

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yaitu Sekolah Dasar atau yang sederajat. Tujuan dari pendidikan TK ini dijelaskan dalam Peraturan pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 Pasal 3 tentang Pendidikan Prasekolah, yaitu :

“ Untuk membantu meningkatkan daya cipta kanak-kanak dan memacunya untuk belajar mengenal bermacam-macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik/motorik, kognitif, bahasa, seni, dan kemandirian”. (Sumantri, 2005 : 6).

TK merupakan lembaga pendidikan pra-skolastik atau pra-akademik. Itu artinya, TK tidak mengemban tanggungjawab utama dalam membelajarkan keterampilan akademik. TK lebih menekankan kepada pemberian berbagai rangsangan pendidikan melalui berbagai kegiatan bermain agar anak siap dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pada masa TK anak lebih dirangsang pada usaha atau kegiatan persiapan membaca permulaan, berhitung, serta berbagai kegiatan-kegiatan pengembangan motorik halus yang sesuai dan harus dicapai anak untuk menunjang kesiapan menulisnya, seperti yang dijelaskan

oleh Lamme (Qoharani, 2010 : 8) beberapa diantaranya yaitu kemampuan untuk membuat coretan dasar dan garis-garis (garis vertikal, garis horizontal, lingkaran, garis miring kekanan, garis miring kekiri, dan garis saling miring), memahami bentuk huruf, serta mengidentifikasi bentuk huruf.

Hal diatas juga diperkuat oleh Wiryasumarta (2003:47) yang menyatakan bahwa:

“Di TK tidak ada pelajaran membaca, menulis, dan matematika. Jadi, TK itu bukanlah sekolah, melainkan taman, tempat anak umur 4-6 tahun bermain. Dengan bermain mereka belajar banyak hal sebagai persiapan untuk bergaul dalam lingkungannya dan untuk memasuki pendidikan sekolah dasar (SD)”.

Husein dkk (2002) dalam Sumantri (2005:3) menjelaskan bahwa :

“ Anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Age Years*, masa ini merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut memiliki potensi demikian besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya “.

Pada prinsipnya, antara perkembangan otak, emosi, sosial, moral, religi dan fisik/motorik pada usia emas ini saling terkait, sehingga pada masa usia emas ini diperlukan sentuhan dan rangsangan pendidikan yang tepat melalui pemberian intervensi, stimulasi, dan fasilitas yang memadai sehingga anak memperoleh pengalaman yang bermakna yang akan membuat semua proses perkembangan yang dilaluinya menjadi berarti. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penyelenggaraan pendidikan guna mengoptimalkan tumbuh kembang anak, pendekatan pembelajaran yang dipergunakan dalam pendidikan anak antara lain adalah kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak, menyenangkan, mendidik dan demokratis yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

Pada prakteknya, kegiatan pembelajaran ideal masih belum sepenuhnya diterapkan baik di TK umum maupun di TKLB atau TK yang diperuntukkan bagi anak-anak berkebutuhan khusus, dalam hal ini yaitu Tunarungu. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti temukan di kelas persiapan salah satu SLB-B Negeri, bahwa proses pembelajaran pada anak TKLB ini diwarnai oleh penekanan pengembangan akademik dalam hal ini yaitu keterampilan menulis. Anak usia TK (4-6 tahun) diminta menulis tanpa terlebih dahulu dibekali pelatihan motorik halus yang dapat menunjang kesiapan menulisnya dengan cukup. Hal tersebut diperkuat oleh informasi dari guru yang menyatakan bahwa pemberian materi menulis merupakan tuntutan yang harus dicapai oleh anak sehingga anak sudah diberikan pelajaran menulis meskipun belum menguasai keterampilan dasarnya dengan baik.

Hal tersebut juga didukung oleh pengamatan peneliti ketika melakukan observasi, bahwa saat anak masuk kelas untuk memulai belajar, anak langsung menyodorkan Pekerjaan Ruman (PR) dan langsung memulai kegiatan belajar yang lebih didominasi dengan kegiatan menulis, contohnya menulis kata-kata atau kalimat pendek yang rumit. kemampuan motorik halus siswa P1 yang mengarah pada kesiapan menulis masih rendah, hal tersebut dapat diketahui dari kemampuan anak dalam membuat coretan dasar, menyambungkan titik (*dot to dot*) yang belum rapi/sesuai titik, anak juga masih banyak yang belum memahami bentuk huruf, sehingga ketika anak diminta menghubungkan titik (*dot to dot*) atau menebalkan huruf, anak mengalami kesulitan untuk menarik garis membentuk

huruf yang sesuai, sehingga hasil tulisan anak tidak rapi dan banyak huruf yang tidak terbaca.

Pada kenyataannya guru hanya memberikan bekal kesiapan menulis yang seadanya bagi anak. Keterampilan motorik halus anak yang sangat berpengaruh bagi kesiapan menulis anak tidak dilatih secara maksimal. Berbagai alat peraga dan media yang ada dikelas seperti plastisin dan puzzle jarang digunakan untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif dan tidak disesuaikan dengan kebutuhan anak. Saat pembelajaran, guru lebih banyak melakukan percakapan dan selebihnya anak diminta melakukan kegiatan menulis yang monoton tanpa mengadakan latihan atau olah raga tangan untuk mengkoordinasikan motorik halus agar lebih kuat, gerakan yang dilakukan kurang variatif sehingga mengakibatkan dalam kegiatan pengembangan motorik halus yang selama ini ada di TK tersebut belum mampu membuat anak melakukan kegiatan menulis permulaan secara optimal.

Penguasaan keterampilan dasar akademik, dalam hal ini khususnya keterampilan menulis, merupakan pekerjaan berat jika diberikan kepada anak-anak usia prasekolah. Banyak para ahli pendidikan dan psikologi perkembangan merasa keberatan untuk memberikan tugas-tugas tersebut diberikan mereka selama mengikuti pendidikannya di Taman Kanak-Kanak (TK). Alasannya anak belum cukup matang untuk belajar masalah-masalah akademik seperti itu, dalam pandangan mereka kematangan itu baru dicapai pada usia 7 tahun. Asumsi ini didasarkan kepada teori perkembangan kognitif yang dikemukakan Piaget.

Piaget (Sumantri, 2005:20) mengemukakan bahwa ‘ perkembangan kognitif pada usia prasekolah ada pada tahap yang disebut *preoperasional*. Tahapan *preoperasional* mengikuti tahapan *sensorimotor* dan muncul antara usia dua sampai enam tahun’. Pada tahap ini cara berfikir anak masih belum sepenuhnya matang dan masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Dengan kata lain cara berfikir anak untuk memperoleh pengetahuan kurang menggunakan inferensi atau penalaran, sedangkan dalam kegiatan menulis sangat dibutuhkan kematangan kognitif yang ditandai dengan kemampuan mengingat, merancang dan mencari penyelesaian masalah yang terkait dengan simbol-simbol tulisan.

Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Markam (Abdurrahman, 2003:224) yang menjelaskan bahwa :

“ Menulis adalah suatu aktivitas kompleks yang mencakup gerakan lengan, tangan, jari, dan mata secara terintegrasi serta terkait dengan pemahaman bahasa. Ketika anak menulis, maka berbagai modalitas tersebut bekerja secara terintegrasi, sehingga menulis merupakan pekerjaan yang melelahkan bagi anak usia TK ”.

Sebelum anak siap untuk menulis, ada baiknya terlebih dulu dikenalkan kegiatan yang mendukung kesiapan menulis. Pada kegiatan ini motorik halus sebagai kemampuan dasar yang harus dikuasai untuk menulis permulaan dilatih, disamping juga untuk menumbuhkan minat dan motivasi anak untuk belajar menulis. Mengingat bahwa usia anak TK merupakan usia bermain, maka kegiatan pengembangan motorik halus tersebut dapat dilakukan melalui suatu permainan. Hal ini didukung oleh pendapat Sue Bredekamp (Sumantri, 2005:36) juga mengemukakan hal yang sama, yaitu bahwa :

“...bermain bagi anak merupakan suatu cara untuk memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengan orang dan benda di lingkungan anak. Program kegiatan pengembangan untuk anak hingga usia 8 tahun hendaknya diberikan sambil bermain atau melalui bermain anak menambahkan pengetahuan dan pengalamannya”.

Merujuk pada pendapat tersebut, maka dalam pengembangan motorik halus anak TK dalam rangka persiapan untuk menulis ini dapat dilakukan dengan permainan Raba Rasa (*Tactile Play*). Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) “merupakan kegiatan bermain yang dapat merangsang indera peraba anak melalui benda-benda dengan tekstur yang berbeda, sehingga menghasilkan sensasi yang berbeda jika diraba dan dirasa melalui tangan”. (Lubis, 2001)

Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) merupakan salah satu bentuk permainan sensorimotor yang lebih menekankan pada pengembangan motorik halus/gerakan otot halus. Menurut Sara Smilansky (Winarsih, 2010) ‘permainan sensorimotor yaitu kegiatan yang menggunakan gerakan otot kasar dan halus serta mengekspresikan seluruh indra tubuh untuk mendapatkan rasa dari fungsi indra ‘.

Penggunaan permainan Raba Rasa dalam pengembangan motorik halus ini dirasa penting karena dalam permainannya sesuai dengan kebutuhan anak TK, yaitu kontrol indera peraba yang baik dan penguasaan motorik halus yang dilakukan anak dengan bermain sehingga lebih menarik dan menyenangkan hati anak dan hasilnya akan lebih baik. Kegiatan permainan ini adalah jenis kegiatan yang lebih banyak menghidupkan syaraf-syaraf taktil di tangan dengan menggunakan media pasir yang halus dan plastisin yang liat dan lentur.

Bersumber dari majalah *Inspire Kids* menjelaskan bahwa bermain pasir bermanfaat untuk melatih syaraf taktil anak. Karena dengan teksturnya pasir dapat

menghidupkan syaraf taktil. Selain itu pasir juga dapat dimanfaatkan oleh anak untuk mengenalkan huruf dengan cara menggambar huruf di atas pasir tanpa takut salah, karena jejak di pasir mudah dihapus. Menggiling plastisin dengan telapak tangan juga akan menghidupkan syaraf taktil, sementara membentuk atau mencetak plastisin akan menguatkan pergelangan tangan (Soekresno, 2009). Aktifitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jarinya dan membentuk konsep gerak membuat huruf, selain itu juga secara tidak langsung melalui berbagai kegiatannya akan melatih koordinasi mata dan tangan anak.

Melihat dari uraian diatas dan berbagai permasalahan yang ditemukan di lapangan, maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Motorik Halus Dalam Rangka Persiapan Menulis Melalui Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) Siswa P1 Tunarungu TKLB SLBN Cicendo Kota Bandung

B. Identifikasi Masalah

1. Pada kegiatan Pembelajaran di TK, motorik halus anak yang penting untuk kesiapan menulis tidak dikembangkan sesuai dengan tugas-tugas perkembangan motorik halus yang harus dicapai anak TK .
2. Penggunaan media untuk merangsang perkembangan motorik halus anak dirasa masih belum optimal.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru belum berpusat pada anak dan belum disesuaikan dengan kebutuhan anak.

4. Masa TK adalah masa bermain, sehingga dalam pembelajarannya berorientasi pada anak dengan strategi pembelajaran belajar sambil bermain.
5. Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) merupakan salah satu bentuk permainan Sensorimotor yang lebih menekankan pada pengembangan motorik halus.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, ruang lingkup masalah yang diteliti dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*)
2. Pengembangan motorik halus dalam rangka persiapan menulis

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat dirinci rumusan permasalahan penelitian sebagai berikut : “Apakah Melalui Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) dapat Mengembangkan Motorik Halus dalam Rangka Persiapan Menulis Siswa P1 Tunarungu TKLB SLB Negeri Cicendo Kota Bandung?”

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. “Variabel bebas (*Independen*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*Dependen*)” (Sugiyono, 2006 : 43). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan Raba Rasa (*Tactile Play*). Sedangkan “Variabel Terikat

(*Dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*Independen*)” (Sugiyono, 2006 : 43). Yang menjadi variabel terikatnya yaitu Pengembangan Motorik Halus dalam Rangka Persiapan Menulis.

1. Definisi Konsep

a. Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*)

Lubis (2001) menjelaskan bahwa “Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) yaitu kegiatan bermain yang dapat merangsang indera peraba anak melalui benda-benda dengan tekstur yang berbeda, sehingga menghasilkan sensasi yang berbeda jika diraba dan dirasa melalui tangan”.

Hal tersebut juga sesuai dengan yang dijelaskan dalam http://www.hasbro.com/playskool/en_GB/discover/more-than-play/about-the-playskills.cfm#Tactile, bahwa :

“Touch is the sense young children learn most from in the early years. The skin contains millions of sensory receptors, allowing young children to interpret countless sensory experiences every minute. These receptors allow children to learn about their world through texture and sensation. The experience of different textures on the skin sends information back to the brain and helps integrate the sensory system. Tactile play allows children to learn about size, shape, texture and length—information which may help them as they develop a sense of their bodies and space. Sensory play is also a foundation skill for fine motor development—as it helps children develop muscles in the fingers and hands”.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diterjemahkan bahwa menyentuh adalah cara anak-anak belajar pada tahun-tahun awal. Kulit terdiri dari jutaan reseptor sensorik, membiarkan anak-anak untuk menginterpretasikan pengalaman sensori tak terhitung setiap menit. Reseptor ini memungkinkan anak-anak untuk

belajar tentang dunia mereka melalui tekstur dan sensasi. Pengalaman tekstur yang berbeda pada kulit mengirimkan informasi kembali ke otak dan membantu mengintegrasikan sistem sensorik. Bermain Taktil memungkinkan anak-anak untuk belajar tentang ukuran, bentuk, tekstur dan panjang-informasi yang dapat membantu mereka dalam mengembangkan rasa tubuh mereka dan ruang. Bermain sensorik juga merupakan keterampilan dasar bagi perkembangan motorik halus karena membantu anak-anak mengembangkan otot-otot di jari-jari dan tangan. Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) dalam penelitian ini yaitu merujuk pada pendapat Lubis.

b. Pengembangan Motorik Halus dalam Rangka Persiapan Menulis

Sumantri (2005:145) menjelaskan bahwa “Aktivitas pengembangan keterampilan motorik halus anak usia TK bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Pengembangan keterampilan motorik halus akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis”.

Dalam pendoman pembelajaran yang dibuat oleh Departemen Pendidikan Nasional (2007 : 12) dijelaskan bahwa “Agar anak dapat melatih kelenturan tangan, maka dapat dilatih untuk mengisi lukisan dengan garis (mengarsir) dan menebalkan. Kegiatan mengarsir tidak hanya dilakukan dengan pensil hitam, melainkan juga dengan pensil berwarna”. Sedangkan dalam Sujiono (2005:2.11) dijelaskan bahwa pelaksanaan kegiatan pengembangan Motorik halus anak berupa “anak-anak diarahkan untuk membuat garis lurus dan lengkung dengan

bermacam pola yang diinginkan anak. Anak juga diarahkan untuk mewarnai gambar sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing”.

Lamme (Santoso, 2005 : 2) dalam Qoharani (2010 : 8) Mengidentifikasi kemampuan motorik halus yang harus dikuasai anak agar siap menulis, beberapa diantaranya yaitu : “ 1) Perkembangan otot-otot kecil tangan, 2) kemampuan untuk menggunakan alat tulis, 3) kemampuan untuk membuat coretan dasar seperti lingkaran dan garis-garis, 4) memahami bentuk huruf.

Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tanggal 17 September 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, mengenai Lingkup Tingkat Pencapaian Perkembangan motorik halus Usia 4 - <5 tahun Usia 5 - ≤6 tahun (usia TK) yaitu diantaranya : “ 1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran, 2) Menjiplak bentuk, 4) Meniru bentuk, ... “

(<http://jintut-nocturna.blogspot.com/2011/02/standar-pendidikan-anak-usia-dini.html>)

Kemampuan motorik halus yang dicapai anak TK menurut *Indonesian Children* (2010) yaitu : “ 1) Menjiplak garis vertical, horizontal dan silang, 2) Menjiplak lingkaran, ... 9) Menjiplak gambar kotak, 10) Menulis beberapa huruf, 11) Menulis nama depan, ... 13) Mewarnai dengan garis-garis, ... 16) Menjiplak persegi panjang dan segi tiga “

Pengembangan motorik halus dalam rangka persiapan untuk menulis dalam penelitian ini yaitu yang merujuk pada pendapat *Indonesian Children*.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*)

Kegiatan permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) adalah jenis kegiatan yang lebih banyak menghidupkan syaraf-syaraf taktil di tangan dengan menggunakan media pasir yang halus dan plastisin yang liat dan lentur. Bermain pasir bermanfaat untuk melatih syaraf taktil anak. Karena dengan teksturnya pasir dapat menghidupkan syaraf taktil. Menggiling plastisin dengan telapak tangan juga akan menghidupkan syaraf taktil, sementara membentuk atau mencetak plastisin akan menguatkan pergelangan tangan. Aktifitas tersebut penting dilakukan sebab akan melatih syaraf taktil sehingga membantu perkembangan motorik halus anak, karena perkembangan motorik halus anak juga ditentukan oleh pengendalian syaraf. Selain itu, dengan berbagai tektur yang dilakukan dalam kegiatan bermain, maka akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jarinya dan membentuk konsep gerak membuat huruf. Dengan kemampuan keterampilan motorik halus, maka hal ini akan membantu anak untuk belajar menulis.

Adapun agar permainan sederhana ini memberikan manfaat bagi anak, permainan dengan media plastisin dan pasir ini dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya yaitu :

1) Bermain dengan Menggunakan Plastisin

Bermain Raba Rasa dengan media plastisin dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya yaitu :

a) Meremas, memukul, dan menggulung

Kegiatan yang dilakukan yaitu :

- Meremas plastisin yang ada di kedua tangan membentuk bulatan
- Memukul plastisin yang berbentuk bulatan menjadi pipih (lempengan).
- Menggulung plastisin menyerupai bentuk tabung panjang (seperti cacing).
- plastisin digulung membentuk garis vertikal, horizontal, miring, dan lengkung.

b) Mencetak telapak tangan

Kegiatan yang dilakukan yaitu :

- 10 buah plastisin berukuran 4cm x 4cm diremas dan dipukul sehingga menjadi bulatan pipih yang rata
- Anak mencetak tangannya dan kemudian menekannya kuat-kuat sehingga bentuknya terlihat jelas

c) Bermain sebagai koki (mencetak berbagai bentuk makanan) dan mencetak berbagai bentuk yang diinginkan anak

Kegiatan yang dilakukan yaitu :

- Membuat donat : 2 buah plastisin berukuran 4cm x 4cm diremas, dipukul dan digulung sehingga menjadi panjang. Ujung yang satu dengan yang lainnya direkatkan sehingga membentuk O, kemudian dirapikan dengan cara menekan permukaan plastisin sehingga bentuknya menjadi bagus.
- Membuat pisang : 2 buah plastisin berukuran 4cm x 4cm diremas, dipukul dan digulung sehingga menjadi panjang. kemudian dirapikan dengan cara menekan permukaan plastisin sehingga bentuknya menjadi bagus.

- Membuat kue tart : 3 buah plastisin berukuran 4cm x 4cm diremas dan dipukul sehingga membentuk bulat pipih, kemudian dirapikan dengan cara menekan permukaannya dan kemudian dihias.
- Membuat pesawat : 3 buah plastisin berukuran 4cm x 4cm diremas, dipukul dan digulung, kemudian dibentuk pesawat sederhana dan dirapikan dengan cara menekan permukaannya
- Membuat ayam : 3 buah plastisin berukuran 4cm x 4cm diremas, dipukul dan digulung, kemudian dibentuk kepala ayam yang berbentuk bulat, atanya yang bulat pipih, badannya yang bulai panjang, ekornya yang berbentuk segitiga, dan kemudian kakinya yang panjang. Bagian tersebut disatukan.
- Membuat beraneka huruf a – z dengan cara diremas, dipukul dan digulung, dan dibentuk sesuai dengan huruf a – z.

2) **Bermain dengan Menggunakan Pasir**

Berbagai permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) dengan menggunakan media pasir yaitu :

a) **Menggenggam pasir**

Kegiatan yang dilakukan yaitu :

- Pada kegiatan pertama kali, anak dibiarkan menggunakan jari-jari tangannya untuk mengusapkan pasir dengan bebas menggunakan seluruh jari tangannya.

- Anak meletakkan tangannya (tepalak tangan dan jari-jarinya) diatas pasir dan menggenggam dan melepaskan pasir
- Kegiatan permainan selanjutnya yaitu anak berlomba mengisi ember kecil sampai penuh dengan pasir dengan cara menggenggam pasir dengan kedua tangannya dan memasukkan pasir yang digenggamnya kedalam ember.

b) Menulis di Pasir

Kegiatan yang dilakukan yaitu :

- Anak diminta membuat garis vertikal, horizontal, miring, dan lengkung dengan 1 jari (jari telunjuk), kemudian kedua jari (jari telunjuk dan jari tengah), ketiga jari (jari telunjuk, jari tengah, dan jempol) dan kemudian siswa menggunakan lima jari
- Anak juga membuat garis vertikal, horizontal, miring, dan lengkung dengan menggunakan alat bantu berupa kayu (pengganti pensil).
- Anak belajar menulis huruf sederhana sehingga membentuk rangkaian nama anak.

Dalam kegiatan menulis diatas pasir ini, selain menyenangkan, anak juga lebih percaya diri dalam membuat berbagai coretan/tulisan sederhana, karena jejaknya mudah dihapus, sehingga anak tidak takut salah.

c) Melukis dengan Kuncuran Pasir

- Anak menggenggam pasir dan membentuk berbagai macam garis dengan kuncuran pasir yang digenggam tangannya.
- Anak menggenggam pasir dan membentuk beraneka macam gambar dengan kuncuran pasir yang digenggam tangannya.

d) Memasak Pasir

Pasir merupakan zat paling sempurna untuk mengajarkan anak keterampilan menuang, mengayak, mencetak, menimbang atau mengukur. Cara bermainnya yaitu anak diberi sebuah mangkok, cangkir, ayakan, sendok dan cetakan kue. Untuk memudahkan dalam pembuatan adonan pasir, dapat ditambahkan sedikit air, kemudian dicetak berbentuk makanan, dapat juga dihiasi dengan kerikil.

b. Pengembangan Motorik Halus dalam Rangka Persiapan Menulis

Kemampuan motorik halus yang berkembang sesuai dengan tugas perkembangan anak usia TK merupakan sebuah kemampuan yang harus dimiliki atau dikuasai oleh anak prasekolah sebagai persiapannya untuk menulis. Kesiapan menulis sangat erat kaitannya dengan keterampilan motorik halus dan pengembangan otot dan saraf terutama saraf taktil/peraba. Keterampilan motorik halus ini lebih menekankan pada penggunaan/kontrol jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat.

Berkembang atau tidaknya motorik halus yang penting untuk kesiapan menulis anak TKLB dapat diukur melalui indikator pencapaian kemampuan motorik halus anak usia TK. Dalam penelitian ini, merujuk pada pendapat para ahli, maka peneliti menetapkan 10 indikator yang dijadikan sebagai tolok ukur pengembangan motorik halus, diantaranya yaitu :

- 1) Anak mampu mewarnai gambar dengan penuh.

Catatan : dalam kegiatan mewarnai ini, anak hanya diminta untuk mencoret-coret (mengarsir kasar) gambar sederhana sampai penuh dengan

menggunakan pensil warna, jadi dalam kegiatan ini, anak tidak perlu mewarnai dengan rapi.

- 2) Anak mampu membuat garis vertikal dengan lurus (tidak bengkok) sesuai dengan arah garis.
- 3) Anak mampu membuat garis horisontal/datar dengan lurus (tidak bengkok) sesuai dengan arah garis
- 4) Anak mampu membuat garis miring dengan lurus (tidak bengkok) sesuai dengan arah garis
- 5) Anak mampu membuat garis lengkung sesuai dengan arah garis.
- 6) Anak mampu melengkapi gambar
- 7) Anak mampu menyambung titik (*dot to dot*) membentuk huruf sesuai dengan arah titik
- 8) Anak mampu menebalkan tulisan huruf dengan bentuk huruf yang sesuai
- 9) Anak mampu menebalkan tulisan kata sederhana dengan bentuk huruf yang sesuai
- 10) Anak mampu menjodohkan tulisan kata dengan tulisan kata yang sesuai.

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2006 : 71) yang dimaksud dengan hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Permainan Raba Rasa (*Tactile*

Play) dapat mengembangkan motorik halus dalam rangka persiapan menulis siswa P1 Tunarungu TKLB SLBN Cicendo Kota Bandung”.

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) dalam Pengembangan Motorik Halus dalam Rangka Persiapan untuk Menulis Siswa P1 Tunarungu TKLB SLBN Cicendo Kota Bandung.

2. Kegunaan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun Kegunaan penelitian ini secara teoritis yaitu diharapkan bahwa dengan mengetahui gambaran mengenai penggunaan Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) untuk Mengembangkan Motorik Halus dalam Rangka Persiapan Menulis Siswa P1 Tunarungu, maka akan dapat menghasilkan prinsip-prinsip bagi guru yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk mengatasi permasalahan terkait dengan pengembangan motorik halus. Sedangkan secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi pihak sekolah, yaitu sebagai masukan dalam menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif, serta fasilitas permainan edukatif yang dapat

menunjang motorik halus (khususnya untuk persiapan menulis) siswa TKLB tunarungu

- b. Bagi pihak guru, yaitu diharapkan melalui permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) ini guru dapat menemukan keunggulan permainan ini sehingga dapat mengembangkan permainan ini tidak hanya pada aspek motorik halus, tetapi juga pada aspek yang lainnya. Kemudian, juga sebagai masukan untuk dapat meningkatkan kinerjanya dalam memberikan lingkungan dan situasi yang dapat menunjang dan memenuhi kebutuhan anak dalam belajar dan bermain, terutama terkait dengan kemampuan yang harus dikuasai siswa pada usia TK sebelum diberi pelajaran akademik. Selain itu juga memotivasi guru untuk memanfaatkan berbagai permainan edukatif lainnya dalam pembelajaran.

