

**PENERAPAN MEDIA *PLAYDOUGH* UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA MUSLIMAT NU 10 BANIN-BANAT MANYAR GRESIK**

SKRIPSI



Oleh:

NURUL HIDAYAH

D79219032

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN DAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Hidayah

NIM : D79219032

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan dari pihak lain atau hasil dari pemikiran orang lain yang sengaja saya akui sebagai hasil tulisan saya secara pribadi.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan atau terbukti bahwa PTK ini hasil dari orang lain atau jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 10 April 2023

Yang Membuat Pernyataan



Nurul Hidayah

NIM. D79219032

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Nurul Hidayah

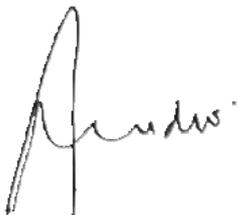
NIM : D79219032

Judul : **PENERAPAN MEDIA *PLAYDOUGH* UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA MUSLIMAT NU 10 BANIN-BANAT MANYAR GRESIK.**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 10 April 2023

Pembimbing I,



Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd.

NIP. 197702202005011003

Pembimbing II,



Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.

NIP.196707061994032001

TIM PENGUJI SKRIPSI

Pengesahan Tim Penguji Skripsi

Skripsi Oleh Nurul Hidayah Ini Telah Di Pertahankan Di Depan Penguji Skripsi

Surabaya, 17 April 2023

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197407251998031001

Penguji I



Dr. Imam Syaifi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I.

NIP. 1971120200031002

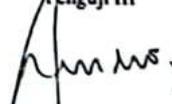
Penguji II



Dr. Al-Qudus Nofandri Eko Sucipto Dwijono, Lc., M.H.I.

NIP. 197311162007101001

Penguji III



Dr. Shabudin, M.Pd.I., M.Pd.

NIP. 197702202005011003

Penguji IV



Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.

NIP. 196707061994032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nurul Hidayah
NIM : D79219032
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : nurulhidayahtbn06@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penerapan Media *Plydough* untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6

Tahun Di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 9 Mei 2023

Penulis

(Nurul Hidayah)

ABSTRAK

Nurul Hidayah, 2023. *Penerapan Media Playdough untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-banat Manyar Gresik. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd., Dra. Ilun Mualifah, M.Pd.*

Kata Kunci: Keterampilan Motorik Halus, Media *Playdough*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun Kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik. Dari 18 peserta didik hanya 7 peserta didik yang mampu memperoleh nilai sekurang-kurangnya Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Minimnya media yang digunakan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti menerapkan media *playdough*.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui penerapan media *playdough* dalam mengembangkan motorik halus anak di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik dan Untuk mengetahui peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklusnya terdapat 4 tahapan (perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi) pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, penilaian non tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan yaitu: 1). Penerapan media *playdough* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik dapat dilaksanakan dengan baik. Hal ini bisa dibuktikan dengan hasil ini aktivitas peserta didik meningkat dari 70,83 pada siklus I menjadi 87,5 pada siklus II. 2). Ada peningkatan hasil keterampilan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik. Hal ini dibuktikan dengan hasil prosentase peserta didik yang memperoleh nilai sekurangnya BSH pada siklus I yaitu 66,66% dengan nilai rata-rata 61,11, kemudiadi siklus II hasil keterampilan motorik halus meningkat dengan prosentase peserta didik yang memperoleh nilai sekurangnya BSH adalah 83,33% dengan nilai rata-rata 80,55. Berdasarkan hasil penelitian aktivitas peserta didik, aktivitas pendidik, dan hasil belajar anak mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik.

DAFTAR ISI

MOTTO.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN DAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	vi
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tindakan yang dipilih.....	8
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
1. Secara teoritis	9
2. Secara praktis.....	10
H. Penelitian Terdahulu.....	10
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI	13
A. Penerapan Media <i>Playdough</i>	13
1. Pengertian Media	13
2. Pengertian <i>Playdough</i>	13
3. Langkah-Langkah dan Bahan Membuat Adonan <i>Playdough</i>	15
4. Manfaat dan Tujuan Bermain <i>Playdough</i> (Adonan Tepung).....	16
5. Kelemahan dan Kelebihan Media <i>Playdough</i> (Adonan Tepung).....	18
6. Langkah-Langkah Menggunakan Media <i>Playdough</i>	19

B. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini	20
1. Pengertian Perkembangan	20
2. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini	22
3. Pengertian Perkembangan Motorik Halus.....	25
4. Fungsi Serta Tujuan Perkembangan Motorik Halus	27
5. Strategi Motorik Halus Anak.....	28
6. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus	29
7. Indikator Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.....	31
BAB III.....	33
METODE DAN RENCANA PENELITIAN	33
A. Metode Penelitian.....	33
B. <i>Setting</i> Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian	35
C. Variabel yang Diselidiki	36
D. Rencana Tindakan	37
E. Data dan Cara Pengumpulannya	44
1. Sumber Data	44
2. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data	52
G. Indikator Kinerja	56
H. Tim Peneliti dan Tugasnya	57
BAB IV.....	57
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan.....	87
BAB V.....	94
PENUTUP	94
A. Simpulan	94
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.....	19
Tabel 2.2 Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.....	31
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Perkembangan Motorik Halus Pra Siklus.....	35
Tabel 3.2 Instrumen Lembar Observasi Pendidik.....	46
Tabel 3.3 Instrumen Lembar Observasi Peserta Didik.....	47
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara.....	48
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Motorik Halus.....	50
Tabel 3.6 Rubik Penilaian Keterampilan Motorik Halus.....	51
Tabel 3.7 Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-Rata.....	53
Tabel 3.8 Presentase Ketuntasan Belajar.....	54
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Pendidik.....	55
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	56
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Keterampilan Motorik Halus Pra Siklus.....	58
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	67
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I.....	69
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Keterampilan Motorik Halus Siklus I.....	71
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	80
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II.....	82
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Keterampilan Motorik Halus Siklus II.....	84
Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Penelitian.....	93

DAFTAR GAMBAR

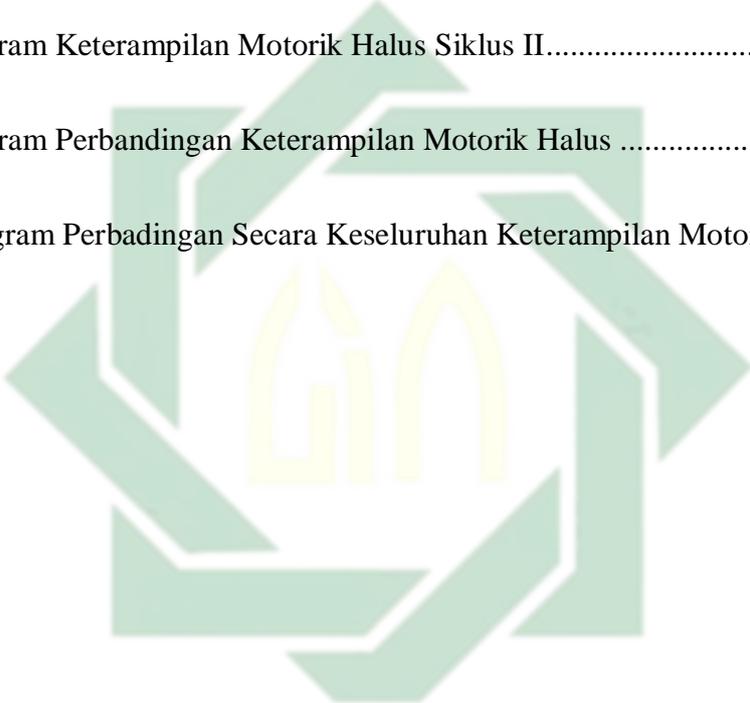
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin.....34



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

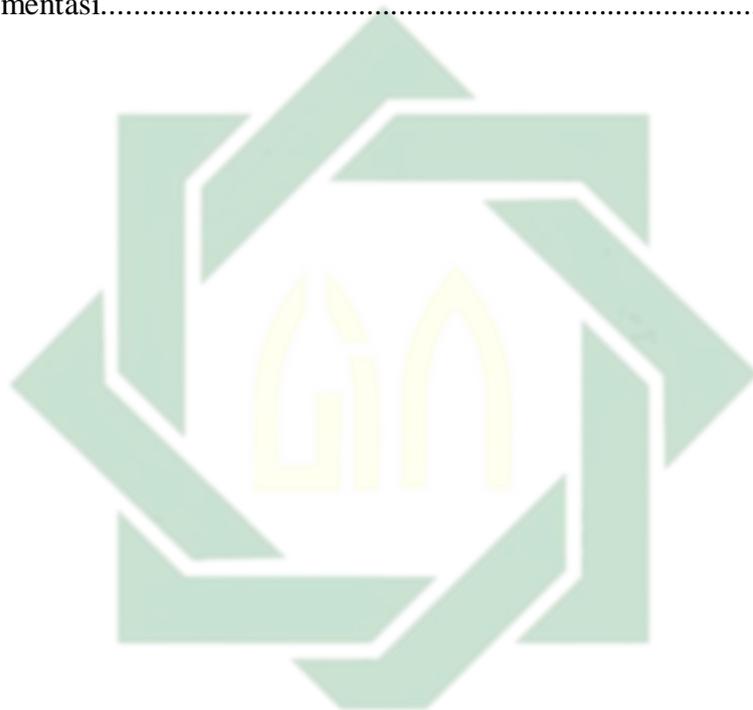
Diagram 4.1 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	88
Diagram 4.2 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Pendidik.....	89
Diagram 4.3 Diagram Keterampilan Motorik Halus Pra Siklus.....	90
Diagram 4.4 Diagram Keterampilan Motorik Halus Siklus I.....	91
Diagram 4.5 Diagram Keterampilan Motorik Halus Siklus II.....	91
Diagram 4.6 Diagram Perbandingan Keterampilan Motorik Halus	92
Diagram 4.7 Diagram Perbandingan Secara Keseluruhan Keterampilan Motorik Halus.....	93



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Lokasi.....	100
Lampiran 2 Instrumen Penelitian di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.....	102
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Harian.....	114
Lampiran 4 Transkrip Hasil Wawancara.....	116
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	119
Lampiran 6 Dokumentasi.....	120



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ialah perubahan ataupun pertumbuhan dalam tubuh, jasmani ataupun badan seseorang. Perkembangan menurut Destimasi sendiri adalah perubahan yang terjadi pada fisik, serta di dalamnya terjadi perubahan baik dari fungsi jasmani ataupun rohani secara terus menerus dalam mencapai tahap yang lebih matang.

Perkembangan motorik merupakan perubahan atau pertumbuhan dimana orang mulai mampu mengontrol gerakan yang dia rasakan dari pengalamannya sendiri, misalnya anak belajar untuk berjalan, otomatis dia akan jatuh sehingga dari pengalaman jatuh tadi dia akan belajar berjalan kembali dengan menyeimbangkan langkahnya.²

Keterampilan motorik merupakan pertumbuhan perubahan lebih matang seseorang pada saat mengendalikan gerakan tubuh serta memakai otak untuk dijadikan pusat pengendalian gerakannya. Gerakan sendiri dibagi menjadi dua antara lain, gerakan dengan memakai otot besar (Kasar) serta gerakan memakai otot kecil atau halus. Motorik kasar merupakan gerakan dengan memakai otot besar serta lebih dibutuhkan tenaga lebih besar misalnya, berjalan, berlari, serta berlompat. Sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang memakai otot kecil dengan diperlukannya konsentrasi antara mata serta tangan seseorang misalnya, meronce, menggunting, dan melipat.³

Pembelajaran merupakan suatu proses aktivitas yang terorganisasi dalam menghadapi situasi ataupun dalam membentuk karakter menuju kedewasaan. Belajar

² Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: KENCANA, 2020), hlm.2-5.

³ Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: KENCANA, 2020), hlm.11-12.

merupakan sesuatu yang wajib bagi manusia sepanjang hayat, belajar sendiri ialah suatu kegiatan yang mampu memunculkan perubahan relatif tetap (permanen) karena akibat dari usaha yang telah dilakukan. Perubahannya tidak disebabkan oleh faktor kematangan, kelelahan, atau faktor memakai obat tertentu. Akan tetapi perubannya dalam bentuk respons sebagai hasil dari pembelajaran yang mudah dilihat, atau yang sifatnya tidak segera terlihat.⁴

Pendidikan AUD menurut UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat 14 merupakan suatu usaha pembaharuan yang diberikan terhadap anak yang baru lahir hingga ia berusia enam tahun yang dengan diberikannya rangsangan pendidikan kepada anak yang tujuannya untuk membantu peningkatan pertumbuhan beserta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesanggupan pada saat memasuki pendidikan yang lebih tinggi.

Sujiono juga berpendapat bahwa pendidikan AUD merupakan layanan yang dikasihkan kepada anak dari ia juga berpendapat bahwa pendidikan AUD merupakan layanan yang dikasihkan kepada anak sedini mungkin sampai anak kurang lebih usianya enam-delapan tahun. Pada masa ini merupakan hal penting untuk anak mendapatkan pendidikan dengan memperoleh perhatian dari orang-orang yang memiliki tanggung jawab mengenai perkembangan anak, misalnya orangtua atau orang yang dekat dengan anak.⁵

Motorik halus ialah penggunaan otot kecil misalnya jari atau tangan yang memerlukan ketelitian serta koordinasi pada tangan, keterampilan dengan mencakup pemanfaatan pada alat dalam mengerjakan objek. Motorik halus sendiri berkaitan

⁴ Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: KENCANA, 2016), hlm.7-9.

⁵ Syifaузakia, *et al.*, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Batu: Literasi Nusantara, 2021), hlm.20-21.

pada otot halus misalnya yaitu menempel, menggambar, menggunting, menulis, bermain *playdough*, dll.⁶

Kemampuan anak dalam memainkan jemarinya adalah fondasional motorik yang sangat bermanfaat dalam perkembangan wicara, keterampilan motorik halus anak masih bergulir dan perkembangan berbicara anak masih menjadi dasar dalam perkembangan kognitif anak. oleh sebab itu, setiap apa yang yang dilaksanakan atau digerakkan anak terkontrol oleh otak, dengan begitu apabila anak diberikan kebebasan dalam bergerak serta melatih kemampuan keterampilan motorik halusnya membuat belahan otak kanan dan kirinya semakin terarah.⁷ Dengan begitu seorang pendidik harus mempunyai strategi dalam mengembangkan motorik halus anak misalnya dengan permainan *playdough* karena sangat bermakna serta menarik bagi anak, dengan melalui permainan adonan tepung anak akan lebih tertantang, tertarik, serta dapat mengembangkan kemampuan anak dalam beraktifitas membuat bentuk dari adonan tepung tersebut sesuai dengan imajinasinya.⁸

Anak mengeksplorasi motoriknya secara bebas ialah sejak mereka dilahirkan. Mereka memiliki kebebasan dalam bergerak sesuai dengan keinginannya sendiri. Ketika mereka mulai beranjak dewasa maka kemampuan motoriknya akan semakin bertambah serta berkembang. Anak memperoleh rangsangan pendidikan dalam berbagai aspek, misalnya aspek motorik halus pada masa taman kanak-kanak. Berbagai kegiatan yang mampu merangsang motorik halus anak akan diterapkan oleh seorang pendidik. Dengan begitu peserta didik akan mendapatkan motorik halus

⁶ Juli Maini Sitepu dan Sri Rahayu Janita, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Mozaik Di Raudhatul Athfal Nurul Huda Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang", *Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, Vol 8, No 2 (2016), hlm.74.

⁷ Sri Lestari & M Yahya, "Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Pada Anak Kelompok B Di KB Hudaloh Bekelan Karangnongko Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014", *Karya ilmiah* (Ums: INSTITUTIONAL REPOSITORY, 2014), hlm.3.

⁸ Sira Difatiguna, Dkk, "Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Menggunakan Kemampuan Motorik Halus pada Anak", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 1, No 3 (2015), hlm.3.

sekaligus aspek perkembangannya. Setiap kegiatan pembelajaran akan terdapat kelebihan serta kekurangan pada pembelajaran motorik halus pada anak.

Kelemahan dari pembelajaran dalam mengembangkan motorik halus anak tidak dipungkiri lagi ialah kurangnya daya tarik media serta strategi pendidik kurang aktif dalam penerapan pembelajaran, dengan begitu membuat anak kurang antusias dalam belajar. Pada saat pendidik tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran sesuai dengan temanya serta cara menerapkannya membuat peserta didik kurang bersemangat dalam belajar maka akan mengakibatkan anak merasa bosan serta jenuh. Perkembangan serta pertumbuhan anak dalam belajar disekolah menjadi sebuah keutamaan dalam lembaga PAUD.

Tidak hanya itu, peran orangtua juga penting terhadap perkembangan anak. Orangtua juga harus mampu menyadari serta bersabar dalam menghadapi setiap gangguan atau setiap kekurangan dari setiap anak karena semua itu adalah fitnah (ujian). Allah SWT berfirman:

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا آمَاؤُكُمُ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

Artinya: “Dan ketahuilah! Sesungguhnya harta-hartamu dan anak-anakmu adalah fitnah (ujian/cobaan bagimu). Dan sesungguhnya Allah (yang) disisi-Nyalah terdapat Ganjaran yang besar.” (Qs. Al-anfal: 28)

Hasil pengamatan (observasi) yang peneliti lakukan di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik, terlihat bahwa kemampuan motorik halus peserta didik yang masih belum berkembang secara optimal. Terbukti oleh koordinasi antara mata serta tangan anak didik masih belum terarah dengan baik, kelenturan kelincahannya belum terlihat jelas, anak didik belum mampu menirukan bentuk dengan memakai berbagai media contohnya, meremas, membuat bentuk yang sederhana, menggenggam, serta menciptakan kreasi dari adonan *playdough*.

Kondisi ini disebabkan oleh kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang dengan optimal karena strategi pembelajarannya kurang bervariasi, proses pembelajarannya masih bersifat akademis, masalah terhadap perkembangan anak misalnya anak pasif, serta kemampuan motorik halusnya belum berkembang dengan optimal. Selain itu alat peraga yang digunakan juga masih terbatas dan APE yang digunakan membuat anak merasa bosan serta cepat jenuh, misalnya yaitu buku tulis, kolase dari kertas origami, dan crayon, sehingga dapat berdampak membuat kelenturan serta kelincihan terhadap otot jari tangan dan koordinasi antara mata dan tangan tidak berfungsi dengan baik.⁹

Dalam mendidik anak sangat dibutuhkan kesabaran yang banyak. Anak usia dini merupakan usia paling rentan terdapat gangguan pada tubuhnya, karena semua anak memiliki gangguan yang berbeda-beda dan setiap anak juga mempunyai penanganan ataupun cara berbeda dari yang lainnya. Semua aspek perkembangan anak memiliki unsur serta penanganan yang berbeda juga. Keterampilan anak pada saat menggunakan jari tangan ialah kemampuan motorik halus anak yang sangat penting untuk distimulus. Setiap kegiatan mengepal, memegang pensil tersebut adalah menggunakan jari tangan. Salah satu dalam mengembangkan motorik anak ialah membentuk playdough/ adonan tepung.

Maka dari kasus ini peneliti memilih media *playdough* untuk meningkatkan motorik halus pada anak karena dengan media ini dapat membuat kelenturan serta kelincihan terhadap otot jari tangan dan koordinasi antara mata dan tangan berfungsi dengan baik. selain bahan yang aman digunakan oleh anak, media ini juga tidak membuat anak cepat merasa bosan, karena permainan ini merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak didik. Dengan bermain *playdough* dapat

⁹ Hasil observasi di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik, tanggal 7 November 2022

menciptakan suasana yang dinamis serta membuat anak tidak merasa terbebani, selain itu dapat juga melatih motorik halus anak didik, melatih imajinasi, serta kreativitas pada anak.

Dengan aktivitas bermain playdough diharapkan peserta didik bisa mencapai tingkat pencapaian perkembangan yang ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 137 Tahun 2014 mengenai Standar Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu terdiri atas:

1. Anak mampu bertanggung jawab dan mampu menyiapkan bahan yang telah diberikan oleh pendidik.
2. Anak mampu mengikuti berbagai bentuk memakai media *playdough*
3. Anak dapat mengkoordinasikan antara mata serta tangan untuk melakukan sebuah gerakan yang rumit.
4. Anak dapat melakukan gerakan manipulatif guna dapat menciptakan bentuk dengan menggunakan berbagai media
5. Anak bisa mengekspresikan diri lewat berkarya seni dengan menggunakan berbagai media.

Adonan *playdough* (tepung) merupakan adonan mainan dari tepung atau bentuk modernnya dari permainan lempung (tanah liat). *playdough* ialah permainan yang mudah dibentuk dan aman bagi anak. *playdough* sendiri merupakan permainan yang mampu melatih koordinasi jari tangan dengan mata terhadap motorik halus peserta didik.

Adonan *playdough*/tepung ialah permainan yang mampu menarik minat anak usia dini, karena mereka mempunyai kebebasan dalam bereksplorasi dalam segala

bentuk yang mereka inginkan dengan menggunakan media adonan tepung/*playdough*.¹⁰

Permainan *playdough* (adonan tepung) ialah suatu aktivitas yang sangat banyak memiliki manfaat terhadap perkembangan otak anak, pengertian tersebut ialah pengertian menurut Anggraini dalam Hayati. Anak tidak hanya mendapatkan kesenangan saja pada saat bermain adonan tepung, tapi juga mampu meningkatkan perkembangan otak pada anak. anak dapat membuat bentuk dari adonan tepung baik menggunakan cetakan maupun tidak sesuai dengan kreativitas anak.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengangkat judul “Penerapan Media *Playdough* untuk Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik”.

B. Identifikasi Masalah

1. Strategi pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Masalah perkembangan anak saat belajar, contohnya ialah anak pasif, anak malas dalam melaksanakan kegiatan.
3. Proses pembelajarannya masih bersifat akademis, dengan lebih menekankan pada menulis, membaca, serta berhitung.
4. Berkembangnya kemampuan motorik halus pada anak kurang maksimal.

C. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, supaya hasil penelitian lebih terfokus pada penelitian ini, maka peneliti tidak akan melakukan penelitian kepada keseluruhan

¹⁰ Adhykha Yuningsih. “Penggunaan *Playdough* dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A di Rajabasa Bandar Lampung”, *Skripsi* (Lampung: Radenintan, 2018), hlm.19-20.

¹¹ Sira Difatiguna, et al., “Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan *Playdough* Terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak”, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 1, No 3 (2015), hlm.4.

yang ada pada objek atau situasi tertentu, akan tetapi perlu ditentukannya titik fokus.

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini ialah:

1. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian terhadap anak Kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.
2. Penelitian ini memakai media *Playdough* untuk meningkatkan motorik halus anak Kelompok B usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.
3. Penelitian ini menggungkapkan tentang perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.
4. Kompetensi Dasar
 - 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk perkembangan motorik kasar dan halus.
 - 3.4 Menggunakan anggota tubuh untuk perkembangan motorik kasar dan halus.
5. Indikator
 - 4.4.1 Anak mampu menirukan guru dalam membentuk adonan *playdough* dengan bentuk ayam.
 - 4.3.2 Anak mampu membentuk adonan *playdough* dengan bentuk ayam.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media *playdough* di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik?
2. Bagaimana peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik?

E. Tindakan yang dipilih

Tindakan yang dipilih dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh peneliti pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Bain-Banat Manyar Gresik pada peningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah menggunakan media

playdough. tujuan dari penerapan media *playdough* ini ialah untuk mengajarkan kesanggupan koordinasi antara mata dan tangan pada anak, mengembangkan kemampuan motorik halus anak serta mengajarkan koordinasi kecepatan pada anak, serta tindakan yang dipilih sudah sesuai dengan karakteristik pada anak.

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media *playdough* dalam mengembangkan motorik halus anak di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik?
2. Untuk mengetahui peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat dan adapun manfaat dari penelitian ini dilihat dari secara teoritis ataupun secara praktis, sebagaimana berikut:

1. Secara teoritis

- a. Penelitian ini memberikan pengetahuan mengenai bagaimana peningkatan motorik halus anak sebelum dan sesudah bermain dengan memakai media *Playdough* terhadap anak usia dini.
- b. Penelitian ini diinginkan mampu menambah pengetahuan terhadap dunia pendidikan khususnya dengan aktivitas bermain *playdough* terhadap pertumbuhan motorik halus pada anak.
- c. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan pemikiran serta menambah referensi untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian masalah lebih lanjut.

2. Secara praktis

- a. Bagi Siswa: Anak mampu mendapatkan pembelajaran dari media *playdough* yang menyenangkan serta bisa mengembangkan pertumbuhan motorik halus pada anak. serta memperbanyak hasil karya anak kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.
- b. Untuk Guru: Mampu memberikan pengetahuan serta inovasi baru untuk pendidik supaya dapat mengatur pembelajaran dengan memakai media *playdough* atau adonan tepung yang bisa menambah aspek perkembangan secara holistik serta dapat menarik perhatian anak.
- c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan yang positif terhadap Penyelenggara Pendidikan Anak Usia Dini.

H. Penelitian Terdahulu

1. Sri Lestari, (2014) yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain *Playdough* Pada Anak Kelompok B di KB Hadulloh Bekelan Karangnongko Klaten” dalam penelitian ini dijelaskan mengenai kemampuan motorik halus peserta didik masih sangat rendah, kemampuan motorik halus dalam mengekspresikan diri berkarya seni serta melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk, masih memiliki kesulitan. Setelah dilakukannya penelitian dengan permainan *playdough* membuktikan terjadinya peningkatan motorik halus pada peserta didik, dan memiliki pengaruh positif pada pendidik dalam mempertimbangkan media yang ingin digunakan pada proses pembelajaran selanjutnya.¹²

¹² Sri Lestari, “Pengembangan Kemampuan Motorik Halus melalui Bermain *Playdough* pada Anak Kelompok B di KB Hudalloh Bekelan Karangnongko Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014”, *skripsi* (Surakarta: Ums, 2014). Hlm,3.

2. Dwi Asri Rahmawati, (2014) yang berjudul “Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas I Srandakan” dalam penelitian ini dijelaskan mengenai rendahnya kemampuan motorik halus peserta didik Tunagrahita sedang kelas 1 Srandakan sehingga belum bisa menggerakkan dengan benar jari tangannya. Dari hasil penelitian yang dilakukan, bisa disimpulkan bahwa bermain *playdough* bisa berpengaruh dalam peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik Tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai I Srandakan. Dengan ini dibuktikan adanya data hasil penelitian.¹³
3. IA. Istri Agung Ardyatmika, Desak Putu Parmiti, Putu Rahayu Ujianti, (2016) yang berjudul “Penerapan Metode Bermain melalui *Playdough* untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A” dari penelitian ini dijelaskan mengenai terjadinya peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik setelah diterapkan metode bermain dengan menggunakan media *playdough*. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan motorik halus dalam setiap siklusnya.¹⁴
4. Penelitian yang dilakukan oleh Nining Dengo mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas negeri Gorontalo yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Membutsir Menggunakan *Playdough* di PAUD Kamboja”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan membutsir menggunakan *playdough* bisa meningkatkan kemampuan motorik halus anak berdasarkan indikator kinerja yang ditetapkan telah diperoleh hasil prosentase rata-rata, Siklus I pertemuan I mencapai 8 orang anak mencat

¹³ Dwi Asri Rahmawati, “Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas I Srandakan”, *skripsi* (Yogyakarta: UNY, 2014).

¹⁴ Ida Ayu Istri Agung Ardyatmika, “Penerapan Metode Bermain melalui Media *Playdough* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak kelompok Semester II di TK Widya Kumarasthana Tahun Ajaran 2015/2016”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, VOL. 4 NO.2: Agustus (2016).

40% yang mempunyai kemampuan motorik halus serta 12 orang atau 60% yang belum memiliki kemampuan motorik halus. Pada siklus I pertemuan 2 mencapai 12 orang atau 60% yang memiliki kemampuan motorik halus. Pada siklus I pertemuan 2 mencapai 12 orang atau 60% yang memiliki kemampuan motorik halus 8 orang anak atau 40%, pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan mencapai 16 anak atau 80% yang memiliki kemampuan motorik halus, dan 4 orang anak atau 20% yang belum memiliki kemampuan motorik halus pada siklus II pertemuan 2 mencapai 18 anak atau 90% , memiliki kemampuan motorik halus dan yang belum memiliki kemampuan motorik halus sisa 2 anak atau 10%. Peningkatan ini terjadi, adanya kerja sama antara peneliti dengan pengamat dalam merancang pembelajaran membutsir menggunakan *playdough*, dan terutama menciptakan kelas yang kondusif.¹⁵

5. Marsiah, (2019) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Playdough Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok B di Paud Misbahul Barokah Depok” tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media playdough terhadap motorik halus anak dan mengetahui faktor pendukung serta penghambat perkembangan motorik halus anak Kelompok B PAUD Misbahul Barokah. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam tiga siklus disetiap siklus satu pertemuan. Penulis menyusun instrumen berupa lembar observasi atau pengamatan langsung wawancara dan dokumentasi. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil penelitian.¹⁶

¹⁵ Nining Dengo. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan membutsir dengan Menggunakan Playdough di PAUD Kamboja Kota Gorontalo”, *Skripsi* (Lampung: Raden Intan, 2018), hlm. 3.

¹⁶ Marsiah. “Efektifitas Penggunaan Media Playdough Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok B di Paud Misbahul Barokah Depok”, *Skripsi* (Ptiq: Institut PTIQ Jakarta, 2019), hlm v.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penerapan Media *Playdough*

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin ialah *medius* yang mempunyai arti yaitu perantara, tengah, maupun pengantar. Media dalam bahasa arab ialah pengantar/perantara pesan dari pengirim terhadap penerima pesan. Pengertian media pada proses pembelajaran secara khusus ialah diartikan sebagai fotografis, alat-alat grafis, untuk menangkap, elektronis, memproses, atau menyusun kembali informasi visual/verbal.

Penggunaan media memiliki alasan yang sangat penting pada peningkatan minat belajar anak. Secara didaktis psikologi media pembelajaran benar-benar membantu perkembangan psikologi anak pada hal belajar. Sebab secara psikologi alat bantu dalam mengajar yang berupa media pembelajaran dapat memudahkan anak pada saat belajar, karena dengan adanya media mampu membuat hal yang sifatnya abstrak dapat menjadi lebih nyata (kongkrit).¹⁷

2. Pengertian *Playdough*

Dengan kegiatan bermain anak mampu mengembangkan motoriknya, baik motorik halus maupun motorik kasar. Terjadinya Motorik kasar disebabkan oleh adanya koordinasi dari otot besar, misalnya yaitu melompat, berjalan, melempar serta berlari. Sedangkan motorik halus ialah melatih koordinasi otot tangan pada saat beraktivitas, misalnya yaitu meronce, melipat, bermain adonan tepung (*playdough*), meremas, menggunting, dll.

¹⁷ Septy Nurfadhillah, M.pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), hlm. 7-9.

Playdough ialah salah satu APE untuk anak yang aman serta mampu mengembangkan perkembangan anak dalam berbagai aspek. Melatih motorik halus aud dapat dilaksanakan dengan bermain *playdough* atau adonan tepung. Dengan bermain adonan tepung anak-anak bisa memakai peralatan atau tangan pada saat membentuk adonan tepung tersebut, anak mengembangkan koordinasi tangan, mata, kekuatan, serta ketangkasan yang bisa menstimulus perkembangan anak dalam menggambar serta menulis.

Permainan adonan tepung (*playdough*) ialah suatu aktivitas yang sangat bermanfaat terhadap perkembangan otak pada anak, pengertian tersebut ialah pengertian menurut Anggraini dalam Hayati. Anak tidak hanya mendapatkan kesenangan saja pada saat bermain adonan tepung, tapi juga mampu meningkatkan perkembangan otak pada anak. anak dapat membuat bentuk dari adonan tepung baik menggunakan cetakan maupun tidak sesuai dengan kreativitas anak.¹⁸

Masa anak dikenal dengan masa bermain. Karena sepanjang harinya aktivitas anak adalah bermain. Bermain ialah sarana yang penting untuk kognitif anak, perkembangan emosional, sosial, serta gambaran perkembangan anak tersebut. Dengan bermain anak mampu meningkatkan kemampuan serta pengetahuan berfikir representatif.

Playdough(adonan tepung) pada kamus bahasa inggris ialah *play* (bermain) dan *dough* (adonan). Jadi adonan tepung (*playdough*) ialah bermain dengan adonan. Playdough atau biasa disebut dengan adonan tepung ialah permainan yang sangat disukai oleh anak, karena anak mampu mengekspresikan kreativitasnya dalam membentuk dari adonan *playdough* (adonan tepung). *Playdough* sangat

¹⁸ Sira Difatiguna, et al., "Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 1, No 3 (2015), hlm.4.

sesuai dengan kegiatan anak, karena bahannya yang elastis, mudah dibentuk dan lembut sangat aman untuk anak. di permainan ini anak mampu melakukan gerakan memilin, meremas, membentuk serta mencetak adonan *playdough*. Sehingga mampu mengembangkan motorik halus anak

Media *playdough* merupakan adonan mainan yang bentuk modernnya dari lempung ataupun tanah liat yang dicampur dengan tepung terigu.¹⁹

Harry Sulastianto berpendapat bahwa membentuk benda menggunakan *playdough* bisa dilaksanakan menggunakan berbagai cara antara lain dengan membentuk adonan *playdough* menggunakan putaran atau tanpa putaran yaitu dengan cara *pinch forming* (pijatan), dengan cara pilin (*coil*) atau tali, serta teknik slab. Menurut Hajar Pamadhi, anak mampu mengenal benda yang ada disekitarnya, mengembangkan fungsi otak serta fungsi rasa, dan mengembangkan keterampilan teknis kecakapan hidup.²⁰

3. Langkah-Langkah dan Bahan Membuat Adonan *Playdough*

Langkah-langkah dan bahan membuat *playdough* adalah sebagai berikut:

Bahan yang dibutuhkan :

1. ½ kg tepung terigu
2. 250 gr garam
3. 200 ml air matang
4. Secukupnya pewarna makanan
5. 1 sdt minyak goreng

Cara-cara membuatnya:

¹⁹ Fransisca Anggraeni Suriantoso, Dkk, “ Meningkatkan kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Playdough Pada Anak Kelompok Bermain Di Paud Tegaljaya”, *Jurnal Pendidikan Universitas Dhiyana Pura*, Vol. 1 No. 1, Januari (2016), hlm.22.

²⁰ Marsiah. “Efektifitas Penggunaan Media Playdough Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok B di Paud Misbahul Barokah Depok”, *Skripsi* (Ptiq: Institut PTIQ Jakarta, 2019), hlm.34-35.

- a. Masukkan tepung terigu beserta garam kedalam wadah yang sudah disediakan
- b. Tuang pewarna makanan beberapa tetes ke dalam air matang hingga memperoleh warna yang diinginkan. Aduk rata.
- c. Tuang air yang sudah dikasih pewarna sedikit demi sedikit kedalam wadah yang berisi terigu , kemudian diuleni. Serta campurkan semua sampai terigu berbentuk adonan.
- d. *Playdough* siap digunakan

Selain aman, *playdough* juga memiliki manfaat guna untuk melatih motorik halus anak.²¹

4. Manfaat dan Tujuan Bermain *Playdough* (Adonan Tepung)

Manfaat dari bermain *playdough* antara lain yaitu:

- a. Dapat meningkatkan motorik halus pada anak

Dengan terus melatih anak maka kemampuan motorik halusnya menjadi terampil. Untuk mengasah kemampuan motorik halus anak tidak perlu memberikan atau menggunakan permainan yang mahal, dengan menggunakan permainan adonan tepung juga dapat mengembangkan motorik halus anak. dengan permainan ini anak dapat belajar mengenal tekstur dengan begitu kemampuan motorik anak dapat terasah. Memotong, memencet, serta menggulung *playdough* juga mampu mengasah motorik halus anak.

- b. Mampu mengkoordinasikan mata dan tangan

Masa anak ialah masa golden age dimana peran orangtua sangat dibutuhkan bagi anak dalam mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan pada saat melaksanakan aktivitas positif, misalnya yaitu bermain

²¹ Anggota Rumah Belajar Literasi- IIP solo Raya, *Binar Mata Perempuan* (Jogja: Stiletto Indie Book, 2017), hlm.34-35.

adonan tepung. Kegiatan bermain adonan tepung tidak hanya mampu mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak akan tetapi juga mampu mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan anak pada saat membentuk adonan tepung, walau hanya bentuk yang sederhana.

c. Mampu meningkatkan daya kreativitas dan imajinasi anak

Dunia anak ialah dunia imajinasi serta dunia yang sedang mencoba berbagai kreativitas. Dengan begitu orangtua harus mampu memahami dan mengetahui bahwa bermain *playdough* dapat meningkatkan kreativitas serta imajinasi pada anak. karena anak mampu membentuk adonan tepung menjadi bentuk baru misalnya yaitu hewan, bunga, dan bentuk lainnya. Perlahan permainan *playdough* dapat mendorong kemampuan kreativitas serta imajinasi pada anak.

d. Dapat memberikan wadah untuk anak yang sulit mengekspresikan emosi

Tidak sedikit anak yang mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosinya sendiri, karena itu perlu dibantu dengan diberikannya permainan. Anak memiliki karakter yang tidak sama dan tidak bisa disamakan begitu saja. Permainan yang mampu menenangkan perasaan anak pada saat emosi misalnya yaitu bermain *playdough*, karena dengan meremas, memencet tentu saja dapat membantu mengatasi perasaan anak. dan permainan ini juga mampu memberikan pilihan dalam mengekspresi emosinya.

e. Dapat meningkatkan bahasa dan literasi

Dengan kegiatan bermain adonan *playdough* orangtua dapat mengajarkan buah hatinya untuk berdiskusi mengenai permainan *playdough*. Perkenalkan anak mengenai tekstur *playdough* (adonan tepung) pada anak, misalnya tekstur lembut, keras atau kenyal. Pada saat anak menggulung, meremas, memotong

maka tugas orangtua yaitu mengenalkannya proses selama membentuk adonan playdough. Permainan adonan *playdough* juga dapat mengajarkan anak tentang huruf, angka atau warna.

Manfaat dari bermain adonan tepung bisa didapatkan oleh anak apabila orangtua mendukung anak melakukan permainan ini, dengan membuat *playdough* dari adonan tepung yang aman bagi anak.²²

5. Kelemahan dan Kelebihan Media *Playdough* (Adonan Tepung)

Kelebihan media *playdough* pada saat pembelajaran disekolah yaitu:

- a. Anak mempunyai keterampilan yang baik contohnya adalah anak mampu membuat miniatur rumah, orang, bunga, pohon yang terbuat dari *playdough* yang dibentuk kedalam cerita diruangan.
- b. Anak mampu membuat hasil karya sendiri dengan media *playdough* yang bagus dengan begitu anak mempunyai kepercayaan diri bahwa dia bisa.
- c. Media ini dapat menantang keterampilan pada anak, karena sebelumnya media ini tidak berbentuk, dan anak dituntut untuk mempunyai kreativitas dalam membentuk sesuai keinginannya. Hal ini dapat melatih keterampilannya.
- d. Media *playdough* mampu memberikan berbagai jangkauan kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak.

Rachmawati berpendapat bahwa permainan *playdough* mempunyai berbagai keunggulan misalnya bagi anak permainan ini sangat menyenangkan, sesuai dengan keinginannya anak mampu membentuk dari berbagai bentuk media *playdough* sesuai terhadap tema yang ada. Contohnya yaitu memudahkan anak dalam membentuk adonan *playdough* menjadi bentuk yang sesuai keinginannya.

²² Khairul Huda dan Dian Hariati, "Penggunaan Media Playdough dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Hamzanwadi Pancor Tahun Ajaran 2019/2020", *Jurnal Bimbingan & Konseling*, Vol. 5 No. 1, April (2020), hlm.987-988.

Tangan anak mampu bergerak dengan bebas. Akan tetapi media *playdough* juga mempunyai kelemahan yaitu tidak tahan lama, serta tidak mampu membuat bentuk dengan objek yang besar.²³

6. Langkah-Langkah Menggunakan Media *Playdough*

Langkah-langkah pembelajaran memakai media *playdough* guna untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Menurut Rachmawati dan Kurniati menyatakan bahwa, langkah penggunaan media *playdough* dijelaskan kedalam dua bagian ialah dalam saat persiapan sebelum pembelajaran serta pada saat proses pembelajaran.

1. Pesiapan yang dilakukan sebelum proses pembelajaran ialah menentukan tujuan pembelajaran terlebih dahulu, serta menyiapkan *playdough*.
2. Pada saat proses pembelajaran pendidik membagi anak menjadi beberapa kelompok kecil, pendidik mengenalkan media *playdough*, pendidik memberikan contoh penggunaan *playdough*, pendidik membagi media *playdough* kepada setiap peserta didik, serta anak diperbolehkan membentuk benda sesuai dengan keinginan anak sendiri.²⁴

Tabel 2.1
Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak
Usia 5-6 Tahun Memakai Media *Playdough*²⁵

Aspek			Tingkatan Pencapaian Perkembangan		Indikator
Motorik	Halus	(mampu	1. Menirukan bentuk	1)	Anak mampu meniru

²³ Marsiah. "Efektifitas Penggunaan Media *Playdough* Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok B di Paud Misbahul Barokah Depok", *Skripsi* (Ptiq: Institut PTIQ Jakarta, 2019), hlm.35.

²⁴ Adhykha Yuningsih. "Penggunaan *Playdough* dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A di Rajabasa Bandar Lampung", *Skripsi* (Lampung: Radenintan, 2018), hlm.30.

²⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014.

mengkoordinasikan antara tangan dan mata)			berbagai bentuk yang sederhana
	2. Melakukan eksplorasi dengan kegiatan dan media	1)	Anak dapat membentuk berbagai bentuk dengan memakai <i>playdough</i> , pasir, tanah liat,dll.
		2)	Anak dapat melakukan permainan warna melalui berbagai media

B. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan

Perkembangan merupakan perubahan yang dialami setiap seseorang mulai dia lahir sampai dia mati.

Yusuf Syamsu berpendapat bahwa perkembangan ialah perubahan yang terjadi terhadap seseorang yang akan menuju kematangan serta kedewasaan yang berjalan secara sistematis (perkembangan itu saling berhubungan serta menjadi kesatuan misalnya yaitu anak dapat berjalan seiring dengan matangnya otot pada anak), berkesinambungan (perkembangan memiliki sifat meningkat serta maju misalnya adalah perubahan fisik terhadap anak baik dari berat badan ataupun tinggi anak), progresif (perubahannya terjadi dengan berurutan misalnya yaitu sebelum anak mampu berdiri anak tersebut mampu untuk duduk).

Zulkifli berpendapat bahwa motorik ialah sesuatu yang memiliki hubungan dengan gerak tubuh. Unsur yang menentukan dalam perkembangan motoris adalah syaraf, otot, serta otak. Unsur tersebut memiliki peran yaitu interaktif

positif yang memiliki artian unsur satu dengan unsur lainnya memiliki keterkaitan, saling melengkapi, saling menunjang supaya tercapainya kondisi motorik yang lebih baik.

Perkembangan motorik ialah perkembangan pengendalian gerakan pada tubuh dari aktivitas yang terkoordinir antara otot, otak, saraf serta spinal cord. Seiring matangnya perkembangan fisik pada anak, maka perkembangan motoriknya mampu terkoordinasi dengan bagus. Dalam gerakannya sudah selaras dengan minat serta kebutuhannya.²⁶

AUD mempunyai beberapa karakteristik antara lain yaitu:

- a. Unik, anak memiliki sifat yang berbeda dengan lainnya, mereka mempunyai minat, kapabilitas, bawaan, serta latar belakang yang berbeda sesuai dengan kehidupan masing-masingnya.
- b. Aktif serta energic, anak lazimnya bahagia pada saat melakukan kegiatan. Mereka seolah-olah tidak memiliki rasa capek, bosan, berhenti dari aktivitas. Terlebih apabila anak melakukan aktivitas yang baru serta menantang.
- c. Egosentris, anak lebih melihat serta memahami sesuatu dari sudut pandangannya serta kepentingan diri mereka sendiri. Bagi anak semua hal itu penting apabila berkaitan dengan dirinya.
- d. Spontan, perilaku anak relatif asli serta tidak ditutupi terhadap apa yang ada dalam pikiran serta perasaannya.
- e. Memiliki rasa penasar yang kuat serta memiliki antusias terhadap hal banyak. Misalnya anak lebih membicarakan, memperhatikan, serta bertanya tentang hal yang barusan ia lihat dan dengar, terutama pada hal baru.²⁷

²⁶ Siti Makhmudah, *et al.* *Perkembangan Motorik Aud* (Penerbit Guepedia, 2020), hlm.23-25.

²⁷ Syifaузakia, *et al.*, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Batu: Literasi Nusantara, 2021), hlm.19.

2. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Fisik ialah suatu sistem organ yang lengkap serta mengagumkan. Perkembangan fisik seseorang terjadi mengikuti prinsip Cephalocaudal, yang artinya kepala serta bagian atas tubuh berkembang terlebih dahulu daripada bagian lainnya, sehingga bagian tersebut nampak besar daripada bagian bawah. Penelitian terbaru mengenai aspek perkembangan fisik individu menunjukkan sekarang baik orang yang dewasa ataupun anak mempunyai tinggi serta berat badan yang lebih besar daripada generasi sebelumnya. Menurut pendapat Kuhlen dan Thomshon ialah perkembangan fisik seseorang meliputi empat aspek, diantara ialah:

1. Sistem saraf yang berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan serta emosi.
2. Otot yang berpengaruh terhadap kekuatan serta kemampuan motorik.
3. Kelenjar endokrin, yang berpengaruh timbulnya pola tingkah laku yang baru.
4. Struktur tubuh yang meliputi berat, tinggi serta proporsi.

Perkembangan motorik anak dapat terlihat dengan jelas dari gerakan yang diperbuat oleh anak. Diharapkan anak mampu melakukan gerakan secara optimal, karena setiap gerakan yang anak lakukan bisa memicu pembelajaran yang terhubung dengan pengalaman anak. perkembangan motorik anak berlangsung dari ia bayi sampai ia dewasa. Perkembangan motorik pada anak ditandai oleh perubahan aktivitas mereka yang tidak bisa dikendalikan hingga menjadi bisa terkendali. Perkembangan motorik anak berjalan dengan cepat, mereka belajar mengendalikan kepala, hingga berdiri, serta sampai mereka berjalan dimasa anak pada tahun pertama. Dengan seiringnya berjalannya waktu perkembangan motorik pada anak kemampuannya dapat semakin bertambah, serta semakin usia anak semakin besar pula kemampuan motoriknya. Gerak motorik anak baik secara

langsung ataupun tidak dapat berpengaruh terhadap tingkah lakunya sehari-hari. Contohnya yaitu perkembangan motorik anak secara langsung mampu menentukan keterampilan gerak anak serta perkembangan motorik anak secara tidak langsung mempengaruhi cara mereka memandang dirinya dengan orang lain.²⁸

Perkembangan fisik motorik anak mempunyai peran yang begitu penting terhadap perkembangan aspek lainnya, dengan perkembangan motorik mampu dibuat tolak ukur yang pertama untuk mengerti tumbuh kembang pada anak. hal ini dikarenakan fisik motorik mampu dengan mudah dilihat dari panca indera, misalnya yaitu perubahan pada ukuran terhadap fisik anak.

Papalia berpendapat bahwa, perkembangan dan pertumbuhan fisik menirukan prinsip *sefalokaudal* serta prinsip *proximodistal*. Menurut prinsip *sefalokaudal*, terjadinya pertumbuhan fisik anak dari atas ke bawah, sebab pertumbuhan otak lebih cepat sebelum anak lahir, kepala anak yang baru lahir ialah disproporsi besar. Sedangkan menurut prinsip *proximodistal*, pertumbuhan serta perkembangan motorik anak terjadi dari pusat tubuh ke luar (dalam ke luar), karena didalam rahim kepala serta badan anak berkembang sebelum tumbuhnya lengan serta kaki pada anak, serta kaki dan tangan, selanjutnya yaitu jari tangan serta kaki pada anak. Anggota badan pada anak mengalami pertumbuhan sangat cepat daripada tangan serta kaki pada anak.

Perkembangan fisik merupakan pertumbuhan atau perubahan yang dialami terhadap tubuh manusia. Perubahan terhadap bentuk serta ukuran tubuh merupakan perubahan yang begitu jelas terlihat. *Motor development* (perkembangan motorik) ialah perubahan yang dialami secara progresif terhadap

²⁸ Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Gresik: Caremedia Communication, 2020), hlm.5-8.

kontrol serta kemampuan dalam memperagakan suatu gerakan yang didapatkan dari interaksi antara *maturation* (kematangan) serta *experiences* (pengalaman atau latihan) selama kehidupan yang mampu dilihat dari suatu pergerakan/ perubahan yang telah diperbuat.

Hurlock memaparkan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian terhadap gerakan jasmani lewat kegiatan pusat saraf, otot yang terkoordinasi, serta urat saraf. Sebelum terjadinya perkembangan anak tidak memiliki kekuatan apapun. Pada usia 4-5 tahun kondisi anak dapat mengalami perubahan yang sangat cepat pada kehidupan selepas lahir. Anak mampu mengatur pada gerakan yang kasar. Anggota badan yang terlibat dalam gerakan tersebut ialah digunakan dalam berjinjit, melompat, berenang, berjalan, dan sebagainya. Sedangkan selepas anak berusia 5 tahun, anak mengalami perkembangan yang cukup besar saat mengarahkan koordinasi yang lebih baik, dengan menyertakan otot kecil untuk melempar, menggengam, menulis, menangkap bola, serta sebagainya.

Perkembangan motorik pada anak ialah motorik kasar serta motorik halus. Motorik kasar sendiri melibatkan kepada otot-otot besar dan motori halus menyertakan terhadap otot-otot kecil. Gerakan yang dilakukan oleh anak menyertakan otot serta masa tataran anak lebih ke aktif serta suka dalam bergerak, lebih suka praktik atau melakukan percobaan baru, lebih suka bermain karena dunia anak ialah dunia bermain dengan membutuhkan energi yang banyak atau hanya membutuhkan energi yang sedikit. Otot selalu terlibat terhadap gerakan yang dilakukan oleh anak walaupun sedikit atau banyaknya gerakan, dengan begitu perkembangan motorik pada anak mampu menunjang pada aspek perkembangan lainnya.

Gerakan anak dibagi menjadi gerakan besar serta gerakan kecil. Gerakan besar sendiri menyertakan otot besar serta memerlukan energi yang banyak juga, dan begitu juga sebaliknya. Aktivitas ini dilaksanakan anak atas dasar kesenangan. Dengan bermain aktif misalnya yaitu dengan melompat, berlari, serta gerakan lainnya yang terdapat dalam permainan sesuai aturan ataupun dengan bermain bebas serta melakukannya dengan gerakan yang baik. Menurut Lolita Indraswari kegiatan motorik halus membutuhkan koordinasi antara mata serta tangan misalnya dengan menggunting, menggambar, menulis. Dengan banyaknya gerakan yang diperbuat oleh anak mampu membuat anak berkreasi dengan cara menggambar bermakna serta mampu mewarnai gambar dengan rapi dan bagus, mampu menggunting kertas dengan lurus, mengganyam, menjahit, dan lain sebagainya.²⁹

3. Pengertian Perkembangan Motorik Halus

Motorik halus ialah suatu aktivitas yang melibatkan otot halus atau bagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan dalam belajar serta berlatih. Kemampuan tersebut sangat penting supaya anak mampu berkembang dengan optimal. Keterampilan motorik halus misalnya yaitu menggambar, menulis, melempar, memotong, menangkap bola, alat permainan/ memainkan benda.

Pada anak usia lima tahun, koordinasi motorik halusnya semakin berkembang. Tangan, lengan serta tubuh bergerak bersama dibawah komando dari mata. Gerakan tarian biasanya lebih banyak dilakukan oleh anak perempuan yang dapat mengolah tubuhnya agar menjadi lebih lentur, sedangkan otot besar biasanya lebih banyak dilakukan oleh laki-laki, misalnya yaitu melempar bola, menangkap,

²⁹ Rohyana Fitriani, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age*, Vol. 2 No. 1, (2018), hlm.27-28.

serta lebih berperilaku dengan mementingkan kecepatan serta kekuatan yang dimiliki.

Tahapan perkembangan keterampilan motorik kerap kali terdapat pada peserta didik, misalnya yaitu kognitif ialah kegiatan motorik anak pada suatu pemikiran serta yang berulang-ulang terjadi dilakukan oleh anak. tahapan asosiatif dalam aktivitas anak yang mengalami suatu kesalahan yang dilakukan anak dimasa yang lalu serta tidak dilakukan mereka berulang kali. Aktivitas yang anak lakukan secara otomatis ialah segala gerakan yang dilaksanakan anak. anak mampu mengenali perbuatannya, serta ia melakukan berbagai aktivitas yang diinginkan dengan otomatis, gerakan ini dinamakan *autonomous*.

Perkembangan motorik halus ialah gerakan yang melibatkan otot halus atau bagian anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kesempatan dalam berlatih dan juga kesempatan dalam belajar. Misalnya yaitu menggunting, menyusun balok, menulis, memindahkan benda dari tangan serta lainnya, mencoret. Kemampuan tersebut sangat penting dikembangkan supaya anak mampu berkembang secara optimal. Perkembangan motorik juga dipengaruhi oleh organ otak sebab otak ialah yang menyetir setiap gerakan pada anak.³⁰

Motorik halus adalah suatu gerakan yang hanya melibatkan tubuh bagian tertentu saja serta digerakkan oleh otot kecil. Gerakan ini merupakan gerakan yang tidak memerlukan tenaga yang besar serta dibutuhkannya kecermatan dan koordinasi antara tangan dan mata. Karena dengan kecermatan serta koordinasi tangan dan mata semakin baik, akan dapat menyebabkan munculnya kemandirian pada saat melakukan suatu aktivitas yang mendapat dukungan dari tangan dan mata anak.

³⁰ Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: KENCANA, 2020), hlm.32-34.

Anak akan semakin lebih inovatif serta kreatif apabila kemampuan motorik halusnyanya semakin baik. Dengan baiknya koordinasi antara tangan dan mata anak dapat melakukan suatu aktivitas yang menarik serta berwarna bagi anak, contohnya yaitu membuat mozaik, meronce, menggunting, dan yang bernuansa estetik serta kreasi anak.

Perkembangan motorik halus anak idealnya yaitu mengikuti pola perkembangan pada anak sesuai yang terjadi pada umumnya. Pola ini ialah berbagai tugas serta bentuk dari perkembangan dari tahap satu ke tahap lainnya dengan membentuk sebuah desain perkembangan motorik halus pada anak.³¹

Perkembangan motorik halus ialah salah satu diantara banyaknya aspek anak yang harus distimulasi. Sumantri berpendapat bahwa keterampilan motorik halus ialah pengorganisasian dari penggunaan otot kecil misalnya tangan dan jari jemari yang membutuhkan koordinasi serta kecermatan pada tangan dengan mata. Keterampilan yang memanfaatkan alat dalam bekerja serta suatu obyek kecil dalam pengontrolan mesin contohnya menjahit, mengetik, dll.

Bermain adalah kegiatan mereka, dengan cara bergerak, menyalurkan hobi yang dimilikinya, bekerja, itu semua merupakan cara dia mengenal dunia.³²

4. Fungsi Serta Tujuan Perkembangan Motorik Halus

Tujuan perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun ialah supaya anak mampu:

- a. Menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan pada gerak jari misalnya yaitu menulis, kesiapan menggambar, serta memanipulasi benda

³¹ Ahmad Syukri Sitorus, "Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Raudhah*, Vol. 4 No. 2, (2016), hlm.2.

³² Sira Difatiguna, et al., "Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 1, No 3 (2015), hlm.3.

- b. Mengendalikan emosi saat beraktivitas pada motorik halus
- c. Mengkoordinasikan indra mata serta aktivitas pada tangan.
- d. Mengembangkan kemampuan motorik halus yang terhubung pada keterampilan pada gerak kedua tangan.

Tujuan pengembangan motorik halus secara khusus pada anak usia 4-6 tahun (usia taman kanak-kanak) ialah anak mampu menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuh serta mengkoordinasi antara tangan serta mata sebagai persiapan dalam pengenalan menulis. Fungsi pengembangan keterampilan motorik halus sendiri ialah guna mendukung pengembangan aspek lainnya, misalnya yaitu kognitif, sosial serta bahasa, sebab hakikatnya ialah setiap pengembangan tidak bisa terpisah satu sama lain.³³

5. Strategi Motorik Halus Anak

Pada usia 5-6 tahun, kemampuan motorik halus anak lebih sempurna, dengan seiring berkembangnya kekuatan serta berat badan anak. anak sudah mampu mengkoordinasi serta mengontrol gerakan anggota tubuh misalnya yaitu tangan. Tangan anak usia 5-6 tahun sudah mulai kuat, dengan begitu anak mampu melakukan aktivitas dengan baik. Motorik halus anak membutuhkan koordinasi yang cermat dengan melakukan latihan yang benar dan tepat, gerakan ini bisa ditingkatkan melalui keluwesan, kecermatan, kecepatan. Dengan begitu mampu membuat anak akan lebih terampil serta mahir dalam bergerak sesuai dengan yang diperlukan.

Dengan munculnya keberanian mental anak, dapat membuat gerakan tubuh anak menjadi terampil serta lincah. Dan dengan latihan serta praktik anak akan

³³ Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: KENCANA, 2020), hlm.40.

mampu mendapatkan keterampilan itu, karena anak akan terbiasa dengan diajarkannya keterampilan yang baik serta tepat pada saat pengembangan motorik halus.

Strategi motorik halus anak antara lain yaitu:

- a. Memotong, peserta didik diajarkan cara memotong bentuk yang mudah, contohnya yaitu memotong bentuk geometri: segitiga, persegi panjang, serta bujur sangkar.
- b. Menggunting, anak diajarkan menggunting dari lurus dekat tepi kertas selanjutnya baru lurus tengah kertas.
- c. Melipat kertas, sebaiknya anak diajarkan dalam membentuk perahu kertas, burung, kipas, dll.³⁴

6. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Faktor yang mampu mempengaruhi perkembangan motorik halus anak menurut kartini kartono ialah sebagai berikut:

- a. Dari faktor hereditas yaitu faktor bawaan atau warisan sejak lahir.
- b. Dari faktor lingkungan anak yang bisa menguntungkan/ dapat juga merugikan bagi perkembangan kematangan fungsi organik serta psikis anak.
- c. Dari kegiatan anak sendiri yang merupakan subyek bebas yang berkemampuan, kemauan, memiliki emosi dan memiliki usaha sendiri dalam membangun dirinya.

³⁴ Miftahul Jannah. "Strategi Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak di Paud Al- Fadhl Kelurahan Penyengat Rendah Kecamatan Telanaipura Kota Jambi", *Skripsi* (uinjambi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2021), hlm.28-31.

Faktor yang dapat memperlambat serta mempercepat perkembangan motorik anak usia dini menurut rumini dan sundari ialah sebagai berikut:

- a. Faktor keturunan (genetik) ialah anak yang memiliki bermacam-macam faktor yang mampu menunjang motorik halus anak contohnya syaraf baik, otot kuat, serta kecerdasan yang bisa membuat perkembangan motorik halus anak menjadi cepat dan baik.
- b. Faktor kesulitan pada saat melahirkan, contohnya pada saat melahirkan dengan memakai alat bantuan tang, vacum sehingga membuat otak bayi mengalami kerusakan dan membuat keterlambatan pada motorik bayu.
- c. Faktor kesehatan dalam periode prenatal ialah keadaan janin yang sehat pada saat dalam kandungan, tidak kekurangan gizi, tidak keracunan, tidak kekurangan vitamin, sehingga bisa membantu motorik anak dalam mengalami perkembangan.
- d. Faktor gizi dan kesehatan, faktor gizi dan kesehatan yang baik pasca melahirkan mampu membuat perkembangan motorik bayi dapat berkembang lebih cepat.
- e. Perlindungan orang tua yang terlalu berlebihan sehingga membuat anak tidak merasa bebas dalam beraktivitas, misalnya anak tidak boleh melakukan hal yang diinginkan dan terus menerus digendong. Ini dapat membuat perkembangan motorik anak dapat terhambat.
- f. Kelainan, anak yang memiliki kelainan baik psikis maupun fisik, mental, sosial biasanya dapat membuat perkembangan motorik anak jadi terhambat.
- g. Anak yang lahir belum pada masanya (prematuur) biasanya dapat memperlambat perkembangan motorik anak.

- h. Kebudayaan yang ada disekitar anak, misalnya di daerah tersebut tidak diizinkan anak dalam bermain menaiki sepeda, dengan begitu anak tidak diajarkan untuk naik sepeda sehingga dapat membuat perkembangan motorik anak jadi terhambat.

Dari pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa perkembangan motorik anak itu ada pada diri sendiri dan lingkungan sekitar. Dengan stimulus orangtua serta guru mampu membantu perkembangan motorik halus anak.³⁵

7. Indikator Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Aktivitas bermain *playdough* diharapkan dapat mencapai tingkat pencapaian perkembangan yang telah ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 137 Tahun 2014 dengan standar Pendidikan Anak Usia Dini, yang terdiri atas:

- 1) Peserta didik mampu bertanggung jawab dan mampu menyiapkan bahan yang telah diberikan oleh pendidik.
- 2) Peserta didik mampu mengikuti berbagai bentuk memakai media *playdough*
- 3) Peserta didik dapat mengkoordinasikan antara mata serta tangan untuk melakukan sebuah gerakan yang rumit.
- 4) Peserta didik dapat melakukan gerakan manipulatif guna dapat menciptakan bentuk dengan menggunakan berbagai media
- 5) Peserta didik bisa mengekspresikan diri lewat berkarya seni dengan menggunakan berbagai media.

Tabel 2.2

Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak

Usia 5-6 Tahun³⁶

³⁵ Sri Rumini, *Perkembangan Anak remaja* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.24

Aspek	Tingkatan Pencapaian Perkembangan		Indikator
Motorik Halus (mampu mengkoordinasikan antara tangan dan mata)	1. Menirukan bentuk	1)	Peserta didik dapat Membuat garis tegak, miring, datar, lengkung, serta lingkaran
		2)	Peserta didik dapat Mengikuti berbagai bentuk yang sederhana
		3)	Peserta didik dapat Meronce dengan berbagai media (sedotan, manik-manik, daun, kertas, dll)
		4)	Peserta didik dapat Menggunting menggunakan berbagai media berdasarkan pada bentuk/pola lurus, segitiga, lengkung)
		5)	Peserta didik bisa Mencocok bentuk
		6)	Peserta didik bisa Menyusun berbagai bentuk dari balok-balok
	2. Melakukan eksplorasi dengan kegiatan dan media	1)	Peserta didik mampu Menghasilkan berbagai

³⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014.

			bentuk dengan menggunakan playdough, pasir, tanah liat,dll.
		2)	Peserta didik bisa Permainan warna dengan berbagai media
	3) Menggunakan alat tulis dengan benar		Peserta didik bisa Memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari)
	4) Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	1)	Peserta didik mampu Mewarnai bentuk gambar sederhana
		2)	Peserta didik dapat Mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang dipakai adalah penelitian tindakan kelas. PTK (*Classroom Action Research*) atau Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh pendidik dengan bentuk tindakan tertentu agar mampu memperbaiki proses serta hasil pembelajaran anak didik. Yang dimaksud tindakan tertentu dalam sebuah PTK tidak seperti tindakan dengan diberikannya PR (pekerjaan rumah), LKS (lembar Kerja Siswa), atau tugas menghafal rumus dan materi. Tindakan ini adalah suatu aktivitas yang telah dirancang oleh pendidik untuk dikerjakan anak didik yang bertujuan untuk memperbaiki proses serta hasil pembelajaran peserta didik didalam kelas.

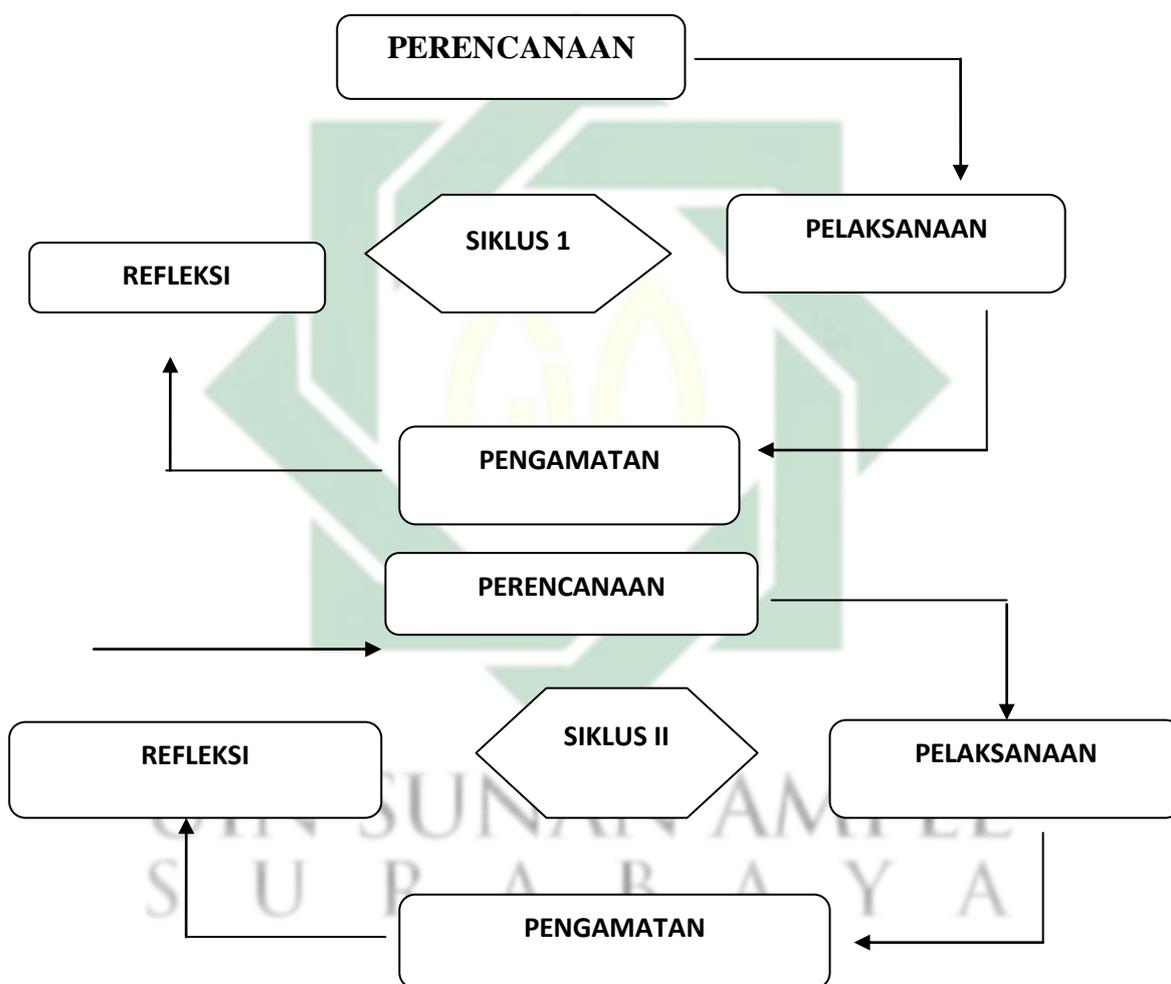
PTK sangat berkembang pesat dalam negara-negara maju misalnya Amerika, Inggris, Kanada, dan Australia. PTK disana sangat diperhatikan sekali oleh para ahli penelitian dalam bidang pendidikan, karena dengan adanya PTK bisa menawarkan cara meningkatkan serta memperbaiki kompetensi profesional pendidik dalam sebuah proses pembelajaran yang berdasarkan kondisi nyata yang dialami peserta didik dalam kelas. PTK juga disebut penelitian relatif yang dilaksanakan dari, oleh, dan untuk pendidik itu sendiri dalam tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran supaya lebih efektif dan berkualitas.³⁷

PTK (Penelitian Tindakan Kelas) memakai model Kurt Lewin. Kurt Lewin dilihat sebagai aktivitas penelitian tindakan terutama pada bidang psikologi sosial. Model ini menjadi acuan dasar atau pokok dari berbagai *action research* terutama

³⁷ Rustiyarso dan Tri Wijaya, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Depok: Noktah, 2020), hlm.14.

classroom action research serta penelitian tindakan model lainnya. Dikatakan begitu, sebab beliau adalah orang pertama yang memperkenalkan penelitian tindakan.³⁸

Menurut Kurt Lewin konsep pokok *action research* terdapat empat komponen, yaitu: *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), *reflecting* (refleksi). Keempat komponen tersebut hubungannya ialah dipandang sebagai siklus yang bisa digambarkan pada bentuk berikut ini.³⁹



Gambar 3.1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin.⁴⁰

³⁸ Samsu Samodayo, *Penelitian Tindakan Kelas* (yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm.39.

³⁹ Aprizan, dll. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jawa Tengah: Anggota IKAPI No. 181/JTE/2019), hlm.17

⁴⁰ Muhammad Arifin dan Rini Ekayati, *Implementasi Metode Tutor Sebaya Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa* (Medan: Umsu Press, 2021), hlm.21-22.

Hubungan dari keempat komponen di atas ialah termasuk sebuah siklus. Siklus pertama serta siklus selanjutnya adalah suatu rencana tindakan selanjutnya.

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

- a. Tempat Penelitian : RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik
- b. Waktu Penelitian : Semester genap tahun ajaran 2022/2023

2. Subyek Penelitian

Subyek didalam penelitian ini ialah siswa-siswi RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik Kelompok B batasan usia 5-6 tahun dengan jumlah 18 murid (10 laki-laki dan 8 perempuan) dalam satu kelas. Sedangkan obyek penelitiannya ialah perkembangan motorik halus pada anak.

Tabel 3.1

Nama peserta didik Kelompok B usia 5-6 Tahun

RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik

No	Nama Peserta	Jenis Kelamin
1.	A A N A	Laki-laki
2.	A K A	Perempuan
3.	A M	Laki-laki
4.	D L C	Perempuan
5.	K P A	Perempuan
6.	M A R A	Laki-laki

7.	M A R K	Laki-laki
8.	M A S	Laki-laki
9.	M U	Laki-laki
10.	N N M	Perempuan
11.	P Y A	Perempuan
12.	R M	Perempuan
13.	S D R	Laki-laki
14.	S N A	Perempuan
15.	Z M	Perempuan
16.	M R	Laki-laki
17.	M R K	Laki-laki
18.	M U G A S	Laki-laki

C. Variabel yang Diselidiki

Variabel penelitian yang dijadikan titik fokus dalam menjawab permasalahan yang dihadapi adalah:

1. Variabel input : Siswa-siswi kelompok B RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.
2. Variabel proses : Penerapan media *Playdough*.
3. Variabel output : Peningkatan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

D. Rencana Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini memakai penelitian model Kurt Lewin. Menurut Kurt Lewin model penelitian tindakan kelas ini terdapat empat dari penelitian tindakan kelas yang dikembangkan adalah *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), serta *reflecting* (refleksi).

Perencanaan (*planning*) merupakan jalan menentukan program perbaikan yang dimulai dari ide gagasan peneliti, sedangkan tindakan (*acting*) ialah aksi yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dalam perencanaan yang sudah dirancang oleh peneliti. Observasi ialah pengawasan yang dilakukan oleh peneliti dengan tujuan memahami efektivitas aksi/ mengumpulkan informasi mengenai kelemahan tindakan yang sudah dilaksanakan, sedangkan refleksi (*reflecting*) merupakan bagian dari analisis mengenai hasil observasi sehingga menyebabkan munculnya program atau perencanaan yang baru.⁴¹

PTK ini direncanakan dalam 2 siklus, hal ini ditujukan guna melihat bagaimana perubahan hasil belajar anak dalam setiap siklusnya setelah diberikannya tindakan. Apabila dalam penelitian disiklus I mempunyai kekurangan, maka peneliti akan lebih mengarahkan pada perbaikan disiklus yang ke II serta jika penelitian yang I mempunyai keberhasilan maka peneliti akan lebih mengarahkan pada pengembangan di siklus yang ke II.

Berikut ini merupakan prosedur yang dilakukan oleh peneliti di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik, sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Peneliti akan melakukan observasi di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik dengan tujuan guna mengerti perkembangan motorik halus anak

⁴¹ Agus Akhmadi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Sidoarjo: Nizam Learning Center, 2016), hlm. 49.

dengan memakai penerapan media *playdough* dalam tahap observasi, kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti ialah:

- a. Mengawasi proses pembelajaran dengan menggunakan cara yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas.
- b. Mengawasi tingkah laku anak pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.
- c. Mengawasi kejadian yang muncul pada saat berlangsungnya proses pembelajaran serta mendokumentasikan kegiatan pada saat proses belajar mengajar.

2. Siklus I

a. *Planning* (perencanaan)

Kegiatan yang harus dilaksanakan oleh peneliti dalam tahap ini ialah sebagai berikut:

1. Peneliti membuat RPH.
2. Peneliti menyiapkan fasilitas serta barang yang diperlukan di saat penelitian di kelas.
3. Peneliti menyiapkan instrumen untuk menganalisis data serta merekam mengenai proses serta hasil tindakan penelitian.

b. *Acting* (tindakan)

Pada kegiatan ini, peneliti melakukan apa yang telah diterapkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada situasi yang aktual. Berikut yaitu langkah-langkah tindakannya:

1. Kegiatan awal
 - a. Pendidik mengucapkan salam.
 - b. Pendidik mengajak peserta didik untuk berdoa bersama.

- c. Pendidik memulai pembelajaran dengan menyapa peserta didik serta bertanya kabar mereka.
- d. Pendidik melakukan absensi.
- e. Pendidik melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan sedikit mengenai (sarapan apa tadi pagi) sebagai awal komunikasi pendidik sebelum pembelajaran inti dimulai.
- f. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik supaya dalam mengikuti pembelajaran dengan memakai media *playdough* mereka bersemangat.
- g. Anak didik menyimak materi yang telah diberikan pendidik mengenai aktivitas apa saja yang akan dilaksanakan pada hari ini serta menyampaikan tujuan dari pembelajaran ini apa dengan menggunakan bahasa yang mampu dimengerti mereka.

2. Kegiatan inti

- a. Peserta didik memperhatikan contoh bentuk gambar hewan dari adonan *playdough* yang dicontohkan oleh pendidik.
- b. Pendidik bertanya tentang bentuk gambar hewan dari *playdough* kepada anak didik dan anak didik menjawabnya.
- c. Peserta didik mendengarkan apa yang dijelaskan oleh pendidik tentang media adonan *playdough* dan mendengarkan penjelasan peserta didik mengenai tugasnya.
- d. Pendidik memberikan adonan *playdough* yang sudah jadi kepada peserta didik dan memerintahkannya untuk membuat contoh bentuk hewan yang sesuai dengan apa yang sudah dijelaskan dan dicontohkan.

- e. Peserta didik mengerjakan tugas membuat contoh bentuk hewan sesuai dengan penjelasan pendidik.
- f. Perwakilan dari peserta didik untuk memperlihatkan hasil karyanya.
- g. Pendidik memberikan semangat dan tepuk tangan kepada peserta didik serta mendokumentasikan hasil karyanya.

3. Kegiatan penutup

- a. Pendidik dan anak didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
- b. Guru melakukan evaluasi pembelajaran
- c. Guru dan anak didik membaca doa bersama-sama
- d. Pendidik menutup pembelajaran hari ini dengan salam

c. Observasi

Aktivitas yang dilakukan oleh peneliti pada tahap pengamatan ini ialah sebagai berikut:

- 1. Peneliti mengamati guru pada saat proses berlangsungnya pembelajaran.
- 2. Peneliti mengamati anak didik disetiap tindakannya dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung.
- 3. Peneliti mengawasi respon anak didik dalam menangkap materi pembelajaran yang telah diberikan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, pendidik beserta peneliti melaksanakan analisis serta refleksi pada proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan, apabila hasilnya pada siklus I masih belum memuaskan maka pendidik dan peneliti akan melakukan siklus yang ke II. Berikut uraiannya:

- 1. Kegiatan ini diawali dengan memeriksa hasil pengamatan yang dilakukan setelah dilakukannya observasi.

2. Melakukan revisi terhadap proses pembelajaran di mana ketika peserta didik mengalami suatu kesulitan pada saat proses pembelajaran.
3. Memberikan solusi yang terbaik kepada peserta didik untuk mengatasi masalah yang dihadapinya.

3. Siklus II

Pada tahap Siklus kedua ini, kegiatan yang dimaksudkan ialah bentuk perbaikan dari siklus yang pertama. Pada tahap siklus yang kedua sama halnya dengan siklus yang pertama sebab diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

a. *Planning* (perencanaan)

Kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti pada tahap ini perencanaan Siklus II ialah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah yang dialami pada Siklus I serta penerapan alternatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
2. Membuat ulang RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
3. Mempersiapkan alat-alat serta bahan yang dibutuhkan di kelas pada saat penelitian.
4. Mengembangkan format evaluasi dalam pembelajaran.
5. Peneliti membuat RPH.

b. *Acting* (tindakan)

1. Kegiatan awal
 - a. Pendidik mengucapkan salam
 - b. Pendidik mengajak peserta didik untuk berdoa bersama
 - c. Pendidik memulai pembelajaran dengan menyapa peserta didik serta bertanya kabar mereka

- d. Pendidik melaksanakan absensi
- e. Pendidik melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan sedikit seputar media *playdough* sebagai awal komunikasi pendidik sebelum pembelajaran inti dimulai.
- f. Pendidik memberikan motivasi kepada anak didik supaya dalam mengikuti pembelajaran dengan memakai media *playdough* mereka bersemangat.
- g. Anak didik menyimak materi yang sudah diberikan pendidik mengenai aktivitas apa saja yang akan dilaksanakan pada hari ini serta menyampaikan tujuan dari pembelajaran ini apa dengan menggunakan bahasa yang mampu dimengerti mereka.
- h. Pendidik juga menjelaskan alat serta bahan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat adonan *playdough* dan cara membentuknya. Serta dilakukannya tanya jawab seputar alat dan bahan adonan *playdough*.

2. Kegiatan inti

- a. Pendidik memberikan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk membuat adonan *playdough* dari tepung.
- b. Pendidik juga menjelaskan alat serta bahan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat adonan *playdough* dan cara membentuknya. Serta dilakukannya tanya jawab seputar alat dan bahan adonan *playdough*.
- c. Anak didik mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tentang tahap-tahap membuatnya dan diikuti oleh peserta didik.
- d. Pendidik mengajak anak untuk belajar untuk meremas adonan serta memberi warna kedalam adonan yang belum jadi.

- e. Pendidik mengajak anak untuk mengulen adonan tersebut sampai adonan tersebut mudah untuk dibentuk.
 - f. Pendidik memberi contoh bentuk dari adonan *playdough* dan pendidik mengajak anak untuk belajar menirukan serta mencontoh bentuk tersebut dengan cara mencetak/ meniru bentuk.
 - g. Pendidik memberi kesempatan belajar terhadap anak untuk membentuk adonan *playdough* serta membuat pola sesuai terhadap apa yang mereka inginkan.
3. Kegiatan penutup
- a. Pendidik dan anak didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
 - b. Guru melakukan evaluasi pembelajaran.
 - c. Guru dan anak didik membaca doa bersama-sama.
 - d. Pendidik menutup pembelajaran hari ini dengan salam.
- c. *Observing* (pengamatan)
1. Peneliti mengawasi pendidik pada saat proses berlangsungnya pembelajaran pada siklus ke II dengan memakai media yang sudah disediakan.
 2. Peneliti mengawasi peserta didik disetiap tindakannya dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung pada siklus II.
 3. Peneliti mengamati kemajuan dari respon peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran yang telah diberikan, serta mencatat semua gejala yang mendukung maupun menghambat dalam siklus II.
- d. *Reflecting* (refleksi)

Dalam tahap ini, pendidik beserta peneliti mendiskusikan serta menganalisis hasil dari observasi yang sudah didapatkan. Setelah menganalisis, pendidik dan juga peneliti merangkum hasil dari observasi serta menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran memakai media *playdough* untuk meningkatkan motorik halus peserta didik, setelah dilaksanakannya rangkaian kegiatan dari siklus I hingga siklus II.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Sumber data yang terdapat dalam penelitian ini merupakan subyek darimana data didapatkan.⁴² Sumber yang ada dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

a. Pendidik

Dari sumber data pendidik, dapat diketahui pencapaian perkembangan motorik halus anak dengan memakai media *playdough*.

b. Peserta didik

Dari sumber data peserta didik, guna memperoleh data tentang perkembangan motorik halus dengan menggunakan media *playdough* serta mengetahui hasil belajar anak didik selama berlangsungnya proses pembelajaran.

c. Data kualitatif

Data kualitatif ialah data yang berbentuk uraian atau sebuah penjelasan yang tidak berbentuk angka. Berikut yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini ialah:

1. Materi yang disampaikan pada PTK (Penelitian Tindakan Kelas).
2. Penerapan media yang dipakai pada PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 107.

3. Kegiatan pendidik pada saat proses pembelajaran
 4. Kegiatan anak didik pada saat proses pembelajaran
- d. Data kuantitatif

Data kuantitatif ialah data yang memiliki hubungan terhadap angka. Data ini yang menjadi data primer pada penelitian ini. Data tersebut adalah:

1. Data jumlah peserta didik kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.
2. Data presentase ketuntasan belajar peserta didik.
3. Data pemahaman pada anak didik.
4. Data skor/ nilai pada kegiatan pendidik.
5. Data skor/ nilai pada kegiatan anak didik.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti diusahakan supaya memperoleh data yang valid, dengan begitu peneliti mengumpulkan data dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang penerapan media playdough. Pengertian observasi dalam konteks pengumpulan data ialah suatu tindakan atau proses dalam pengambilan informasi maupun data melalui media pengamatan.⁴³

Observasi (pengamatan) ialah proses pemerolehan sebuah data pada penelitian dimana peneliti melihat situasi atau keadaan penelitian. Teknik ini dipakai peneliti dalam mengawasi dari dekat serta usaha untuk mengali serta mencari data dari pengawasan secara langsung serta mendalam pada subyek

⁴³ H.M. Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm.50.

dan obyek yang diteliti. Teknik ini dilakukan pada saat pendidik mengajar peserta didik di kelas B5 di RA Muslimat NU Banin-Banat Manyar Gresik. Lembar observasi sendiri terdiri dari lembar observasi guru serta lembar observasi anak didik yang dipakai saat berlangsungnya proses pembelajaran. Observasi terhadap peserta didik tujuannya ialah untuk melihat atau mengetahui perkembangan motorik halus anak melalui media bermain *playdough* di kelas. Berikut instrument observasi pendidik dan peserta didik:

Tabel 3.2

**Instrument Lembar Observasi Aktivitas Pendidik
Penerapan Media *Playdough***

No	Aspek yang Diamati	Ceklis	Skor
1.	Pendidik menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan		
2.	Pendidik menyiapkan bahan adonan <i>playdough</i>		
3.	Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil		
4.	Pendidik memperkenalkan media <i>playdough</i> kepada peserta didik		
5.	Pendidik memberikan contoh penggunaan <i>playdough</i>		
6.	Pendidik membagikan media <i>playdough</i> kepada peserta didik		

7.	Pendidik memperbolehkan peserta didik membentuk bentuk sesuai dengan keinginan mereka.		
Jumlah Skor Keseluruhan			

Tabel 3.3

**Instrument Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
Penerapan Media *Playdough***

No	Aspek yang Diamati	Ceklis	Skor
1.	Peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dilakukan		
2.	Peserta didik mengamati bahan adonan <i>playdough</i>		
3.	peserta didik membentuk beberapa kelompok kecil di kelas		
4.	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik mengenai media <i>playdough</i>		
5.	Peserta didik mendapatkan adonan media <i>playdough</i> yang dibagikan oleh guru		
6.	Peserta didik membentuk bentuk sesuai dengan keinginan sendiri.		
Jumlah Skor Keseluruhan			

b. Wawancara

Wawancara dilakukan guna untuk mengumpulkan data tentang keadaan pembelajaran sebelumnya yang dilakukan oleh wali kelas pada waktu pembelajaran berlangsung. Wawancara juga bisa dilakukan pada saat dilakukannya penelitian. Responden dari wawancara ini merupakan pendidik kelas B5 kelompok B RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perkembangan motorik halus anak, baik sebelum maupun sesudah dilakukannya tindakan dengan menerapkan media playdough.

Teknik wawancara ialah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data mengenai peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Pada saat sebelum diberikannya media playdough. Wawancara sendiri bermakna yaitu berhadapan langsung antara interviewer dengan responden, serta kegiatannya dilaksanakan secara lisan.⁴⁴

Tabel 3. 4
Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian

Nama :

Hari/ Tanggal Wawancara :

NO	Teks Wawancara	Jawaban
1	Berapah jumlah peserta didik kelompok B kelas B5 di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat	

⁴⁴ Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), hlm.127.

	Manyar Gresik? (pra siklus)	
2	Berapa nilai ketuntasan belajar yang diterapkan oleh pihak sekolah untuk perkembangan motorik halus peserta didik?(pra siklus)	
3	Apa faktor yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan motorik halus peserta didik kelompok B5?(pra siklus)	
4	Media apa yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik kelompok B5?(pra siklus)	
5	Apakah ibu memiliki catatan khusus tentang keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan tugas?(pra siklus)	

c. Penilaian Non Tes

Penilaian non tes ini menggunakan penilaian project. Penilaian ini digunakan dalam mengumpulkan data mengenai peningkatan motorik halus dengan menerapkan media *playdough*. Pada penelitian ini, teknik non tes dipakai untuk melihat peningkatan motorik halus anak. penilaiannya berupa penilaian proyek, bagaimana peserta didik melakukan kegiatan proses mengulen, meremas adonan *playdough*. Berikut merupakan rubik penilaian keterampilan membentuk adonan *playdough*.

Tabel 3.5

Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Motorik Halus Melalui Media

Playdough

No	Aspek Perkembangan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu bertanggung jawab dan mampu menyiapkan bahan yang telah diberikan oleh pendidik. 2. Peserta didik mampu mengikuti berbagai bentuk memakai media <i>playdough</i> 3. Peserta didik dapat mengkoordinasikan antara mata serta tangan guna melakukan sebuah gerakan yang rumit. 4. Peserta didik dapat melakukan gerakan manipulatif guna dapat menciptakan bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Peserta didik bisa mengekspresikan diri lewat berkarya seni 	Non tes	Project	Rubik penilaian project

		dengan menggunakan berbagai media			
--	--	--------------------------------------	--	--	--

Tabel 3.6

Rubrik Penilaian Keterampilan Motorik Halus melalui Media *Playdough*

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	a. Peserta didik Anak mampu meniru berbagai bentuk menggunakan media <i>playdough</i>	Berkembang Sangat Baik	4	Peserta didik mendapat skor 4 apabila kemampuan anak berkembang sangat baik
	b. Peserta didik dapat mengkoordinasikan antara mata serta tangan guna melaksanakan suatu gerakan yang rumit.	Berkembang Sesuai Harapan	3	Peserta didik mendapat skor 3 apabila kemampuan anak berkembang sesuai harapan
	c. Peserta didik bisa melaksanakan gerakan manipulatif guna menghasilkan bentuk dengan menggunakan berbagai media	Mulai Berkembang	2	Peserta didik mendapat skor 2 Apabila kemampuan anak mulai berkembang
	d. Peserta didik mampu mengekspresikan diri melalui berkarya seni dengan menggunakan berbagai media.	Belum Berkembang	1	Peserta didik mendapat skor 1 apabila kemampuan anak belum berkembang

d. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dan merupakan bukti fisik dalam suatu penelitian, seperti halnya proses penelitian serta perangkat pembelajaran. Berikut data yang dikumpulkan:

1. Daftar nama peserta didik yang ada dikelas B5 kelompok B RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.
2. Daftar nilai pra siklus dan pasca siklus.
3. Foto saat berlangsungnya pembelajaran.
4. Hasil membentuk anak dari adonan *playdough*.

F. Teknik Analisis Data

Dalam PTK (penelitian Tindakan Kelas) terdapat dua jenis data yang dapat diperoleh yaitu data kualitatif serta data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan pada informasi yang berbentuk kalimat serta memberikan gambaran mengenai suasana proses pembelajaran. Data ini berisi observasi aktivitas pendidik, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan dokumentasi.

Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari nilai hasil belajar anak didik yang berbentuk data perhitungan sederhana yang diperinci secara deskriptif. Pada nilai hasil belajar anak didik yang sudah diisi serta terkumpul dari semua anak didik dihitung pendapatan skornya.⁴⁵ Berikut analisis data bisa dihitung memakai rumus statistic sebagai berikut:

1. Penilaian Rata-rata

Instrumen unjuk kerja dipakai untuk melihat perkembangan motorik halus anak. Untuk mengetahui rata-rata secara klasikal dari sekumpulan nilai yang

⁴⁵ Suharsini Arikunto, *et al.*, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Askara, 2007), hlm. 45-46.

sudah didapatkan peserta didik tersebut, berikut ialah rumus mean yang bisa digunakan.⁴⁶

Rumus Mean:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata (mean)

$\sum x$ = Jumlah nilai seluruh peserta didik

n = Jumlah peserta didik

selanjutnya ialah skor rata-rata yang didapatkan tersebut diklarifikasikan dalam bentuk predikat yang memiliki skala berikut:

Tabel 3.7
Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-rata Kelas⁴⁷

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100	BSB	Berkembang Sangat Baik
51-75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26-50	MB	Mulai Berkembang
0-25	BB	Belum Berkembang

2. Penilaian Ketuntasan Belajar

⁴⁶ Bambang Prasetyo & Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm.24.

⁴⁷ *Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti*

Aktivitas pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila terdapat perkembangan berupa kemajuan hasil belajar yang didapatkan peserta didik selama memperoleh pelayanan. Keberhasilan penelitian ini ialah apabila perhitungan presentase menunjukkan ≥ 75 peserta didik mengalami kemajuan perkembangan motorik halus nya. Untuk meremas serta mengulen persentase ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II bisa memakai rumus dibawah ini:

Keterangan :

Rumus menghitung persentase:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Persentase yang akan dicari

f = jumlah peserta didik yang tuntas belajar

n = jumlah seluruh peserta didik

untuk melihat persentase yang didapatkan peserta didik diklasifikasikan kedalam beberapa kriteria. Didalam Kriteria tersebut sama halnya yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto yang mempunyai persentase berikut :⁴⁸

Tabel 3.8
Persentase Ketuntasan Belajar⁴⁹

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
51-75%	BSH	Berkembang Sesuai

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 44.

⁴⁹ Sumber: *Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti*

		Harapan
26-50%	MB	Mulai Berkembang
0-25%	BB	Belum Berkembang

3. Penilaian Observasi Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik

Adapun rumusan nilai akhir aktivitas pendidik dan peserta didik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya skor pendapatan hasil observasi pendidik serta peserta didik yang sudah bisa diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria berikut :

Tabel 3.9

Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Penilaian	Kriteria
76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
26-50	Cukup
0-25	Kurang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

Pengukuhan terhadap subjek penelitian ini memakai pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 dalam buku metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD) dengan kategori sebagai berikut :

Tabel 3.10

Kriteria Penilaian Aktivitas Peserta Didik

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100	BSB	Berkembang Sangat Baik
51-75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26-50	MB	Mulai Berkembang
0-25	BB	Belum Berkembang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

G. Indikator Kinerja

Indikator kerja ialah suatu kriteria yang dipakai untuk melihat tingkat capaian dari aktivitas penelitian tindakan kelas dalam memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran di kelas.⁵⁰

Penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan penerapan media *playdough* untuk meningkatkan motorik halus peserta didik kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik ini dinyatakan berhasil apabila sudah mencapai indikator di bawah ini:

1. Apabila nilai rata-rata peserta didik membuktikan angka 75 atau lebih, maka peserta didik dikatakan dapat berkembang sesuai harapan dan media yang dipakai bisa dinyatakan berhasil.

⁵⁰ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Pendidik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm.128.

2. Apabila prosentase peserta didik memiliki nilai sekurang-kurangnya BSH ialah $\geq 75\%$, maka dengan itu peserta didik dinyatakan berkembang sesuai harapan dan media yang diterapkan bisa dikatakan berhasil.
3. Apabila observasi kegiatan pendidik serta peserta didik menunjukkan angka 75 atau lebih, maka pendidik beserta peserta didik dikatakan berkembang sesuai harapan dan media yang diterapkan bisa dinyatakan berhasil.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

1. Pendidik

Nama : Ilmiyatis Salamah, S.Pd

Bertugas :

- a. Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan kegiatan
- b. Melaksanakan pengamatan dalam proses kegiatan belajar mengajar
- c. Mitra kerja peneliti serta pengambilan data

2. Peneliti

Nama : Nurul Hidayah

Bertugas :

- a. Bertanggung jawab terhadap jalannya pelaksanaan kegiatan
- b. Menciptakan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- c. Membuat instrumen penilaian
- d. Melaksanakan kegiatan pembelajaran memakai media *playdough*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan memakai dua siklus, dalam satu siklusnya dilaksanakan selama tiga hari. Tahapan terhadap penelitian ini ialah perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Subyek penelitian ini ialah anak kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik dengan berjumlah 18 peserta didik (10 laki-laki dan 8 perempuan). Tujuan dari penelitian ialah guna meningkatkan motorik halus anak dengan menerapkan media *playdough*.

Pendapatan data dalam penelitian untuk mengukur keberhasilan anak didik dalam meningkatkan motorik halus dilaksanakan dalam setiap siklusnya, sedangkan terhadap data penerapan kegiatan pembelajarannya diperoleh dari lembar observasi aktivitas pendidik serta aktivitas peserta didik. Tahapan dalam penelitian ini ialah terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

1. Pra Siklus

Pra siklus ini digunakan untuk mengukur keterampilan motorik halus. Peneliti mengamati setiap aktivitas pembelajaran media *playdough* pada tanggal 7 November 2022. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan kemampuan motorik halus selama observasi berlangsungnya pembelajaran. Anak mengalami kesulitan serta membutuhkan pengarahan saat membentuk adonan. Anak didik masih membutuhkan bantuan dari pendidik guna mengajari cara membuat bentuk dari adonan *playdough*, mulai dari mengulen adonan serta membentuk adonan tersebut karena pendidik hanya langsung memberikan tugas tanpa disertai contoh atau mendemonstrasikan cara mengulen

serta membuat contoh bentuk dari adonan *playdough*. Hasil penelitian dari tahap pra siklus ini ialah dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Keterampilan Motorik Halus Pra Siklus

No.	Nama Anak	Aspek yang Dinilai					Nilai	KET
		A	B	C	D	E		
1.	A A N A	2	1	1	1	2	35	MB
2.	A K A	2	2	1	2	2	45	MB
3.	A M	1	1	1	1	1	25	BB
4.	D L C	2	2	1	1	2	40	MB
5.	K P A	2	2	1	2	2	45	MB
6.	M A R A	3	3	3	3	3	75	BSH
7.	M A R K	3	3	3	3	3	75	BSH
8.	M A S	3	3	3	3	3	75	BSH
9.	M U	3	3	3	3	3	75	BSH
10.	N N M	2	1	2	2	2	45	MB
11.	P Y A	2	1	2	2	2	45	MB
12.	R M	2	1	2	2	2	45	MB
13.	S D R	2	2	2	2	2	50	MB
14.	S N A	3	2	2	3	3	65	BSH
15.	Z M	3	3	3	3	3	75	BSH
16.	M R	1	1	1	1	1	25	BB
17.	M R K	3	3	3	3	3	75	BSH
18.	M U G A S	1	1	1	1	1	25	BB

Total	940
Rata-Rata	52,22
Prosentase anak yang mendapatkan nilai \geq BSH	38,88%

Keterangan Aspek yang Dinilai:

A: Peserta didik mampu bertanggung jawab dan mampu menyiapkan bahan yang telah diberikan oleh pendidik.

B: Peserta didik mampu mengikuti berbagai bentuk memakai media *playdough*

C: Peserta didik dapat mengkoordinasikan antara mata serta tangan guna melakukan sebuah gerakan yang rumit.

D: Peserta didik dapat melakukan gerakan manipulatif guna dapat menciptakan bentuk dengan menggunakan berbagai media

E: Peserta didik bisa mengekspresikan diri lewat berkarya seni dengan menggunakan berbagai media

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil pra siklus yang anak yang belum tuntas ialah 11 anak dan yang telah tuntas sebanyak 7 anak, hal ini ditunjukkan pada kemampuan anak dalam bermain *playdough* <75. Prosentase ketuntasan nilai bermain *playdough* anak adalah 38,88% dan nilai rata-rata 52,22. Berikut ini merupakan keterangan hitungannya.

a. Nilai rata-rata anak

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{jumlah anak}}$$

$$= \frac{940}{18}$$

$$= 52,22$$

- b. Prosentase anak yang mendapat nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah anak yang mendapat sekurangnya nilai BSH}}{\text{jumlah seluruh anak}} \times 100\%$$

$$= \frac{7}{18} \times 100\%$$

$$= 38,88\%$$

2. Siklus I

Pada siklus penelitian ini terdapat 4 tahapan antara lain yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Siklus 1 ini dilaksanakan selama 3 hari. Dibawah ini merupakan penjelasan siklus 1.

a. Perencanaan

Pada awal siklus peneliti menyusun RPH. Instrumen penilaian, menyediakan media seperti *playdough*, instrumen lembar observasi pendidik dan peserta didik, kemudian divalidasi ke dosen yang ahli dalam bidangnya, dosen validator yang ahli dibidangnya bertugas untuk mengoreksi bahan ajar serta menilai sudah layak atau belum untuk penelitian, setelah semuanya di validasi peneliti melanjutkan di tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan selama 3 hari, pada hari terakhir peneliti menilai hasil belajar dari peserta didik. Berikut ini ialah pelaksanaan dari siklus I.

1. Hari pertama

Pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 20 Februari 2023 dimulai pukul 06.45 – 10.00 WIB. Pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan, antara lain yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a). Kegiatan awal

Dalam kegiatan awal ini pendidik menyambut kedatangan peserta didik di depan pintu gerbang sekolah, kemudian 7.00 WIB peserta didik diajak berbaris di halaman sekolah, ikrar, melaksanakan senam pagi, salam, dan berdoa masuk kelas. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk mengambil tas serta berbaris memanjang ke belakang sebelum menaiki tangga menuju ke kelas masing-masing. Di kelas pendidik meminta peserta didik untuk duduk melingkar dan melakukan pembiasaan membaca asmaul husna, sholawat nariyah, ayat kursi, murojaah surat-surat pendek, dan melafalkan hadits tentang makan dan minum sambil berdiri. Kemudian setelah itu pendidik menanyakan kabar peserta didik dan melakukan absensi pada hari ini. Dilanjut guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi agar anak-anak bersemangat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kemudian pendidik bertanya mengenai macam-macam binatang yang hidup di darat.

b). Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan kepada peserta didik mengenai binatang yang hidup di darat, karena pada saat itu tema pembelajaran ialah binatang. Setelah itu pendidik menyebutkan tentang macam-macam binatang darat tetapi pendidik hanya menyebutkan binatang ayam, kemudian pendidik meminta peserta didik untuk

menyebutkan macam-macam binatang darat lainnya yang ada di lingkungan mereka.

Selesai menjelaskan macam-macam binatang darat, kegiatan selanjutnya yaitu mengenal ciri-ciri ayam. Pendidik menjelaskan apa saja ciri-ciri ayam jantan dan ayam betina dengan menunjukkan gambar ayam jantan dan betina. Pendidik menyebutkan anggota-anggota tubuh ayam dan diikuti oleh peserta didik.

Pendidik memberi contoh kepada peserta didik bunyi ayam jantan dan ayam betina, selanjutnya pendidik memerintah peserta didik untuk menirukan bunyi tersebut dan pendidik menjelaskan perintah yang harus dikerjakan yaitu menggabungkan gambar ayam sesuai dengan bunyi suaranya. Perintah selanjutnya adalah mewarnai gambar ayam jantan. Kemudian peserta didik membereskan crayon dan peralatan lainnya, setelah itu peserta didik bersiap untuk istirahat.

c). Kegiatan Akhir

kegiatan akhir yang dilakukan yaitu pendidik bertanya kepada peserta didik mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini serta pendidik juga bertanya terhadap peserta didik apakah mereka sudah bisa menirukan bunyi ayam jantan dan ayam betina. Setelah itu pendidik meminta kepada peserta didik untuk duduk melingkar di lanjut dengan bernyanyi, doa sebelum pulang, mengucapkan salam, kemudian berbaris dengan membentuk kereta untuk meninggalkan kelas.

2. Hari Kedua

Pembelajaran dilakukan pada hari Kamis, 23 Februari 2023 dimulai pukul 06.45 – 10.00 WIB. Pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan, antara lain yaitu kegiatan awal, kegiatan ini, dan kegiatan akhir.

a). Kegiatan Awal

Dalam kegiatan awal ini pendidik menyambut kedatangan peserta didik di depan pintu gerbang sekolah, kemudian 7.00 WIB peserta didik diajak berbaris di halaman sekolah, ikrar, melaksanakan senam pagi, salam, dan berdoa masuk kelas. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk mengambil tas serta berbaris memanjang ke belakang sebelum menaiki tangga menuju ke kelas masing-masing. Di kelas pendidik meminta peserta didik untuk duduk melingkar dan melakukan pembiasaan membaca asmaul husna, sholawat nariyah, ayat kursi, murojaah surat-surat pendek, dan melafalkan hadits tentang makan dan minum sambil berdiri. Kemudian setelah itu pendidik menanyakan kabar peserta didik dan melakukan absensi pada hari ini. Dilanjut guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi agar anak-anak bersemangat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kemudian pendidik bertanya kepada peserta didik mengenai ayam, yakni siapa yang di rumahnya mempunyai ayam dan peserta didik mengacungkan tangan semua.

b). Kegiatan Inti

pada kegiatan ini pendidik menjelaskan urutan daur hidup ayam itu apa saja dan dengan memberikan contoh gambar daur hidup ayam. Pendidik juga menjelaskan kalau telur menetas itu akan jadi apa.

Pendidik menjelaskan pekerjaan apa yang akan dilakukan yaitu pekerjaan melengkap kata ayam.

kegiatan selanjutnya adalah membuat adonan *playdough*, peneliti mengajak peserta didik untuk membuat beberapa kelompok kecil dan peneliti juga menyiapkan bahan-bahan untuk membuat *playdough* antara lain yaitu tepung terigu, sedikit garam, sedikit minyak goreng, air matang, pewarna makanan warna merah dan kuning. Kemudian peneliti menjelaskan kepada peserta didik cara membuat adonan *playdough*, pertama yaitu tepung terigu dicampur dengan sedikit garam dan di aduk serta campurkan sedikit demi sedikit air matang sambil diaduk terus, diremas dan ditambahkan sedikit minyak goreng agar tidak lengket, diremas-remas lagi sampai adonan mudah untuk dibentuk, selanjutnya bagi adonan menjadi dua bagian dan berikan pewarna makanan warna merah dan kuning lalu remas-remas kembali. Para peserta didik diikut sertakan dalam membuat adonan *playdough* dan dibantu oleh pendidik dalam meremas dan mengulen adonan.

c). Kegiatan Akhir

kegiatan akhir yang dilakukan yaitu pendidik bertanya kepada peserta didik mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini serta pendidik juga bertanya terhadap peserta didik apakah mereka sudah bisa menggunakan jari jemarinya untuk mengulen serta membentuk adonan *playdough*. Setelah itu pendidik meminta kepada peserta didik untuk duduk melingkar di lanjut dengan doa sebelum

pulang, kemudian berbaris dengan membentuk kereta untuk meninggalkan kelas.

3. Hari Ketiga

Pembelajaran dilakukan pada hari Selasa, 28 Februari 2023 dimulai pukul 06.45 – 10.00 WIB., pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan, antara lain yaitu kegiatan awal, kegiatan ini, dan kegiatan akhir.

a). Kegiatan Awal

Dalam kegiatan awal ini pendidik menyambut kedatangan peserta didik di depan pintu gerbang sekolah, kemudian 7.00 WIB peserta didik diajak berbaris di halaman sekolah, melaksanakan senam pagi. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk mengambil tas serta berbaris sebelum menaiki tangga menuju ke kelas masing-masing. Di kelas pendidik meminta peserta didik untuk duduk melingkar dan menirukan panduan membaca doa sebelum belajar serta bersholawat bersama-sama yang di pimpin salah satu anggota guru. Kemudian setelah itu pendidik menanyakan kabar peserta didik dan melakukan absensi pada hari ini. Dilanjut guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi agar anak-anak bersemangat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kemudian pendidik bertanya mengenai apa saja bahan-bahan untuk membuat *playdough* kemaren.

b). Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik mengingatkan kembali bahan-bahan untuk membuat *playdough* kemaren. Dan pendidik bertanya kepada peserta didik siapa yang kemaren bisa membuat adonan *playdough* di rumah dengan bantuan ibu. Kegiatan selanjutnya ialah pendidik

menyiapkan adonan *playdough* yang sudah jadi untuk diberikan kepada peserta didik. Pendidik menjelaskan mengenai adonan *playdough* digunakan untuk membentuk binatang ayam. Pendidik juga memberikan contoh kepada peserta didik bagaimana cara membuat bentuk ayam dari adonan *playdough* yang sudah diberikan oleh guru. Pendidik juga menjelaskan bahwa adonan ini tidak untuk di makan, selain itu pendidik juga bertanya kepada peserta didik mengenai apa saja warna *playdough* yang diberikan. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menirukan contoh binatang ayam dari *playdough* yang sudah dijelaskan pendidik. Selanjutnya pendidik memberi kebebasan kepada peserta didik untuk membuat bentuk sesuai dengan keinginannya.

c). Kegiatan Akhir

kegiatan akhir yang dilakukan yaitu pendidik bertanya kepada peserta didik mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini serta pendidik juga bertanya terhadap peserta didik apakah mereka sudah bisa membuat bentuk binatang ayam dari adonan *playdough*, sudah membentuk hewan apa saja tadi. Pendidik juga bertanya apakah hari ini peserta didik merasa senang dengan pembelajaran hari ini. Setelah itu pendidik meminta kepada peserta didik untuk duduk melingkar di lanjut dengan doa sebelum pulang, kemudian berbaris dengan membentuk kereta untuk meninggalkan kelas.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi aktivitas peserta didik dan pendidik ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi ini berdasarkan lembar observasi yang telah divalidasi. Berikut ini merupakan hasil observasi peneliti mengenai aktivitas pendidik dan peserta didik.

1) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Peneliti memiliki 6 poin observasi peserta didik dan menilai dengan paling banyak adalah 4 skor, makna skor 1 (tidak baik), skor 2 (kurang baik), skor 3 (baik), dan skor 4 (sangat baik).

Apabila dijumlahkan hasil skor yang diperoleh mendapatkan 17 skor kemudian dikalikan 100 dan dibagi 24 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan aktivitas peserta didik memperoleh skor 70,83 sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dinyatakan belum berhasil, karena skor yang diperoleh masih dibawah skor minimal yaitu 75. Berikut merupakan tabel observasi aktivitas peserta didik.

Tabel 4.2

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 1

Penerapan Media *Playdough*

No	Aspek yang Diamati	Ceklis	Skor
1.	Peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dilakukan	√	2
2.	Peserta didik mengamati bahan adonan <i>playdough</i>	√	2
3.	peserta didik membentuk beberapa kelompok kecil di kelas	√	4

4.	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik mengenai media <i>playdough</i>	√	2
5.	Peserta didik mendapatkan adonan media <i>playdough</i> yang dibagikan oleh guru	√	4
6.	Peserta didik membentuk bentuk sesuai dengan keinginan sendiri.	√	3
Jumlah Skor Keseluruhan			17
$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$ $= \frac{17}{24} \times 100$ $= 70,83$			

Kendala yang dialami oleh peserta didik pada saat pembelajaran antara lain yaitu peserta didik tidak bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung, ada beberapa peserta didik yang tidak mendengarkan apa yang sudah dijelaskan oleh pendidik serta peserta didik yang kurang konsentrasi karena ada peserta didik yang main sendiri.⁵¹

2) Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Dalam tabel observasi pendidik peneliti mempunyai 6 poin observasi dan semua aspek dilakukan. 2 poin mendapatkan skor 2, 2 point mendapatkan skor 3, 2 poin mendapatkan skor 4. Setiap skor mempunyai kriteria yang berbeda-beda. Berikut ini kriterianya:

- a. Skor 1 : tidak baik

⁵¹ Hasil Observasi Peserta Didik pada Siklus I RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik

- b. Skor 2 : kurang baik
- c. Skor 3 : baik
- d. Skor 4 : sangat baik

jika dijumlahkan hasil dari skor yang diperoleh adalah 20, kemudian dikalikan 100 dan dibagi 28 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan aktivitas pendidik memperoleh skor 71, 42. Sehingga bisa disimpulkan aktivitas pendidik dinyatakan belum berhasil dikarenakan skor yang diperoleh masih dibawah 75 (skor minimal). Berikut ini tabel observasi aktivitas pendidik.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus 1
Penerapan Media *Playdough*

No	Aspek yang Diamati	Ceklis	Skor
1.	Pendidik menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan	√	2
2.	Pendidik menyiapkan bahan adonan <i>playdough</i>	√	4
3.	Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil	√	3
4.	Pendidik memperkenalkan media <i>playdough</i> kepada peserta didik	√	2
5.	Pendidik dapat memberikan contoh	√	3

	penggunaan <i>playdough</i>		
6.	Pendidik membagikan media <i>playdough</i> kepada peserta didik	√	3
7.	Pendidik memperbolehkan peserta didik membentuk bentuk sesuai dengan keinginan mereka.	√	3
Jumlah Skor Keseluruhan			20
$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$ $= \frac{20}{28} \times 100$ $= 71,42$			

Kendala yang dialami pada saat proses pembelajaran ialah kurang kerasnya suara pendidik pada saat menjelaskan. Serta pendidik juga kurang bersemangat dan kurang memberikan semangat serta motivasi kepada peserta didik.⁵²

3) Hasil Keterampilan Motorik Halus Siklus I

Penilaian keterampilan motorik halus yang pada hari ketiga pada siklus I. Penilaian ini dilakukan berdasarkan indikator yang telah dibuat. Berikut merupakan tabel penilaian keterampilan motorik halus peserta didik.

⁵² Hasil Observasi Pendidik pada Siklus I RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Keterampilan Motorik Halus Siklus I
Melalui Media *Playdough*

No.	Nama Anak	Aspek yang Dinilai					Nilai	KET
		A	B	C	D	E		
1.	A A N A	3	2	2	2	3	60	BSH
2.	A K A	3	2	2	2	3	60	BSH
3.	A M	2	1	1	1	2	35	MB
4.	D L C	3	2	2	1	2	50	MB
5.	K P A	3	2	1	2	2	50	MB
6.	M A R A	3	3	3	3	3	75	BSH
7.	M A R K	3	3	3	3	3	75	BSH
8.	M A S	4	3	3	3	4	85	BSB
9.	M U	4	3	3	3	4	85	BSB
10.	N N M	3	2	2	2	3	60	BSH
11.	P Y A	3	2	2	1	2	50	MB
12.	R M	3	2	2	2	3	60	BSH
13.	S D R	3	2	2	2	3	60	BSH
14.	S N A	3	3	3	3	3	75	BSH
15.	Z M	3	3	3	3	3	75	BSH
16.	M R	1	1	1	1	1	25	BB
17.	M R K	4	3	3	3	4	85	BSB
18.	M U G A S	2	1	1	1	2	35	MB
Total		1100						

Rata-Rata	61,11
Prosentase anak yang mendapatkan nilai \geq BSH	66,66%

Keterangan Aspek yang Dinilai:

A: Peserta didik mampu bertanggung jawab dan mampu menyiapkan bahan yang telah diberikan oleh pendidik.

B: Peserta didik mampu mengikuti berbagai bentuk memakai media *playdough*

C: Peserta didik dapat mengkoordinasikan antara mata serta tangan guna melakukan sebuah gerakan yang rumit.

D: Peserta didik dapat melakukan gerakan manipulatif guna dapat menciptakan bentuk dengan menggunakan berbagai media

E: Peserta didik bisa mengekspresikan diri lewat berkarya seni dengan menggunakan berbagai media

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil siklus I peserta didik yang belum tuntas ialah 6 anak dan yang telah tuntas sebanyak 12 anak, hal ini ditunjukkan pada kemampuan anak dalam bermain *playdough* <75. Prosentase ketuntasan nilai bermain *playdough* anak adalah 66,66% dan nilai rata-rata 61,11. Berikut ini merupakan keterangan hitungannya.

Nilai rata-rata anak

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{jumlah anak}}$$

$$= \frac{1100}{18}$$

$$= 61,11$$

Prosentase anak yang mendapat nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah anak yang mendapat sekurangnya nilai BSH}}{\text{jumlah seluruh anak}} \times 100\%$$

$$= \frac{12}{18} \times 100\%$$

$$= 66,66\%$$

Dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan motorik halus peserta didik dengan menggunakan media *playdough* mengalami peningkatan hal itu bisa dilihat dari skor nilai yang diperoleh sebelum tindakan dan skor nilai yang diperoleh setelah tindakan. Sebelum dilakukannya tindakan nilai rata-rata 52,22 dengan prosentase 38,88%, sedangkan hasil dari siklus I memperoleh nilai rata-rata 61,11 dan prosentase 66,66%. Meskipun sudah mengalami peningkatan namun skor nilai yang diperoleh masih ≤ 75 .

d. Refleksi

Kegiatan pada siklus I yang dilaksanakan selama tiga hari dan setiap harinya terdapat 3 tahapan kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pendidik melaksanakan pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan RPH yang sudah dibuat dan telah divalidasi oleh dosen.

Hasil keterampilan motorik halus dengan menggunakan media *playdough* mengalami peningkatan hal itu mampu dilihat dari skor nilai yang telah diperoleh sebelum ada tindakan dan sesudah ada tindakan.

Sebelum dilakukannya tindakan anak yang tuntas hanya 7 sehingga nilai rata-rata 52,22 dengan prosentase 38,88%. Pada siklus I mengalami

peningkatan keterampilan motorik halus dengan hasil yang tuntas sebanyak 12 sehingga memperoleh nilai rata-rata 61,11 dan prosentase 66,66%. Meskipun sudah mengalami peningkatan, skor yang diperoleh masih perlu diperbaiki.

Berikut ini temuan masalah yang dihadapi pada siklus I antara lain yaitu:

- 1). Beberapa peserta didik yang kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.
- 2). Kurangnya konsentrasi dan ruang yang tidak kondusif karena banyak anak yang ramai.
- 3). Ada peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menjelaskan.
- 4). Pendidik kurang maksimal saat menjelaskan
- 5). Pendidik kurang memberikan apresiasi kepada peserta didik setelah pembelajaran.

Penemuan masalah yang ditemukan di siklus I memberi kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I kurang maksimal, sehingga peneliti harus melanjutkan pada siklus II dan berharap dalam siklus II keterampilan motorik halus pada peserta didik semakin meningkat. Kekurangan yang ada di siklus I pendidik dan peneliti melakukan diskusi mengenai hal yang perlu untuk diperbaiki guna dilakukan pada siklus II. Berikut adalah upaya pendidik dan peneliti pada siklus II.

- 1). Melakukan aktivitas pendidik dan peneliti lebih maksimal.
- 2). Menggunakan media yang menarik supaya peserta didik akan tertarik.
- 3). Memberikan apresiasi kepada peserta didik.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Peneliti melakukan refleksi dengan pendidik kelas kelompok B dari siklus I guna untuk memperbaiki proses pembelajaran disiklus II. Peneliti memperoleh beberapa saran guna memperbaiki dalama langkah pembelajaran dikelas. Kemudian peneliti langsung menyusun RPP untuk siklus II, setelah itu lanjut divalidasi ke dosen yang ahli di bidangnya. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan selama 3 hari, pada hari terakhir peneliti menilai hasil belajar dari peserta didik. Berikut ini ialah pelaksanaan dari siklus II.

1. Hari pertama

Pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 13 Maret 2023 dimulai pukul 06.45 – 10.00 WIB. Pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan, antara lain yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a). Kegiatan awal

Dalam kegiatan awal ini pendidik menyambut kedatangan peserta didik di depan pintu gerbang sekolah, kemudian 7.00 WIB peserta didik diajak berbaris di halaman sekolah, ikrar, melaksanakan senam pagi, salam, dan berdoa masuk kelas. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk mengambil tas serta berbaris memanjang ke belakang sebelum menaiki tangga menuju ke kelas masing-masing. Dikelas pendidik meminta peserta didik untuk duduk melingkar dan melakukan pembiasaan membaca asmaul husna, sholawat nariyah, ayat kursi, murojaah surat-surat pendek, dan melafalkan hadits tentang

makan dan minum sambil berdiri. Kemudian setelah itu pendidik menanyakan kabar peserta didik dan melakukan absensi pada hari ini. Dilanjut guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi agar anak-anak bersemangat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kemudian pendidik bertanya mengenai macam-macam dan ciri-ciri ayam yang sudah dipelajari sebelumnya .

b). Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, langkah pertama yang dilakukan pendidik adalah memberikan adonan playdough kepada masing-masing peserta didik. Selanjutnya pendidik menjelaskan kepada peserta didik tentang bentuk apa saja yang akan dibuat. Bentuk yang akan dibuat oleh peserta didik antara lain yaitu kepala ayam yang berbentuk lingkaran kecil dan tubuh ayam yang berbentuk lingkaran lebih besar dari kepala ayam. Setelah pendidik selesai menjelaskan, selanjutnya pendidik meminta peserta didik untuk membuat bentuk kepala ayam dan membuat tubuh ayam dalam bentuk lingkaran. Dalam proses pembuatan ini tentunya masih memerlukan pendampingan dari pendidik.

c). Kegiatan Akhir

kegiatan akhir yang dilakukan yaitu pendidik bertanya kepada peserta didik mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini serta pendidik juga bertanya terhadap peserta didik mengenai kesulitan apa saja yang dirasakan. Setelah itu pendidik meminta kepada peserta didik untuk duduk melingkar di lanjut dengan

bernyanyi, doa sebelum pulang, mengucapkan salam, kemudian berbaris dengan membentuk kereta untuk meninggalkan kelas.

2. Hari Kedua

Pembelajaran dilakukan pada hari Kamis, 16 Maret 2023 dimulai pukul 06.45 – 10.00 WIB., pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan, antara lain yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a). Kegiatan Awal

Dalam kegiatan awal ini pendidik menyambut kedatangan peserta didik di depan pintu gerbang sekolah, kemudian 7.00 WIB peserta didik diajak berbaris di halaman sekolah, ikrar, melaksanakan senam pagi, salam, dan berdoa masuk kelas. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk mengambil tas serta berbaris memanjang ke belakang sebelum menaiki tangga menuju ke kelas masing-masing. Di kelas pendidik meminta peserta didik untuk duduk melingkar dan melakukan pembiasaan membaca asmaul husna, sholawat nariyah, ayat kursi, murojaah surat-surat pendek, dan melafalkan hadits tentang makan dan minum sambil berdiri. Kemudian setelah itu pendidik menanyakan kabar peserta didik dan melakukan absensi pada hari ini. Dilanjut guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi agar anak-anak bersemangat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

b). Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, pendidik meminta peserta didik untuk membuat kepala dan tubuh ayam yang telah dipelajari sebelumnya. Akan tetapi dalam pembuatan kepala dan tubuh ayam, pendidik tidak memberikan bantuan kepada peserta didik. Setelah itu, pendidik

menjelaskan kepada peserta didik bentuk selanjutnya yang akan dibuat. Bentuk selanjutnya yang akan dibuat diawali dengan pembuatan sayap. Setelah sayap jadi, peserta didik melengkapi anggota tubuh lainnya seperti ekor, mata, dan kaki. Dalam proses pembuatannya, pendidik memberikan contoh terlebih dahulu dan diikuti langsung oleh peserta didik.

c). Kegiatan Akhir

kegiatan akhir yang dilakukan yaitu pendidik bertanya kepada peserta didik mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini serta pendidik juga bertanya terhadap peserta didik kesulitan apa yang mereka alami dalam membuat bentuk ayam dari adonan *playdough*.. Setelah itu pendidik meminta kepada peserta didik untuk duduk melingkar di lanjut dengan doa sebelum pulang, kemudian berbaris dengan membentuk kereta untuk meninggalkan kelas.

3. Hari Ketiga

Pembelajaran dilakukan pada hari Selasa, 28 Maret 2023 dimulai pukul 06.45 – 10.00 WIB., pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan, antara lain yaitu kegiatan awal, kegiatan ini, dan kegiatan akhir.

a). Kegiatan Awal

Dalam kegiatan awal ini pendidik menyambut kedatangan peserta didik di depan pintu gerbang sekolah, kemudian 7.00 WIB peserta didik diajak baris di halaman sekolah, melaksanakan senam pagi. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk mengambil tas serta berbaris sebelum menaiki tangga menuju ke kelas masing-masing. Di kelas pendidik meminta peserta didik untuk duduk

melingkar dan menirukan panduan membaca doa sebelum belajar serta bersholawat bersama-sama yang di pimpin salah satu anggota guru. Kemudian setelah itu pendidik menanyakan kabar peserta didik dan melakukan absensi pada hari ini. Dilanjut guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi agar anak-anak bersemangat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

b). Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan kepada peserta didik mengenai tugas membuat keseluruhan bentuk ayam mulai dari kepala, tubuh ayam, sayap, mata, ekor, dan kaki. Selanjutnya pendidik memberikan contoh membuat bentuk ayam yang diawali dengan membuat kepala terlebih dahulu dan diikuti oleh peserta didik. Setelah kepala ayam jadi, langkah selanjutnya ialah pembuatan tubuh ayam yang tentunya juga diikuti oleh peserta didik. Kegiatan selanjutnya ialah melengkapi tubuh ayam lainnya seperti sayap, mata, ekor, dan kaki, yang juga diikuti oleh peserta didik. Setelah tugas membuat bentuk ayam selesai, kegiatan selanjutnya yaitu membuat bentuk sesuai dengan keinginan peserta didik masing-masing.

c). Kegiatan Akhir

kegiatan akhir yang dilakukan yaitu pendidik bertanya kepada peserta didik mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini serta pendidik juga bertanya terhadap peserta didik apa saja macam-macam anggota tubuh yang dimiliki oleh ayam. Selanjutnya pendidik juga bertanya apakah peserta didik merasa senang dengan pembelajaran hari ini. Setelah itu pendidik meminta kepada peserta

didik untuk duduk melingkar di lanjut dengan doa sebelum pulang, kemudian berbaris dengan membentuk kereta untuk meninggalkan kelas.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi aktivitas peserta didik dan pendidik ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi ini berdasarkan lembar observasi yang telah divalidasi. Berikut ini merupakan hasil observasi peneliti mengenai aktivitas pendidik dan peserta didik.

1) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Peneliti memiliki 6 poin observasi peserta didik dan menilai dengan paling banyak adalah 4 skor, makna skor 1 (tidak baik), skor 2 (kurang baik), skor 3 (baik), dan skor 4 (sangat baik).

Apabila dijumlahkan hasil skor yang diperoleh mendapatkan 21 skor kemudian dikalikan 100 dan dibagi 24 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan aktivitas peserta didik memperoleh skor 87,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dinyatakan berhasil, karena skor yang diperoleh di atas skor minimal yaitu 75. Berikut merupakan tabel observasi aktivitas peserta didik siklus II.

Tabel 4.5

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

Penerapan Media *Playdough*

No	Aspek yang Diamati	Ceklis	Skor
1.	Peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dilakukan	√	3

2.	Peserta didik mengamati bahan adonan <i>playdough</i>	√	3
3.	peserta didik membentuk beberapa kelompok kecil di kelas	√	4
4.	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik mengenai media <i>playdough</i>	√	3
5.	Peserta didik mendapatkan adonan media <i>playdough</i> yang dibagikan oleh guru	√	4
6.	Peserta didik membentuk bentuk sesuai dengan keinginan sendiri.	√	4
Jumlah Skor Keseluruhan			21
$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$ $= \frac{21}{24} \times 100$ $= 87,5$			

Hasil skor observasi aktivitas peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus 1 yang diperoleh yaitu 70,83, sedangkan pada siklus II memperoleh 87,5. Hal ini bisa disimpulkan bahwa siklus II bisa dikategorikan baik karena telah melebihi nilai minimum 75.⁵³

2) Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Dalam tabel observasi pendidik peneliti mempunyai 6 poin observasi dan semua aspek dilakukan. 2 poin mendapatkan skor 2, 2 point

⁵³ Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik

mendapatkan skor 3, 2 poin mendapatkan skor 4. Setiap skor mempunyai kriteria yang berbeda-beda. Berikut ini kriterianya:

- a). Skor 1 : tidak baik
- b). Skor 2 : kurang baik
- c). Skor 3 : baik
- d). Skor 4 : sangat baik

jika dijumlahkan hasil dari skor yang diperoleh adalah 20, kemudian dikalikan 100 dan dibagi 28 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan aktivitas pendidik memperoleh skor 71, 42. Sehingga bisa disimpulkan aktivitas pendidik dinyatakan belum berhasil dikarenakan skor yang diperoleh masih dibawah 75 (skor minimal). Berikut ini tabel observasi aktivitas pendidik.

Tabel 4.6

Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II

Penerapan Media *Playdough*

No	Aspek yang Diamati	Ceklis	Skor
1.	Pendidik menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan	√	3
2.	Pendidik menyiapkan bahan adonan <i>playdough</i>	√	4
3.	Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil	√	3
4.	Pendidik memperkenalkan media	√	3

	<i>playdough</i> kepada peserta didik		
5.	Pendidik dapat memberikan contoh penggunaan <i>playdough</i>	√	4
6.	Pendidik membagikan media <i>playdough</i> kepada peserta didik	√	4
7.	Pendidik memperbolehkan peserta didik membentuk bentuk sesuai dengan keinginan mereka.	√	3
Jumlah Skor Keseluruhan			24
$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$ $= \frac{24}{28} \times 100$ $= 85,71$			

Hasil observasi aktivitas pendidik siklus II menunjukkan bahwa pada siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Pada siklus I skor yang diperoleh 71,42 dan siklus II memperoleh 85,71. Pendidik dan peserta didik melakukan proses pembelajaran dengan maksimal sehingga hasil observasi aktivitas pendidik pada siklus II ini bisa dikatakan baik karena telah melebihi nilai minimum yaitu ≤ 75 .⁵⁴

3) Hasil Penilaian Keterampilan Motorik Halus

⁵⁴ Hasil Observasi Pendidik Siklus II di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik

Penilaian keterampilan motorik halus yang pada hari ketiga pada siklus II. Penilaian ini dilakukan berdasarkan indikator yang telah dibuat. Berikut merupakan tabel penilaian keterampilan motorik halus peserta didik.

Tabel 4.7

Hasil Penilaian Keterampilan Motorik Halus Siklus II

Melalui Media *Playdough*

No.	Nama Anak	Aspek yang Dinilai					Nilai	KET
		A	B	C	D	E		
1.	A A N A	3	3	3	3	3	75	BSH
2.	A K A	4	3	3	3	4	85	BSB
3.	A M	2	2	2	2	2	50	MB
4.	D L C	3	3	3	3	3	75	BSH
5.	K P A	4	3	3	3	3	80	BSB
6.	M A R A	4	4	4	4	4	100	BSB
7.	M A R K	4	4	4	4	4	100	BSB
8.	M A S	4	4	4	4	4	100	BSB
9.	M U	4	4	4	4	4	100	BSB
10.	N N M	4	3	3	3	4	85	BSB
11.	P Y A	3	3	3	3	3	75	BSH
12.	R M	4	3	3	3	3	80	BSB
13.	S D R	3	3	3	3	3	75	BSH
14.	S N A	4	3	3	3	4	85	BSB
15.	Z M	4	4	4	4	4	100	BSB

16.	M R	2	1	1	1	2	35	MB
17.	M R K	4	4	4	4	4	100	BSB
18.	M U G A S	2	2	2	2	2	50	MB
Total		1450						
Rata-Rata		80,55						
Prosentase anak yang mendapatkan nilai ≥BSH		83,33%						

Keterangan Aspek yang Dinilai:

A: Peserta didik mampu bertanggung jawab dan mampu menyiapkan bahan yang telah diberikan oleh pendidik.

B: Peserta didik mampu mengikuti berbagai bentuk memakai media *playdough*

C: Peserta didik dapat mengkoordinasikan antara mata serta tangan guna melakukan sebuah gerakan yang rumit.

D: Peserta didik dapat melakukan gerakan manipulatif guna dapat menciptakan bentuk dengan menggunakan berbagai media

E: Peserta didik bisa mengekspresikan diri lewat berkarya seni dengan menggunakan berbagai media

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil siklus II peserta didik yang belum tuntas ialah 3 anak dan yang telah tuntas sebanyak 15 anak, hal ini ditunjukkan pada kemampuan anak dalam bermain *playdough* <75. Prosentase ketuntasan nilai

bermain *playdough* anak adalah 83,33% dan nilai rata-rata 80,55. Berikut ini merupakan keterangan hitungannya.

Nilai rata-rata anak

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{jumlah anak}} \\ &= \frac{1450}{18} \\ &= 80,55 \end{aligned}$$

Prosentase anak yang mendapat nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{\text{jumlah anak yang mendapat sekurangnya nilai BSH}}{\text{jumlah seluruh anak}} \times 100\% \\ &= \frac{15}{18} \times 100\% \\ &= 83,33\% \end{aligned}$$

Hasil keterampilan motorik halus peserta didik dengan menggunakan media *playdough* mengalami peningkatan hal itu bisa dilihat dari skor nilai pada siklus I nilai rata-rata 61,11 dengan prosentase 66,66%. Sedangkan skor pada siklus II nilai rata-rata peserta didik 80,55 dan prosentase 83,33%. Bisa disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada siklus II sudah baik karena sudah melebihi nilai minimum.

d. Refleksi

Hasil keterampilan motorik halus dengan menggunakan media *playdough* mengalami peningkatan. Pendidik juga sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan RPH yang sudah dibuat. Kendala yang dialami pada siklus I dikarenakan peserta didik kurang fokus serta tidak kondusif karena masih ada peserta didik yang ramai, namun hal itu terjadi lagi pada kegiatan akhir yaitu pada saat berdoa mau pulang saja. Pada saat

kegiatan ini peserta didik mampu dikondisikan dan bisa konsentrasi mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Pada siklus II ini terdapat 3 peserta didik yang masih belum tuntas dikarenakan peserta didik tersebut kemampuan perkembangannya lambat dibandingkan peserta didik yang lain.

B. Pembahasan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan media *playdough* sangat efektif untuk peningkatan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di RAM Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik. Berikut ini penjelasan mengenai pembahasan.

1. Perbedaan hasil perkembangan motorik halus dengan media *playdough* pada siklus I dan siklus II.

a. Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I yaitu mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus, anak yang tuntas 7 menjadi 12 jika dihitung nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I nilai rata-rata 61,11 dengan prosentase 66,66%.

Namun skor yang didapatkan masih di bawah skor minimum. Hasil observasi aktivitas peserta didik 70,83. Pada siklus I terdapat beberapa kendala antara lain yaitu ada beberapa aktivitas pendidik yang masih kurang, ada peserta didik yang kurang konsentrasi dan kurang kondusif, dan beberapa anak yang kurang mendengarkan penjelasan dari pendidik.

b. Siklus II

Siklus II adalah bentuk perbaikan dari siklus I, pendidik saling berdiskusi bersama guna untuk mengatasi kendala yang dialami pada siklus I supaya memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Hal itu terbukti dengan siklus II yang

mengalami peningkatan motorik halus pada peserta didik, karena hasil rata-rata yang diperoleh 80,55 dan prosentase 83,33%. Pada siklus II pendidik melakukan proses pembelajaran dengan baik.

c. Perbandingan Hasil Penelitian

Perbandingan hasil penelitian yaitu membandingkan hasil perkembangan motorik halus, unjuk kerja, hasil observasi peserta didik dan hasil observasi pendidik. Berikut ini adalah perbandingan siklus I dan siklus II.

1. Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II terdapat perbedaan yang akan dijelaskan pada diagram di bawah ini.

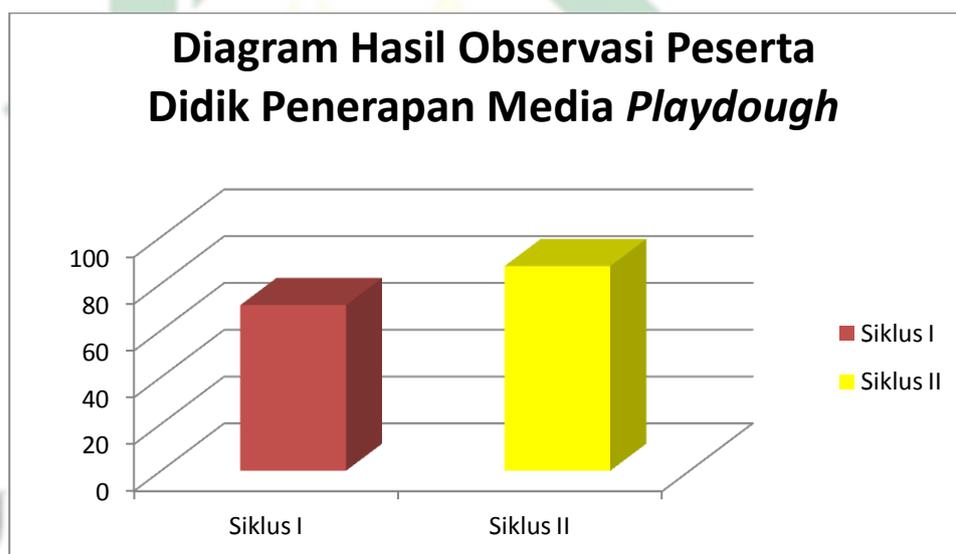


Diagram 4.1

Diagram Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Penerapan Media *Playdough*

Hasil diagram 4.1 di atas menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I 70,83, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87,5.

2. Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Hasil observasi aktivitas pendidik pada siklus I dan siklus II akan terlihat pada diagram perbandingan berikut ini:

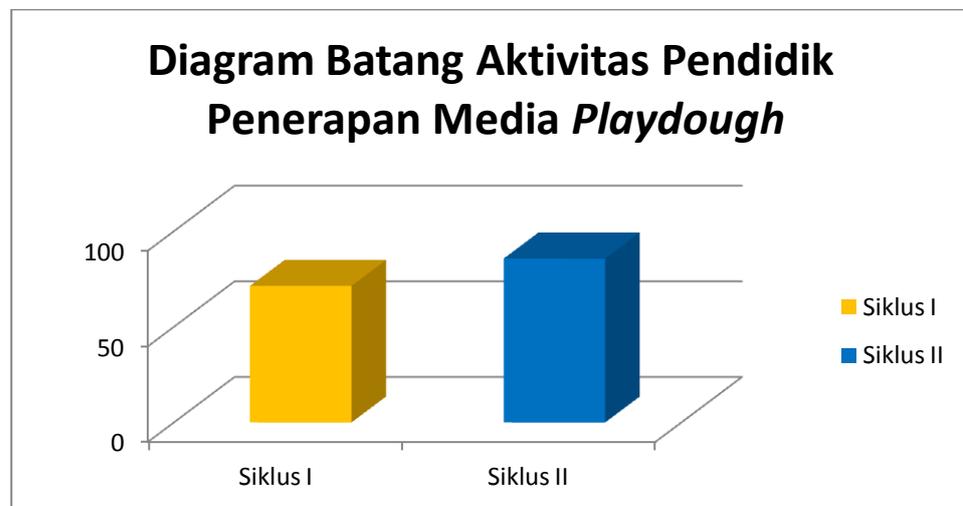


Diagram 4.2

**Diagram Hasil Observasi Aktivitas Pendidik
Penerapan Media *Playdough***

Hasil diagram 4.2 di atas menunjukkan bahwasannya hasil observasi aktivitas pendidik pada siklus II mendapatkan 85,71, skor tersebut lebih besar dibandingkan pada siklus I hanya memperoleh 71,42

2. Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Peserta Didik

Awalnya anak kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik, banyak yang mengalami kesulitan dalam mengulen, meremas dan membentuk bentuk dari playdoug, kemudian peneliti melakukan observasi untuk mengetahui keterampilan motorik halus peserta didik. Ketika dilakukan observasi banyak peserta didik yang tidak tuntas. Peningkatan terjadi setelah terjadi siklus I dan semakin meningkat pada siklus II sehingga bisa dikatakan melebihi nilai minimum. Berikut merupakan hasil keterampilan motorik halus kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.

a. Pra Siklus

Sebelum diterapkannya media *playdough* pada peserta didik kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik yang belum tuntas sebanyak 11 peserta didik dan yang tuntas sebanyak 7 peserta didik. Nilai rata-rata yang didapatkan 52,22 dengan prosentase 38,88%. Media yang digunakan oleh pendidik belum begitu maksimal, karena pendidik hanya memberi media yang sederhana dan media tersebut cepat membuat peserta didik merasa bosan dengan begitu peserta didik akan bermain sendiri ketika dijelaskan. Berikut merupakan hasil keterampilan motorik halus bisa dilihat dari diagram 4.3:

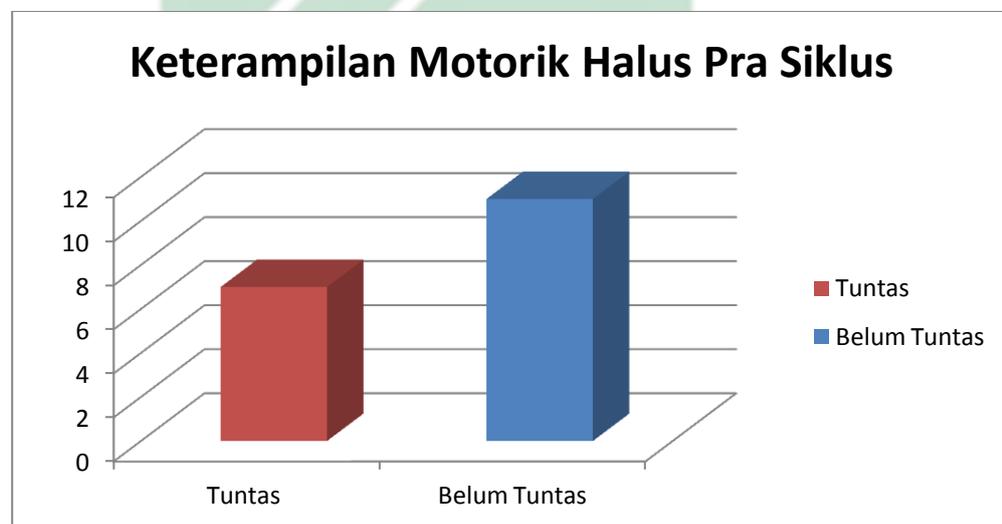


Diagram 4.3

Keterampilan Motorik Halus Pra Siklus

b. Siklus I

Peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I. Media yang digunakan pada siklus I adalah media *playdough*, peserta didik yang tuntas pada siklus I adalah 12 dan yang belum tuntas adalah 6 anak. Hasil rata-rata 61,11 dengan prosentase 66,66%. Nilai yang didapatkan pada siklus I merupakan di bawah nilai minimum, hal ini dikarenakan aktivitas pendidik yang dirasa kurang maksimal sehingga peserta didik kurang bersemangat. Berikut merupakan keterampilan motorik halus pada siklus I

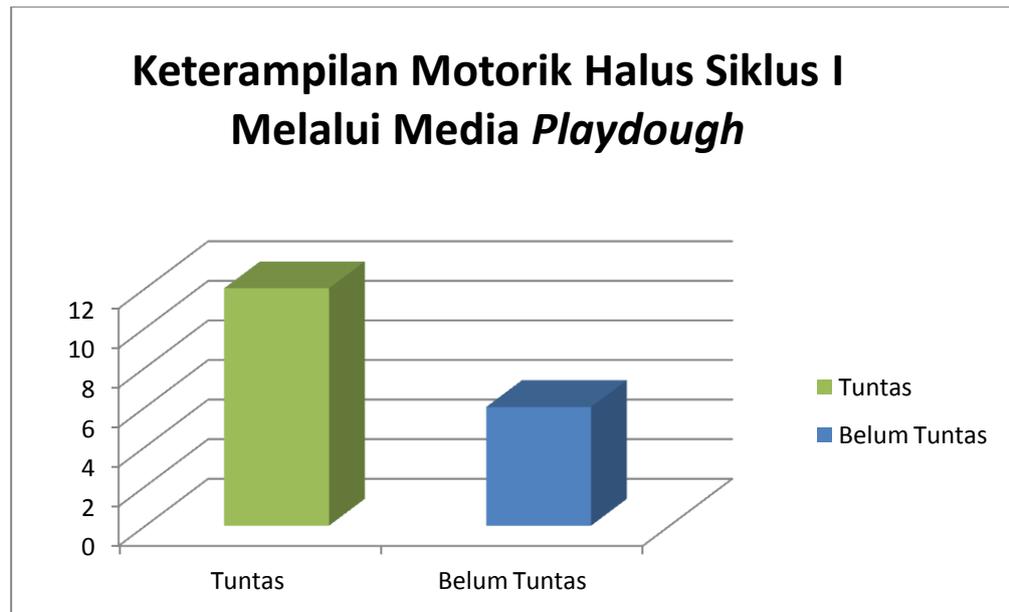


Diagram 4.4

Keterampilan Motorik Halus Siklus I Melalui Media *Playdough*

c. Siklus II

Pada siklus II peserta didik mengalami peningkatan motorik halus. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik yang tuntas sebanyak 15 anak dan yang belum tuntas sebanyak 3 anak. Nilai rata-rata yang didapatkan 80,55 dengan prosentase 83,33%. Berikut merupakan diagram keterampilan motorik halus peserta didik kelompok B (B5).

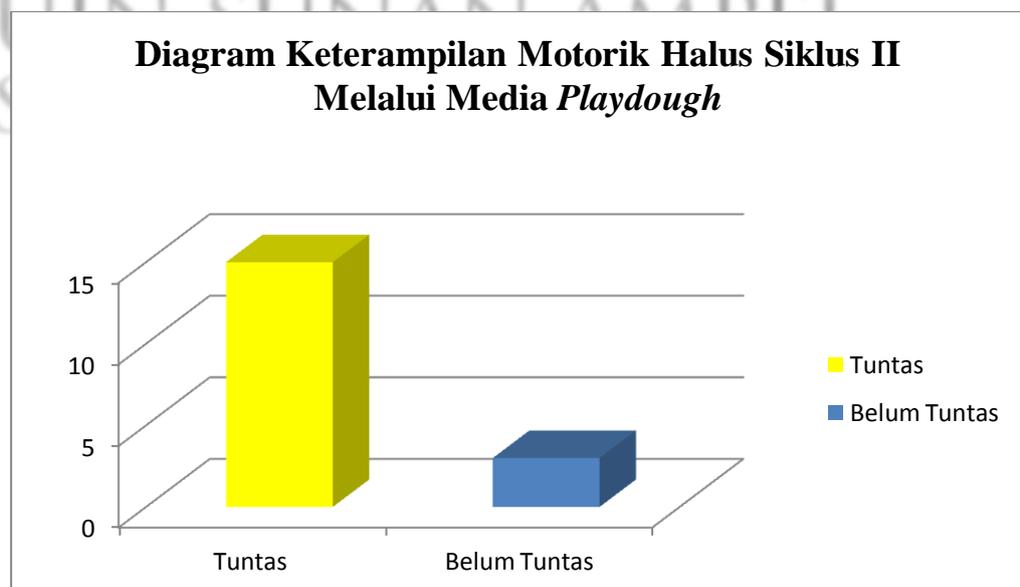


Diagram 4.5

Keterampilan Motorik Halus Siklus II Melalui Media *Playdough*

d. Perbandingan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus peserta didik mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, siklus II. Pada siklus II mengalami peningkatan hingga diatas nilai minimal yaitu 75. Berikut merupakan diagram perbandingan ketuntasan peserta didik per siklus.

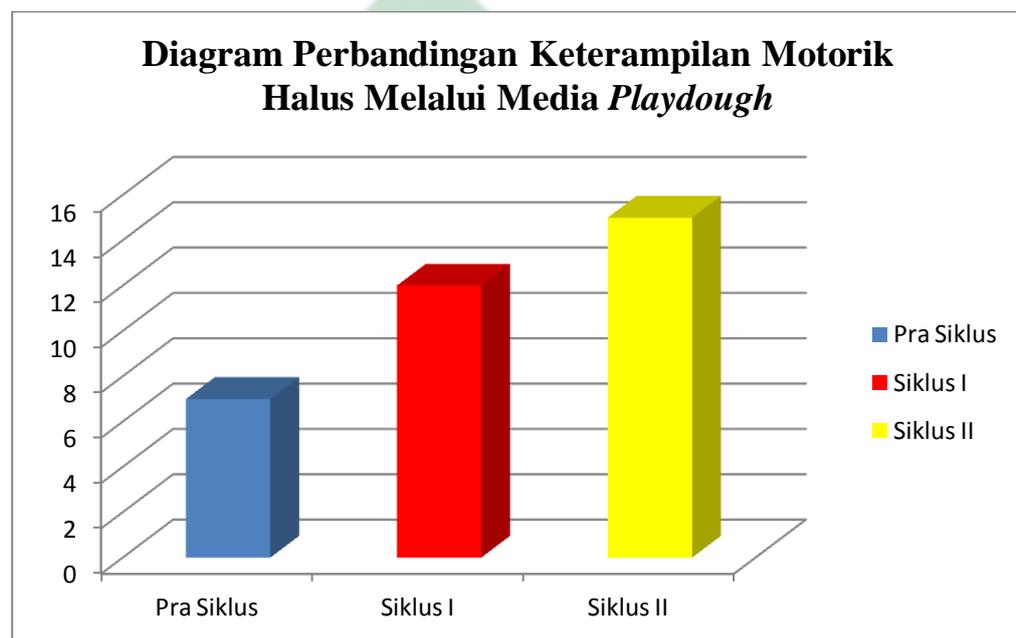


Diagram 4.6

Perbandingan Keterampilan Motorik Halus Melalui Media *Playdough*

e. Perbandingan Secara Keseluruhan

Penerapan media *playdough* dan peningkatan keterampilan motorik halus mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II, peningkatan yang diperoleh melebihi nilai minimal yaitu 75 dan prosentase 75%. Berikut merupakan diagram perbandingan secara keseluruhan dari observasi aktivitas peserta didik dan aktivitas pendidik serta ketuntasan peserta didik dalam keterampilan motorik halus per siklus.

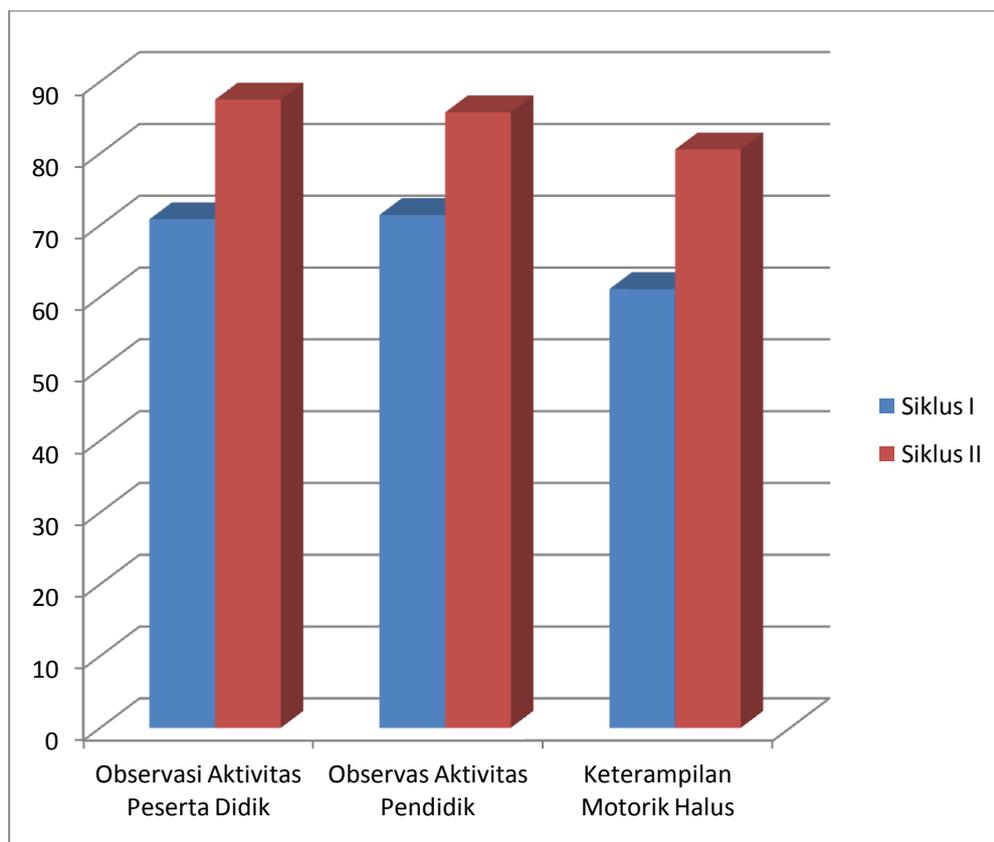


Diagram 4.7

Perbandingan Keterampilan Motorik Halus Melalui Media *Playdough*

Tabel 4.8

Perbandingan Hasil Penelitian

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Observasi Aktivitas Pendidik	-	70,83	87,5	16,67
2.	Observasi Aktivitas Peserta Didik	-	71,42	85,71	14,29
3.	Perkembangan Motorik Halus	52,22	61,11	80,55	28,33

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian tentang perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media *playdough* di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media *playdough* untuk peningkatan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik dapat dilaksanakan dengan baik. Hal ini bisa dibuktikan dengan hasil nilai aktivitas peserta didik meningkat dari 70,83 pada siklus I menjadi 87,5 pada siklus II. Aktivitas pendidik juga mengalami peningkatan dari 71,42 pada siklus I menjadi 85,71 pada siklus II.
2. Peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil prosentase peserta didik yang memperoleh nilai sekurang-kurangnya BSH pada siklus I yaitu 66,66% dengan nilai rata-rata 62,5. kemudian pada siklus II hasil keterampilan motorik halus dengan prosentase peserta didik yang memperoleh nilai sekurang-kurangnya adalah 83,33% dengan nilai rata-rata 80,55.

B. Saran

Dari penelitian ini yang telah dilaksanakan terkait penerapan media *playdough* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik, terdapat beberapa saran yang diharapkan sebagai berikut:

1. Media yang diterapkan di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik sebaiknya di variasikan menjadi lebih inovatif, supaya peserta didik tidak mudah bosan, mereka akan merasa senang dalam proses pembelajaran, dan bisa menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga membuat peserta didik merasa nyaman saat belajar.
2. Bagi guru
Penyampaian pembelajaran harus lebih menarik serta banyak menggunakan media yang bisa menarik perhatian peserta didik agar peserta didik tidak mudah bosan dan peserta didik lebih konsentrasi.
3. Bagi penelitian lanjutan
Perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan memakai media yang belum pernah dilakukan oleh anak agar hasil yang didapatkan lebih meningkat lagi.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, Agus. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Sidoarjo: Nizam Learning Center.
- Anggota Rumah Belajar Literasi-IIP Solo Raya. 2017. *Binar Mata Perempuan*. Jogja: Stiletto Indie Book.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsini et al.. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Askara.
- Arikunto, Suharsini. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Difatiguna, Sira, Dkk. 2015. "Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap kemampuan Motorik Halus Pada Anak". *jurnal Pendidikan Anak*. 1 (3): 3.
- Difatiguna, Sira, Dkk. 2015. "Pengaruh Aktivitas Bermain Playdough Menggunakan kemampuan Motorik Halus Pada Anak". *jurnal Pendidikan Anak*. 1 (3): 4.
- Fatmawati, Fitri Ayu. 2020. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Fitriani, Rohyana. 2018. "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini". *Jurnal Golden Age*. 2 (1): 27-28.
- Huda, Khairul dan Hariati Dian. 2020. "Penggunaan Media Playdough dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK hamzanwadi Pancor tahun Ajaran 2019/2020". *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 5 (1): 987-988.
- Jannah Miftahul. 2021. "Strategi Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak di Paud Al- Fadhl Kelurahan Penyengat Rendah Kecamatan Telanaipura Kota Jambi". *Skripsi* (Uinjambi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Khadijah dan Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA.
- Kunandar. 2018. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Pendidik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lestari, Sri dan Yahya, M. 2014. "Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Pada Anak Kelompok B di KB Hudalloh Bekelan Karangnongko Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014". *Karya Ilmiah* (Ums: INSTITUTIONAL REPOSITORY).
- Makhmudah, Siti, et al.. 2020. *Perkembangan Motorik Aud*. Penerbit Guepedia.
- Marsiah. 2019. "Efektifitas Penggunaan Media Playdough Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok B di Paud Misbahul Barokah Depok". *Skripsi* (Ptiq: Institut PTIQ Jakarta).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014.

- Prasetyo, Bambang dan Miftahul Jannah, Lina. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rumini, Sri. 2013. *Perkembangan Anak remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rustiyarso dan Wijaya, Tri. 2020. *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Depok: Noktah.
- Samodayo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syifausakia, et al..2021. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Batu: Literasi Nusantara.
- Sitepu, Juli Maini dan Janita, Sri Rahayu. 2016. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Mozaik Di Raudhatul Athfal Nurul Huda Kecamatan Sunggal kabupaten Deli Serdang”. *Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*. 8 (2) : 74.
- Sitorus, Ahmad Syukri. 2016. “Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Raudhah*. 4 (2): 2.
- Sukardi, H.M. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suriantoso, et al.. 2016. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Playdough Pada Anak Kelompok Bermain di Paud Tegaljaya”. *Jurnal Pendidikan Universitas Dhiyana Pura*. 1 (1):22.
- Suryana, Dadan. 2016. *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: KENCANA.
- Susanto, Ahmad. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syifausakia, et al.. 2021. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Batu: Literasi Nusantara.
- Yuningsih, Adhykha. 2018. “Penggunaan Playdough dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A di Rajasaba Bandar Lampung”. *Skripsi* (Lampung: Radenintan).