

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI METODE DEMONSTRASI DENGAN MEDIA BERMAIN PASIR

Hilyatut Thohiroh ✉, RA Assyafi'iyah Talun Kayen
Hesty Romi Selviani, ✉ RA Assyafi'iyah Talun Kayen

✉ hilyatutthohiroh87@gmail.com

Abstract: Latar belakang dari perbaikan ini adalah berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa kemampuan anak dalam aspek motorik halus anak kelompok A RA Assyafi'iyah Talun Kayen Pati tahun 2020 masih rendah. Hal ini dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat, dan pemanfaatan media pembelajaran dan permainan yang digunakan guru kurang menarik dan belum menumbuhkan motivasi anak dalam belajar. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi hal tersebut yaitu menggunakan metode demonstrasi dan media bermain pasir yang dikembangkan kedalam berbagai permainan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Tujuan dari perbaikan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode demonstrasi dengan media bermain pasir pada anak kelompok A RA Assyafi'iyah Talun Kayen Pati tahun 2020. Subjek perbaikan ini adalah anak kelompok A di RA Assyafi'iyah yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Lokasi perbaikan di RA Assyafi'iyah Desa Talun Kecamatan Kayen Kabupaten Pati. Jenis perbaikan yang digunakan yaitu melalui kegiatan simulasi perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi dengan media bermain pasir untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak yang terdiri dari empat tahapan yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Perbaikan ini dilakukan melalui 2 siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Hasil perbaikan menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak melalui metode demonstrasi dengan media bermain pasir menunjukkan peningkatan. Hal ini terbukti dari hasil kegiatan simulasi perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan selama 2 tahap yang meliputi Siklus I dan Siklus II. Dari hasil perbaikan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode demonstrasi dengan media bermain pasir dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A RA Assyafi'iyah Talun Kayen Pati tahun 2020.

Keywords: Kemampuan motorik halus, metode demonstrasi, media bermain pasir.

INTRODUCTION

Setiap orang menyadari bahwa pada hakikatnya anak adalah amanat dari Tuhan Yang Maha Esa yang dipercayakan pada dirinya. Untuk menjaga amanat itu setiap orang tua wajib mengasuh dan mendidik anak-anaknya dengan baik dan benar agar mereka menjadi generasi yang berakhlak mulia, generasi penerus yang dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa serta menjunjung tinggi nilai agama.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD terdiri dari TPA, KB, RA atau TK, dan SPS. Anak umur 2-3 tahun masuk dalam pendidikan TPA (Taman Penitipan Anak), anak-anak usia 3-4 tahun masuk dalam pendidikan Kelompok Bermain (KB), anak usia 4-6 tahun masuk dalam pendidikan TK (Taman Kanak-kanak) atau RA (Raudhotul Athfal). Sedangkan SPS adalah lembaga yang menyelenggarakan pendidikan di luar TK atau RA, KB dan TPA. Satuan Paud Sejenis (SPS) berfungsi memberikan pendidikan sejak dini dan membantu meletakkan dasar kearah pengembangan sikap, perilaku, perasaan, keerdasan, sosial dan fisik yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Lembaga Satuan PAUD Sejenis misalnya Bina Keluarga Balita (BKB), POSYANDU, Pos PAUD,

Taman Pendidikan Alqur'an, Taman Pendidikan Anak Sholeh, SEKOLAH Minggu dan Bina Iman (Pendidikan Kristiani bagi anak-anak beragama Kristen).

Pada masa 4 tahun pertama sering disebut sebagai masa keemasan (*Golden Age*) karena pada masa itu kemampuan anak sedang berkembang sangat pesat. Pada usia 4 tahun seorang anak sudah membentuk 50% intelegensi yang akan dimilikinya, setelah dewasa 30% lagi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada usia 18 tahun. Oleh karena itu dapat dipahami apabila usia 4 tahun pertama dalam perkembangan anak disebut sebagai usia emas. Artinya pada rentang usia tersebut, selain gizi dan layanan kesehatan yang baik, diperlukan pula stimulasi seluruh aspek kemampuan fisiknya untuk menunjang kemampuan fisiknya.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang menitik beratkan pada enam aspek pengembangan, yaitu pengembangan bahasa, pengembangan seni, pengembangan sosial emosional, pengembangan kognitif, pengembangan motorik, dan pengembangan nilai agam dan moral. Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang perlindungan anak menyatakan bahwa "Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka mengembangkan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya". "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yangditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Seiring dengan tujuan pendidikannya untuk mengembangkan seluruh aspek tersebut maka Taman Kanak-kanak diharapkan mampu mengembangkan sikap, keterampilan dan daya cipta yang dapat dijadikan modal anak dalam menyesuaikan diri dan lingkungannya. Sedangkan guru sebagai fasilitator dengan memeberikan stimulasi-stimulasi sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Guru dapat memberikan kegiatan-kegiatan yang *Holistic Integratif* yang dibuat berdasarkan tahap pencapaian perkembangananak. Secara harfiah, holistik adalah berhubungan dengan sistem keseluruhan sebagai suatu kesatuan lebih daripada sekedar kumpulan bagian. Sementara itu, integral dimaknai tidak terpisahkan atau terpadu, sedangkan integrasi adalah berpadu atau bergabung supaya menjadi kesatuan yang utuh. Pengembangan anak usia dini holistik dan integratif adalah pengembangan anak usia dini yang dilakukan berdasarkan pemahaman untuk memenuhi kebutuhan esensial anak yang beragam dan saling berkait secara simultan dan sistimatis.

Dalam mengembangkan permainan anak TK sering mengalami kendala adalah hal-hal yang dapat menghambat perkembangan anak, secara garis besarhambatan dalam mengembangkan permainan ada dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar anak itu sendiri yaitu terletak paa lingkungan makro (kebudayaan masyarakat) maupun lingkungan mikro (keluarga, teman sebaya sekolah). Hambatan atau kendala-kendala diatas dapat menghambat permainan anak TK sehingga kurang optimal.

Permainan merupakan gejala umum, anak-anak suka bermain karena didalam diri dapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dalam perkembangan. Menurut Kitano dan Kirbi (2002: 193), kreatifitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi didalam kehidupan sehari-hari. Khususnya bagi anak yang selalu berusaha menciptakan sesuatu dengan fantasi kreatifitas pada anak ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar, bercerita maupun bermain peran, yang mana gerakan-gerakannya berkaitan dengan aktivitas motorik yang meliputi motorik halus dan motorik kasar. Salah satu kendala dalam mengembangkan kreatifitas anak adalah

sikap orang tua atau guru yang kurang memberi kesempatan kreatifitas kepada anak yang optimal.

Kreatifitas atau kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan bagi lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan masyarakat dan negara bergantung pada teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap pemikiran dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini. Pengembangan di bidang motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan/kemampuan motorik kasar yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat, berguling, dan lain-lain. Sedangkan perkembangan motorik halus yaitu gerakan terbatas pada bagian-bagian yang meliputi otot-otot kecil, terutama gerakan dibagian jari-jari tangan dan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu koordinasi antara mata dan tangan semakin baik maka anak sudah dapat mengurus diri sendiri dengan sedikit pengawasan orang dewasa. Gerakan motorik halus pada anak usia TK antara lain anak mulai dapat menyikat gigi, menyisir rambut, mengancingkan pakaian, membuka dan menutup resleting, memakai sepatu, serta makan menggunakan sendok dan garpu.

Kelenturan tangannya pun semakin baik. Ia mulai dapat menggunakan tangannya untuk berkreasi. Misalnya menggunting kertas dengan hasil guntingnya yang lurus, membuat gambar sederhana, dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam, melipat, serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai semua ini pada tahap yang sama. Penguasaan keterampilan motorik halus akan bermanfaat tidak hanya secara akademis, namun juga untuk mengembangkan keterampilan bantu diri dan kemandirian anak. Yang termasuk kemampuan anak dibidang akademik yaitu menggambar bebas, menggambar dengan contoh, mewarnai gambar dengan krayon atau pensil warna, mewarnai gambar dengan menempelkan potongan kertas kecil, menggunting dan menempel, membuat anyaman kertas, bermain puzzle, dan bermain pasir, lego, congkak. Sedangkan kemampuan anak yang dapat membantu diri sendiri/mengembangkan kemandirian adalah, memakai baju dan celan sendiri, mengancingkan baju, membuka dan menutup resleting, memakai kaos kaki dan sepatu sendiri, makan sendiri, menuangkan air sendiri, menggosok gigi dan melipat baju, dan melipat kertas.

Dari uraian di atas, anak umur 4-6 tahun sudah mampu melakukan kegiatan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan dengan baik. Pada umur 4-6 tahun anak sudah mampu bermain pasir dengan bentuk tertentu. Pada anak kelompok A di RA Assyafi'iyah kemampuan motorik halus anak, berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak di kelompok A RA Assyafi'iyah Talun masih rendah. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik bagi anak, dan kurangnya ragam main yang dikembangkan oleh pendidik. Kemampuan perkembangan di bidang motorik halus terutama dalam kegiatan bermain pasir di kelompok A RA Assyafi'iyah Talun belum maksimal, sebagian besar anak masih belum faham tentang cara bermain pasir. Dari 16 anak, 6 anak Belum Berkembang (BB), 4 anak Mulai Berkembang (MB), 2 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil pembelajaran diatas berarti kemampuan motorik halus pada anak kelompok A RA Assyafi'iyah Talun belum berkembang sesuai harapan. Untuk itulah guru kelas bermaksud memperbaiki pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui metode demonstrasi dengan media bermain pasir pada anak kelompok a ra assyafi'iyah talun tahun 2020.

METHODS

Perbaikan ini dilaksanakan di RA Assyafi'iyah Desa Talun Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Provinsi Jawa Tengah di semester gasal tahun pelajaran 2020/2021. Perbaikan dilaksanakan pada bulan Oktober dan November 2020, tepatnya mulai pra tindakan dilaksanakan pada minggu kedua yang sebelumnya diadakan refleksi untuk menentukan apa permasalahan yang sedang dihadapi. Untuk pelaksanaan tindakan memerlukan waktu dua minggu yaitu di minggu keempat bulan Oktober 2020 dan minggu pertama di bulan November 2020 dengan menggunakan dua siklus.

RESULTS

A. Pelaksanaan Siklus

1. Hasil Pelaksanaan Pembelajaran

a. Siklus I

Kegiatan pembelajaran siklus I Penulis merancang kegiatan satu siklus dan rencana kegiatan kemudian dituangkan dalam 5 (lima) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) disertai dengan skenarionya. Adapun skenario pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan pada hari pertama, hari Senin tanggal 26 oktober 2020. Dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode demonstrasi dengan media bermain pasir pada kelompok A RA Assyafi'iyah Talun Kayen Pati Tahun 2020.

Sebagai langkah pertama dalam skenario pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini adalah pada kegiatan pembukaan (30 menit) penulismengajak anak berbaris masuk kelas, berdoa sebelum belajar, menanyakan kabar, mengabsen anak, dan apersepsi. Untuk penataan ruang kelas diubah menjadi ruang kosong sehingga anak dapat duduk dibawah membentuk lingkaran dengan kegiatan bercerita tentang alam ciptaan Allah, guru memperlihatkan gambar alam, kemudian mengajak anak menyanyi lagu "Alam ciptaan Allah". Pada kegiatan inti (60 menit) penulis melaksanakan kegiatan pengembangan bercerita tentang alam semesta ciptaan Allah, kemudian memberi kesempatan kepada anak untuk maju kedepan kelas bercerita tentan alam ciptaan Allah yang ia ketahui, seperti gunung, lautan, bumi, langit, dan lain-lain. Penulis bersiap-siap, memberi penjelasan tentang aturan kegiatan, memperlihatkan dan menyebutkan alat dan bahan yang akan dipakai dalam kegiatan bermain pasir, diantaranya pasir alam, cetok pasir, air, mangkuk kecil dan penulis telah menyiapkan alas pasir. Penulis juga merangsang anak untuk ikut menyebutkan peralatan yang ditunjukkan penulis.

Selanjutnya, penulis mencontohkan cara bermain pasir, yaitu mencetak pasir membentuk benda alam gunung dan bukit, menggunakan mangkuk kecil. Kemudian penulis memberi kesempatan kepada semua anak untuk mencoba langsung mencetak pasir membentuk benda alam gunung dan bukit. Kegiatan yang ketiga adalah bermain bola warna, menyebutkan dan membedakan bola warna merah dan biru. Pada kegiatan penutup yang dilaksanakan selama 30 menit penulis melaksanakan kegiatan mengulas Kembali kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu, kemudian memberi reward kepada anak yang telah melaksanakan kegiatan dengan baik. Penulis bertanya bagaimana perasaan anak selama pembelajaran pada hari itu. Kemudian penulis memberi pesan kepada anak, berdoa dan salam lalu pulang.

b. Siklus II

Dalam siklus II penulis merancang kegiatan ini berisi rancangan satu siklus, 5 hari RPPH, seluruh scenario perbaikan, dan lembar refleksi. Kegiatan siklus II pada hari kelima dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 6 November 2020. Adapun skenario pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 26 oktober 2020, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode demonstrasi dengan media bermain pasir pada anak kelompok A RA Assyafi'iyah Talun Kayen Pati tahun 2020. Pada kegiatan pembukaan (30 menit) penulis mengajak anak-anak baris di depan, masuk kelas, berdoa sebelum kegiatan, menanyakan kabar, mengabsen anak, apersepsi, menyampaikan tema dan subtema pada hari, bernyanyi lagu dengan judul "proses terjadinya hujan".

Pada kegiatan inti (60 menit) kegiatannya yaitu bercerita tentang gejala alam proses terjadinya hujan. Pada kegiatan kedua penulis mengajak anak keluar kelas, kemudian memperlihatkan dan menyebutkan alat dan bahan. Merangsang anak untuk bertanya dan menyebutkan peralatan yang perlihatkan penulis, yaitu pasir alam, air, dan alas pasir. Penulis menjelaskan aturan main dan mendemonstrasikan terlebih dahulu cara bermain pasir. Kemudian membagi anak menjadi 3 kelompok. Penulis memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba langsung bermain pasir, menggambar proses terjadinya hujan diatas pasir menggunakan jari anak. Setelah mencuci tangan, kemudian melaksanakan kegiatan ketiga, yaitu mengelompokkan potongan kertas dengan bentuk seperti titik-titik hujan sesuai ukuran (besar kecil), kemudian membereskan semua peralatan main yang telah digunakan.

Pada kegiatan penutup (30 menit) penulis meminta anak untuk duduk ditempatnya masing masing. Penulis mengulas Kembali kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak tentang perasaanya melakukan kegiatan pada hari ini. Penulis memberi reward kepada anak yang berhasil menyelesaikan kegiatan pada hari ini. Kemudian bersama anak menyanyikan lagu proses terjadinya hujan dan tik-tik bunyi hujan. Penulis menyampaikan pesan-pesan, menjelaskan tema untuk esuk hari, berdoa sebelum pulang, salamlalu pulang.

2. Hasil Pelaksanaan Simulasi Perbaikan Pembelajaran

a. Simulasi Perbaikan Pembelajaran Siklus I

Adapun simulasi pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan pada hari pertama, hari Senin tanggal 26 oktober 2020, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode demonstrasi dengan media bermain pasir pada anak kelompok A RA Assyafi'iyah Talun Kayen Pati tahun 2020. Sebagai kegiatan pendahuluan, penulis menyiapkan tempat dan kamera untuk merekam video simulasi. Penulis dibantu oleh teman sejawat yang bernama Ibu Shofiyah untuk merekam kegiatan simulasi perbaikan pembelajaran dan menyiapkan media pembelajaran. Kegiatan Pembuka (± 1 menit) meliputi penulis mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar anak, berdoa sebelum kegiatan, dan mengabsen anak. Menyampaikan tema pembelajaran pada hari ini dan bercerita tentang kegiatan pada hari itu yaitu bermain pasir.

Kegiatan inti (± 3 menit) yang meliputi penulis memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain pasir, yaitu pasir alam, air, cetok pasir, mangkuk kecil, alas. Kemudian penulis mendemonstrasikan cara bermain pasir, yaitu mencetak pasir menggunakan mangkuk kecil sehingga membentuk gunung dan bukit.

Penulis memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba bermain pasir secara langsung secara bergantian. Kemudian anak diminta untuk mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir.

Kegiatan Penutup (± 1 menit), penulis menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan tadi, penulis memberi reward kepada anak yang bersemangat dalam kegiatan hari ini, menyanyikan lagu alam ciptaan Allah bersama anak, penulis memberi pesan kepada anak lalu persiapan pulang dengan beres-beres berdoa salam dan pulang. Hasil refleksi simulasi perbaikan pembelajaran I, penulis menemukan banyak kekurangan antara lain penulis kurang memberi kesempatan kepada anak tentang alat dan bahan pembelajaran, penulis kurang menerima ide dari anak, dan penulis tidak menyebutkan subtema pembelajaran. Maka berdasarkan hasil refleksi tersebut dan masukan dari Pembimbing, maka penulis akan memperbaiki simulasi pembelajaran tahap kedua supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Simulasi Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Pada pelaksanaan simulasi pembelajaran kedua pada hari Jum'at tanggal 6 November 2020, penulis sudah berusaha melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah dibuat. Pada kegiatan pembuka penulis mengucapkan salam, berdoa sebelum kegiatan, menyapa dan menanyakan kabar anak, mengabsen anak dan menyampaikan tema dan subtema pembelajaran pada hari itu. Kemudian bercerita tentang gejala alam proses terjadinya hujan, menyanyi lagu "proses terjadinya hujan", memperlihatkan dan menyebutkan alat dan bahan, meminta anak untuk menyebutkan alat dan bahan yang diperlihatkan penulis.

Pada kegiatan inti, penulis menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan aturan main, yaitu menggambar proses terjadinya hujan di atas pasir menggunakan jari tangan. Penulis mendemonstrasikan terlebih dahulu cara bermain pasir, kemudian memberi kesempatan kepada anak secara bergantian untuk bermain pasir.

Pada kegiatan penutup, penulis mengajak anak untuk melakukan recalling, melakukan evaluasi dan umpan balik dengan menanyakan tentang kegiatan apa yang dilakukan pada hari ini, menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini dan pemberian reward kepada anak keran sudah melakukan kegiatan dengan baik pada hari ini, menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan bersama anak, memberi pesan-pesan, kemudian melakukan do'a penutup dan salam.

Hasil refleksi simulasi perbaikan pembelajaran II, penulis kurang memberi kegiatan pengembangan motorik kasar, penulis belum menyampaikan manfaat bermain pasir. Selain itu, penulis sudah dapat melaksanakan perbaikan pembelajaran sesuai dengan perencanaan. Maka berdasarkan hasil refleksi tersebut dan masukan pembimbing, maka simulasi perbaikan pembelajaran dihentikan pada siklus II.

DISCUSSION

A. Simulasi Perbaikan Pembelajaran Siklus I

Pada pelaksanaan simulasi pembelajaran pertama pada hari Senin 26 oktober 2020 yang penulis lakukan yaitu pada kegiatan pembuka dimulai dari aktivitas pagi yaitu berbaris, senam dan asmaul husna, selanjutnya anak masuk kelas dan pembukaan didalam kelas dengan salam, berdoa bersama-sama, hafalan doa, hadist dan surah-surah pendek, setelah itu menjelaskan tema alam semesta,

sub tema gejala alam. Pada kegiatan inti ada tiga kegiatan, yang pertama kegiatan menjelaskan atau bercerita tentang benda-benda alam. Kegiatan kedua adalah memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain pasir, kemudian penulis menjelaskan aturan main dan mendemonstrasikan cara bermain pasir membentuk benda alam seperti gunung dan bukit. Kegiatan ketiga guru memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain pasir mencetak membentuk gunung dan bukit. Pada kegiatan penutup, Penulis mengajak anak-anak untuk berkumpul kembali dan menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan menanyakan perasaan anak pada hari itu, memberi reward kepada anak yang bersemangat pada hari itu, menyanyi bersama anak lagu alam ciptaan Allah, memberi pesan-pesan, lalu beres-beres, berdoa setelah kegiatan, salam dan pulang.

Menurut Nuralim dalam memberikan masukan hasil simulasi I sebagai berikut :

Hasil pengamatan: hasil video bagus, jujur dalam refleksi dan pengaturan waktu kegiatan awal, inti, penutup cukup bagus. Guru sudah menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan anak pada pertemuan tersebut. Yang perlu ditambah adalah: sampaikan tujuan dan harapan terhadap anak setelah selesai pembelajaran, serta manfaat dari kegiatan tersebut. Secara umum sudah bagus, simulasi kedua masukan tutor tersebut dapat dikemas dalam pembelajaran antara kegiatan awal dan inti.

Secara keseluruhan kelemahan penulis dalam melaksanakan video simulasi adalah pada kegiatan pembuka, penulis dalam berdoa belum khusyu yang seharusnya dengan duduk masih dengan berdiri dan tidak menyebutkan subtema pembelajaran. Penulis kurang memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang alat dan bahan pembelajaran. Pada kegiatan inti semua kegiatan penulis paparkan dengan berbicara cepat karena mengingat waktu yang terbatas dan kurang menerima ide/pendapat dari anak. Pada kegiatan penutup penulis belum menjelaskan tujuan dan harapan setelah anak melakukan pembelajaran. Kelebihan penulis dalam melaksanakan video simulasi adalah penulis sudah melakukan kegiatan meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Masukan dari tutor sangat berguna untuk perbaikan pada pembuatan video simulasi siklus II.

B. Simulasi Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Pada pelaksanaan simulasi pembelajaran kedua pada hari Jum'at tanggal 6 November 2020, penulis sudah berusaha melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah dibuat. Pada kegiatan pembuka penulis sudah melaksanakan kegiatan berbaris, masuk kelas, asmaul husna, salam, do'a pembuka, mengajak anak menghafal doa, hadist dan surah, serta apersepsi dan menyampaikan tema dan subtema pembelajaran pada hari itu. Penulis menyampaikan tujuan pembelajaran menanamkan karakter pada anak dengan mensyukuri makhluk ciptaan Allah.

Pada kegiatan inti, Penulis menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak yaitu bercerita tentang gejala alam proses terjadinya hujan. Kemudian memperlihatkan alat dan bahan, menyampaikan aturan main dan mendemonstrasikan cara bermain pasir. Selanjutnya penulis memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba langsung bermain pasir, yaitu melukis gambar proses terjadinya hujan menggunakan jari tangan. Lalu membereskan peralatan dan mencuci tangan bersama anak.

Pada kegiatan penutup, Penulis mengajak anak untuk melakukan recalling, melakukan evaluasi dan umpan balik dengan menanyakan tentang kegiatan apa yang dilakukan pada hari ini, menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini dan ucapan terima kasih telah melakukan kegiatan pada hari ini, kemudian pesan-pesan dan membaca do'a penutup dan salam.

Menurut Nuralim dalam memberikan masukan hasil pengamatan simulasi II, terdapat beberapa masukan sebagai berikut :

Dalam kegiatan pembukaan, inti, dan penutup sudah bagus, diantaranya dimulai dari berdo'a sebelum kegiatan, menyapa dan menanyakan kabar anak, mengabsen anak, lalu apersepsi, mengulas materi yang lalu kemudian menjelaskan tema dan subtema pembelajaran pada hari itu. Dalam kegiatan inti, bercerita tentang materi pada hari itu, mempersiapkan media yang akan dipakai dan menjelaskan aturan main. Mendemonstrasikan kegiatan main dan menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran dari kegiatan tersebut. Kemudian memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba langsung kegiatan main dan memberi reward kepada anak yang sudah melakukan kegiatan dengan baik. Pada kegiatan penutup menanyakan perasaan anak, mengulas kegiatan hari ini, menginformasikan materi esok hari dan memberi pesan-pesan. Yang perlu di tambahkan adalah pada kegiatan inti belum menjelaskan media pembelajaran dan memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang alat dan bahan yang akan dipakai. Selebihnya sudah bagus.

Secara keseluruhan kelemahan penulis dalam melaksanakan video simulasi adalah pengelolaan waktu yang minim sehingga penulis berbicara terlalu cepat dalam menyampaikan materi dan terkesan terburu-buru. Kelebihan penulis dalam melaksanakan video simulasi adalah penulis dapat mengelola waktu dengan baik sehingga semua materi dapat tersampaikan. Dan melaksanakan pembelajaran secara runtut sesuai RPPH.

CONCLUSION

Adapun kesimpulan yang penulis dapat sajikan berdasarkan hasil analisis video simulasi perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama dua kali simulasi, yaitu sebagai berikut :

1. Melalui metode demonstrasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran akan melekat dalam pikiran anak.
2. Melalui media pasir dengan permainan yang variatif, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik terutama motorik halus.
3. Melalui media pasir dan metode demonstrasi juga bisa mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dengan ragam permainan menimbang pasir (konsep banyak-sedikit atau berat-ringan), mengayak pasir (konsep halus-kasar), dan mencetak pasir dalam berbagai bentuk (membedakan bentuk berbagai ukuran).
4. Melalui media pasir dan permainan kreatif dan variatif juga bisa mengembangkan kemampuan pada aspek seni dan kreativitas. Dengan ragam permainan membentuk pasir anak akan semakin kreatif dalam menciptakan bentuk pasir, atau menggambar di atas pasir, melukis dengan pasir, dan lain-lain.

REFERENCES

- Asmani, Jamal Ma'ruf (1996; 102), *Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Laksana
- Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas), 2006
- Gipson (1996), *Organisasi*. Jakarta : Binarupa Aksara
- Iskandar Wiryokusumo (2011), *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta : Bumi Aksara
- Kitano dan Kirby (2002), *Kreativitas Anak Usia Dini*
- Muhibbin Syah (2000; 22), *Pengertian Metode Demonstrasi*

Syaiful Bahri Djamarah (2002; 2), *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Syaiful Bahri Djamarah (2002; 210), *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Syaiful Bahri Djamarah (2002; 211), *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Tim Ayah Bunda (2001). *Balita dan Masalah Perkembangannya*. Jakarta : Femina Group
Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Pasal 9 ayat 1 Tentang Perlindungan Anak