

Pengembangan Media Sand Painting Untuk Membantu Anak Usia 5-6 Meningkatkan Keterampilan Motoriknya Di Ra Nwdi Korleko **Nurul Wathanni Wasyfa**

Hilmi Nurul¹, Dalety Jelita Hayati²

¹²IAI Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

Email: hilminurul29@gmail.com, daletyjelita@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan mengevaluasi materi pembelajaran melukis pasir sebagai sarana untuk meningkatkan Keterampilan motorik halus anak usia lima sampai enam tahun RA Nurul Wathanni Wasyfa NWDI Korleko. Enam tahap proses pengembangan Perencanaan, pengumpulan data, pembuatan prototipe pertama, melakukan pengujian lapangan awal, merevisi produk, dan melakukan pengujian lapangan utama merupakan versi ringkas dari model Borg & Gall. Para ahli media dan konten memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Sebelas anak berpartisipasi dalam uji lapangan utama, dibandingkan dengan lima anak pada percobaan awal. Media ini layak digunakan, menurut hasil validasi; ahli media memberikan peringkat sangat baik, sementara ahli konten memberikan peringkat baik (dengan sedikit penyesuaian yang disarankan untuk instrumen). Semua peserta memenuhi persyaratan perkembangan sangat baik, menurut pengamatan yang dilakukan selama implementasi. Singkatnya, media melukis pasir yang dihasilkan praktis dan efisien untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik halus anak-anak antara usia lima dan enam tahun.

Kata Kunci: *anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun, keterampilan motorik halus, dan melukis pasir.*

ABSTRACT

The goal of this study is to create and assess sand painting learning materials as a means of improving fine motor skills in kids ages 5 to 6 at RA Nurul Wathanni Wasyfa NWDI Korleko. The six stages of the development process—data collecting, planning, initial prototype creation, preliminary field testing, product modification, and primary field testing—are a condensed version of the Borg & Gall model. Experts in media and content validated the developed product. Eleven youngsters participated in the main field test, compared to five in the original experiment. The media is suitable for usage, according to the validation results; media experts gave it a very excellent rating, while content experts gave it a good rating (with minor adjustments advised for the instruments). All participants satisfied the requirements for very good development, according to observations made throughout implementation. In summary, the created sand painting medium is practical and efficient for promoting the growth of fine motor skills in kids between the ages of five and six.

Keywords: children ages 5–6, fine motor skills, and sand painting.

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak awal merupakan masa kritis bagi perkembangan keterampilan fisik, kognitif, sosioemosional, linguistik, moral, dan kreatif seseorang. Beberapa lembaga mendefinisikan masa kanak-kanak awal sebagai usia 0–6 (hingga 8 tahun). Karena tubuh dan otak anak-anak merespons stimulasi yang tepat dengan sangat baik, tahap ini sering disebut sebagai "masa keemasan". Untuk memberikan stimulasi yang mendorong perkembangan umum anak dan mempersiapkan mereka untuk pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan berikutnya.

Komponen fisik-motorik merupakan salah satu domain utama perkembangan anak yang sangat ditekankan dalam hukum serta literatur pendidikan anak usia dini. Aspek ini mencakup dua kategori utama keterampilan motorik, yaitu keterampilan motorik halus yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil dalam aktivitas seperti menulis, meronce, atau menggunting, serta koordinasi tangan dan mata yang presisi; dan keterampilan motorik kasar yang menggunakan otot-otot besar untuk mendukung aktivitas seperti berjalan, berlari, atau melompat. Kedua jenis keterampilan tersebut menunjukkan integrasi yang erat antara sistem saraf dan otot sebagai dasar pengendalian gerak tubuh secara efektif. Perkembangan optimal dari keterampilan motorik, khususnya motorik halus, memerlukan proses pelatihan yang terencana, stimulasi yang berkesinambungan, serta dukungan dari lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, pemanfaatan media dan alat pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam memfasilitasi pengalaman belajar anak, sehingga dapat mendorong kematangan fungsi koordinasi motorik secara menyeluruh dan meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi tahap perkembangan selanjutnya.

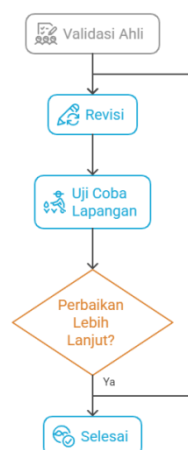
Peneliti menemukan bahwa di TK Umami Adniah NWDI Pancor Sanggeng masih terdapat kekurangan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk menstimulasi perkembangan keterampilan motorik halus anak. Media yang digunakan guru umumnya bersifat konvensional dan sederhana, sehingga belum mampu memberikan rangsangan optimal terhadap kemampuan koordinasi tangan-mata, keterampilan menggambar, maupun pemahaman konsep

bentuk pada anak usia dini. Kondisi tersebut tercermin dari masih banyaknya anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti petunjuk guru ketika menggambar, membuat pola, atau menyusun bentuk-bentuk dasar secara mandiri. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan penggunaan media lukisan pasir sebagai alternatif inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Media ini diyakini dapat memberikan pengalaman belajar multisensorik yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus melatih ketepatan gerakan otot-otot kecil tangan, memperkuat koordinasi visual-motorik, serta meningkatkan kemampuan anak usia lima sampai enam tahun dalam mengontrol gerak halusny melalui aktivitas bermain yang kreatif dan terstruktur.

METODE PENELITIAN

Model Borg & Gall, yang dipecah menjadi enam langkah utama, diadaptasi untuk dimanfaatkan untuk penelitian dan pengembangan (R&D): (1) pengumpulan dan studi data; (2) perencanaan desain media; (3) pembuatan produk awal (prototipe); (4) pengujian lapangan awal; (5) perbaikan sebagai respons terhadap masukan; dan (6) pengujian percontohan. Sebelum produk digunakan pada sampel target, desain uji coba mencakup prosedur validasi yang dilakukan oleh spesialis media dan materi.

Proses Validasi dan Uji Coba Konten



Gambar 1 Desain Uji Coba

Alat penilaian meliputi lembar observasi untuk mengukur perkembangan motorik halus anak saat menggunakan media, serta formulir validasi untuk ahli media dan ahli materi pelajaran. Indikator penilaian ahli materi pelajaran mengevaluasi kapasitas media untuk mendorong pertumbuhan dan pembelajaran emosional, serta kesesuaian konten; indikator ahli media mengevaluasi tampilan, konten, dan fitur media dalam kaitannya dengan kebutuhan audiens yang lebih muda. Analisis data meliputi analisis produk (temuan validasi) dan analisis observasi partisipan (% keberhasilan perkembangan). Sistem penilaian lima poin (baik, cukup, buruk, sangat buruk, baik, sangat baik) digunakan untuk menerjemahkan skor kuantitatif menjadi penilaian kualitatif. Tidak Berkembang (0–25%), Mulai Berkembang (26–50%), Kategorinya adalah Berkembang Sangat Baik (76–100%) dan Berkembang Sesuai Harapan (51%–75%). yang digunakan untuk menentukan keberhasilan sebagai persentase observasi.

Tabel 1: Kisi-kisi Pertanyaan Observasi

No	Indikator Perkembangan Motorik Halus	Nomor Indikator	Total Skor
1	Mampu menggunakan gambar untuk menyampaikan pikiran	1, 2	1
2	Mampu meniru pola atau bentuk	3, 4, 5	1
3	Mampu menggunakan gestur untuk menyampaikan diri secara mendalam	6	1

Analisis produk dan analisis observasi digunakan dalam analisis data penelitian ini. Untuk mengubah informasi kuantitatif menjadi kualitatif, analisis produk dilakukan dengan mengevaluasi lembar validasi spesialis media dan materi menggunakan sistem penilaian lima poin. Kualitas media secara keseluruhan dievaluasi dan skor dikategorikan menggunakan tabel konversi skala lima poin.

Tabel 2: Menggunakan Kategori Nilai Interval Skor Skala Lima Poin untuk Mengonversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Kategori Skor	Interval Nilai (X)	Keterangan
A	$X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik

C	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	Buruk
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	Sangat Buruk

Catatan:

Dengan mengambil $\frac{1}{21}$ dari jumlah skor ideal terendah dan tertinggi, kita dapat menemukan skor ideal rata-rata, atau $\bar{X}_i$.

Selisih antara skor ideal terendah dan maksimum adalah $\frac{1}{61}$, yang merupakan simpangan baku ideal, atau SB_i .

- XXX adalah skor aktual yang diperoleh.

Rumus berikut digunakan untuk menentukan persentase pencapaian siswa untuk analisis data observasi selama penelitian:

$$NP = RSM \times 100\% \quad NP \text{ sama dengan } SMR \times 100\% \quad \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor maksimum optimal adalah SMSM, sedangkan skor mentah siswa adalah RRR.

NP adalah persentase skor yang diprediksi atau dicapai.

Paragraf ini menunjukkan bagaimana data observasi diolah menjadi persentase untuk membantu menganalisis pencapaian siswa sehubungan dengan skor ideal yang telah ditentukan.

Tabel 3: Kategori Penilaian Persentase

No	Kategori Penilaian	Rentang Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	0% – 25%
2	MB (Perkembangan Awal)	26% – 50%
3	BSH (Perkembangan yang Diharapkan)	51% – 75%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76% – 100%

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk memetakan kebutuhan dan materi yang relevan, kerja lapangan dan tinjauan pustaka merupakan langkah awal dalam proses pengembangan. Setelah itu, RPPH atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sudah siap. Sebelum validasi, prototipe lukisan pasir dibuat, dan instrumen validasi serta lembar observasi dibuat.

Berdasarkan konversi yang digunakan, hasil validasi ahli media menunjukkan skor aktual yang menempatkan produk dalam kategori "Sangat Baik". Konten dinilai dari "Baik" hingga "Sangat Baik" oleh validasi ahli materi, dengan saran untuk sedikit penyempurnaan instrumen dan perubahan pada rubrik penilaian.

Sebelas anak berpartisipasi dalam uji coba lapangan primer. Sebanyak 192 observasi dilakukan selama delapan hari; persentase pencapaian rata-rata adalah 87%, yang menyebabkan data diklasifikasikan sebagai "Berkembang Sangat Baik." Berdasarkan indikasi yang diamati, pertumbuhan setiap anak sangat baik secara individual (misalnya, kemampuan Sketsa berbasis konsep, replikasi bentuk, dan ekspresi diri melalui gambar). Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa, di lingkungan sekolah yang diteliti, melukis dengan pasir merupakan metode yang berguna untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak antara usia lima dan enam tahun.

Tabel 4: Hasil Analisis Pakar Media Menggunakan Tabel :Konversi Skala Lima Poin Data Kuantitatif ke Kualitatif

Kategori Skor	Interval Nilai (X)	Keterangan
A	$X > 33,54$	Sangat Baik
B	$27,18 < X \leq 33,54$	Baik
C	$20,82 < X \leq 27,18$	Cukup
D	$14,46 < X \leq 20,82$	Cukup
E	$X \leq 14,46$	Sangat Buruk

Tabel di atas menunjukkan dengan jelas bahwa media lukis pasir termasuk dalam kategori "Sangat Baik." Skor sebenarnya 32 digunakan untuk menentukan kategori ini yang ditemukan selama pemeriksaan rentang nilai X yang lebih besar dari 33,54. Media lukis pasir ini dinyatakan layak digunakan dalam pengumpulan data.

Tabel 5: Hasil Analisis Subjek Ahli Menggunakan Tabel: Konversi Skala Lima Poin Data Kuantitatif ke Kualitatif

Kategori Skor	Interval Nilai (X)	Keterangan
A	$X > 29,28$	Sangat Baik
B	$23,76 < X \leq 29,28$	Baik
C	$18,24 < X \leq 23,76$	Cukup
D	$11,46 < X \leq 17,82$	Sangat Tidak Baik
E	$X \leq 12,76$	Sangat Buruk

Media lukis pasir diklasifikasikan sebagai "Sangat Baik" pada tabel di atas. Kelompok ini ditetapkan berdasarkan skor aktual 33 dari analisis rentang nilai $X > 29,28$. Media lukis pasir dinilai sesuai untuk pengumpulan data dengan penyesuaian berikut: Alat: Rubrik evaluasi editorial.

Data berikut mengenai perkembangan emosional anak-anak dikumpulkan menggunakan lembar observasi media lukis pasir:

Tabel 6: Persentase Hasil Rata-rata

No	Nama	Jumlah Anak	Persentase Kemampuan yang Dicapai	Hasil yang Diharapkan
1	ARR	18	90%	√
2	MSM	16	80%	√
3	SM	16	80%	√
4	JP	19	95%	√
5	AAM	18	90%	√
6	WF	19	95%	√
7	HS	17	85%	√
8	AA	16	80%	

Produk media lukis pasir akhir memenuhi sejumlah standar kelayakan, seperti aman dan sesuai untuk digunakan, memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran, dan memiliki tampilan menarik yang ideal untuk anak usia dini. Meskipun beberapa bagian dari penilaian materi masih memerlukan sedikit penyesuaian (seperti pengembangan rubrik), secara keseluruhan, hasil validasi dan observasi lapangan menunjukkan nilai media ini. Tingkat keberhasilan 87% menunjukkan bahwa kombinasi desain media dan implementasi pembelajaran berhasil membantu keterampilan motorik halus siswa dalam waktu pengujian yang relatif singkat.

Dokumentasi 15. Hasil Kegiatan Penelitian Dokumentasi

 Membuat sketsa segala sesuatu di sekitar Anda berdasarkan pikiran Anda	 Menggambar buah kesukaannya secara mandiri
 meniru bentuk buah-buahan, seperti mangga, jeruk, dan apel.	 Buat sketsa tiga bentuk sayuran dari media.
 Gunakan latihan menggambar yang rumit untuk mengekspresikan diri Anda dengan membuat tiga ekspresi berbeda.	 proses pengelompokan buah berdasarkan kategori dan penempatannya pada kantong yang ditentukan.

KESIMPULAN

Anak-anak berusia antara lima dan enam tahun dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media lukis pasir yang dihasilkan sebagai alat bantu pengajaran untuk membantu mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Berdasarkan uji lapangan dan validasi oleh para ahli media dan material, media ini efisien, menarik, dan cocok digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, R., & Wembrayarli, W. (2013). *Menggunakan lukisan pasir untuk menumbuhkan kreativitas* [Tesis, Universitas Bengkulu].
- Dimyanti, J. K. (2013). *Metode pendidikan dalam pendidikan anak usia dini*. Kencana.
- Eko, P. W. (2017). *Penilaian inisiatif pendidikan: Perpustakaan untuk siswa di Yogyakarta*. Perpustakaan Yogyakarta.
- Hasan, H., dkk. (2021). *Media untuk pendidikan*. Prenada Media.
- Maemunawati, M., & Alif, A. (2020). *Peran orang tua, guru, media, dan metodologi dalam pendidikan*. 3M Media.
- Mardiana, M., Wardhani, D., & Kusumawardani, A. (2017). Meningkatkan keterampilan motorik halus melalui lukisan pasir. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Anak Usia Dini*, 4(2), 115–123.
- Ropikoh, A., dkk. (2021). Media pasir untuk pengembangan keterampilan menulis anak usia dini. *Anak Usia Dini: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 45–53.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukatin, S., dkk. (2020). *Analisis perkembangan emosional anak usia dini*. Zaman Keemasan.
- Syifauzakia, S., Ariyanto, A., & Aslina, A. (2021). *Yayasan pendidikan anak usia dini*. Literasi Nusantara.
- Yuliani, S. (2020). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 67–74.
- Nurhidayati, L. (2022). Pengaruh kegiatan bermain pasir terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 11(1), 88–96.

- Fitriani, D., & Suryana, D. (2021). Implementasi media kreatif berbasis pasir dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 934–945.
- Hapsari, I. (2023). Peran guru dalam memfasilitasi kreativitas melalui kegiatan bermain sensorik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 5(1), 13–22.
- Rahmawati, R., & Lestari, R. (2022). Media pembelajaran inovatif dalam PAUD: Studi penggunaan pasir warna. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 201–210.

