

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN *PLAYDOUGH* PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN DI PAUD TEGALJAYA

Oleh

Fransisca Anggraeni Suriantoso, Ni Made Ayu Suryaningsih, Christiani Endah P

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ekonomika dan Humaniora
Universitas Dhyana Pura

e-mail: lilisisca@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus dengan permainan *playdough* pada anak Kelompok Bermain PAUD Tegaljaya. Subjek penelitian ini adalah 12 anak Kelompok Bermain PAUD Tegaljaya, Dalung. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan Siklus II, dengan masing-masing tahapan yaitu perencanaan, pengambilan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi dengan instrumen berupa lembar pengamatan, dokumentasi dan wawancara. Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan secara kolaboratif dengan teman sejawat, peneliti di sini bertindak sebagai guru dan teman sejawat bertindak sebagai observer/pengamat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada peserta didik Kelompok Bermain PAUD Tegaljaya. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan persentase ketuntasan yang terjadi pada kondisi awal dari 12 siswa mencapai ketuntasan hanya 4 anak (33,33%), pada siklus I meningkat menjadi 5 anak (41,67%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 10 anak (83,33%). Kemampuan motorik halus anak yang mengalami peningkatan diantaranya kemampuan meremas, memilin, mencetak, dan membuat bentuk kreasi dengan *playdough*.

Kata kunci : Motorik Halus, Permainan *Playdough*

Abstract

This research aims to improve this fine motor skill by utilizing playdough as a medium for children in Tegaljaya Early Childhood Playgroup. The subject of the research is the students in Tegaljaya Early Childhood Playgroup, as many as 12 children. The research is conducted in two separate cycles, cycle I and cycle II, with each cycle having its own planning, implementation, observation, and reflection stages. The data collection technique used is observation in the form of observation sheet, documentation, and interview. The analytical method is descriptive analysis with qualitative approach. Collaborative Classroom Action Research is conducted with classroom peers, in which the researcher acts as the teacher while the peers act as observers. Based on the research findings, it can be concluded that using playdough as a game can increase students' fine motor skill in Tegaljaya Early Childhood Playgroup. This can be seen from the increase in percent task completion, which in the initial state of only 33.33% (4 of 12 children), then increasing to 41.67% (5 of 12 children) in cycle I, then continually increasing to 83.33%

(10 of 12 children) in cycle II. The specific fine motor skills that experienced the increase include the ability to squeeze, twist, mold, and create various shapes with playdough.

Keywords : Fine Motor Skill, Playdough Game

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang khas, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini, 0-6 tahun (UU Sisdiknas no.20 tahun 2003) merupakan masa keemasan (*golden age*) yaitu masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik dengan cara disengaja maupun tidak disengaja (Montessori dalam Sujiono dan Sujiono, 2010). Pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap memberikan respon dan mewujudkan semua tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari (Hainstock dalam Sujiono dan Sujiono, 2010).

Upaya pengembangan anak usia dini harus dilakukan melalui kegiatan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga membantu

anak mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat ia hidup. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan dan mengekspresikan perasaannya. Gordon Dryden dan Jeanette Voss (dalam Noorlaila, 2010) mengungkapkan bahwa penelitian membuktikan jika 50% kemampuan belajar seseorang ditentukan pada empat tahun pertama dan membentuk 30% yang lain sebelum mencapai usia delapan tahun. Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya salah satunya yaitu kemampuan motorik. Menurut Hurlock (Sujiono dan Sujiono, 2004) perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat

saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apapun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak.

Perkembangan motorik berbeda tingkatannya pada setiap individu karena anak adalah makhluk unik yang memiliki tempo dan irama perkembangan tubuhnya masing-masing (Noorlaila, 2010). Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda. Sedangkan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti menggambar, menulis, dan menggunting. Perkembangan motorik halus sejak usia dini akan menjadi bekal bagi

anak untuk terampil mengkoordinasi mata-tangan. Misalnya memegang benda dengan benar (seperti pensil, pulpen, gelas, sendok, garpu), menulis cepat dan rapi, terampil menggunting, melipat, mewarnai, meronce, mengambil benda-benda kecil, dan memotong.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada anak-anak Kelompok Bermain PAUD Tegaljaya, tampak dari beberapa hasil karya anak saat bermain dan saat melakukan kegiatan yaitu: (1) saat kegiatan menggambar bebas, anak mengalami kesulitan dalam memegang alat tulis, (2) saat menggunting, anak-anak masih kesulitan saat memegang gunting, membuka gunting dan melakukan gerakan menggunting, serta (3) saat meronce, sebagian besar anak mengalami kesulitan untuk memasukkan benang ke dalam manik-manik. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Atih Fatmawati dengan judul "Implementasi Playdough dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus" (*Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok A TK Artha Kencana, Kota Serang Banten Tahun*

Ajaran 2012-2013) ditemukan bahwa kemampuan motorik halus anak setelah diterapkannya permainan *playdough* mengalami peningkatan yang cukup pesat dari pra siklus hingga siklus terakhir. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Yuni Sudiasih yaitu "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Playdough* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Semester II di TK Sanggar Bina Kumara II Selanbawak Tabanan Tahun Pelajaran 2013/2014". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat mengalami peningkatan melalui permainan *playdough*. Kemampuan yang mengalami peningkatan diantaranya kemampuan meremas, memilin, mencetak, membentuk, memotong dan menempel objek.

Berdasarkan masalah tersebut maka guru perlu menemukan cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini yaitu melalui permainan *playdough* pada PAUD Tegaljaya, dimana diharapkan dapat merangsang perkembangan keterampilan motorik

halus anak serta dapat mengembangkan kreativitas dalam menciptakan berbagai macam bentuk-bentuk dengan *playdough*. Serta dapat menjadi umpan balik bagi guru agar dapat meningkatkan kreativitas dan kinerjanya dalam mengajar agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan di sekolah tersebut.

Keterampilan motorik halus adalah keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan (Papalia, 2010). Menurut Rahyubi (2012) aktivitas motorik halus (*fine motor activity*) adalah keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengkoordinasi kan atau mengatur otot-otot kecil/halus. Misalnya, berkaitan dengan gerakan mata dan tangan yang efisien, tepat dan adaptif.

Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus seseorang, maka dibutuhkan suatu proses pembelajaran melalui latihan yang bertahap atau melalui fase-fase tertentu. Menurut Rahyubi (2012), dalam pembelajaran motorik ada tiga tahap yang harus dilalui oleh anak usia dini yaitu 1) Tahap

Formasi Rencana, merupakan tahap dimana anak sedang menerima rangsangan pada alat-alat reseptornya sebagai masukan bagi sistem memorinya. Pada tahap ini anak sedang dalam tahap mempelajari suatu tugas sehingga gerakan yang diajarkan adalah gerakan yang masih sangat dasar dan sederhana. Guru dapat memberikan penjelasan sekaligus mendemonstrasikan gerakan yang akan dipelajari. Pada tahap ini, anak akan mengalami beberapa tahapan proses belajar seperti tahap menerima dan memproses masukan, proses kontrol dan keputusan serta unjuk kerja keterampilan motorik halusnya.

2) Tahap Latihan, pada tahap ini pola gerak yang telah terbentuk pada sistem memori pada anak usia dini mencoba diekspresikan. Pada awalnya anak melakukan gerakan dengan tingkat koordinasi rendah namun kemudian menjadi efektif seiring dengan pengulangan dan proses yang dijalani. Ada tiga hal yang yang perlu mendapatkan perhatian dalam tahap ini yaitu frekuensi pengulangan, intensitas dan tempo.

3) Tahap Otonomi, pada

tahap yang juga dapat disebut tahap otomatisasi ini anak telah mampu melakukan gerakan dengan lancar tanpa memikirkan urutan gerakan yang harus dilakukan. Kondisi tersebut menandakan bahwa telah terjadi suatu proses koordinasi yang baik antara sistem saraf dengan otot sehingga peserta didik dapat melakukan gerakan secara otomatis.

Masa anak usia dini salah satunya dikenal sebagai masa bermain. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesty dalam Sujiono, 2011). Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak (Aisyah, 2011). Melalui bermain anak dapat membangun pengetahuannya dan membangun kemampuan berpikir representatif.

Playdough jika dilihat dari arti kata dalam kamus bahasa Inggris, *play* adalah bermain dan *dough* adalah adonan. Jadi *playdough* adalah bermain melalui adonan. Sementara itu menurut Jatmika

(2012) *playdough* adalah adonan mainan atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). *Playdough* mudah dimainkan dan disukai oleh anak-anak balita. Dengan menggunakan *playdough*, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui kreasi tiga dimensi.

Bermain dengan *playdough* merupakan kegiatan yang sesuai bagi anak-anak karena bersifat menyenangkan dan bahan yang digunakan cukup lembut, elastis, mudah dibentuk dan aman bagi anak-anak. Dalam permainan ini anak melakukan gerakan meremas, memilin, mencetak dan juga membentuk dengan *playdough*, sehingga melatih otot-otot halus anak usia dini dan kemampuan motorik halusnya dapat berkembang dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Tegaljaya Desa Dalung Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Badung Bali, tahun pelajaran 2014/2015.

Dalam penelitian ini, penulis

hanya menggunakan 3 (tiga) metode dalam melakukan pengumpulan data, yaitu dokumentasi yang berupa foto-foto tentang kegiatan selama penelitian, observasi yaitu berupa pengumpulan data selama penelitian untuk mengumpulkan data tentang kemampuan motorik halus anak. Metode yang ketiga adalah metode wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan melakukan tanya jawab dan percakapan selama kegiatan bermain *playdough* berlangsung. Metode ini dipergunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan penggunaan permainan *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pengamatan yang dilakukan pada anak meliputi 3 indikator yaitu melakukan gerakan tangan meremas dan memilin dengan *playdough*, mencetak *playdough* dengan alat cetakan, dan membuat bentuk dengan menggunakan *playdough*.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Dalam setiap siklus dibagi menjadi 4 (empat) tahap kegiatan yaitu: (1) perencanaan/*planning*, (2) tindakan/

acting, (3) pengamatan/*observing*, dan refleksi/*reflecting*.

Setiap kegiatan yang diobservasi dikategorikan ke dalam kualitas yang sesuai dengan Depdiknas 2010, yaitu anak yang telah memperoleh 1) ★ berarti anak tersebut belum muncul perkembangannya dan aspek indikator yang diharapkan belum dapat dicapai oleh anak, 2) ★★ berarti anak tersebut sudah mulai muncul perkembangannya, 3) ★★★ berarti anak sudah berkembang sesuai dengan harapan, 4) ★★★★ berarti anak telah berkembang sesuai harapan.

Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menentukan tinggi rendah kemampuan berbicara anak yang ditentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika ada peningkatan dalam kemampuan motorik halus anak Kelompok Bermain PAUD Tegaljaya. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata dari siklus I ke siklus berikutnya. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini

apabila minimal 80% dari jumlah anak didik memenuhi kriteria dengan ketentuan yang telah ditentukan oleh peneliti (Nana Sudjana dalam Dimiyati, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, kondisi awal kemampuan motorik halus anak masih rendah, anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan motorik halus. Temuan empiris yang diperoleh terhadap kemampuan motorik halus anak Kelompok Bermain PAUD Tegaljaya pada orientasi awal menunjukkan ketuntasan anak hanya mencapai 25% dengan rincian 25% (3 anak) dengan kategori sedang, 25% (3 anak) dengan kategori rendah, serta 6 anak (50%) yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah. Pada siklus I peningkatan ketuntasan menjadi 41,67% dengan rincian 3 anak (33,33%) yang memperoleh nilai motorik halus rata-rata dengan kategori sangat rendah, sedangkan anak dengan kategori rendah ada 4 anak (25,00%), 1 anak (8,33%) dengan kategori sedang, 2

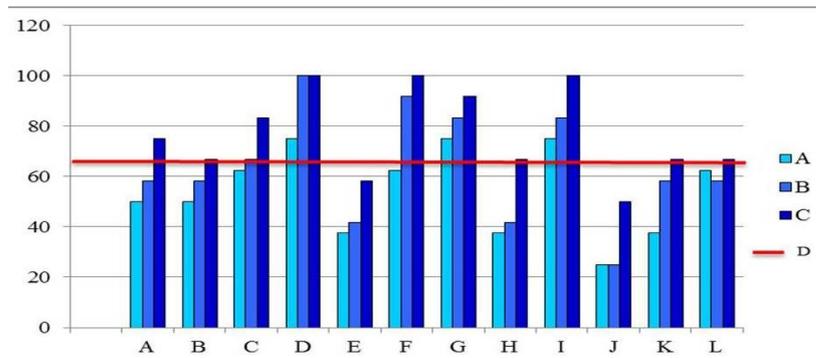
anak (16,67%) dengan kategori tinggi dan 2 anak (16,67%) yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi. Anak yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah yaitu 7 orang anak, masuk kedalam kriteria belum tuntas, sedangkan sisanya 5 anak yang memperoleh kategori sedang, tinggi dan sangat tinggi masuk ke dalam kriteria tuntas. Pada pengamatan observasi awal dalam beberapa kegiatan yang melibatkan kemampuan motorik halus anak masih terlihat beberapa kesulitan yang dialami anak yaitu dalam melakukan gerakan tangan memegang benda dan melakukan gerakan meremas. Gerakan tangan memegang benda yang dimaksud adalah gerakan memegang alat tulis dan alat makan, sementara gerakan meremas yang telah dilakukan adalah gerakan meremas kertas dan kain. Kesulitan yang dialami oleh anak-anak dalam mengendalikan motorik halusnya diduga karena kurangnya stimulasi terhadap otot-otot kecil anak. Namun seiring dengan pemberian tindakan berupa pembelajaran dengan kegiatan bermain *playdough* pada siklus I

berakhir, kesulitan yang dialami anak-anak dalam kemampuan motorik halusnya mulai berkurang dan terlihat terjadi peningkatan dalam penguasaan kemampuan motorik halus anak.

Temuan empiris pada siklus II untuk kemampuan motorik halus anak menunjukkan peningkatan yaitu rata-rata ketuntasan telah tercapai 83,33% anak pada kategori keberhasilan yaitu sedang, tinggi dan sangat tinggi. Setiap aspek dalam perkembangan kemampuan motorik halus pada siklus II juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Apabila dirinci terdapat 4 anak (33,33%) yang memperoleh nilai motorik halus rata-rata dengan kategori sangat tinggi, sedangkan anak dengan kategori tinggi ada 1 anak (8,33%), anak dengan kategori sedang ada 5 anak (41,67%), anak dengan kategori rendah ada 1 anak (8,33%) dan anak dengan kategori sangat rendah ada 1 anak (8,33%). Pernyataan ini didukung oleh gambar grafik perbandingan persentase ketuntasan kemampuan motorik halus anak dari observasi awal hingga siklus II yang terlihat

dalam grafik berikut ini.

Grafik Perbandingan Persentase Ketuntasan Kemampuan Motorik Halus dari Observasi Awal Hingga Siklus II



Keterangan grafik:
 A : Persentase penguasaan observasi awal
 B : Persentase penguasaan siklus I
 C : Persentase penguasaan siklus II
 D : Batas ketuntasan

Secara keseluruhan anak mengalami peningkatan sejak observasi awal, siklus I hingga siklus II. Namun tidak demikian dengan anak dengan kode L. Anak dengan kode L mengalami penurunan dalam kemampuan motorik halus pada siklus II. Beberapa hal menjadi alasan terjadinya penurunan kemampuan motorik halus anak dengan kode L pada siklus II yaitu

kondisi fisik anak yang mengalami gangguan saat melakukan kegiatan kemampuan motorik halus pada siklus II. Anak sedang dalam kondisi kurang sehat sehingga dalam mengikuti kegiatan pengembangan motorik halus terjadi penurunan.

Perbandingan tiap kategori penguasaan kemampuan motorik halus beserta ketuntasannya dapat diamati pada grafik berikut ini.

Grafik Perbandingan Tiap Kategori Penguasaan Kemampuan Motorik Halus Beserta Ketuntasannya



Keterangan grafik:
 I : Siklus I
 II : Siklus II

Berdasarkan grafik diatas maka dapat dibandingkan peningkatan penguasaan kemampuan motorik halus beserta ketuntasannya antara siklus I dan II. Anak yang memperoleh kategori sangat rendah pada siklus I sebesar 33,33% dan menurun pada siklus II menjadi 8,33%. Sementara itu anak yang memperoleh kategori rendah pada siklus I sebesar 25% dan pada siklus II mengalami penurunan menjadi 8,33%. Penurunan yang cukup banyak terjadi pada anak yang memperoleh kategori sedang, dari 41,67% di siklus I menjadi 8,33% di siklus II. Dan anak yang memperoleh kategori tinggi pada siklus I sebesar 16,67% dan mengalami penurunan menjadi 8,33%. Sementara itu terjadi peningkatan pada anak dengan kategori sangat tinggi.

Pada siklus I anak yang memperoleh kategori sangat tinggi mencapai persentase sebesar 16,67% dan kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 33,33%. Maka dapat terlihat pada akhir siklus I ketuntasan hanya mencapai 41,67% dan meningkat pada akhir siklus II menjadi 83,33%. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa penelitian ini telah melampaui indikator keberhasilan 80% dari jumlah anakdidik (Sudjana dalam Dimiyati, 2013).

Menurut Montessori (dalam Sujiono, 2013), masa usia dini merupakan periode sensitif dimana anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Anak mengalami masa peka dimana mereka telah siap untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungan baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi baik fisik maupun psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Maka dari itu anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya agar anak berpeluang untuk dapat menyatakan diri, berekspresi, berkreasi dan menggali sumber-sumber yang ada pada diri mereka. Dengan memberikan kegiatan bermain *playdough* yang sesuai dengan kebutuhan anak, maka anak

mandapatkan stimulasi yang cukup untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya.

Hurlock dalam Sujiono dan Sujiono (2004) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi yang erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apapun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama proses pembelajaran pada anak Kelompok Bermain PAUD Tegaljaya terdapat beberapa faktor pendukung seperti berikut ini 1) Kematangan usia anak akan menentukan kesiapan dan kesanggupan anak dalam mengikuti pembelajaran, pemahaman materi yang diberikan, mengikuti instruksi dari guru dan dapat mengembangkan ide-idenya dan menuangkannya dalam kegiatan

bermain dengan *playdough* yang diberikan oleh guru. 2) Sifat natural anak usia dini yaitu menyenangkan kegiatan bermain dan bermain. Kegiatan yang diberikan dengan metode bermain membantu anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Anak tidak akan menyadari jika mereka sedang melakukan suatu kegiatan pembelajaran dikarenakan suasana bermain yang menyenangkan yang dibentuk oleh guru sehingga dapat membantu anak untuk mengembangkan imajinasi dan mencoba suatu hal yang baru yang belum pernah mereka coba sebelumnya seperti kegiatan mengaduk adonan tepung menjadi *playdough*.

Namun selain itu terdapat pula faktor penghambat sebagai berikut 1) Beberapa anak masih kurang antusias untuk ikut mengaduk dan memegang adonan karena adonan yang lengket dan basah. Sehingga mereka enggan menggunakan kedua tangan mereka untuk melakukan gerakan meremas dan memilin adonan. 2) Beberapa anak yang lain terlihat hanya mengamati teman-temannya namun pasif dalam melakukan kegiatan. Mereka

mengamati dan memberikan komentar pada teman-temannya tanpa turut serta dalam kegiatan bermain dengan *playdough*. Namun dengan adanya dukungan serta motivasi dari seluruh guru, anak-anak tersebut mulai ikut dalam kegiatan bermain *playdough* dan dapat membuat kreasi benda dengan menggunakan *playdough* walau masih sangat sederhana.

3) Kondisi fisik yang sedang tidak sehat menjadi salah satu faktor penghambat dalam penelitian ini. Kondisi anak yang sedang tidak sehat menyebabkan anak menjadi tidak semangat dan tidak tertarik dalam mengikuti kegiatan pengembangan kemampuan motorik halus.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan bermain *playdough* telah terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak pada Kelompok Bermain PAUD Tegaljaya. Kemampuan motorik halus anak yang mengalami peningkatan diantaranya kemampuan meremas, memilin, mencetak, dan membuat bentuk

kreasi dengan *playdough*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan sebelumnya serta data yang diperoleh setelah penerapan kegiatan bermain *playdough* yang ternyata mampu mengasah dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak, maka dari itu dapat diberikan saran sebagai berikut (1) disarankan kepada Guru dapat menggunakan kegiatan bermain *playdough* dalam pembelajaran karena dapat merangsang kemampuan motorik halus mereka dengan lebih baik dan anak dapat secara aktif bermain sehingga secara tidak langsung tidak hanya kemampuan motorik halus anak saja yang mendapatkan stimulasi dengan baik, namun juga kemampuan berimajinasi dan kreativitas mereka. (2) disarankan kepada Orangtua sebaiknya harus mengenali dan mendeteksi sejak dini kelebihan dan kekurangan perkembangan motorik halus anak sehingga dapat dilakukan intervensi dan stimulasi sejak dini. Dengan memberikan dukungan dan fasilitas yang tepat bagi anak, seperti menggunakan permainan *playdough*, maka kelebihan kemampuan motorik anak

tersebut dapat dioptimalkan. Sedangkan bila terdapat kekurangan dalam perkembangan motorik halusnya maka sebaiknya diberikan latihan sejak dini agar keterlambatan tersebut dapat diminimalkan. Karena kemampuan motorik halus dapat mendukung perkembangan anak yang lain termasuk perkembangan bahasa, kognitif, motorik kasar,

sosial emosial dan juga kemandirian mereka.(3) disarankan kepada Peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode-metode dan kegiatan yang lebih menarik agar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan dapat memperbaiki kinerja pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A. Gede. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Aisyah, Siti dkk. (2011). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, Johni. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fatmawati, Atih. (2013). Implementasi Playdough Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus (Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok A TK Artha Kencana, Kota Serang-Banten Tahun Ajaran 2012-2013). *Skripsi*. Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Jatmika, Yusep Nur. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Jakarta: Diva Press.
- Noorlaila, Iva. (2010). *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Papalia, Diane E dkk. (2010). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahyubi, Heri. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Nusa Media.

Sudiasih, Ni Wayan Yuni. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Playdough* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Semester II di TK Sanggar Bina Kumara II Selanbawak Tabanan Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*. Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Ganesha Singaraja, Bali

Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks