

EDUCHILD

Jurnal: Pendidikan, Sosial dan Budaya

Dewan Pembina	:	M. Nur Mustafa Devi Risma
Pemimpin Redaksi	:	Daviq Chairilisyah
Sekretaris Redaksi	:	Enda Puspitasari
Redaktur Pelaksana	:	Nurlita Febrialismanto Hukmi Defni
Dewan Redaksi	:	Ria Novianti Daviq Chairilisyah Rita Kurnia Wilson Wusono Indarto Zulkifli N Ahmad Zain Samoto
Penyunting Pelaksana	:	Ilga Maria Nia Wulan Febriyanti AS Ade Tursina

Alamat Redaksi:
Prodi PG PAUD FKIP UNRI
Kampus Bina Widya Simpang Baru - Pekanbaru - Riau
Email : educhild.journal@gmail.com

Penerbit:
Prodi PG PAUD FKIP UNRI

Jurnal Educhild menerima kontribusi tulisan yang berkaitan dengan studi-studi Pendidikan, Sosial dan Budaya baik berupa artikel, laporan penelitian maupun tinjauan buku.

EDUCHILD

Jurnal: Pendidikan, Sosial dan Budaya

ANALISIS KEMUNCULAN SIKAP ILMIAHPADA RUBRIK PENILAIAN SIKAP SUBTEMA MACAM-MACAM SUMBER ENERGI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR Tursinawati	1-8
PENGARUH METODE BER CERITA DENGAN GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN PRABACA (Studi Eksperimen di Kober Al Haqqul Yaqin, Samarinda-Kaltim Tahun 2017) Malpaleni Satriana	9-17
ANALISIS MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK KECAMATAN BANGKINANG KABUPATEN KAMPAR Febrialismanto	18-24
PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACAKAN PUISI SISWA KELAS X.1 SMA NEGERI 3 KAMPARDENGAN MODEL SANGGAR SASTRA Hidayatun Nur	25-34
PENERAPAN BERMAIN <i>MESSY PLAY</i> DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TK KELOMPOK A Luluk Iffatur Rocmah dan Vanda Rezanía	35-41
PENGARUH PEMBERIAN KOMENTAR PADA ULANGAN HARIAN SISWA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA Misrawati	42-47
PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TYPE JIGSAW IV UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD SIDOMULYO KECAMATAN MARPOYAN DAMAI KOTA PEKANBARU Mailinda	48-54
PENGARUH PEMBERIAN PEMBELAJARAN SISTEM KONTRAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR FISIKA SISWA Ramlah	55-60
PENGARUH POLA ASUH DAN <i>BULLYING</i> TERHADAP HARGA DIRI (<i>SELF ESTEEM</i>) PADA ANAK KELOMPOK B TK DI KOTA PEKANBARU TAHUN 2016 Ilga Maria, Ria Novianti	61-69
ANALISIS FAKTOR KETRAMPILAN KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH TAMAN KANAK-KANAK (PENDIDIKAN ANAK USIA DINI) YANG BELUM BERAKREDITASI DI KOTA PEKANBARU Wusono Indarto	70-78

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk menerbitkan jurnal EDUCHILD Volume 6 Nomor 1 Prodi PG PAUD FKIP Universitas Riau. Salawat serta salam dihaturkan ke Nabi Muhammad SAW yang menuntun manusia menjadi manusia pembelajar dan peneliti untuk kemajuan kehidupan.

Pada Jurnal Volume 6 Nomor 1 ini, jurnal EDUCHILD memuat artikel dari beberapa penulis dari Universitas Riau dan Luar Universitas Riau yang memuat isi tentang pendidikan yang mencakup bahasan tentang guru, mahasiswa, dan peserta didik yang berada di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar. Dengan terbitnya jurnal ini diharapkan akan memberikan masukan dan wawasan bagi pembaca tentang dunia pendidikan.

Terakhir, terima kasih diucapkan untuk para penulis yang telah sudi memberikan sumbangan tulisan yang diterbitkan pada jurnal EDUCHILD kali ini. Selanjutnya kritik dan saran juga tim redaksi tunggu untuk perbaikan jurnal EDUCHILD dimasa yang akan datang.

Pekanbaru, Februari 2017

Pemimpin Redaksi

PENERAPAN BERMAIN *MESSY PLAY* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TK KELOMPOK A

Luluk Iffatur Rocmah dan Vanda Rezania

Prodi PG PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: luluk.iffatur@umsida.ac.id dan lunk_vanda@yahoo.co.id

ABSTRAK

Salah satu aspek kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya, membantu mendapatkan penerimaan sosial, dan dapat menimbulkan rasa percaya diri pada anak. Kemampuan motorik halus dapat ditingkatkan melalui bermain *messy play*. *Messy Play* merupakan jenis permainan yang merangsang sensor motorik halus dan kasar. Permainan ini dilakukan anak baik di alam terbuka maupun di dalam ruangan dan membuat tubuh anak menjadi kotor, sehingga dikatakan dengan bermain *messy play*. Selain tubuh anak aktif, anak juga akan belajar mengkoordinasikan panca inderanya melalui sentuhan, bau, rasa, pendengaran, dan penglihatan. Tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan penerapan bermain *messy play* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak Kelompok A, (2) Mendeskripsikan hasil penerapan bermain *messy play* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak Kelompok A. Sedangkan luaran yang ditargetkan dalam penelitian ini adalah tersedianya perangkat pembelajaran dengan penerapan bermain *Messy Play* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak TK kelompok A. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui 4 tahapan dalam setiap siklusnya. Adapun tahapan tersebut adalah: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalibader dengan 2 siklus. Siklus I dilakukan empat kali pertemuan, jika dalam siklus I belum berhasil, maka dilakukan siklus II dengan tiga kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, lembar asesmen, wawancara dan dokumentasi. Hasil penerapan bermain *messy play* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah Kalibader. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan pada nilai ketuntasan di siklus I dan siklus 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*.

Kata kunci: Kemampuan Motorik halus, Bermain Messy Play

ABSTRACT

One important aspect is the ability to be developed in early childhood is the fine motor skills of children. Fine motor skills help children to gain independence, helping gain social acceptance, and can lead to self-confidence in children. Fine motor skills can be improved through playing messy play. Messy Play is the kind of game that stimulates fine and gross motor sensor. These games do children both outdoors and indoors and make a child's body becomes dirty, so it is said to play messy play. In addition to the active child's body, the child will also learn to coordinate the senses through touch, smell, taste, hearing, and vision. The purpose of this research are (1) describe the application of messy play play in improving the fine motor skills of children Group A, (2) Describe the results of the application of messy play play in improving the fine motor skills of children Group A. While the outcomes targeted in this study is the availability of the device learning to play Messy play application to improve fine motor skills in children kindergarten group A. The method used in this study is a classroom action research (PTK) is done through 4 stages in each cycle. The stages are: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. This research was conducted in kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal Kalibader with 2 cycles. Cycle I conducted four meetings, if the first cycle is not successful, then do the second cycle with three meetings. Data collection technique used observation, assessment sheets, interviews and documentation. The result of the application of messy play playing can improve fine motor skills of children in group A in kindergarten Aisyiyah Kalibader. This is evidenced an increase in the value of thoroughness in the first cycle and the second cycle. In the first cycle thoroughness of the overall value of group A was 65%, and the second cycle thoroughness of the overall value of group A was 88.1%. This proves the existence of an increase in the fine motor skills of children in group A after the application of messy play play.

Keywords: Ability of fine motor skills, Messy Play

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada usia emas (*Golden Age*), karena pada masa usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk pengembangan potensi dalam mengembangkan aspek perkembangannya, yang meliputi pengembangan pembiasaan, bahasa, kognitif, motorik dan seni. Oleh sebab itu, agar pertumbuhan dan perkembangan potensi anak berlangsung dengan optimal, maka dibutuhkan kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Salah satu aspek kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya, membantu mendapatkan penerimaan sosial, dan dapat menimbulkan rasa percaya diri pada anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudono (2007) bahwa salah satu alasan penting untuk mengembangkan motorik halus anak adalah untuk mengembangkan kemandirian dan konsep diri anak.

Gerakan motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Hal ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk menyelesaikannya seperti kegiatan mewarnai, menjahit, menyisir, mengancing baju, menulis, menganyam dan lain sebagainya. Sudono (2007) mengungkapkan pengertian motorik halus ada tiga yaitu: (1) gerakan motorik halus meliputi gerakan otot tangan dan jari dengan mata, (2) motorik halus disebut sebagai *Finger Coordination*, yang merupakan hasil latihan dan belajar tanpa mengenyampingkan adanya proses kematangan, (3) motorik halus didefinisikan sebagai gerakan yang melibatkan sebagian otot tubuh yang tidak memerlukan tenaga, tetapi memerlukan koordinasi antara tangan dan mata.

Senada dengan hal tersebut, Hurlock (1978) juga mengemukakan bahwa berkembangnya motorik halus dapat dilihat dari meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau rinci (*detail*). Sedangkan menurut Lerner (dalam Agung Triharso, 2013) motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan.

Dari pendapat Sudono dan Lerner di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus merupakan kemampuan seseorang dalam mengkoordinasikan gerak tubuh yang melibatkan sebagian otot-otot kecil yang tidak memerlukan tenaga dalam penyelesaiannya, akan tetapi

memerlukan koordinasi antara mata dan tangan. Perkembangan gerakan motorik halus anak yang berada pada usia taman kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus, dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu obyek dengan menggunakan jari-jari tangan, khususnya ibu jari dan jari telunjuk, sehingga anak terampil mengkoordinasikan antara mata dan tangannya. Misalnya, anak memegang benda dengan benar, menulis cepat dan rapi, terampil menggunting, melipat, mewarnai, mengambil benda-benda kecil, meronce, dan memotong. Kemampuan ini disebut dengan menggenggam (*Grasping*). Kemampuan menggenggam pada anak meliputi *palmer grasping* dan *pincer grasping* (Wiyani:2013). *Palmer grasping* adalah anak menggenggam suatu benda dengan menggunakan telapak tangan. Biasanya anak yang berusia di bawah 1,5 tahun lebih cenderung menggunakan genggam ini. Sedangkan *pincer grasping* adalah anak memegang dengan menggunakan jari-jari

tangannya.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus adalah ketrampilan dalam mengkoordinasikan gerakan otot-otot kecil (otot tangan dan jari) yang digunakan untuk melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Hal ini meliputi kemampuan tangan dalam memegang, menggenggam, menjimpit dan membentuk.

Berdasarkan hasil observasi di TK Aisyiyah Kalibader diketahui bahwa 70% anak kelompok A masih kesulitan dalam mengkoordinasikan motorik halus. Anak-anak sudah mampu memegang sebuah benda menggunakan semua jari tangannya. Namun, sebagian besar anak-anak masih belum mampu menggunakan beberapa jari tangannya seperti mengancingkan baju, membuka dan menutup resleting, memegang pensil dengan benar. Mereka masih menggunakan semua jarinya dan bukan beberapa jari terutama ibu jari dan jari telunjuk. Dengan demikian kemampuan motorik halus anak-anak masih belum maksimal dan perlu ditingkatkan.

Kemampuan motorik halus dapat ditingkatkan melalui bermain *messy play*. *Messy Play* merupakan jenis permainan yang merangsang sensor motorik halus dan kasar. Kata *messy* berasal dari bahasa Inggris yang berarti kotor atau berantakan. Bermain *messy play* berarti bermain permainan yang membuat anak menjadi kotor. Namun kegiatan bermain *messy play* ini tidak hanya membuat anak menjadi kotor saja,

melainkan mendorong anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai bahan dan alat, anak juga akan belajar mengkoordinasikan panca inderanya melalui sentuhan, bau, rasa, pendengaran, dan penglihatan.

Sebagaimana yang dijelaskan pada artikel ibu dan aku bahwa *Messy play* adalah jenis permainan yang merangsang sensor motorik halus dan motorik kasar. Selain tubuh aktif, anak juga akan belajar mengkoordinasikan panca inderanya melalui sentuhan, pendengaran, penglihatan, membau, dan merasa (<http://ibudanaku.com>).

Hal ini dikuatkan juga dengan tulisan yang ditulis oleh Rocmah dalam jurnal pedagogia bahwa bermain *messy play* dengan menggunakan media menggambar dengan tangan, kotor-kotoran dan basah-basahan memberi kesempatan pada anak untuk bereksperimen, sehingga anak dapat mengembangkan diri dan mengasah motorik halus nya. Bermain *messy play* memberikan kesempatan yang lebih besar pada anak mengasah panca indera. Menyiapkan kebutuhan seperti menggambar dengan tangan, kotor-kotoran dan basah-basahan, memberikan kesempatan yang bagus untuk dapat bereksperimen dengan tekstur dan benda yang berbeda. Bermain *messy play* secara tidak langsung juga dapat mengasah motorik halus anak. Semakin banyak anak bermain dengan beragam bahan dan mempunyai tekstur yang berbeda, maka motorik halus anak akan semakin terasah.

Dengan demikian peneliti mempunyai ide untuk mengangkat permasalahan tersebut untuk dilakukan penelitian tentang Penerapan Bermain *Messy Play* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classrom Action Research*) yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui tahapan siklus. Siklus I dilakukan empat kali pertemuan dan siklus II dilakukan dengan tiga kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalibader. Peneliti mengambil lokasi ini, karena di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalibader memiliki permasalahan pada kemampuan motorik halus anak khususnya kelompok A.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, lembar asesmen, wawancara dan dokumentasi. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi penerapan bermain *messy play* dan aktivitas anak kelompok A. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Sedangkan Data kuantitatif untuk mengetahui ketercapaian penerapan bermain *messy play* dalam meningkatkan motorik halus anak kelompok A dianalisis dengan cara membandingkan hasil antara pra siklus, siklus I dan siklus II dengan menggunakan presentase pada lembar asesmen. Presentase dilakukan untuk mengukur kemampuan motorik halus anak, berikut ini target keberhasilan dalam penelitian:

- 1) Apabila hasil presentase nilai ketuntasan keseluruhan menunjukkan 75% - 100%, maka penerapan bermain *messy play* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dinyatakan berhasil.
- 2) Apabila hasil presentasi nilai ketuntasan keseluruhan menunjukkan kurang dari 75% sampai 40%, maka penerapan bermain *messy play* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dinyatakan kurang berhasil.
- 3) Apabila hasil presentasi nilai ketuntasan keseluruhan menunjukkan kurang dari 40% sampai 0%, maka penerapan bermain *messy play* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dinyatakan tidak berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran bermain *messy play* yang diterapkan dalam meningkatkan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah Kalibader pada siklus I berupa mewarnai gambar buah apel dengan cara mencap menggunakan media wortel, membentuk macam-macam buah dari plastisin, mewarnai gambar buah pisang dengan sikat gigi, dan melukis gambar buah pisang menggunakan jari (*fingerpainting*).

Berdasarkan hasil penerapan dan hasil pengamatan pada siklus I melalui lembar asesmen diperoleh bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok A sudah berkembang dengan baik, namun masih membutuhkan bantuan dari guru. Hasil presentase pada setiap indikator kemampuan motorik halus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.
Prosentase Indikator Kemampuan Motorik Halus Siklus I

Nilai	Indikator Kemampuan Motorik Halus			
	Mampu memegang benda yang kecil	Mampu membentuk benda	Mampu menggenggam benda dengan telapak tangan	Mampu menjimpit benda dengan jari tangan
1= Belum berkembang				10%
2= Mulai Berkembang	40 %	40%	20%	40%
3= Berkembang Baik	60 %	60%	80%	50%
4= Berkembang Sangat Baik				
Jumlah	100%	100%	100%	100%

Pada masing-masing indikator nilai perolehan tertinggi terdapat pada nilai 3 yaitu berkembang baik. Dari jumlah keseluruhan anak kelompok A yang berjumlah 10 anak, pada indikator “mampu memegang benda yang kecil” dan indikator “mampu membentuk benda” terdapat 60% anak yang mendapatkan nilai 3 (berkembang baik).

Indikator “mampu memegang benda dengan telapak tangan” terdapat 80% anak yang mendapatkan nilai 3 (berkembang baik). Begitu juga pada indikator “mampu menjimpit benda dengan jari tangan” terdapat 50% anak yang mendapatkan nilai 3 (berkembang baik).

Adapun perolehan nilai anak setiap individu pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 2.
Nilai Individu pada Siklus I

No	Indikator Motorik Halus						Jumlah nilai	Ketuntasan nilai individu
	Nama siswa	Mampu memegang benda yang kecil	Mampu membentuk benda	Mampu memegang benda dengan telapak tangan	Mampu menjimpit benda dengan jari tangan			
1	Yy	3	3	3	3	12	75%	
2	Rr	3	2	3	2	10	62,5%	
3	Tt	2	2	2	1	7	43,75%	
4	Ww	3	2	3	3	11	68,75%	
5	Kk	3	3	3	3	12	75%	
6	Pp	3	3	3	3	12	75%	
7	Bb	2	2	2	2	8	50%	
8	Mm	3	3	3	3	12	75%	
9	Ss	2	3	3	2	10	62,5%	
10	Gg	2	3	3	2	10	62,5%	
Ketuntasan Nilai Keseluruhan							65%	

Keterangan

- (1) Belum Berkembang
- (2) Mulai Berkembang
- (3) Berkembang Baik
- (4) Berkembang Sangat baik

Berdasarkan indikator penilaian kemampuan motorik halus anak pada siklus 1 di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan nilai keseluruhan anak kelompok A yaitu 65%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan bermain *messy play* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A pada siklus 1 masih kurang berhasil, mengingat target keberhasilan penelitian ini adalah 75% - 100% . Dengan nilai ketuntasan keseluruhan sebesar 65%, menunjukkan bahwa masih terdapat 35% anak yang belum mampu mencapai target keberhasilan. Hal ini disebabkan anak-anak belum terbiasa dengan kegiatan bermain *messy play* dan kemampuan motorik halus anak akan berkembang dengan baik jika sering diasah dengan permainan-permainan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan serta merencanakan untuk melakukan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II.

Pada siklus II, peneliti menggunakan media clay sebagai ganti plastisin. Dimana anak-anak dilibatkan mulai dari proses pembuatan clay hingga anak-anak diminta untuk membentuk clay menjadi berbagai bentuk bunga. Selain itu, peneliti juga merancang kegiatan *fingerpainting* dan kolase untuk mengasah kemampuan motorik halus anak. Peneliti berharap dengan terlibatnya anak-anak dalam proses pembuatan clay, kegiatan kolase dan *fingerpainting*, motorik halus anak semakin meningkat, karena anak-anak terbiasa dengan kegiatan meremas, memegang, menjimpit dan membentuk.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II melalui lembar asesmen diperoleh bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok A sudah berkembang sangat baik. Hal ini bisa dilihat pada hasil prosentase pada setiap indikator kemampuan motorik halus pada tabel berikut:

Tabel 3.
Prosentase Indikator Kemampuan Motorik Halus Siklus II

Nilai	Indikator Kemampuan Motorik Halus			
	Mampu memegang benda yang kecil	Mampu membentuk benda	Mampu menggenggam benda dengan telapak tangan	Mampu menjimpit benda dengan jari tangan
1= Belum berkembang				
2= Mulai Berkembang	20 %	10%		10 %
3= Berkembang Baik	40 %	40%	30%	30 %
4= Berkembang Sangat Baik	40 %	50 %	70 %	60 %
Jumlah	100%	100%	100%	100%

Pada masing-masing indikator nilai perolehan tertinggi terdapat pada nilai 4 yaitu berkembang sangat baik. Dari jumlah keseluruhan anak kelompok A yang berjumlah 10 anak, pada indikator “mampu memegang benda yang kecil” terdapat 40% anak yang mendapatkan nilai 4 (berkembang sangat baik) dan 40% anak mendapatkan nilai 3 (berkembang baik). Indikator “mampu membentuk benda” terdapat 50% anak yang mendapatkan nilai 4 (berkembang sangat baik). Indikator “mampu

memegang benda dengan telapak tangan” terdapat 70% anak yang mendapatkan nilai 4 (berkembang sangat baik). Begitu juga pada indikator “mampu menjimpit benda dengan jari tangan” terdapat 60% anak yang mendapatkan nilai 4 (berkembang sangat baik).

Adapun perolehan nilai anak setiap individu pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.
Nilai Individu pada Siklus II

No	Indikator Motorik Halus						Ketuntasan nilai individu
	Nama siswa	Mampu memegang benda yang kecil	Mampu membentuk benda	Mampu memegang benda dengan telapak tangan	Mampu menjimpit benda dengan jari tangan	Jumlah nilai	
1	Yy	4	4	4	4	16	100 %
2	Rr	4	3	4	3	14	87,5 %
3	Tt	2	3	3	2	10	62,5 %
4	Ww	3	3	4	4	14	87,5 %
5	Kk	3	4	4	4	15	93,75 %
6	Pp	4	4	4	4	16	100 %
7	Bb	3	2	3	3	14	87,5 %
8	Mm	4	4	4	4	16	100 %
9	Ss	3	3	4	3	13	81,25 %
10	Gg	2	4	3	4	13	81,25 %
Ketuntasan Nilai Keseluruhan							88,1 %

Keterangan

- (1) Belum Berkembang
- (2) Mulai Berkembang
- (3) Berkembang Baik
- (4) Berkembang Sangat baik

Berdasarkan indikator penilaian kemampuan motorik halus anak pada siklus II di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan nilai keseluruhan anak kelompok A yaitu 88,1%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan bermain *messy play* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A pada siklus I sudah berhasil, mengingat target keberhasilan penelitian ini adalah 75% - 100%. Dengan nilai ketuntasan keseluruhan sebesar 88,1%, menunjukkan bahwa hanya terdapat 11,9 % anak yang belum mampu mencapai target keberhasilan. Hal ini disebabkan anak-anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan bermain *messy play*. Keterampilan motorik halus anak mulai terasah terutama pada kegiatan memegang, menggenggam, menjimpit, dan membentuk. Di samping itu juga karena guru kelas mendampingi anak didiknya dan memberikan contoh dan arahan yang lebih dimengerti oleh anak dalam melakukan kegiatan bermain *messy play*, sehingga anak-anak lebih paham dan kemampuan motorik halus anak terasah dan meningkat dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan bermain *messy play* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah Kalibader dapat dilakukan dengan memberi kegiatan mewarnai gambar dengan berbagai media seperti sikat gigi, mencap, fingerpainting, kolase, dan membentuk plastisin atau clay. Anak-anak dibiasakan dengan kegiatan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Dengan bermain *messy play* tidak hanya menjadikan anak-anak menjadi kotor saja, akan tetapi anak didorong untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai bahan dan alat, sehingga anak belajar mengkoordinasikan panca inderanya terutama koordinasi mata dan tangan.
2. Hasil penerapan bermain *messy play* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah Kalibader. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan pada nilai ketuntasan di siklus I dan siklus 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*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak* (jilid 2 edisi ke enam). Jakarta:Erlangga
- Rocmah, Luluk Iffatur. 2016. Peningkatan Kecerdasan Naturalis melalui Bermain Messy Play terhadap Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pedagogia. UMS. Vol.5, No.1, 47-56*
- Sudono, Anggani. 2007. *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Grasindo
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta:ANDI
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *BinaKarakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media [http:// ibudanaku.com](http://ibudanaku.com)