

**PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
BERMAIN *PLAYDOUGH* DI TAMAN KANAK-
KANAK MUSTHAQIM KABUPATEN
PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**YULIARTI
99049/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

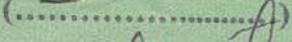
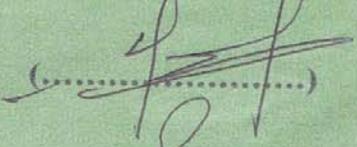
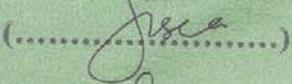
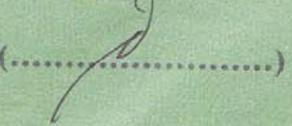
Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Bermain *Playdough* Di Taman
Kanak-Kanak Musthaqim Kabupaten Padang Pariaman

Nama : Yuliarti
TM/NIM : 2009/99049
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji

Tanda Tangan

- | | | |
|---------------|-----------------------------|---|
| 1. Ketua | : Indra Yeni, M.Pd |  |
| 2. Sekretaris | : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd |  |
| 3. Anggota | : Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd |  |
| 4. Anggota | : Rismareni Pransiska, M.Pd |  |
| 5. Anggota | : Dr. Dadan Suryana |  |

ABSTRAK

YULIARTI. 2013. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Bermain *Playdough* diTaman Kanak-kanak Musthaqim Kabupaten Padang Pariaman. Skripsi. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini karena rendahnya kemampuan motorik halus anak. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan motorik halus pada anak melalui bermain *Playdough* di taman kanak-kanak Musthaqim Kabupaten Padang Pariaman.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Musthaqim Kabupaten Padang Pariaman, kelompok B1 tahun pelajaran 2012/2013 sebanyak 18 orang anak yang terdiri dari 6 laki-laki dan 12 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak, dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II kemampuan anak dalam peningkatan motorik halus menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang meningkat sangat baik. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak melalui bermain *Playdough* di Taman Kanak-kanak Musthaqim Kabupaten Padang Pariaman meningkat.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “**Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Bermain *Playdoug* di TK Musthaqim Kabupaten Padang Pariaman**”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD FIP UNP
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Seluruh dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta Karyawan dan karyawan di Jurusan PG-PAUD FIP UNP.
6. Bapak UPTD beserta Ibu/Bapak Pengawas Kecamatan VII Koto.
7. Ayah dan Ibunda, Kakak, Suami tercinta dan Anakku tersayang yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Yulidar sebagai teman kolaborasi dalam penelitian ini.
9. Anak didik TK Musthaqim khususnya anak lokal BI.
10. Teman-teman angkatan 2009 yang sudah mengalami masa-masa perkuliahan bersama dengan suka dan duka.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Mei 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	8
1. Konsep Anak Usia Dini	8
a. Pengertian anak usia dini	8
b. Karakteristik anak usia dini	9
c. Pendidikan anak usia dini	10
2. Motorikk Halus	12
a. Pengertian motorikk halus	12
b. Karakteristik perkembangan motorikk halus	14
c. Prinsip-prinsip perkembangan motorik halus anak usia dini	15
d. Tujuan perkembangan motorikk halus	18
3. Hakikat Bermain	19

a. Pengertian bermain	19
b. Tujuan bermain	21
c. Karakteristik bermain	22
d. Manfaat bermain	23
4. <i>Playdough</i>	25
a. Pengertian <i>Playdough</i>	25
b. Manfaat <i>Playdough</i>	26
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	30
D. Hipotesis Tindakan	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian	32
E. Definisi Operasional	51
F. Instrumentasi	51
G. Teknik Pengumpulan Data	52
H. Teknik Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	56
B. Analisis Data	82
C. Pembahasan	89

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	89
B. Implikasi	89
C. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Format observasi peningkatan motorik halus melalui bermain playdough.....	52
Tabel 2	Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain playdough pada kondisi awal (sebelum tindakan)	57
Tabel 3	Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain playdough pada pertemuan 1 Siklus I (setelah tindakan)	59
Tabel 4	Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain playdough pada pertemuan 2 Siklus I (setelah tindakan).....	62
Tabel 5	Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain playdough pada pertemuan 3 Siklus I (setelah tindakan).....	64
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain <i>playdough</i> pada Siklus I (setelah tindakan) pertemuan 1, 2 dan 3	67
Tabel 7	Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain playdough pada pertemuan 1 Siklus II (setelah tindakan)	71
Tabel 8	Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain playdough pada pertemuan 2 Siklus II (setelah tindakan)	73
Tabel 9	Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain playdough pada pertemuan 3 Siklus II (setelah tindakan)	76
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain <i>playdough</i> pada Siklus II (setelah tindakan) pertemuan 1, 2 dan 3	79
Tabel 4.10	Hasil observasi peningkatan Kemampuan motorik halus anak melalui bermain <i>playdough</i> (kategori sangat tinggi).....	82

Tabel 4.11 Hasil observasi peningkatan Kemampuan motorik halus anak melalui bermain <i>playdough</i> (kategori tinggi)	83
Tabel 4.12 Hasil observasi peningkatan Kemampuan motorik halus anak melalui bermain <i>playdough</i> (kategori rendah).....	85

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1 Hasil observasi peningkatan motorikk halus pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	58
Grafik 2 Hasil observasi peningkatan motorikk halus melalui bermain playdough pada pertemuan 1 Siklus I (setelah tindakan)	60
Grafik 3 Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain playdough pada pertemuan 2 Siklus I (setelah tindakan).....	63
Grafik 4 Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain playdough pada pertemuan 3 Siklus I (setelah tindakan).....	65
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain <i>playdough</i> pada Siklus I (setelah tindakan) pertemuan 1, 2 dan 3	68
Grafik 6 Hasil observasi peningkatan motori halus melalui bermain playdough pada pertemuan 1 Siklus II (setelah tindakan)	72
Grafik 7 Hasil observasi peningkatan motori halus melalui bermain playdough pada pertemuan 2 Siklus II (setelah tindakan)	75
Grafik 8 Hasil observasi peningkatan motori halus melalui bermain playdough pada pertemuan 3 Siklus II (setelah tindakan)	77
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil observasi peningkatan motorik halus melalui bermain <i>playdough</i> pada Siklus II (setelah tindakan) pertemuan 1, 2 dan 3	80
Grafik 10 Hasil observasi peningkatan Kemampuan motorik halus anak melalui bermain <i>playdough</i> (kategori sangat tinggi).....	82
Grafik 11 Hasil observasi peningkatan Kemampuan motorik halus anak melalui bermain <i>playdough</i> (kategori tinggi)	84

Grafik 4.12 Hasil observasi peningkatan Kemampuan motorik halus anak melalui bermain <i>playdough</i> (kategori rendah).....	85
--	----

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berpikir.....	30
Bagan 2 Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Rencana Kegiatan Harian

Lampiran II: Lembar Pengamatan

Lampiran III: Foto Kegiatan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini, anak berada pada masa usia emas (*Golden Age*) yang merupakan “masa peka” dan hanya datang sekali dalam kehidupan manusia. Setiap anak dilahirkan bersamaan dengan potensi-potensi yang dimilikinya. Potensi-potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan melalui ransangan-ransangan terutama ransangan pendidikan.

Pendidikan Anak Usia Dini terdiri dari dua jalur yaitu jalur formal dan jalur non formal. Yang termasuk jalur non formal yaitu kelompok bermain tempat penitipan anak sedangkan yang termasuk dalam jalur formal salah satunya Taman Kanak-kanak (TK). Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan Anak Usia Dini yaitu anak yang berusia 4-6 tahun. Lembaga ini dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Pendidikan taman kanak-kanak sebagaimana dinyatakan dalam UUD RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 28 ayat 3 bertujuan membantu anak mengembangkan berbagai potensi, baik psikis, maupun fisik yang meliputi moral, nilai agama, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, serta seni untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar.

Kegiatan pembelajaran di TK dirancang mengikuti prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, baik terkait dengan keluasaan bahan

atau materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat atau sumber belajar, bentuk pengorganisasian kelas, dan cara penilaian. Dalam kegiatan pembelajaran guru perlu memberikan motivasi dan menggunakan strategi belajar yang tepat kepada peserta didik agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal.

Berbagai bidang pengembangan di TK adalah pembiasaan perilaku seperti nilai agama, dan moral, sosial, emosional, kemandirian, dan bidang kemampuan dasar yang terdiri dari bahasa, kognitif, dan fisik. Sebagai lembaga pendidikan formal, tugas utama Guru TK adalah melakukan pembiasaan-pembiasaan, merangsang, dan memotivasi agar seluruh aspek perkembangan anak dapat dikembangkan.

Dari beberapa aspek perkembangan anak tersebut fisik motorik adalah salah satu bidang pengembangan yang sangat perlu dikembangkan dalam diri anak. Pengembangan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Pengembangan motorik halus anak perlu dibina dan dikembangkan sejak dini agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Kemampuan dalam keterampilan motorik memiliki peranan membantu anak untuk memperoleh kemandirian dan mendapatkan penerimaan sosial dari lingkungannya.

Semakin baik gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi dan menambah rasa percaya diri. Orang tua maupun guru dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik anak terutama motorik halusnya dengan menyediakan berbagai macam media yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus anak ditandai dengan anak mampu meremas, menggunting, melipat, mencoret-coret, merobek, menciplak bentuk, mengancingkan baju, merapikan mainan, menempel, dan lain-lain.

Berkaitan dengan hal ini tidak dapat lepas dari perhatian kepada kegiatan utama anak yaitu bermain. Mereka senang dengan kegiatan itu, bahkan dapat dikatakan kehidupan mereka adalah bermain. Melalui bermain anak memperoleh informasi belajar, hal-hal baru dan melatih melalui keterampilan yang ada sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu “Bermain sambil belajar, belajar seraya bermain”. Permainan yang digunakan di Taman Kanak-Kanak adalah permainan yang merangsang minat anak dan menyenangkan, sehingga kegiatan itu tidak membosankan melainkan kegiatan yang sangat ditunggu-tunggu.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di TK Musthaqim, Korong Kampung Paneh, Nagari Balah Aia, Kecamatan VII Koto Sungai Sarik, Kabupaten Padang Pariaman, khususnya pada kelompok B terlihat beberapa hal yang menarik untuk dilakukan penelitian yang berhubungan dengan motorik halus anak, yaitu: anak belum bisa menggunakan pensil, anak belum bisa menggunting lurus dan lengkung, anak belum bisa melipat kertas,

dan masih memerlukan bantuan. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang tepat dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak sehingga kemampuan motorik halus anak tidak tercapai secara optimal karena anak langsung dihadapkan dengan kegiatan belajar menulis tanpa merangsang perkembangan motorik halusnya terlebih dahulu. Kurangnya upaya guru dalam menciptakan kegiatan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus, media yang digunakan dalam mengembangkan motorik halus kurang menarik dan guru kurang kreatif dan hanya memanfaatkan media yang ada di sekolah sehingga anak bosan dan tidak termotivasi dalam melakukan kegiatan yang mengembangkan motorik halus serta kurangnya sarana dan prasarana yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik memberikan solusi agar motorik halus anak dapat berkembang dan kegiatan itu menyenangkan. Dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan memotivasi anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halusnya. Maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Bermain *Playdough* Di TK Musthaqim Kabupaten Padang Pariaman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Musthaqim khususnya kelompok B sebagai berikut:

1. Anak belum bisa menggunakan pensil dengan benar.
2. Anak belum bisa melipat kertas.
3. Anak belum bisa menggunting lurus dan lengkung.
4. Metode pembelajaran yang diberikan guru kurang tepat dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak.
5. Media yang digunakan kurang menarik dan guru kurang kreatif dan hanya memanfaatkan media yang ada.

C. Pembatasan Masalah

Dengan memperhatikan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti berkenaan dengan: Motorik halus anak belum berkembang, seperti dalam menggunakan pensil, melipat kertas, menggunting.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan : Bagaimanakah melalui bermain *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Musthaqim, Kabupaten Padang Pariaman ?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rancangan pemecahan masalah dapat dilakukan melalui kegiatan bermain *playdough*.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain *playdough*.

G. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini penulis lakukan dapat berguna bagi berbagai pihak :

1. Bagi anak didik, untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam menciptakan bentuk dari *playdough*
2. Bagi guru dapat memberikan pengetahuan dalam proses pembelajaran agar lebih menerapkan prinsip pada bermain sambil belajar dan membimbing bagaimana agar kemampuan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal.
3. Bagi lembaga pendidikan TK Musthaqim, agar dapat meningkatkan mutu pendidikan TK Musthaqim
4. Bagi peneliti, menerapkan ilmu yang didapat selama di bangku perkuliahan

5. Bagi masyarakat, diharapkan dapat memberikan pencerahan dalam memahami betapa penting upaya mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas sejak usia dini
6. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi referensi atau rujukan dalam penelitian yang dibuatnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut NAEYC (*National Assosiation For The Education Of Young Children*) anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang mencakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan dan keluarga (*Family Child Care Home*) pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, dalam Tirka, 2012: 10).

Menurut Barnawi, dkk (2012: 32) anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak yang berpikir konkret,

realisme, kaya dengan fantasi, egosentris, dan masa yang potensial untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Bredecam dkk dalam Masitoh (2006: 1.12-1.13) karakteristik anak usia dini adalah (1) anak bersifat unik, (2) anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, (3) bersifat aktif dan energik, (4) anak bersifat egosentris, (5) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, (6) anak bersifat eksploratif dan berjiwa pertualang, (7) anak umumnya kaya dengan fantasi, (8) anak mudah frustrasi, (9) anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, (10) anak memiliki daya perhatian dan konsentrasi yang pendek.

Menurut Sujiono (2009: 7) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut: (1) *egosentris*, (2) cenderung melihat dengan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, (3) anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan, (4) anak adalah makhluk sosial, (5) anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah, (6) *the unig person*, (7) setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, (8) kaya dengan fantasi, (9) senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, (10) daya konsentrasi yang pendek, (11) masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial, (12) masa usia dini disebut dengan masa *golden age*.

Menurut Barnawi, dkk (2012: 36) karakteristik anak usia dini sebagai berikut: (1) berpikir secara konkret, (2) realism, (3) egosentris, (4) kecendrungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk, (5) animise, (6) sentrasi, (7) anak memiliki imajinasi yang sangat kaya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, kaya imajinasi, berpikir konkret, bersifat eksploratif, makhluk social, memiliki daya konsentrasi yang pendek. Sebagai pendidik kita harus dapat menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang terampil dimasa mendatang.

c. Pendidikan Anak Usia Dini

Ilmu pendidikan saat ini sudah berkembang sangat pesat salah satunya adalah PAUD yang membahas anak pendidikan anak usia 0-6 tahun. Anak usia ini di pandang memiliki karekteristik yang berbeda dengan anak di atasnya sehingga pendidikan untuk anak usia ini tersebut dipandang perlu dan di khususkan “ PAUD berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di Negara-negara maju karena mengembangkan sumber daya manusia lebih mudah dilakukan sejak dini, Suyanto, (2005: 3)”.

Pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, dan orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan dimana anak-anak akan memperoleh pengalaman yang bermakna sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian penting dalam kehidupan, sebab dengan terdidiknya anak sejak dini berarti generasi bangsa telah dibantu menjadi pelanjut cita-cita perjuangan bangsa yang berkualitas. PAUD adalah investasi yang amat besar bagi keluarga, bangsa, dan Negara. Merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju dan tidak ketinggalan dari bangsa-bangsa lain. Oleh karena itu PAUD merupakan investasi bagi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya.

Dalam undang-undang system pendidikan nasional, dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 14).

Pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. “ pembelajaran di arahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi dan kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan berbahasa, social-emosional, motoric dan intelektual” (Hartati, 2005: 28).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran menurut Bredekkamp dan Rosegrant dalam Solehuddin(2002: 32):

(1) Anak merasa aman secara psikologi serta kebutuhan-kebutuhan fisiknya terpenuhi, (2) anak belajar melalui interaksi social dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, (3) anak belajar melalui bermain, (4) minat dan kebutuhan anak terpenuhi, (5) unsur variasi individual anak diperhatikan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada arah pertumbuhan dan perkembangan fisik sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

2. Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Menurut Sumantri (2005:143) “Motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan

koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil. Kemudian Dini (1999:120) menyatakan motorik halus adalah “aktivitas motorik yang melibatkan otot-otot kecil atau halus, yang mana gerakan menuntut koordinasi mata dan tangan serta kemampuan mengendalikan gerakan yang baik yang memungkinkan melakukan kecepatan dan ketepatan dalam gerakan-gerakan. Dengan mempunyai kemampuan motorik halus yang baik tentu anak mempunyai landasan untuk menguasai tugas keterampilan motorik yang khusus.

Jamaris (2003:13) mengemukakan motorik halus adalah kemampuan untuk beraktivitas menggerakkan otot-otot halus yang mengkoordinasikan gerakan jari tangan dan mata yang membutuhkan kecermatan, yang terdapat dalam kegiatan meremas dan membuka kancing baju, meronce manik-manik, melipat kertas, menyusun balok, melukis dengan jari, menganyam dengan berbagai media. Mahendra dalam Sumantri (2005:143) menyatakan keterampilan motorik halus merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil.

Depdiknas dalam Susinarti (2011: 7) mengemukakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Gerakan motorik halus

tidak terlalu membutuhkan tenaga tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan motorik halus adalah kemampuan untuk menggerakkan otot-otot kecil terutama koordinasi mata dan tangan yang melibatkan syaraf otot dan gerak jari jemari tangan dan mata yang membutuhkan kecermatan, agar anak mempunyai kesiapan dalam menulis.

b. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus

Menurut Depdiknas (2007: 11) sebagai berikut:

(1) Pada saat anak berusia tiga tahun kemampuan gerakan halusnya belum terlalu berbeda dengan kemampuan gerakan halus pada masa bayi, (2) pada usia empat tahun, koordinasi motoric halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat dan cenderung ingin sempurna, (3) pada usia lima tahun koordinasi motoric halus anak sudah lebih sempurna lagi, tangan, lengan, dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata anak juga lebih mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk seperti dalam kegiatan membuat proyek, (4) pada akhir masa kanak-kanak (usia 6 tahun) ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemari dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensil.

Sujiono (2009: 1.16) karakteristik perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

(1) mengikat tali sepatu, (2) memasukan surat ke dalam amplop, (3) mengoleskan selai di atas roti, (4) membentuk berbagai objek dengan tanah liat, (5) mencuci dan mengeringkan muka tanpa membasahi baju, (6) memasukan benang ke dalam lubang jarum.

Depdiknas (2007: 6) karakteristik perkembangan yang berhubungan dengan motorik halus yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini antara lain:

(1) dapat mengoles mentega, (2) dapat mengikat tali sepatu sendiri, (3) dapat membentuk dengan platin/plaidough, (4) memegang kertas dengan satu tangan dan mengguntingnya, (5) meniru melipat kertas dua kali lipatan, (6) mewarnai gambar sesukanya, (7) memegang pensil atau krayon yang berdiameter lebar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik perkembangan motorik halus anak usia dini adalah perkembangannya sejalan dengan bertambahnya usia, dan pertumbuhan fisik anak.

c. Prinsip- prinsip Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Ada beberapa prinsip utama perkembangan motorik halus adalah kematangan, urutan, motivasi, pengalaman dan latihan yang dikemukakan oleh Malina,dkk dalam Jamaris (2005:10).

1) Kematangan Syaraf

Ketika anak lahir memiliki otak seberat 25% dari berat otak orang dewasa Papilia dalam Jamaris (2003:9).Syarat-syaraf yang ada di pusat susunan syaraf belum berkembang dan berfungsi sesuai dengan fungsinya dalam mengontrol gerakan motorik. Sejalan dengan perkembangan fisik dan usia anak, syaraf-syaraf yang berfungsi mengontrol mengalami proses kematangan neurologis. Oleh sebab itu kematangan secara neurologis ini

merupakan hal yang penting dan berpengaruh pada anak dalam mengontrol gerakan motoriknya.

Usia 5 tahun syaraf-syaraf yang berfungsi mengontrol gerakan motorik sudah mencapai kematangannya dan menstimulasi berbagai kegiatan motorik yang dilakukan anak secara luas. Otot besar mengontrol gerakan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat dan berlutut berkembang lebih cepat dibandingkan dengan otot halus yang mengontrol kegiatan motorik halus diantaranya menggunakan jari tangan untuk menyusun *puzzle*, mengunting, memegang pensil dan membentuk plastisin/*playdough*, tanah liat dan sebagainya.

2) Urutan

Jamaris (2005:11) mengemukakan proses perkembangan motorik manusia berlangsung secara bertahap yang terdiri atas urutan pertama yang disebut pembedaan yang mencakup perkembangan secara perlahan dari gerakan motorik kasar yang belum terarah dengan baik kepada gerakan yang lebih terarah sesuai dengan fungsi gerakan motorik kasar. Dan urutan kedua adalah keterampilan yaitu kemampuan dalam menggabungkan gerakan motorik yang saling berlawanan dalam koordinasi gerakan yang baik seperti berlari dan berhenti.

3) Motivasi

Pencapaian kematangan motorik anak mengandung arti bahwa anak telah siap untuk melakukan kegiatan yang melibatkan aktifitas motorik. Kematangan motorik ini memotivasi anak untuk melakukan aktivitas motorik halus yang dikenalkan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari:

- a. Aktifitas fisik yang meningkat dengan tajam
- b. Anak-anak seakan tidak mau berhenti melakukan aktifitas fisik menggunakan otot-otot kasar atau otot-otot halus.

4) Pengalaman dan Latihan

Ketika kematangan motorik anak telah tercapai melibatkan anak secara aktif dalam aktifitas fisik yang ditandai dengan kesiapan dan motivasi yang tinggi dan sering dengan hal tersebut, orangtua dan guru perlu memberikan berbagai kesempatan dan pengalaman yang dapat meningkatkan keterampilan motorik anak secara optimal.

Depdiknas dalam Sumantri (2005: 147) mengemukakan prinsip-prinsip pengembangan motorik halus adalah: a) berorientasi pada kebutuhan anak, b) belajar sambil bermain, c) kreatif dan inovatif, d) lingkungan kondusif.

Jadi dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan prinsip-prinsip pengembangan motorik halus adalah berdasarkan kematangan syaraf, perkembangan motorik terjadi secara berurutan atau bertahap

sehingga dapat mencapai kematangan yang memotivasi anak untuk melakukan aktifitas motorik halus berdasarkan pengalaman dan latihan, dengan berorientasi pada kebutuhan anak, belajar sambil bermain, kreatif dan inovatif serta lingkungan yang kondusif.

d. Tujuan Pengembangan Motorik halus

Tujuan pengembangan anak usia dini menurut Sumantri (2005:

9) antara lain:

- 1) Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan
- 2) Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dan mata
- 3) Mampu mengendalikan emosi

Menurut Depdiknas dalam Sumantri (2005: 146) tujuan pengembangan motorik halus anak adalah untuk mampu mengembangkan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan menggunakan gerak kedua tangan, mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar, dan manipulasi benda-benda, mampu mengkoordinasi indra matadan aktifitas tenaga serta mengendalikan emosi anak dalam beraktifitas motorik halus.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penegmbangan motorik halus bertujuan untuk menggerakkan anggota

tubuhnya terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk menulis, menggambar, melipat, dan menggunting.

3. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak. Terdapat instink bermain pada setiap anak serta kebutuhan melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkannya dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak. Dalam hal ini bukan hanya terkait dengan pertumbuhan fisik tetapi juga perkembangan social dan mentalnya. Melalui bermain anak belajar berbagai hal yang ada di sekelilingnya.

Bermain adalah tahap awal dari proses panjang belajar pada anak-anak yang dialami oleh semua manusia. Melalui bermain yang menyenangkan anak menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan, maupun orang lain disekitarnya. Dari situ anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya untuk menyusun kembali ide-idenya.

Carton dan Alen, dalam Musfiroh (2005: 1) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan

anak belajar tentang diri mereka, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain anak bebas berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu.

Menurut Montolalu, dkk (1991: 1.8) bermain merupakan kegiatan anak yang dilakukan secara spontan karena disenangi dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan motoriknya dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan imajinasi dan daya pikirnya.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, terampil, sehat dan mengembangkan imajinasi. Di samping itu, bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran.

b. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak PAUD, maka tujuan bermain menurut Diknas (2001: 56) antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Melatih kemampuan keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 3) Mengembangkan jasmani anak agar dapat keterampilan motoric kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- 4) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel, dan orisinil.
- 5) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) menyatakan bahwa: “Tujuan bermain dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru”.

Tujuan bermain menurut Diknas (2001: 56) dan Moeslichatoen (1999: 32) dapat disimpulkan dengan pengetahuan yang sudah ada anak mampu menghubungkan dengan pengetahuan yang baru, sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel, dan orisinil. Mengembangkan jasmani dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak serta mengembangkan kemampuan social dalam membina hubungan dengan anak lain dan masyarakat lingkungannya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan bermain adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, kognitif, social emosional, dan bahasa agar segenap potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Montolalu (2005: 1-2) ada beberapa karakteristik bermain anak antara lain:

- a) Bermain telatif bebas dari aturan-aturan kecuali anak membuat aturan sendiri,
- b) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dilakukan dalam kehidupan nyata (bermain drama).
- c) Bermain lebih focus pada kegiatan dari pada hasil akhir.
- d) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak.

Menurut Hartati (2005: 91) mengemukakan karakteristik bermain adalah:

- a) Bermain adalah kesukarelaan bukan paksaan,
- b) bermain merupakan kegiatan yang dinikmati selalu menyenangkan dan menggairahkan,
- c) bermain

dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan, d) bermain lebih mengutamakan aktifitas daripada tujuan, e) bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun secara psikis, f) bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengopersikan fantasinya, g) bermain sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkan saat itu, h) makna dan kesengan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku yaitu anak itu sendiri yang bermain.

Jadi kesimpulan dari karakteristik bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan, bebas, sukarela, tidak ada paksaan, bila sudah ada kepuasan berhenti dengan sendirinya tanpa harus terikat dengan hasil akhir dari permainan tersebut.

d. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak keseluruhan. Dengan bermain anak-anak menemukan keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhan. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi akan berkembang. Menurut Reber dalam Hildayani (2005: 4-7):

Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif adalah aspek kognitif berkaitan dengan daya ingat, daya tangkap, kemampuan memahami suatu informasi, pengetahuan yang dikuasai seseorang, daya nalar, daya analisis, daya imjinasi, dan daya cipta atau kreativitas.

Menurut Diknas (2001: 18) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

a) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, b) mengaktifkan semua panca indera anak, c) meningkatkan kemandirian pada anak, d) memenuhi kebutuhan, e) memberikan kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah, f) memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan), g) memberikan kegembiraan pada anak dan kesenangan pada anak.

Sedangkan menurut Montolalu (2005: 1-19) manfaat bermain adalah:

a) Bermain memicu kreativitas, b) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, c) bermain bermanfaat menanggulangi konflik, d) bermain bermanfaat untuk melatih empati, e) bermain bermanfaat mengasah panca indera, f) bermain sebagai media terapi, g) bermain itu melakukan penemuan.

Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengenalkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru dan semua dilakukan dengan caranya sendiri membuat anak aktif dan mengembirakan hatinya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat bermain adalah membuat anak aktif, terampil, mandiri termotivasi untuk bereksplorasi dan bereksperimen serta membuat anak merasa gembira. Tidak ada permainan yang membuat anak bersedih malahan membuat

anak dapat menemukan hal baru serta memicu kreativitas anak itu sendiri.

4. *Playdough*

a. Pengertian *Playdough*

Playdough dilihat dari arti kata di dalam kamus bahasa Inggris, yang terdiri dari dua kata yaitu *play* dan *dough* yang artinya *play* berarti main, sedangkan *dough* berarti adonan. Dari dua pengertian tersebut dapat disimpulkan *playdough* adalah bermain dengan menggunakan adonan.

Sumartini (2012: 22) mengemukakan *Playdough* adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibel, baik bagi guru maupun bagi siswa dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai rencana dan daya imajinasi. Bahan alat permainan *playdough* murah dan mudah dijumpai di toko-toko dan tidak membahayakan bagi kesehatan anak. Dengan demikian, dilihat dari sisi efisiensi dan keamanan alat permainan *playdough* memiliki nilai ekonomis dan keamanan untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Nilai fleksibilitas menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan *playdough* memberikan peluang kepada guru dalam merancang dan mengintruksikan pola-pola apa yang harus dibuat oleh anak, sesuai dengan tema yang sedang disampaikan. Penggunaan alat permainan *playdough* memberikan kesempatan seluas-luasnya dalam

membentuk pola yang diinginkan sesuai dengan imajinasi anak, karena sifat dari playdough sangat mudah di bentuk apapun.

Defenisi tentang *playdough* sebagaimana yang dikemukakan oleh Einon dalam Rasimah, (2011 : 29) *playdough* adalah suatu bahan yang lembut, membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, warnanya pun bermacam-macam (seperti pelangi) tetapi bahannya mudah rapuh dan kotor serta mudah lengket di karpet, dan *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif, karena dapat mendorong imajinasi anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *playdough* adalah salah satu alat permainan edukatif yang mudah digunakan dan dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi anak, memiliki warna yang menarik, dan dapat digunakan secara individu, kelompok maupun klasikal, tidak membahayakan serta dapat mengembangkan motorik halus anak.

b. Manfaat *Playdough*

Bermain dengan *playdough* sangat bermanfaat untuk melatih dan daya imajinasi seorang anak. Guru yang kreatif dapat membuatnya sendiri di sekolah, dan ajaklah anak untuk membuat adonannya bersama-sama dalam proses pembuatannya akan menjadi pengalaman tersendiri bagi anak. Guru bisa mengenalkan berbagai konsep melalui *playdough*, antara lain: tekstur, warna, ukuran,

symbol, serta dapat merangsang kreativitas (anak berlatih untuk menciptakan sesuatu).

Menurut Einon D dalam Sumartini (2012: 26) menyatakan beberapa manfaat jika anak bermain *playdough*, yaitu:

- 1) Anak dapat dengan mudah bermain sendiri dan membuat hasil yang memuaskan.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri pada anak
- 3) Anak dapat membuat berbagai hal bersamaan dengan teman, orang tua maupun gurunya.
- 4) *Playdough* menyediakan berbagai cara untuk suatu aktifitas.
- 5) Anak dapat duduk diam dan memfokuskan pada pemanfaatan *playdough*, merupakan latihan yang bagus untuk konsentrasi yang diperlukan untuk aktivitas yang lebih matang ketika anak sudah besar.

Selain itu permainan *playdough* ini juga memiliki sejumlah manfaat, antara lain dapat membantu anak:

- 1) memperkuat jari jemari, tangan dan pergelangan tangan.
- 2) Mengembangkan imajinasi anak.
- 3) Mengembangkan harga diri, tidak ada benar dan salah dan anak memiliki kesempatan untuk mendapatkan penguasaan atas lingkungan mereka.
- 4) Melepaskan perasaan tegang dan marah.
- 5) *Playdough* merupakan salah satu permainan terbaik.

6) *Playdough* dapat dijadikan apa saja. ([http:](http://Sixtysecondparent.com/manfaat-play-dough)

[Sixtysecondparent.com/manfaat *play-dough*](http://Sixtysecondparent.com/manfaat-play-dough). 13 juni 2010)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain *playdough* bagi anak adalah:

- 1) mengembangkan kemampuan motorik halus anak, agar anak bisa terstimulasi.
- 2) Anak dapat belajar mengenal tekstur.
- 3) Anak dapat mengembangkan mainan menggunakan symbol atau mainan tiruan.
- 4) Mengembangkan koordinasi motorik halus (meremas, membuat sesuatu, membentuk)
- 5) Sebagai sarana untuk menyalurkan emosi dan perasaan yang bisa menyenangkan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Rasimah (2011) telah melakukan penelitian dalam hal upaya Pengembangan Kognitif AUD dalam Kegiatan Sains melalui Proses Pembuatan *Playdough* di TK Islam Bhakti 57 Sungai Sarik Padang Pariaman. Hasil dari penelitiannya menunjukkan kemampuan kognitif anak meningkat melalui permainan *playdough*.

Persamaan dengan peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan *playdough* dan perbedaan peneliti lakukan dengan penelitian di atas adalah

meningkatkan kemampuan kognitif anak sedangkan peneliti sendiri bertujuan untuk meningkatkan motorik halus anak.

Kemudian Tirka (2012) dalam penelitian tindakan kelas berjudul Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Bermain Meremas Daun dengan Menggunakan Air Di TK Ananda Kota Pariaman yang menemukan meningkatkan motorik halus anak melalui meremas daun dengan air.

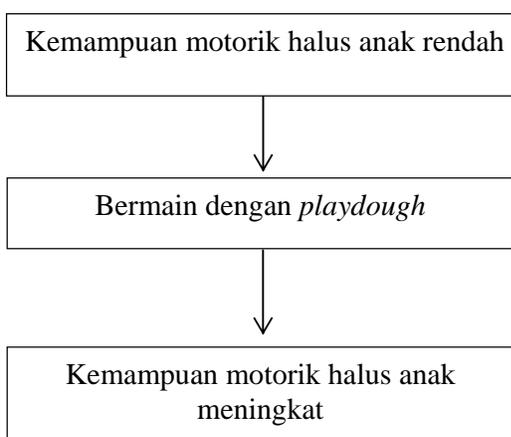
Persamaan penelitian di atas dengan peneliti lakukan adalah sama-sama meningkatkan motorik halus anak dan perbedaannya terletak pada media yang digunakan.

Kemudian Sumartini (2012) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* dalam Pengembangan Motorik Halus Anak dan Kreatifitas Anak Usia dini yang menemukan bahwa terdapat peningkatan motorik halus anak dan kreatifitas anak.

Persamaan dengan Sumartini adalah sama-sama menggunakan media *playdough* dan perbedaannya adalah untuk meningkatkan motorik halus anak dan kreativitas anak, sementara penulis sendiri hanya melakukan penelitian tentang *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Bermain Playdough*.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan, yang dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan secara kontinu. Kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah salah satunya melalui bermain *playdough*. Kemampuan motorik halus anak yang rendah dapat kita tingkatkan dengan menggunakan media *playdough* sehingga kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan sesuai dengan yang diharapkan. Uraian di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1:
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini adalah terjadinya peningkatan motorik halus anak melalui bermain *playdough*.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan:

1. Bermain dengan *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di lokal B1 TK Musthaqim Kabupaten Padang Pariaman.
2. Tujuan bermain dengan *playdough* adalah untuk melatih kelenturan jari jemari anak, sebagai persiapan anak sebelum menulis, sehingga anak dapat tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Kemampuan motorik halus anak di lokal B1 dapat ditingkatkan melalui bermain *playdough*.
4. Peningkatan dari pelaksanaan dari bermain *playdough* dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak sangat tinggi (mampu) dengan persentase 18% dan pada siklus II naik dengan persentase 86%.

B. Implikasi

Implikasi dari bermain *playdough* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Depdiknas (2008: 10) mengemukakan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat seperti menggunting, mengikuti garis lurus, menulis, meremas, dll. Jadi bermain dengan *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik

halus anak karena permainan ini melatih kelenturan jari jemari anak sebagai persiapan dalam menulis.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk metode dan media yang menarik.
2. Untuk merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam pembelajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
4. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang bermain dengan playdough untuk meningkatkan kemampuan motoric halus anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan.

KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bambang, Sujiono. 2005. *Metode Pengembangan Fisik Motorik*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Nasional.
- Barnawi, dkk. 2011. *Format PAUD*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Dini. 1999. *Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Bandung: Gramedia
- Harianto. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Ketaping.
- Hartati. 2005. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayani, Rinidkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: UNJ
- Masitoh. 2006. *Pengembangan Kecerdasan AUD*. Bandung: UPI.
- Mulyadi. 2004. *Bermaindan Kreatifitas*. Papar Sinar Sinanti. Jakarta.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu, BEF, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfirah. 2006. *Membentuk Kecerdasan Anak Sejak Dini*. Yogyakarta Think.
- PG-PAUD. 2010. *Panduan Penulisan Skripsi*. Padang: UNP.
- Rasimah. 2011. *Pengembangan Kognitif AUD dalam Kegiatan Sains melalui Proses Pembuatan Playdough*. Padang: UNP.
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Bandung: Gramedia.
- Sumartini, Tini. 2012. *Dampak Penggunaan Permainan Playdough dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreatifitas AUD*. Bandung: UPI.
- Susinarti (skripsi). 2011. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Melipat Kertas*. Padang: UNP.
- Solehuddin. 2002. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Padang: UNP.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik AUD*. Jakarta: Deppennas.