play (bermain asosiatif). Permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan sedikit atau tanpa pengaturan. Pada tahap ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, tetapi masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat kerjasama. Kegiatan bermain ini biasa terlihat pada anak usia prasekolah. Misalnya saat menggambar, anak saling berbagi pensil warna tapi kegiatan tersebut sebenarnya dilakukan sendiri. Kemampuan anak untuk melakukan kerjasama dalam bermain

bersama tumbuhnya tergantung pada kesempatan yang dimiliki untuk bergaul dengan anak lain.

- 6) Cooperative play (bermain bersama). Permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam satu kelompok dengan suatu perasaan identitas kelompok dan aktivitas yang terorganisir. Kegiatan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peranan antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain ini umumnya tampak pada anak usia 5 tahun, namun perkembangannya tergantung pada latar belakang orang tua, sejauh mana anak diberikan kesempatan dan dorongan agar anak mau bergaul dengan teman-temannya.

Permainan dapat dibagi menjadi lima jenis, diantaranya yaitu menurut Yudha, dan Sundari, (2021) : (1) permainan gungsi gerak, (2) permainan membentuk, (3) permainan menerima, (4) permainan menerima, dan (5) permainan sukses. Berikut penjelasan dari lima jenis permainan tersebut:

- 1) Permainan fungsi (gerak), merupakan permainan yang dilakukan dengangerakan dalam rangka melatih kekuatan otot anak, misalnya, memukul, menendang, berjalan dan berlari.
- 2) Permainan membentuk, permainan ini berupa kegiatan membuat bentuk-bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik, seperti bermain pasir, tanahliat, balok.
- 3) Permainan ilusi, permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi/ imajinasi bagi anak, sehingga seolah olah menyerupai sungguhan. Misalnya: bermain jual-jualan, dokter-dokteran.
- 4) Permainan menerima, permainan menerima atau reseptif adalah bentuk permainan yang sifatnya menerima, jadi anak hanya menerima tanpa melakukan aktifitas yang mengeluarkan tenaga banyak, seperti mendengar cerita, dongeng, ataupun menonton tayangan di televisi.

- 5) Permainan sukses, permainan ini adalah bentuk permainan dengan tujuan menyelesaikan suatu tantangan. Seperti memanjat dan berjalan diatas papan titian.

Selain itu terdapat dua macam permainan yaitu permainan indoor (dalam ruang) dan permainan outdoor (luar ruang) (Wahyuni & Azizah, 2020). Permainan indoor merupakan permainan yang dilaksanakan dalam sebuah ruangan, membutuhkan peserta dalam permainan yang lebih sedikit dibandingkan dengan permainan outdoor, pada permainan ini akan lebih memberikan rasa aman pada pemainnya. Sedangkan permainan indoor merupakan permainan yang dilaksanakan diluar ruang, membutuhkan banyak gerak dan terdapat area yang cukup luas dengan peserta yang banyak. Permainan outdoor memberikan keuntungan pada anak yaitu membuat anak dapat mengenal dan bersentuhan langsung dengan alam, lebih banyak memberikan ruang gerak pada anak dan membuat anak tidak jenuh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, karena banyak hal yang dapat dilakukan dilihat anak.

c. Manfaat Permainan

Hayati & Putro (2021) manfaat dari sebuah permainan antara lain:

- 1) Untuk perkembangan aspek fisik, bermain dengan aktif penting bagi anak sebagai penyaluran energi untuk mengembangkan otot-otot dan melatih seluruh bagian tubuh pada anak.
- 2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus, melalui permainan puzzle, lego, balok pada anak dapat mengembangkan motorik halusnya. Aspek motorik kasarnya juga dapat berkembang ketika anak melakukan permainan seperti melompat, berlari dan memanjat.
- 3) Untuk perkembangan aspek sosial, kegiatan permainan pura-pura akan membuat anak berimajinasi menjadi orang tua, guru, pembantu dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari
- 4) seorang anak perempuan dan laki-laki. Selain itu anak akan belajar menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama,

mempertahhkan hubungan yang sudah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang sedang dihadapi oleh anak.

- 5) Untuk perkembangan aspek emosi. Pada saat melakukan permainan anak dapat mengembangkan aspek emosi dengan melepaskan ketegangan yang dialami dengan cara bersabar dan menerima kekalahan.
- 6) Untuk perkembangan aspek kognitif. Melalui permainan anak dapat berkreasi dengan melakukan percobaan serta anak mendapatkan pengalaman selama belakukan permainan. Anak akan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain.
- 7) Untuk mengasah ketajaman penginderaan pada anak. Kelima indera anak baik pendengaran, penciuman, penglihatan, pengecapan dan perabaan dapat diasah melalui kegiatan permainan, sehingga anak akan lebih tanggap atau peka terhadap hal- hal yang berlangsung dilingkungannya.
- 8) Untuk mengembangkan keterampilan. Melalui permainan anak mendapatkan dan memperoleh rangsangan positif yguna memperoleh daya kreativitas pada anak.

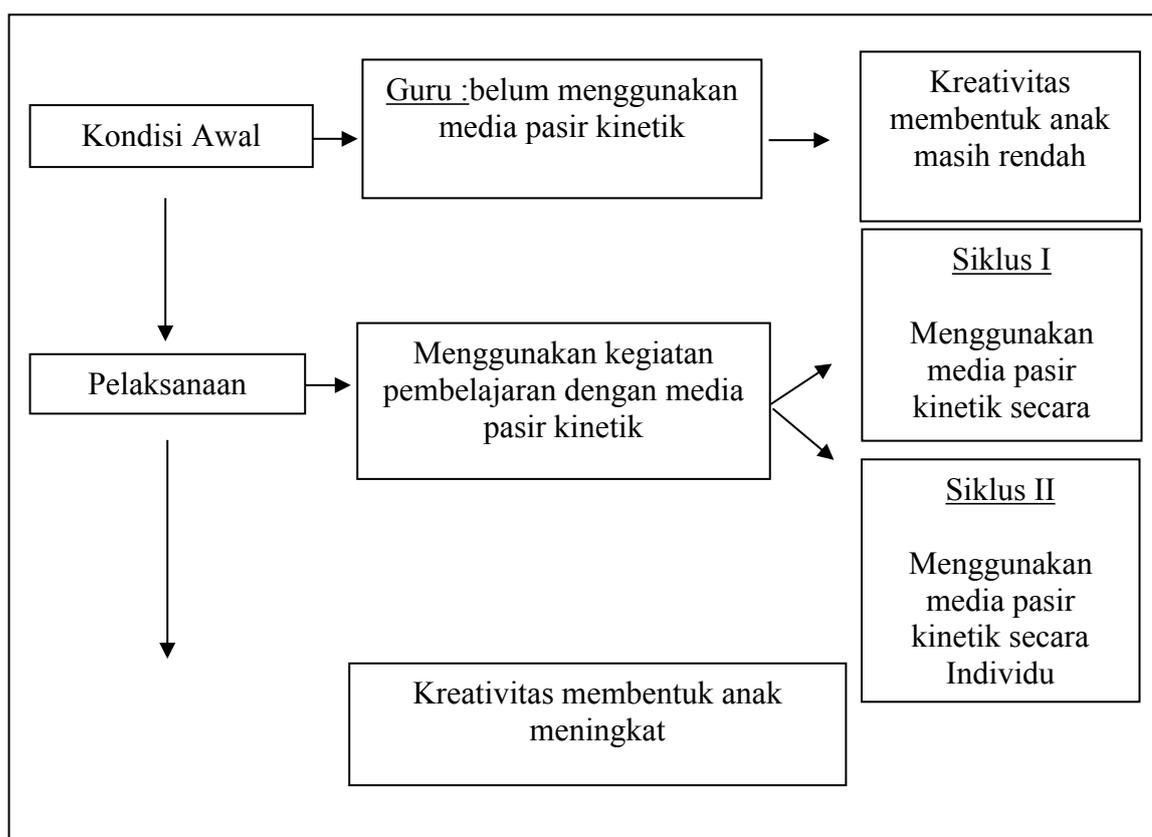
3. Pasir Kinetik

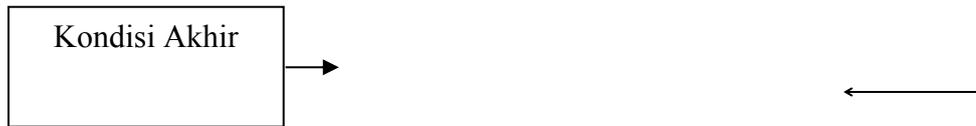
Pasir kinetik merupakan suatu media pembelajaran yang masih sangat jarang digunakan. Padahal pasir kinetik adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dimanipulasi, dan dapat diterapkan ke dalam beberapa kegiatan pembelajaran dan memiliki banyak warna yang sangat menarik untuk anak. Menurut Misinah (2021) warna-warna merupakan hal yang menarik bagi anak. Pasir berwarna dapat dimanfaatkan sebagai kolase, permainan tuang-menuang, ataupun cetak-mencetak. Pasir yang digunakan bisa pasir pantai putih yang diberi pewarna makanan ataupun dari campuran tepung dan pewarna makanan, ataupun garam yang diberi pewarna makanan. Menurut Misinah (2021) bermain pasir menawarkan banyak pengetahuan, karena pasir dapat dituang, mengisi sesuatu dan menjadi bahan bangunan. Peralatan untuk bermain pasir berwarna dapat disesuaikan dengan kebutuhan, jadi kita dapat memanfaatkan peralatan yang kita miliki untuk menggunakan pasir warna sebagai media

pembelajaran, misal dengan kertas, sendok, plastik, botol, wadah, air, ataupun cetakan. Adapun pewarna pasir menggunakan pewarna yang aman yakni pewarna makanan dengan warna hijau, biru, merah dan kuning.

C. Kerangka Pikir

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Bisa juga diartikan sebagai perkembangan intelektual. Sedangkan sains (ilmu pengetahuan) adalah suatu subjek bahasan yang berhubungan dengan bidang studi tentang kenyataan atau fakta dan teori-teori yang mampu menjelaskan tentang fenomena yang ada. Rendahnya Kemampuan Motorik anak di KB Darul Qalam yang memberikan gagasan pada peneliti untuk menggunakan kegiatan sains, peneliti merencanakan kegiatan bermain pasir kinetik. Peneliti dan teman sejawat merencanakan kegiatan bermain pasir kinetik. Pada siklus I kegiatan bermain pasir berwarna dilakukan secara berkelompok, pada siklus II kegiatan bermain pasir kinetik secara individu. Setelah dilakukan kegiatan pembuatan pasir kinetik, harapan peneliti kemampuan motorik anak berkembang.





Gambar.2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan latar belakang masalah serta kerangka berfikir diatas dapat dirumuskan hipotesis tindakan kelas ini diduga dengan menggunakan media pasir kinetik dapat meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes tahun ajaran 2024/2025.