

THE EFFECT OF KINETIC SAND ON FINE MOTOR SKILLS OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS AT TK RIADHUSSOLIHIN RAMBAH SUBDISTRICT ROKAN HULU DISTRICT

Anissa, Zulkifli N, Devi Risma

anissaashadi1@gmail.com, pakzul_n@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com
NO. HP. 082386815488

*Teacher Education for Early Childhood Education Study Program
Faculty of Teaching and Education
Riau University*

Abstract: *The purpose of this study is to examine the effect of kinetic sand on fine motor skills in children age 4-5 years. This research is conducted at TK Islam Riadhushholihin, Subdistrict of Rambah during January 2018. The research used experimental method that was one group pre-test post-test design with 20 children as the sample. The instrument type witch is used in this study is observation and documentation. Spss 17 is used for the data analysis techniques. Based on the result of the hypothesis that there is an effect of kinetic sand on fine motor skills on children aged 4-5 years at TK Islam Riadhussolihin, Subdistrict Rambah. Obtained t-count value is 23,126 with sig 0,000, because sig <0,05 hence can be concluded that there is influence of kinetic sand on fine motor skills on children. In Hypothesis test can be seen $t\text{-count} = 23,126 > t_{\text{tabel}} = 2,093$. It can be interpreted that there is a significant influence of kinetic sand on fine motor skills on children aged 4-5 years at TK Islam Riadhushholihin, Subdistrict Rambah of 48,28%.*

Key words: *fine motor skills , kinetic sand*

**PENGARUH KINETIC SAND TERHADAP KETERAMPILAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM
RIADHUSSOLIHIN KECAMATAN RAMBAH
KABUPATEN ROKAN HULU**

Anissa, Zulkifli N, Devi Risma

anissaashadi1@gmail.com, pakzul_n@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com
NO. HP. 082386815488

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pengaruh permainan *Kinetic sand* terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan di TK Islam Riadhussolihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu selama bulan Januari 2018. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design* dengan jumlah sampel 20 orang anak. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan program *SPSS 17*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan *kinetic sand* terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussolihin Kecamatan Rambah. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 23,126 dengan sig 0.000, karena $sig < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *kinetic sand* terhadap keterampilan motorik halus pada anak. Pada uji Hipotesis dapat dilihat $t_{hitung} = 23,126 > t_{tabel} = 2,093$. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *kinetic sand* terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussolihin Kecamatan Rambah sebesar 48,28%.

Kata Kunci: Keterampilan Motorik Halus, *Kinetic Sand*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang sangat penting, Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 nomor 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan anak berumur enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini pada saat ini berkembang sangat pesat sekali, hal ini ditandai dengan terus bertambahnya berbagai macam lembaga PAUD yang beraneka ragam namanya namun tujuannya sama yaitu sebagai tempat pendidikan. Hal ini juga sebagai bukti meningkatkan kesadaran bagi masyarakat tentang pentingnya pendidikan bagi anak usia dini terutama orangtua dan guru.

PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. PAUD memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Menurut Mahendra (Sumantri, 2005) keterampilan motorik halus adalah keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil untuk dapat melakukan keterampilan yang berhasil. Menurut Magil (Sumantri, 2005), “keterampilan memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk berhasilnya keterampilan ini”. Keterampilan jenis ini sering disebut sebagai keterampilan yang memerlukan koordinasi mata tangan (*hand-eye coordination*). Menulis, menggambar, bermain piano adalah contoh-contoh keterampilan tersebut.

Di salah satu kelas di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu, terlihat masalah yang terjadi terutama terhadap kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan pengamatan, ditemuinya gejala atau fenomena yang terjadi terutama pada kemampuan motorik halus anak yakni, sebagai berikut; 1) ketika guru meminta anak untuk menggambar garis, seperti menggambar lingkaran, masih ada anak-anak yang belum bisa membuatnya; 2) anak masih belum bisa membuat bentuk gambar yang sudah dicontohkan oleh guru; 3) ketika bermain pasir atau air kedalam botol beberapa anak masih belum bisa atau masih menumpahkan air atau pasir keluar botol; 4) masih ada anak yang belum bisa menulis huruf; 5) ketika guru meminta anak untuk gambar dari pasir misalnya bagian tubuh seperti mata atau jari tangan, hanya beberapa anak saja yang mampu melakukannya.

Penelitian ini mempunyai rumusan masalah yaitu: a) Bagaimana keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu sebelum diberi perlakuan berupa permainan *kinetic sand*?, b) Bagaimana keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu setelah diberi perlakuan berupa permainan *kinetic sand*?, c) Apakah terdapat pengaruh permainan *kinetic sand* terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu?.

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalahnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: a) Untuk mengetahui keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan

Hulu sebelum diberi perlakuan berupa permainan *kinetic sand*, b) Untuk mengetahui keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu setelah diberi perlakuan berupa permainan *kinetic sand*, c) Untuk mengetahui besarnya pengaruh pada penerapan permainan *kinetic sand* terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu.

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah permainan (Nurani Y. S, 2009). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

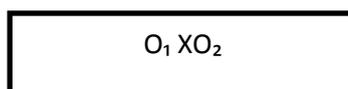
Kinetic sand atau pasirnya kinetik yang sering disebut juga dengan pasir ajaib yakni campuran pasir dengan bahan sintesis yang menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan dan hanya menempel pada pasir kinetik itu sendiri. Dengan pasir kinetik ini anak bisa bermain membuat patung, *castle* (istana), berbagai bentuk binatang, buah dan sebagainya (www.familiakreativa.blogspot.com/2017/02/diy-pasir-kinetik.html).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2007) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian ini yaitu *Pre Experimental Designs* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest*. *Pre- Experimental Designs* adalah eksperimen yang belum sungguh-sungguh karena masih ada variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel independen.

Model desain ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

One Group Pretest-Posttest Design



O₁ : Nilai *Pre-test*.

O₂ : Nilai *Post-test*.

X : Treatment yang diberikan (*kegiatan membuat karya seni rupa dalam bentuk dua dimensi*).

Subjek yang diteliti adalah peserta didik di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu. Jumlah peserta didik tersebut adalah 20 orang anak. Anak yang terdiri dari 11 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki.

Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah memenuhi prasyarat maka data dianalisis. Yang digunakan di penelitian ini adalah uji t. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010) adapun rumusannya adalah sebagai berikut

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

- Md = Mean dari deviasi (d) antara posttest dan pretest
 Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)
 Df = atau db adalah N-1
 N = Banyaknya subjek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

	Hari/tanggal	Kegiatan	Tempat
Senin	15 Januari 2018	Observasi	Sekolah
Jumat	19 Januari 2018	Pretest	Sekolah
Senin	22 Januari 2018	Treatment 1	Sekolah
Selasa	23 Januari 2018	Treatment 2	Sekolah
Rabu	24 Januari 2018	Treatment 3	Sekolah
Kamis	25 Januari 2015	Treatment 4	Sekolah
Jumat	26 Januari 2018	Posttest	Sekolah

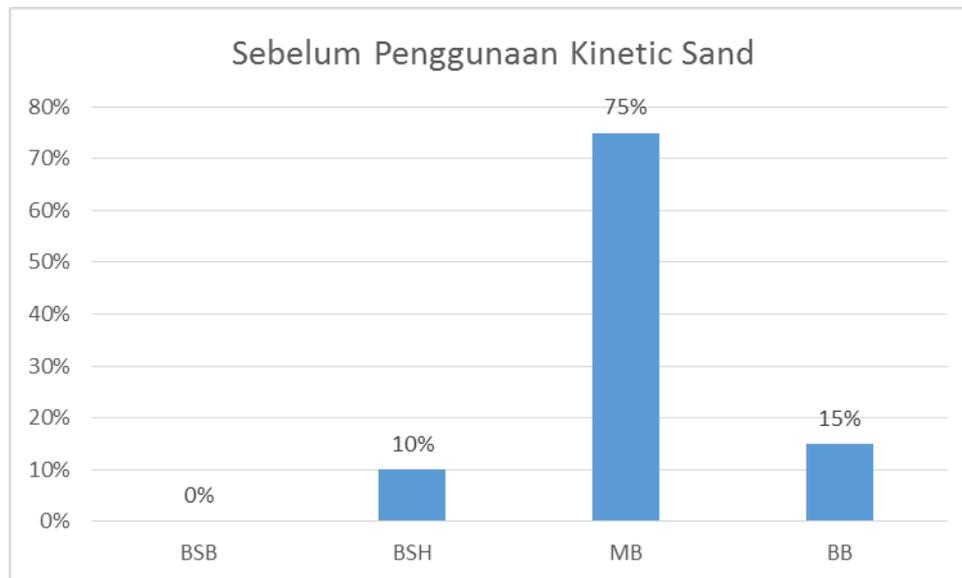
Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas t statistik (*Sig.t*) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikansi (α) = 0,05. Bila nilai $p \leq 0,05$, berarti ada pengaruh signifikan. Bila koefisien yang diperoleh bernilai positif berarti pengaruh positif dan signifikan.

Tabel 4.2 Keterampilan Motorik Halus Anak Sebelum Perlakuan (*PreTest*)

No	Kriteria	Rentang Skor	f	%
1.	BSB	76-100%	0	0
2.	BSH	56-75%	2	10
3.	MB	41-55%	15	75
4.	BB	<40%	3	15
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas maka dapat diketahui bahwa keterampilan motorik halus anak didik sebelum penggunaan *kinetic sand* diperoleh data anak yang berada

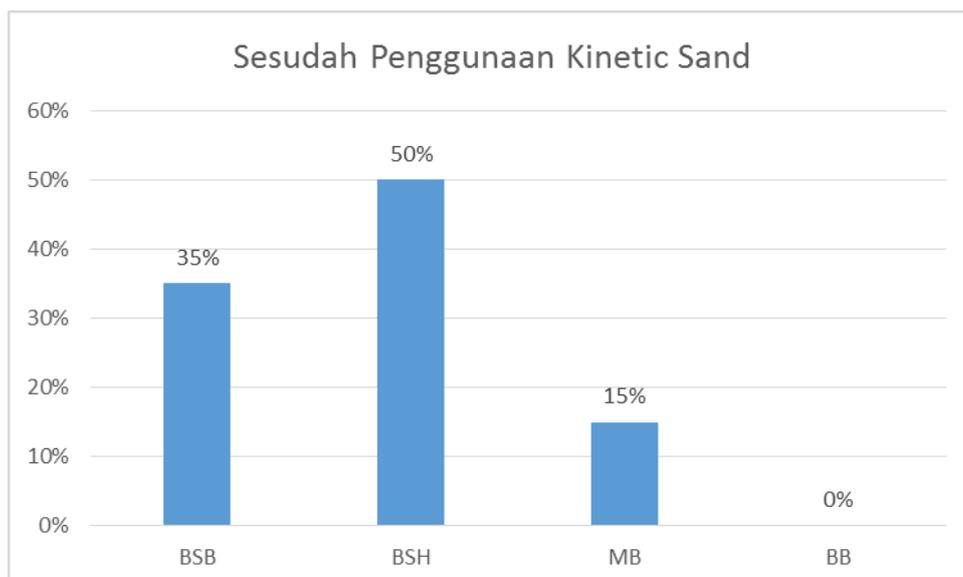
pada kategori BSB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 2 orang anak dengan persentase 10%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 15 orang anak dengan persentase 75%, anak dengan kategori BB sebanyak 3 anak dengan persentase 15%.



Tabel 4.3 Keterampilan Motorik Halus Anak Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	7	35
2.	BSH	56-75%	10	50
3.	MB	41-55%	3	15
4.	BB	<40%	0	0
Jumlah			20	100%

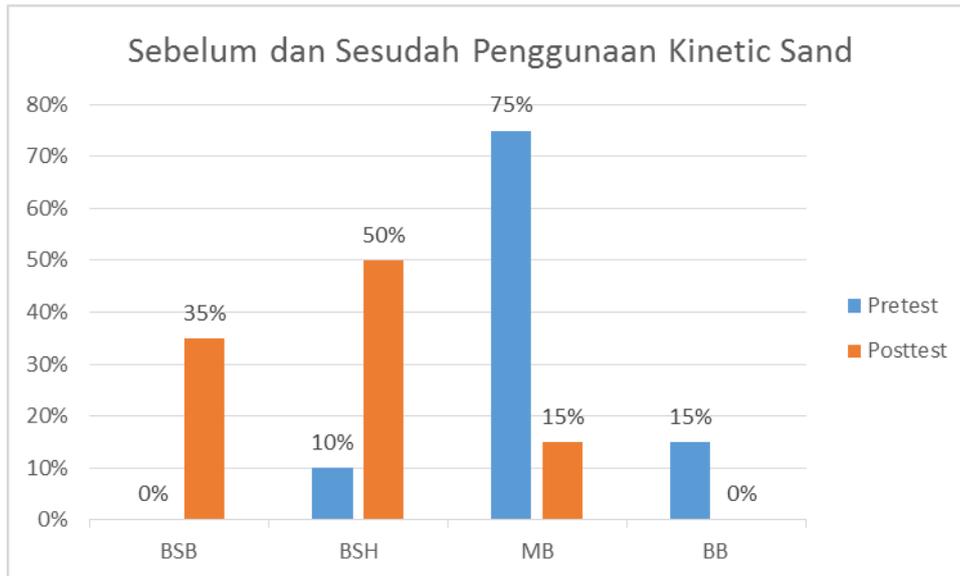
Berdasarkan tabel 4.3 diatas maka dapat diketahui bahwa keterampilan motorik halus anak sesudah diterapkan *Kinetic Sand* diperoleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 7 orang anak dengan persentase 35%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 10 orang anak dengan persentase 50%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 3 orang anak dengan persentase 15%, dan anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%.



Tabel 4.4 Rekapitulasi Keterampilan Motorik Halus Anak Sebelum Dan Sesudah Di Berikan Perlakuan Berupa Permainan *Kinetic Sand*

No	Kriteria	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100%	0	0	7	35
2.	BSH	56-75%	2	10	10	50
3.	MB	41-55%	15	75	3	15
4.	BB	<40%	3	15	0	0
Jumlah			20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel 4.4 perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan *kinetic sand* mengalami peningkatan. Anak yang awalnya berada pada kriteria BSB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, anak yang pada kriteria BSH sebanyak 2 orang anak dengan persentase 10%, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 15 orang anak dengan dengan persentase 75%, anak dengan kriteria BB sebanyak 3 orang anak dengan persentase 15%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 7 orang anak dengan persentase 35%, anak yang berada pada kriteria BSH 10 orang anak dengan persentase 50%, anak yang berada pada kriteria MB 3 orang anak dengan persentase 15%, anak yang berada pada kriteria BB 0 orang anak dengan persentase 0%.



Uji Linearitas

Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *SPPS Windows Ver.17*. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Uji Linearitas

			<i>ANOVA Table</i>				
			<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
sebelum * sesudah	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	109.783	6	18.297	15.683	.000
		<i>Linearity</i>	97.385	1	97.385	83.437	.000
		<i>Deviation from Linearity</i>	12.398	5	2.480	2.125	.127
		<i>Within Groups</i>	15.167	13	1.167		
		<i>Total</i>	124.950	19			

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data keterampilan motorik halus anak didik dengan penggunaan *Kinetic Sand* sebesar 0,000. Artinya adalah nilai ini lebih kecil daripada 0,05 ($0,000 < 0,005$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan *Kinetic Sand* adalah linier.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data manipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini

menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan program SPSS 17. Kolom yang dilihat pada *print-out* ialah kolom *Sig.* jika nilai pada kolom *Sig* > 0,05 maka H_0 diterima.

Test Statistics		
	Sebelum	Sesudah
<i>Chi-Square</i>	9.400 ^a	5.200 ^b
<i>Df</i>	5	6
<i>Asymp. Sig.</i>	.094	.518

Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,094 dan setelah perlakuan 0,518 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogorov-Smirnov* (uji K-S sampel) pada *SPSS 17*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Sebelum	Sesudah
<i>N</i>		20	20
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	10.95	17.25
	<i>Std. Deviation</i>	2.564	2.447
	<i>Absolute</i>	.242	.159
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Positive</i>	.242	.131
	<i>Negative</i>	-.206	-.159
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1.083	.712
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.191	.690

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *sig* pada sebelum perlakuan sebesar 0,191 dan nilai *sig.* pada sesudah perlakuan sebesar 0,690. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *sig.* > 0,05 maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh kegiatan membuat karya seni rupa dalam bentuk dua dimensi. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.* < 0,05. Jika *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika *Sig.* < 0,05 maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Tabel 4.7 Uji Hipotesis

		<i>Paired Samples Test</i>							
		<i>Paired Differences</i>							
Pair	Posttest – Pretest	Mean	Std.	Std.	95%		<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i> (2- tailed)
			Deviation	Error	Mean	Interval of the Difference			
					Lower	Upper			
1		6.300	1.218	.272	6.870	5.730	23.126	19	.000

Berdasarkan tabel 4.7 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar 23.126. Karena nilai (*Sig. 2-tailed*) = 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh permainan *Kinetic Sand* terhadap keterampilan motorik halus anak.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *Spss windows for vesion 17* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 23.126. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 diterima jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05. Sedangkan t_{tabel} (5%) ($df = n-1$, $df = 20 - 1 = 19$) sehingga t_{tabel} 2,093. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $20,419 > 2,093$ maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Kinetic Sand* terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu.

Berdasarkan analisis deskripsi keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu, dilihat pada hasil *pretest* diperoleh jumlah nilai skor secara keseluruhan sebesar 219 dengan rata-rata 36,5. Skor tertinggi terdapat pada indikator 1 dan 3 yaitu “anak mampu memegang media tulis dan mampu mencontoh segitiga, lingkaran, v, t, h” dengan jumlah skor 62. Indikator ini mendapat nilai tertinggi, dikarenakan hampir semua anak dapat memegang media tulis yang diberikan oleh guru. Saat anak diminta untuk memegang media tulis untuk membuat tulisan atau gambar diatas pasir anak sudah mampu melakukannya namun hanya beberapa anak saja yang masih belum bisa menggunakan media tulis diatas pasir, misalnya disaat anak diminta untuk membuat huruf di atas pasir masih belum serapi dan sebagus temannya yang lain.. Kemudian skor terendah terdapat pada indikator “anak mulai menggambar bentuk bagian badan” dengan jumlah skor 32. Indikator ini mendapat nilai terendah karena beberapa anak masih belum bisa

menggambarkan bagian badan diatas pasir misalnya menggambar tangan, hanya beberapa anak saja yang mampu melakukannya.

Berdasarkan analisis pengolahan data dan hasil persentase diatas dapat dijelaskan hasil *pretest* anak usia 4-5 tahun di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah kabupaten Rokan Hulu diperoleh jumlah nilai dengan 219 rata-rata 36,5. Jika dilihat dari perorangan tidak terdapat anak berada pada kriteria BSB, terdapat 2 orang anak atau 10% berada pada kriteria BSH, terdapat 15 orang anak atau 75% berada pada kategori MB, dan terdapat 3 anak atau 15% berada pada kategori BB.

Setelah melaksanakan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan permainan *kinetic sand*. Dari hasil *posttest* diperoleh jumlah nilai skor akhir 345 dengan rata-rata 57,5. Jika dilihat dari perorangan diperoleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 7 orang anak dengan persentase 35%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 10 orang anak dengan persentase 50%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 3 orang anak dengan persentase 15%, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%.

Begitu pentingnya keterampilan motorik halus bagi anak, maka anak harus distimulasi agar dapat terampil dalam mengembangkan kemampuan motorik halus. Belajar mengembangkan motorik halus anak sangat mudah dengan cara menstimulasi dan melatih keterampilan gerakan jari-jemari dan tangan anak, dengan cara memberikan anak sebuah tugas, salah satunya seperti meminta anak membuat berbagai macam bentuk dari pasir menggunakan kedua tangan atau jemari tangan anak dan menggambar atau menulis diatas pasir. Dengan kegiatan ini secara tidak langsung motorik anak pun terlatih secara bertahap.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan setelah diberi perlakuan berupa permainan *kinetic sand*. Uji signifikan perbedaan ini dengan t statistik diperoleh t hitung = 23,126 dengan Sig = 0,000. Karena nilai sig < 0,05 berarti signifikan. Jadi ada perbedaan keterampilan motorik halus anak didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa *Kinetic Sand*. Dimana sesudah perlakuan mempunyai perubahan lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan (*treatment*). Jadi salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak dapat menggunakan *Kinetic Sand*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sumbangan efektif penggunaan *Kinetic Sand* terhadap keterampilan motorik halus anak adalah sebesar 48,28 % dan 51,72% dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan hasil penelitian diatas mengidentifikasi bahwa penggunaan *Kinetic Sand* dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Adapun hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lilik Suryani (2015) bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan melukis dengan menggunakan media pasir warna mampu meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa kegiatan melukis dengan menggunakan media pasir memberi pengaruh sebesar 86,7% terhadap keterampilan motorik halus anak. Artinya terdapat pengaruh kegiatan melukis dengan menggunakan media pasir warna terhadap keterampilan motorik halus anak.

Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Luluk Iffatur Rochma dan Vanda Rezania (2017) yang berjudul “ Penerapan Bermain *Messy Play* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak TK Kelompok A 2017, hal ini dibuktikan adanya peningkatan pada nilai ketuntasan disiklus I dan II. Pada siklus I ketuntasan nilai keseluruhan kelompok A adalah 65% dan pada siklus II

ketuntasan nilai keseluruhan kelompok A adalah 88,1%, hal ini membuktikan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A setelah dilakukan penerapan bermain *messy play*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *kinetic sand* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Risdhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *kinetic sand* terhadap keterampilan motorik halus anak usi 4-5 Tahun di TK Islam Riadhussholihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu, sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan *treatment* berupa penggunaan *kinetic sand*. Hasil penelitian menghasilkan skor gain sebesar 48,28%, menunjukkan bahwa sumbangan efektif penggunaan *kinetic sand* terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun sebesar 48,28% yang dapat diartikan bahwa 51.72% keterampilan motoric halus anak didik dipengaruhi oleh faktor lain.

Rekomendasi

1. Pihak Sekolah
Pihak penyelenggara PAUD atau pihak sekolah memiliki kewajiban untuk merancang strategi pembelajaran berupa kegiatan-kegiatan yang menarik dan mengesankan bagi anak serta yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan bagi anak.
2. Bagi Guru
Sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Bagi Peneliti Lain
Bagi peneliti lainnya carilah dan temukan alternatif media yang baru yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. PT Bumi Aksara. Jakarta

- Ari Wulandari, dkk. 2015. *Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Bahan Alam Dengan Teknik mencetak Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus*. e-Journal Pendidikan Ganesha. Vol 3 No.1. Denpasar
- Bambang Sujiono, Yuliani Nuraini. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks. Jakarta
- Blogger. 2017. *Cara Bermain Pasir Kinetik Ajaib*.(online). <http://cerdasmainananak.blogspot.co.id/2017/04/cara-bermain-pasir-kinetik-ajaib.html> (diakses 28 September 2017)
- Budi Hakim. 2016. *Membuat Sendiri Pasir Kinetik*. (online). www.mainaneduka.com/membuat-sendiri-pasir-kinetik/ (diakses 28 September 2017)
- Christiana Hari Soetjningsih. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Brain Power. 2005. *Permainan Kreatif Pengisi Waktu Luang Untuk Anak Usia 3-6 Tahun*. Erlangga. Jakarta
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengembangan Fisik Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Depdiknas. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014. *Standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Familia Kreativa. 2017. *Membuat Pasir Kinetik*. (online). www.familiakreativa.blogspot.com/2017/02/diy-pasir-kinetik.html (diakses 28 September 2017)
- Herdina Indrijati, dkk. 2016. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta
- Lilik Suryani. 2015. *Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Halus Melalui Kegiatan Melukis Dengan Menggunakan Media Pasir Warna Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Klanderan I Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri*. Universitas Nusantara Kediri. Kediri
- Luluk Iffatur R dan Vanda Rezanía. 2017. *Penerapan Bermain Messy Play Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak TK Kelompok A*. e-journal EDUCHILD. Vol 6. No 1 (Online). (diakses 13 Maret 2018)

- Martinis Yamin. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Gp press. Jakarta
- Nenee Rufaida. 2013. *Penerapan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK Yuniior Surabaya*. FKIP PAUD. Surabaya
- Ratna Wahyu P. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada AUD Melalui Kegiatan Bermain Konstruksi Plastisin Bentuk Huruf Kelompok B RA Taqwal Ilah*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI. Semarang
- Rita Kurnia. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru
- Sahabat Nestle. *Bikin Lukisan Pasir, Ajak Si Kecil Yuk!* (online). <https://www.sahabatnestle.co.id/content/view/bikin-lukisan-pasir-ajak-si-kecil-yuk.html> (diakses 2 Oktober 2017)
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Depdiknas. Jakarta
- Suyadi. 2009. *Buku Pegangan Bimbingan Konseling untuk PAUD*. Diva Press. Yogyakarta
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. PT. Pustaka Insani Madani. Yogyakarta
- Yudha Saputra, Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Yuliani NS. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta.