

## BAB II KERANGKA TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Media Pembelajaran Pasir Kinetik

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin, *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media atau dikenal dengan istilah medium merupakan perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima, jadi televisi, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan sejenisnya disebut media komunikasi, apabila media itu membawa pesan-pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.<sup>1</sup>

Menurut Hujair AH Sanaky media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.<sup>2</sup> Dalam pengertian lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Nunuk Suryani menyatakan media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>3</sup> Media

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), 3-4.

<sup>2</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 4.

<sup>3</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018) 5

pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam memberikan pelajaran serta memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar yang efektif.

Media pembelajaran menurut Sukiman merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>4</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan pendidik agar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media juga dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar lebih optimal.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran<sup>5</sup>

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan Media Pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

---

<sup>4</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012) 29

<sup>5</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*, 5-6.

## 2) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, sehingga siswa tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
- e) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, sebagai berikut:

- a) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:
  - (1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
  - (2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
  - (3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
  - (4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran .
  - (5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.

- (6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
  - (7) Meningkatkan kualitas pengajaran .
  - (8) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
  - (9) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian.
  - (10) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- b) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, adalah:
- (1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
  - (2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar.
  - (3) Memudahkan pembelajar untuk belajar.
  - (4) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis.
  - (5) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
  - (6) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media.

c. Macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan hasil penelitian para ahli, ternyata media yang beraneka ragam itu, hampir semua bermanfaat. Banyak bentuk media yang dikenal dewasa ini dari yang

sederhana sampai yang berteknologi tinggi. Adapun macam-macam media pembelajaran anatara lain:<sup>6</sup>

1) Media berbasis Visual

Penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual dan grafik. Hal ini dapat di capai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakan dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar, evaluasi obyek, konsep, informasi, dan situasi.

2) Media berbasis audio visual

Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi peserta didik

Jenis-jenis media berbasis audio visual

a) Media audio visual murni (media audio visual gerak)

Audio visual murni yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari sumber film bersuara, video dan televisi.

b) Media audio visual tidak murni ( media audio visual diam)

Audio visual tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio visual tidak murni sering disebut juga audio visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti: film bingkai suara (sound slide) merupakan slide atau film strip yang ditambah dengan suara bukan alat audio visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu slide atau filmstrip termasuk audio visual saja atau media visual diam plus suara.

---

<sup>6</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 149-153.

3) Kombinasi slide dan suara

Gabungan slide (film bingkai) dengan tape audio adalah jenis system multimedia yang paling mudah diproduksi. Media pembelajaran gabungan tape dan slidedapat digunakan pada berbagai lokasidan untuk berbagaitujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional.

4) Media berbasis komputer

Disamping digunakan untuk keperluan administrasi dan pengembangan usaha pada perusahaan besar dan kecil, komputerpun mendapat tempat disekolah-sekolah. Pemanfaatan media berbasis komputer antara lain :

a) Tutorial

Program pembelajaran tutorial dengan bantuan komputer meniru system tutor yang dilakukan oleh pendidik atau instruktur

b) *Drills and Practice (Latihan)*

Latihan untuk mempermahir ketrampilan atau memperkuat penguasaan konsep dapat dilakukan dengan modus *drills and practice*. Komputer menyiapkan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku/lembaran kerja *workbook*.

c) Simulasi

Program simulasi dengan bantuan computer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata.

d) Permainan Instruksional

Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Permainan instruksional yang berhasil menggabungkan aksi-aksi permainan video dan kerampilan penggunaan papan ketik pada komputer.

5) Multimedia berbasis komputer dan interaktif video.

Multimedia secara sederhana ia diartikan sebagai lebih dari satu media. Ia bisa berupa grafik, animasi,

suara dan video. Pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu. Dengan demikian, arti multi media yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

6) Media berbasis internet.

Penggunaan internet dalam dunia pendidikan dikenal dengan istilah *E-Learning* atau bisa diartikan dengan pembelajaran secara elektronik. *E-Learning* juga di kenal dengan istilah *Distance learning* atau pembelajaran jarak jauh, dikatakan demikian karena konsep *E- Learning* ini sudah banyak digunakan dan diterapkan pada kalangan pelajar atau peserta didik. Implementasi internet pada dunia pendidikan juga mempermudah kegiatan perkuliahan. *E-Learning* bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana *video conference*. Sarana *E-Learning* dapat dilakukan kapan saja, di mana saja, dan dengan *dress code* apa saja.

d. Pengertian Pasir kinetik

Pasir warna (pasir kinetik) yang sering disebut juga dengan pasir ajaib yakni campuran pasir dengan bahan sintesis yang menghasilkan pasir dengan tekstur yang lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan dan hanya menempel pada pasir kinetik itu sendiri. Dengan pasir kinetik ini anak bisa bermain membuat patung, istana, berbagai bentuk binatang, buah dan sebagainya<sup>7</sup>.

Permainan dengan obyek seperti air, pasir, balok, dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Anak-anak dapat belajar ciri-ciri

---

<sup>7</sup> Anissa,Zulkifli N, Dewi Risma, "Pengaruh Kinetic Sand Terhadap Ketrampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussolihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu," *JOM FKIP* Vol 5 No 3 (2018) URL <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKPI/article/download/19770/19111>.

benda- benda tersebut.misalnya saat bermain air, pasir, anak dapat mengenal sifat-sifat air, sifat-sifat pasir. Balok dapat digunakan untuk belajar membentuk berbagai macam bentuk bangun, untuk belajar klasifikasi, dan mengembangkan imajinasi.

## 2. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

### a. Pengertian Motorik halus

Aktivitas motorik merupakan pengendalian gerakan tubuh melalui aktivitas yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan urat saraf tulang belakang (*spinal cord*). Berdasarkan jenisnya, aktivitas motorik bisa dibedakan menjadi dua, yaitu aktivitas motorik kasar (*gross motor activity*) dan aktivitas motorik halus (*fine motor activity*).

Motorik halus yaitu gerakan-gerakan yang merupakan hasil koordinasi otot-otot yang menuntut adanya kemampuan mengontrol gerakan-gerakan halus.<sup>8</sup> Aktivitas motorik halus (*fine motor activity*), juga didefinisikan sebagai ketrampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil/halus. Misalnya berkaitan dengan gerakan mata dan tangan yang efisien, tepat dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau ketrampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting dalam perkembangan motorik. Contoh aktivitas motorik halus misalnya kemampuan memindahkan benda, membentuk, melipat kertas, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan sebagainya<sup>9</sup>.

Kemampuan untuk menggabungkan antara fisik dan fikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna, dalam perkembangan motorik halus bisa menumbuhkan kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik (*body or kinesthetic intelligence*) dapat

---

<sup>8</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 12

<sup>9</sup> Heri rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran motorik deskripsi dan Tinjauan kritis* (Majalengka: PT Nusa Media, 2016), 223

dirangsang melalui gerakan, tarian, olahraga, dan terutama gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik dapat di ketahui melalui sensasi fisik, untuk mengetahuinya anak di ajak menari, meloncat, berlari, membentuk, menyentuh, dan gerak tubuh lainnya<sup>10</sup>

b. Perkembangan Motorik Halus

Motorik halus mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Kemampuan motorik halus ada bermacam-macam, antara lain:<sup>11</sup>

1) Menggenggam (*grasping*)

a) *Palmer grasping*

Anak menggenggam sesuatu benda dengan menggunakan telapak tangannya . Biasanya usia anak dibawah 1,5 tahun lebih cenderung menggunakan genggam ini. Anak merasa lebih mudah dan sederhana dengan memegang benda menggunakan telapak tangan.

b) *Menjimpit (Pincer grasping)*

Perkembangan motorik halus yang semakin baik akan menolong anak untuk dapat memegang tidak dengan telapak tangan, tetapi dapat menggunakan jari-jarinya.

2) Memegang

Anak dapat memegang benda-benda besar maupun benda-benda kecil. Semakin tinggi kemampuan motorik halus anak, maka ia makin mampu memegang benda-benda yang lebih kecil.

3) Merobek

Ketrampilan merobek dapat dilakukan dengan menggunakan kedua tangan sepenuhnya, ataupun menggunakan jari (ibu jari dan telunjuk)

4) Menggantung

Motorik halus anak akan makin kuat dengan banyak berlatih menggantung. Gerakan menggantung

---

<sup>10</sup> .Helmawati. *Pendidik sebagai model, menjadikan anak sehat, beriman, cerdas, dan berakhlak mulia* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 131

<sup>11</sup> Martinis Yamin, Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Paud* (Ciputat: Gaung Persada Press Group 2013), 101-103

dari yang paling sederhana akan terus diikuti dengan guntingan yang makin kompleks ketika motorik halus anak makin kuat.

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam pendidikan anak usia dini diarahkan untuk tercapainya kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan yang melibatkan enam aspek secara terpadu. Kompetensi dibedakan menjadi kompetensi inti dan kompetensi dasar.<sup>12</sup>

#### 1) Kompetensi inti

Kompetensi inti merupakan kemampuan yang diharapkan dicapai anak setelah mengikuti proses pembelajaran yang dirancang melalui kurikulum. Kompetensi inti PAUD merupakan gambaran pencapaian standar tingkat pencapaian tingkat perkembangan anak pada akhir layanan PAUD di usia 6 (enam) tahun. Kompetensi inti yang disingkat KI secara terstruktur mencakup:

- a) Kompetensi inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual
- b) Kompetensi inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial
- c) Kompetensi inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan
- d) Kompetensi inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan

#### 2) Kompetensi dasar

Kompetensi dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik, kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti sebagai berikut.

---

<sup>12</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Usia 4-5 Tahun*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), 4.

- a) Kompetensi Dasar Sikap Spiritual (KD-1) dalam rangka menjabarkan KI-1
- b) Kompetensi Dasar Sikap Sosial (KD-2) dalam rangka menjabarkan KI-2
- c) Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD-3) dalam rangka menjabarkan KI-3
- d) Kompetensi Dasar Keterampilan (KD-4) dalam rangka menjabarkan KI-4

**Tabel 2.1****Uraian Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak<sup>13</sup>**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran</li> <li>2. Menjiplak bentuk</li> <li>3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit</li> <li>4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media</li> <li>5. Mengekspresikan diri dengan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar sesuai gagasannya</li> <li>2. Meniru bentuk</li> <li>3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan</li> <li>4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar</li> <li>5. Menggantung sesuai dengan pola</li> <li>6. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci</li> </ol>

<sup>13</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2014),22.

	berkarya seni menggunakan berbagai media 6. Mengontrol gerakan tangan yang meggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)	
--	--	--

c. Cara mengembangkan motorik halus

Mengembangkan motorik halus dapat dilakukan guru PAUD dengan cara melatih anak mencetak dan membentuk berbagai macam bentuk dari pasir, sehingga dapat melibatkan otot-otot kecil dan kematangan sarafnya. Arti kata membentuk dapat di maksudkan sebagai mengubah, membangun dan mewujudkan. Membentuk dalam kegiatan seni rupa berasal dari bahasa Belanda “bootseren”, dan bahasa Inggris ‘modelling’.<sup>14</sup> Umumnya bahan-bahan yang digunakan untuk membentuk adalah bahan-bahan yang lunak, seperti tanah liat, plastitin, malam lilin, pasir warna dan sejenisnya.

Banyak bahan yang bisa digunakan untuk membentuk, namun biasanya bahan yang paling disukai anak adalah tanah liat dan pasir. Membuat benda-benda tiga dimensi dengan tanah liat dan pasir sangat menyenangkan bagi anak. Selain itu, kegiatan ini juga memberi pengalaman berharga bagi anak, terutama untuk meningkatkan otot anak-anak. Dengan media pasir anak bisa bermain bebas membuat apa saja untuk

---

<sup>14</sup> Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 73

bereksperimen dan menggali apa yang mereka bisa buat dengan cara mereka mencetak pasir sesuai bentuk yang mereka sukai.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik individu anak antara lain:

1) Perkembangan Sistem saraf

Sistem saraf sangat berpengaruh pada perkembangan motorik karena saraf yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia

2) Kondisi fisik

Karena perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang yang normal, biasanya motoriknya akan lebih baik dibandingkan orang lain yang memiliki kekurangan fisik.

3) Motivasi yang kuat

Seseorang yang punya motivasi kuat untuk menguasai keterampilan tertentu biasanya telah punya modal dasar untuk meraih prestasi. Hal ini ketika seseorang mampu melakukan suatu aktivitas motorik dengan baik

4) Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seseorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif

5) Aspek psikologis

Aspek psikologis, psikis, dan kejiwaan sudah barang tentu sangat berpengaruh pada kemampuan motorik. Hanya seseorang yang kondisi psikologisnya baik yang mampu meraih ketrampilan motorik yang baik pula.

6) Usia.

Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Seorang bayi, anak-anak, remaja, dewasa, dan tua tentu saja punya karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula

## 7) Jenis kelamin

Dalam keterampilan motorik tertentu, misalnya olahraga, faktor jenis kelamin sangat berpengaruh. Seorang laki-laki tentu lebih kuat lebih cepat, lebih terampil dan lebih gesit dibandingkan perempuan.

## 8) Bakat dan potensi

Bakat dan potensi juga berpengaruh pada usaha meraih keterampilan motorik. Misalnya, seseorang mudah diarahkan untuk menjadi pesepakbola andal jika dia punya bakat dan potensi sebagai pemain bola.<sup>15</sup>

Prinsip utama perkembangan fisiologis anak usia dini ialah koordinasi perkembangan motorik, baik motorik kasar maupun halus. Pada awal perkembangannya, gerakan motorik anak tidak terkoordinasi dengan baik. Seiring dengan kematangan dan pengalaman anak kemampuan motorik tersebut berkembang dari tidak terkoordinasi dengan baik menjadi terkoordinasi dengan baik. Prinsip utama perkembangan motorik adalah kematangan, urutan, motivasi, pengalaman dan latihan atau praktik.<sup>16</sup>

Perkembangan motorik halus anak di pengaruhi model atau cara bermain anak. Dimana bermain adalah salah satu cara untuk melatih anak konsentrasi karena anak mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan mainan. Bermain juga dapat membentuk belajar yang efektif karena dapat memberikan rasa senang, sehingga dapat menimbulkan motivasi intrinsik anak untuk belajar. Motivasi intrinsik tersebut terlihat dari emosi positif anak yang ditunjukkan melalui rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan pembelajaran.<sup>17</sup> Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri

---

<sup>15</sup> Heri Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran motorik deskripsi dan Tinjauan kritis* , 227

<sup>16</sup> Heri Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran motorik deskripsi dan Tinjauan kritis* , 286

<sup>17</sup> Muhammad Fauziddin, *Pembelajaran Paud Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 13

seorang anak. Bermain sebagai sarana pembelajaran yang diharapkan dengan bermain dapat memperoleh informasi, bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, mengembangkan daya imajinasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.<sup>18</sup>

Disinilah pentingnya orang tua dan guru memilih dan menentukan jenis permainan yang cocok sesuai dengan perkembangan anak. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak ini perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam setiap permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Jika antara jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak, maka yang terjadi adalah bermain hanya untuk mainan itu sendiri, bahkan akan berdampak buruk bagi pembentukan karakter dan kecerdasannya. Sebaliknya pemilihan permainan yang selaras dengan perkembangan anak akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu, sehingga kesannya bermain untuk belajar dan bukan bermain untuk mainan itu sendiri.<sup>19</sup>

Adapun permainan edukatif adalah permainan yang mempunyai unsur mendidik. Unsur mendidik dari permainan bisa didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri, serta memberi rangsangan ataupun respon positif pada indera pemainnya.<sup>20</sup>

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktifitas. Namun tidak semua alat peraga atau permainan mempunyai nilai edukasi kepada anak. Ada juga beberapa alat yang justru membahayakan anak

---

<sup>18</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 87

<sup>19</sup>Suyadi, *Manajemen Paud TPA, KB, TK/RA* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 154

<sup>20</sup>Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), 84

ketika memainkannya, seperti benda yang tajam, keras, dan lain sebagainya.<sup>21</sup>

Ciri alat permainan yang mempunyai nilai edukatif, seperti berikut ini:<sup>22</sup>

- a. Dapat digunakan berbagai cara. Maksudnya, dapat dimanfaatkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat, dan menjadi berbagai macam bentuk.
- b. Ditujukan terutama untuk anak-anak prasekolah dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai perkembangan, kecerdasan serta motorik anak.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan, baik itu dari segi bentuk, penggunaan pasir, cat, maupun pemilihan bahannya.
- d. Bersifat konstruktif.

Alat permainan edukatif, sebagai sarana untuk merangsang kreatifitas anak, hendaklah harus aman, mudah digunakan, juga menarik bagi anak. Nilai keamanan ketika anak menggunakan alat tersebut, kiranya menjadi poin yang sangat penting. Adapun beberapa persyaratan alat permainan edukatif yang akan di pilih dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:<sup>23</sup>

- 1) Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut.
- 2) Dapat memberi pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu.
- 3) Dapat mendorong kreatifitas anak serta memberi kesempatan kepada mereka untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri).
- 4) Alat permainan harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian, dan kejelasan. Untuk menghindari kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang akan digambarkan atau dijelaskan.
- 5) Alat permainan harus aman, tidak membahayakan anak.

---

<sup>21</sup> Muhammad Fauziddin, *Pembelajaran Paud Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*, 6.

<sup>22</sup> Suyadi, *Manajemen Paud TPA, KB, TK/RA*, 151

<sup>23</sup> Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 92

- 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok, atau klasikal.
  - 7) Alat permainan hendaknya harus dibuat menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
  - 8) Alat permainan hendaknya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk, warna, serta rapi dalam pembuatannya.
  - 9) Alat permainan harus mudah digunakan oleh guru dan anak-anak.
- e. Hakikat Anak Usia Dini
- 1) Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun dan usia tersebut merupakan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar untuk kehidupan selanjutnya.<sup>24</sup> Perkembangan anak dimasa remaja atau dewasa ditentukan oleh berbagai stimulasi yang diberikan pada usia dini, jika sejak awal anak memiliki perkembangan yang baik, maka sangat membantu perkembangan selanjutnya secara optimal.<sup>25</sup>

Usia dini disebut juga *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan tumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, maupun moral (budi pekerti). Bahkan ada yang menyatakan bahwa usia empat tahun, 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usia delapan tahun.<sup>26</sup> Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini merupakan masa untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio-emosional, agama, dan

---

<sup>24</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar-ruz Media, 2014), 32

<sup>25</sup> Didi Nur Jamaluddin, *Pembelajaran Matematika dan Sains Anak Usia Dini* (Kudus: PIAUD STAIN, 2018) 1

<sup>26</sup> Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2010), 1.

moral.<sup>27</sup> Periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia, hal ini menunjukkan bahwa betapa meruginya suatu keluarga, masyarakat, dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>28</sup>

Menurut pendapat lain, Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>29</sup>

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.<sup>30</sup> Masa ini merupakan masa paling vital bagi anak, karena masa ini awal mulainya pembentukan dan penanaman karakter seorang anak. Menurut Yuliani anak usia dini ialah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.<sup>31</sup>

---

<sup>27</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, 4

<sup>28</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 34

<sup>29</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran Paud* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 14

<sup>30</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2013), 6

<sup>31</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar PAUD*, (Jakarta: Permata Puri Media, 2011), 6

Dari uraian di atas anak usia dini dapat diartikan sebagai individu dengan rentang usia 0-8 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek meliputi motorik halus dan kasar, intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi dengan sifat-sifat (karakteristik) yang khas dan unik.

## 2) Karakteristik anak usia dini

Anak usia dini memiliki ciri khas yang berbeda dengan remaja ataupun orang dewasa, anak usia dini memiliki karakteristik sebagai individu yang unik dan kemampuan alami yang dimilikinya memerlukan bimbingan dan pendidikan yang tepat dari lingkungannya, karakteristik anak usia dini antara lain:<sup>32</sup>

### a) Anak suka meniru

Meniru dapat dilakukan terhadap orang tua, teman sebaya, lingkungan, atau media lain seperti televisi, *games*, *play station*, maka sebagai orang tua maupun pendidik hendaknya mampu mengarahkan dan memberikan teladan yang baik dan mendidik, agar anak-anak memiliki pribadi dan akhlak yang baik.

### b) Dunia anak adalah dunia bermain

Bermain bagi anak usia dini adalah proses belajar yang dilakukan secara menyenangkan, belajar melalui bermain bisa memberikan kebebasan, berlatih kesabaran, mampu *mengeksplorasikan* ide dan pikirannya, membentuk sifat mental serta nilai-nilai kepribadian, sehingga melalui kegiatan bermain bisa merangsang pertumbuhan otak dan fisik setiap anak.

---

<sup>32</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta,: Kencana, 2012), 3-16

- c) Anak masih berkembang  
Perkembangan anak tidak sebatas fisik semata *melainkan* perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, seni, nilai moral agama.
- d) Anak-anak tetaplah anak-anak  
Anak usia dini merupakan pribadi yang belum dewasa baik *pikirannya* maupun fisiknya, maka dari itu mereka membutuhkan arahan, bimbingan dan pendidikan yang tepat.
- e) Anak adalah kreatif  
Dunia anak adalah dunia kreatifitas, anak usia dini membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, *dan* ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, tiga potensi dasar tersebut bisa mengantarkan anak menapaki tangga kedewasaan.
- f) Anak masih polos  
Kepolosan anak biasanya diekspresikan dalam ucapan, sikap dan perbuatannya kepada orang lain, untuk itu sebagai orang tua harus bisa menanamkan *perilaku* baik kepada anak melalui pembiasaan dan contoh yang positif dalam lingkungan keluarga.
- g) Anak usia dini dapat ditumbuhkan rasa percaya dirinya  
Menumbuhkan rasa percaya diri anak bisa dilakukan dengan cara, antara lain: katakan padanya bahwa kita menyanyanginya, tanggapilah dengan serius ketika mereka berkeluh kesah, sediakan waktu berkualitas dengan anak, bantu anak berpenampilan dan berperilaku yang baik, pujilah mereka ketika berhasil menyelesaikan tugas.
- h) Anak memiliki karakter unik  
Anak memiliki karakter yang unik sehingga orang tua harus memahami karakter anak masing-masing, anak mempunyai kemampuan atau kelebihan itu tergantung pada rangsangan dari orang tua, maka sebagai orang tua harus mengetahui potensi yang dimiliki oleh anak, memberikan stimulasi yang tepat, memberikan

dukungan serta pujian serta mengarahkan dan mendorong anak untuk belajar.

i) Dunia anak adalah unik

Sebagai orang dewasa perlu memahami dunia anak *dari* berbagai karakternya misalnya mengetahui tipe anaknya, memberikan kebebasan berekspresi secara tepat, memberikan kepercayaan untuk bersama-sama mencari solusi ketika anak punya masalah, kendalikan anak dari menonton televisi atau bermain *game*, *handphone* secara berlebihan, biarkan anak mengungkapkan gagasan, pikiran atau perasaannya.

3) Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik yang khusus, dibandingkan dengan pembelajaran pada jenjang selanjutnya yakni SD, SMP dan seterusnya, maka sebagai pendidik anak usia dini perlu memperhatikan prinsip yang menjadi dasar dalam proses pembelajaran anak usia dini, antara lain:<sup>33</sup>

a) Berorientasi pada tingkat perkembangan anak

Pencapaian perkembangan anak meliputi integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional serta seni.

b) Belajar sambil bermain

Aktifitas anak melalui bermain menjadi sarana untuk mengenal lingkungan sekitar, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi anak.

c) Menggunakan pembelajaran tematik terpadu

Pembelajaran tematik terpadu dilakukan dengan menggunakan tema sebagai wahana untuk mengenalkan berbagai pengetahuan, keterampilan dan menumbuhkan sikap serta mengaitkan aspek perkembangan anak usia dini.

---

<sup>33</sup> Didi Nur Jamaluddin, *Pembelajaran Matematika dan Sains Anak Usia Dini*, 2-5

d) Menggunakan objek kongkrit

Penggunaan objek kongkrit sebagai prinsip pembelajaran merupakan usaha agar anak dapat memahami dengan mudah sesuatu yang disampaikan oleh guru maupun orang tua dibandingkan pengenalan bilangan langsung menggunakan lambang bilangan

e) Berpusat pada anak

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil, jika dapat melibatkan sebagian besar anak untuk aktif bermain dan belajar. Bentuk strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan agar pembelajaran dapat berpusat kepada anak yaitu melalui pembiasaan dan pemberian tugas secara sederhana.

f) Menggunakan berbagai media pembelajaran dan sumber belajar

Menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat mengarahkan perkembangan anak pada keterampilan motorik kasar dan motorik halus.

g) Menciptakan lingkungan yang kondusif

Lingkungan belajar anak usia dini harus menarik dan menyenangkan seperti area permainan dan dinding tembok penuh warna warni dengan disertai lukisan

h) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

Pembelajaran pada anak usia dini lebih memprioritaskan tentang pengembangan kecakapan hidup sehari-hari dibandingkan dengan penguasaan konsep pengetahuan, karena proses pembelajaran yang mengarahkan pada kecakapan hidup diharapkan lebih bermakna sesuai dengan kebutuhan anak-anak seperti mandiri dalam memakai baju, memakai sepatu, mandiri saat makan atau minum dan bertanggungjawab saat diberi penugasan.

i) Menggunakan berbagai metode pembelajaran

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dapat

dilakukan oleh guru melalui penggunaan berbagai metode pembelajaran yang sesuai seperti menggunakan metode demonstrasi, bercerita dan bermain peran.

#### 4) Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan, dengan memanfaatkan secara akurat, pendidik akan mencapai tujuan pengajaran.<sup>34</sup> Metode pembelajaran merupakan suatu cara pelaksanaan pengajaran yang memiliki karakteristik yang khas untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.<sup>35</sup> Dalam konteks pendidikan anak usia dini, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran anak usia dini, yaitu mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.<sup>36</sup>

Macam-macam metode pembelajaran anak usia dini sebagai berikut:<sup>37</sup>

##### a) Metode bermain

Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya, dapat mengembangkan kreativitas, dapat melatih kemampuan bahasa, dapat meningkatkan motoriknya, dan meningkatkan kepekaan emosinya

##### b) Metode karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran anak-anak dengan mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan benda lainnya.

---

<sup>34</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 75

<sup>35</sup>Didi Nur Jamaluddin, *Pembelajaran Matematika dan Sains Anak Usia Dini*, 23

<sup>36</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, 26

<sup>37</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, 27-34

c) Metode bercakap-cakap

Bercakap-cakap dapat pula diartikan sebagai dialog atau sebagai perwujudan bahasa reseptif dan ekspresif dalam suatu situasi.

Beberapa manfaat penting yang dapat dirasakan dalam penerapan metode bercakap-cakap yaitu:

- 1) Meningkatkan keberanian anak untuk mengaktualisasi diri dengan menggunakan kemampuan bahasa yang ekspresif.
- 2) Meningkatkan keberanian anak untuk menyatakan secara lisan apa yang harus dilakukan oleh diri sendiri atau anak lain.
- 3) Meningkatkan keberanian anak untuk mengadakan hubungan dengan anak lain atau dengan gurunya agar terjalin hubungan sosial yang menyenangkan.

d) Metode Demonstrasi

Demonstrasi berarti menunjukkan, mengerjakan dan menjelaskan. Ada beberapa kemungkinan yang dapat dilakukan oleh anak dengan menggunakan metode demonstrasi, misalnya mengamati bagaimana cara memegang kertas gambar dengan tangan kiri, memegang gunting ditangan kanan secara benar.

e) Metode Proyek

Metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok

f) Metode Bercerita

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Dalam kegiatan bercerita anak dibimbing mengembangkan kemampuan untuk mendengarkan cerita guru yang bertujuan untuk memberikan informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral, dan keagamaan.

g) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak yang harus dikerjakan dengan baik. Melalui pemberian tugas anak memperoleh pematapan materi pelajaran secara efektif karena dalam kegiatan mengerjakan tugas anak memperoleh pengalaman belajar untuk memperbaiki cara belajar yang keliru atau kurang tepat dan dapat meningkatkan cara belajar yang lebih baik.

## B. Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah penelitian, baik itu penelitian lapangan maupun penelitian kepustakaan tentunya tidak lepas dari penelitian lain atau berangkat dari landasan yang merupakan hasil penelitian atau pemikiran sebelumnya. Sepanjang penelusuran penulis, terdapat beberapa karya ilmiah yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan diantaranya:

1. Skripsi yang ditulis oleh Nurul Indana dengan judul “Meningkatkan ketrampilan Motorik halus anak Melalui Kegiatan Bermain Kreatif Dengan Pasir Kinetik Pada Anak Kelompok B TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018”, Skripsi Program Strata 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketrampilan motorik halus anak pada tiap siklus mengalami peningkatan. Peningkatan motorik halus anak disebabkan oleh penggunaan media pasir kinetik membuat anak senang dan bersemangat dalam pembelajaran. Anak selalu berusaha untuk membuat hasil karya membuat bentuk dari pasir kinetik dengan sebaik dan serapi mungkin.

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan dalam kelas (*action research*) yang prosesnya melakukan pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya melakukan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisa setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Sedangkan tehnik dan

instrument data yang digunakan adalah penilaian hasil karya dan lembar observasi. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah terkait dengan meningkatkan keterampilan motorik halus di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, dengan subyek penelitian anak usia dini. Namun pendekatan penelitian tersebut menggunakan pendekatan diskriptif kuantitatif.

Adapun perbedaan penelitian yang ditulis oleh Nurul Indana dengan penelitian ini adalah aspek perkembangan motorik halus anak, dalam penelitian tersebut aspek perkembangan yang menjadi fokus penelitian bersiklus), sedangkan aspek yang menjadi sasaran penulis adalah tidak bersiklus dan juga pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

2. Skripsi yang ditulis oleh Nurlaili Nilam Wardah “ Pengaruh penggunaan Media Pasir dalam Pembelajaran menulis Abjad sesuai dengan Tahapan Pada Anak Disleksia”, Skripsi Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Surabaya Strata 1 Fakultas Ilmu Pendidikan jurusan pendidikan Luar Biasa tahun 2018. Penelitian Nilam tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif yakni penelitian yang analisis datanya menggunakan angka/statistik yang bertujuan untuk menguji sebuah hipotesis dari sampel/populasi dengan menggunakan instrument dalam pengumpulan data sugiono.

Penelitian tersebut untuk menguji bagaimana pengaruh penggunaan media pasir dalam pembelajaran menulis abjad sesuai dengan tahapan pada anak disleksia yang mengalami kesulitan dalam menulis abjad. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan ada perubahan yang signifikan dalam pembelajaran menulis abjad sesuai dengan tahapan pada anak disleksia dari pemberian treatment tersebut yakni dengan nilai rata-rata 91,17. Dengan nilai tertinggi 10 dan nilai terendah 86.

Persamaan penelitian Nurlaili Nilam Wardah dengan penelitian ini yakni dalam hal penggunaan media pasir kinetik, adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah Nurlaili menguji pengaruh penggunaan pasir kinetik terhadap anak disleksia umur 7-10 tahun yang mengalami kesulitan dalam menulis abjad, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang penggunaan media pasir dalam mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

3. Penelitian Skripsi yang ditulis oleh Anissa, Zulkifli N, Devi Risma “Pengaruh kinetic sand terhadap ketrampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussolihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu” penelitian tersebut menggunakan penelitian eksperimen diartikan sebagai sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Subyek yang diteliti peserta didik di TK Islam Riadhussolihin kecamatan Rambah kabupaten Rokan hulu hasilnya dapat diketahui bahwa ketrampilan motorik halus anak didik sebelum menggunakan kinetic sand hanya berkembang 15%, setelah menggunakan kinetic sand meningkat menjadi 30%. Sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan tritmen berupa penggunaan kinetic sand menghasilkan scoor sebesar 48% yang 52% dipengaruhi faktor lain.

Persamaan penelitian Anissa dkk dengan penelitian ini yaitu dalam penggunaan media pasir kinetik untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun, sedangkan perbedaannya ialah penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif

### **C. Kerangka Berpikir**

Dari beberapa pengertian, aktivitas bermain dengan aktivitas lainnya seperti belajar, mandi, makan atau tidur. Namun sebenarnya anak sedang belajar, ciri-ciri membedakan hal itu antara lain

1. Aktivitas bermain bisa menimbulkan efek yang menyenangkan dan gembira.
2. Aktivitas bermain bisa di lakukan spontanitas dan sukarela serta tidak ada unsur paksaan.

3. Dalam bermain ada aturan yang di ciptakan oleh pemainnya sendiri dan sifatnya insidental.
4. Dalam bermain, anak termotivasi untuk menyenangkan permainan..

Keempat ciri di atas itu yang membedakan aktivitas bermain dengan aktivitas lainnya, namun demikian, dalam melakukan aktivitas bermain harus mengandung unsur pelajaran. Ini dilakukan agar anak dapat meningkatkan kemampuan keterampilan, kecerdasan, emosi dan sosial secara optimal. Dengan bermain anak dapat melatih pengembangan motorik halus, kognitifnya, dapat mengembangkan kreatifitasnya, kemampuan bahasanya. Kenyataan yang ada pada pengembangan motorik halus anak usia dini di lembaga RA PIM Mujahidin Gembong Pati khususnya kelompok A belum berkembang dengan maksimal.

Upaya yang dilakukan dalam mengembangkan motorik halus anak adalah dengan mencetak dan membentuk benda dari pasir. Kegiatan ini selain dapat mengembangkan motorik halus juga dapat mengembangkan kognitif, bahasa, kreatifitas anak. Kegiatan pembelajaran dengan bermain pasir kinetik anak merasa senang sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain menyenangkan, metode, materi dan media yang digunakan menarik perhatian sehingga anak termotivasi untuk belajar, sehingga aspek perkembangan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal. Melalui penggunaan pasir kinetik sebagai media pembelajaran yang disukai anak maka perkembangan motorik halus anak akan berkembang secara optimal. Adapun dampak jika fisik motorik anak tumbuh dan berkembang dengan baik maka anak lebih percaya diri.

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka berpikir dalam penelitian ini di gambarkan dalam skema berikut:

Skema 2.1 Kerangka Berpikir

