

BERMAIN DENGAN *PLAYDOUGH* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A

Ida Nurfaridah¹✉, Lenny Nuraeni²

¹Taman Asuh Anak Muslim (TAAM) Al Adzkar, Kota Bandung, Prov. Jawa Barat, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Masyarakat, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP)

Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

idanurfaridah277@gmail.com, lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena Keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A TAAM Al Adzkar rata-rata belum berkembang, Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi kepada anak dan mereka belum berkembang ketika harus membuat suatu karya bebas tanpa diberi contoh oleh guru. Berdasarkan hasil analisis observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa kurangnya kemampuan motorik halus pada anak disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik, maka diperlukan pembelajaran yang dapat menstimulasi peningkatan kemampuan motorik halus pada anak secara optimal salah satunya adalah permainan playdough. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang penerapan permainan playdough dalam meningkatkan kemampuan motoric halus pada anak kelompok A di TAAM Al Adzkar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitiannya adalah anak kelompok A jumlah delapan anak, laki-laki empat orang dan perempuan empat orang. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Yang dilaksanakan di semester 2 tahun ajaran 2021-2022. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan peningkatan perkembangan motorik halus. Penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan yang signifikan mulai dari perkembangan anak mulai berkembang, selanjutnya dengan capaian berkembang sesuai harapan (BSH), dan pertemuan terakhir dengan hasil bersangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan menggunakan media playdough akan meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia dini 4-5 tahun.

Kata kunci: Motorik Halus; Anak Usia Dini; Permainan *Playdough*

ABSTRACT

This research was carried out because the fine motor skills of children aged 4-5 years in group A TAAM Al Adzkar were on average not yet developed. This was seen when the researchers made observations of the children and they had not yet developed when they had to create free work without being given an example by the teacher. Based on the results of the observation analysis carried out by researchers, the lack of fine motor skills in children is caused by learning that is less interesting, so learning is needed that can optimally stimulate the improvement of fine motor skills in children, one of which is playdough games. This research aims to explain the application of playdough games in improving fine motor skills in group A children at TAAM Al Adzkar. The method used in this research is qualitative with descriptive methods. The research subjects were eight children from group A, four boys and four girls. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Which will be held in semester 2 of the 2021-2022 academic year. Based on The results of observations made, it shows an increase in fine motor development. The research carried out experienced a significant increase starting from when the child's development began to develop, then with the achievement of developing according to expectations (BSH), and the last meeting with very good results (BSB). This shows that games using playdough media will improve fine motor development in young children aged 4-5 years.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah pribadi yang khas, unik, dan memiliki ciri khas berdasarkan tahapan usianya. Anak usia dini adalah masa yang ajaib. Masa di mana otak anak bagaikan sebuah spons yang dapat menyerap dengan sangat kuat informasi dari luar. Hal tersebut merupakan salah satu faktor mengapa anak usia dini harus menjalani pendidikan usia dini, baik itu di sekolah formal ataupun nonformal yang berada di lingkungan sekitar anak. Pemerintah mempunyai peran yang sangat besar dalam mempersiapkan calon pemimpin bangsa sejak dini, hal tersebut dapat kita rasakan dukungan pemerintah untuk Pendidikan Anak Usia Dini melalui sekolah PAUD yang terhitung banyak di lingkungan sekitar. Karena pemerintah menyadari bahwa anak usia dini perlu sarana dan fasilitas dalam mengembangkan kemampuan dan juga bakat yang terpendam di dalamnya. Anak Usia Dini (AUD) mempunyai ciri khusus dibandingkan orang dewasa dalam berperilaku. Demikian pula pada kegiatan belajar anak usia dini mempunyai ciri yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik pembelajaran anak usia dini adalah kegiatan yang wajib dipahami & dijadikan acuan ketika merencanakan & melaksanakan pembelajaran untuk AUD. Untuk itu diharapkan suatu contoh pembelajaran yang bisa menjembatani kebutuhan anak meningkatkan tahapan perkembangannya. Model pembelajaran merupakan pola yang dipakai pengajar ketika melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan tujuan membantu anak mencapai hasil terbaik. Menurut Depdiknas (Nuraeni, & Westisi. 2020, hlm. 52).

Pendidikan adalah kegiatan manusia yang universal. Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu membudayakan mereka. Pendidikan merupakan gejala umum kehidupan di setiap masyarakat, namun perbedaan falsafah dan pandangan hidup yang dianut oleh masing-masing negara, masyarakat, bahkan individu membuat perbedaan dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan tersebut. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya bersifat universal, tetapi juga bersifat nasional. Semua ini menjelaskan bahwa pendidikan telah menjadi kebutuhan dasar manusia. Pentingnya pendidikan perlu diungkapkan dan disebarluaskan dalam teks dan jargon, serta untuk mengambil langkah nyata dalam kehidupan (Nuraeni, 2015, hlm.161).

Pendidikan merupakan kekuatan dinamis dalam kehidupan setiap orang, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, kekuatan mentalnya (akal, rasa, dan kehendak), serta sosial dan moralitasnya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam Sistem Pendidikan Nasional untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Nuraeni, Andrisyah, & Nurunnisa. 2019, hlm.21)

Dalam dunia pendidikan formal, yaitu salah satunya Anak-anak menerima Pendidikan Anak Usia Dini untuk membantu mereka berkembang secara maksimal. Mengingat pentingnya masa usia dini ini, fungsi stimulasi adalah untuk menciptakan lingkungan yang menguntungkan. Bukan hanya tugas pemerintah saja namun harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni. Keterampilan motorik merupakan komponen penting untuk ditingkatkan bagi siswa

di pendidikan anak usia dini. Ciri-ciri penampilan/penampilan seseorang yang memudahkan dalam melakukan keterampilan gerak dikenal dengan kemampuan motorik. Kemampuan motorik adalah atribut luas yang dapat ditingkatkan dengan melakukan aktivitas fisik. Pengembangan motorik ini bertujuan untuk mengenalkan dan melatih gerak kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengatur, mengontrol, dan mengkoordinasikan gerakan tubuh dan keterampilan tubuh, serta meningkatkan keterampilan tubuh.

Menurut Mutohir dan Gusril (dalam Anton, 2018, hlm. 9) menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik, antara lain: (1) faktor mekanik, seperti: (a) faktor keseimbangan, yang meliputi pusat gaya, garis gaya, dan dukungan tubuh dasar; (b) faktor daya, yang meliputi gerak lambat, akselerasi, dan aktivitas/reaksi; (c) faktor penerima daya, yang meliputi luas permukaan dan jarak; dan (d) kemampuan lokomotor, yang meliputi fase refleks, dasar, dasar, dan spesialisasi. (e) kemampuan manipulatif; (f) kemampuan yang stabil, (2) faktor fisik terdapat unsur-unsur sebagai berikut: (a) faktor kesegaran jasmani yang terdiri dari kekuatan, daya tahan aerobik, daya tahan, kelentukan, komposisi tubuh; (b) faktor kesegaran gerak (motor fitness) terdiri dari kecepatan, kelincahan, koordinasi, keseimbangan dan daya ledak (*power*).

Menurut Rosmala (dalam Valentina, Wulandari, & Nuraeni, 2019, hlm. 2) Kemampuan motorik halus termasuk tindakan seperti menggambar, memotong, mengikat tali sepatu, mengancingkan pakaian, dan menarik ritsleting yang membutuhkan penggunaan otot-otot halus jari. Anak-anak membutuhkan kemampuan motorik halus ini untuk memenuhi tanggung jawab mereka di sekolah, karena keterampilan motorik halus digunakan hampir setiap hari oleh siswa untuk kegiatan akademik. Menurut Sumantri, 2005 (dalam Valentina, Wulandari, & Nuraeni, 2019, hlm. 2) tujuan dari perkembangan motorik halus adalah anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerakan tangan, seperti kesiapan menulis, menggambar, dan mengoperasikan sesuatu, serta memperoleh keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan gerakan kedua tangan.

Kementerian Pendidikan memiliki tingkatan. Peningkatan kinerja berhubungan dengan keterampilan motorik halus. Peningkatan pertumbuhan ini meliputi penyesuaian mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang kompleks dan mencakup tujuh indikator. Membuat lubang pada gambar pola yang dibuat oleh guru, menggunting kertas, menyobek kertas Membentuk benda dari plastic. Semua kegiatan bermain bersifat sukarela dan memiliki nilai menyenangkan dan positif bagi anak-anak dan dunia luar. Tidak ada tujuan, tetapi motivasi lebih penting. Itu terjadi tanpa paksaan dari orang lain, dengan partisipasi anak, dengan atau tanpa bantuan, dengan atau tanpa hasil akhir, tanpa mengharapkan imbalan atau pujian (Anton, 2019, hlm. 77).

Martini (dalam Anton, 2019, hlm. 46) menyatakan: Bermain sering disebut sebagai kejadian yang paling alami dan meresap, dan memainkan peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Berbagai kegiatan dan permainan dapat dengan jelas menunjukkan bagaimana bakat atletik anak-anak tumbuh. Sehingga peningkatan kemampuan fisik anak juga erat kaitannya dengan aktivitas bermain. Gerakan yang lebih kuat dan terampil dari anak-anak membuat mereka lincah dan tidak pernah bosan untuk menggerakkan semua anggota tubuh mereka saat bermain.

Berdasarkan hasil pengamatan di tempat ini usia tersebut kemampuan motorik halus nya masih rendah. Jadi peneliti melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan *playdough*, karena bermain anak-anak mengalami perkembangan dan bermain pula

merupakan salah satu metode pembelajaran pada anak usia dini. Media permainan yang baik untuk anak usia dini adalah media yang dapat merangsang perkembangan otak dan menstimulus anak. Sehingga kemampuan dan bakat anak akan berkembang lebih cepat. Media playdough atau adonan bermain merupakan salah satu media permainan yang edukatif dan dapat dibuat dengan bahan yang ada dirumah sehingga media ini sangat ekonomis dan dapat dimainkan oleh anak dari berbagai kalangan. Banyak *playdough* yang siap pakai yang dijual di beberapa *store*, namun jangan khawatir media ini dapat dibuat dengan bahan tepung terigu dan campuran air serta minyak juga pewarna makanan agar lebih aman ketika dimainkan oleh anak. Media yang baik bagi anak adalah yang dapat mengembangkan kemampuan anak dan meningkatkan potensi anak dengan media ini anak akan melakukan aktivitas meremas, menekan dan memotong yang berfungsi untuk merangsang motorik halusny. Haryani (dalam Nurnawati, Syarifah, Windarsih, & Santana, 2020, hlm. 120) permainan *playdough* merupakan kegiatan untuk menstimulasi perkembangan otak anak, dan dengan permainan *playdough* Anak-anak dapat membentuk dan memeras *playdough* sesuai dengan keinginan mereka, memperluas pemikiran kreatif mereka. Menggunakan cetakan, mewarnai, dan bahkan membuat pola adalah semua pilihan. *Playdough* adalah APE bagian dalam yang dirancang untuk dibentuk menjadi pola berdasarkan rencana dan ide anak. Anak-anak belajar banyak dari permainan *playdough*. Menurut Jutmika (dalam Nurnawati, Syarifah, Windarsih, Santana, 2020, hlm. 121) yaitu melatih sensorik anak, mengembangkan kemampuan berpikir, *selfesteem*, dan juga mengasah kemampuan berbahasa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian pada kelompok A yaitu usia 4-5 tahun di TAAM Al Adzkar, Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan tentang penggunaan permainan playdough dalam meningkatkan kemampuan motoric halus pada anak kelompok A di TAAM Al Adzkar

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif karena dalam penelitian kualitatif pertanyaan penelitian dirumuskan dengan maksud untuk memahami gejala yang kompleks (Sugiyono, 2018, hlm 278). Dan penelitian ini langsung ke sumber data, karena penelitian dilakukan kepada anak usia dini maka data yang terkumpul berbentuk kata juga gambar sehingga tidak menekankan pada angka, jadi digunakan lah metode kualitatif. Metode yang digunakan dalam observasi ini adalah metode deskriptif. Karena dengan menggunakan metode deskriptif peneliti dapat mengeksplorasi atau memotret suatu peristiwa social yang akan diteliti secara menyeluruh luas dan mendalam (Sugiyono, 2018, hlm 277).

Metodologi deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan penelitian kualitatif, menurut Gunawan (dalam Novitasari, & Nuraeni, 2022, hlm. 139), adalah jenis penelitian yang hasilnya tidak dihasilkan dengan menggunakan metode statistik atau jenis perhitungan lainnya. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami dan menafsirkan makna peristiwa interaksi perilaku manusia dalam kondisi tertentu dari sudut pandang peneliti. Penelitian kualitatif mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang objek yang diteliti.

Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun di TAAM Al Adzkar, dengan jumlah delapan anak, laki-laki empat orang dan perempuan empat orang. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam melaksanakan observasi, peneliti bergabung dengan subjek yang akan diteliti, dan mengamati secara langsung bagaimana subjek tersebut melakukan kegiatan

menggunakan media *playdough* untuk meningkatkan motorik halus, selain itu peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada subjek penelitian agar menambah data yang akan diperlukan untuk menunjang penelitian ini. Serta peneliti melakukan dokumentasi untuk keperluan penelitian ini. Peneliti melakukan kegiatan ini pada bulan januari semester II tahun ajaran 2021-2022.

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 321) analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung pada periode tertentu. proses analisis data deskriptif kualitatif sebagai berikut: 1. Pengumpulan Data, melalui observasi dan wawancara mendalam serta dokumentasi. 2. Reduksi Data yaitu data dilapangkan dengan jumlah yang cukup banyak maka dilakukan reduksi data atau merangkum data yang terkumpul. 3. Penyajian Data, dalam penelitian kualitatif penyajian data bias dilakukan dalam bentuk uraian singkat atau teks yang berbetuk naratif. 4. *Verification* atau Langkah terakhir dalam penelitian kualitatif adalah menarik kesimpulan, yaitu temuan baru yang belum pernah ditemukan sebelumnya. Temuan ini dapat berbentuk deskripsi atau deskripsi suatu objek yang sebelumnya ambigu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara bahwa dengan menggunakan media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A usia 4-5 tahun. Penggunaan media *playdough* di TAAM Al Adzkar dengan cara dibuat langsung dari bahan terigu, air, pewarna makanan dan dicampur sedikit minyak agar tidak melekat ke tangan, merupakan pengalaman yang sangat menyenangkan untuk anak didik karena mereka membuat langsung media *playdough* yang akan dimainkan dengan bahan yang tersedia.

Berdasarkan wawancara dan observasi perencanaan pembelajaran pada TAAM Al Adzkar kelompok A. Guru menyiapkan Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), kemudian mencari kegiatan bermain yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan, dan terakhir menciptakan situasi belajar, dan persiapan pembuatan media *playdough*, yang dibuat dari bahan yang tersedia, anak-anak secara langsung membuat media ini, agar menjadi pengalaman bagi anak juga meningkatkan motorik halus anak dalam mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan, serta anak dapat melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media atau bahan yang ada yaitu terigu, air, pewarna makanan juga sedikit minyak.

Perencanaan kegiatan pembelajaran yang disusun secara bersama antara peneliti dan guru kelas Kelompok A, selanjutnya berkonsultasi dengan kepala sekolah mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti melakukan perencanaan sebagai berikut yaitu Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas untuk melakukan penentuan kapan dilakukan penelitian. Setelah melakukan diskusi bersama guru kelas kemudian peneliti menentukan tema dan subtema sesuai dengan kurikulum sekolah, Membuat RPPH untuk peneliti gunakan sebagai pedoman saat melakukan penelitian. setelah RPPH dibuat peneliti mempersiapkan instrumen penelitian, berupa wawancara serta dokumentasi. Kemudian peneliti mempersiapkan media yang dibutuhkan untuk penelitian, berupa terigu, pewarna makanan, air, minyak kelapa.

Kegiatan penelitian dilakukan selama 6 kali. Dan hasil dari observasi nya ada peningkatan pada anak. Kegiatan pertama yang dilakukan pada hari senin tanggal 24 januari 2022, adalah pengenalan tekstur benda, anak-anak dapat membedakan benda

halus, kasar. Benda yang digunakan adalah peralatan untuk membuat *playdough* tersebut. Kegiatan awal pembelajaran yaitu berbaris, berdoa, dan pembukaan awal. Anak-anak membaca surat-surat pendek dan doa harian, untuk pembukaan awal, guru bertanya tentang kabar anak-anak serta mengabsen kehadiran anak. Dilanjutkan bernyanyi dan bertepuk. Dengan kegiatan pengenalan tekstur benda sebanyak delapan orang anak menunjukkan tahap perkembangan yaitu anak Belum Berkembang (BB), hasil menunjukkan bahwa perkembangan pada kegiatan media *playdough* melalui pengenalan tekstur yaitu 8 anak Belum Berkembang (BB) pada kegiatan 1. Kegiatan ke-2 yaitu pada hari selasa tanggal 25 Januari 2022, yaitu membuat bahan terigu, air, minyak menjadi media *playdough*, perkembangan rata-rata pada anak mulai meningkat menjadi MB (Mulai Berkembang) yaitu tujuh orang anak, dan satu orang anak yang Belum Berkembang (BB) hasil perkembangan pada masing-masing anak mengalami peningkatan pertemuan ke-2, ada peningkatan dari pertemuan pertama. Selanjutnya pertemuan ketiga yaitu pada hari rabu tanggal 26 Januari 2022, anak-anak membentuk *playdough* yang telah dibuat pada hari selasa menjadi sebuah bentuk. Sesuai dengan tema rekreasi. Selanjutnya anak-anak satu persatu ke depan kelas bercerita tentang kegiatan pagi hari sebelum pergi ke sekolah. Dilanjutkan dengan pembelajaran sesuai dengan RPPH, yang sudah dibuat yaitu tema rekreasi. Setelah kegiatan awal dilaksanakan, mulai memasuki kegiatan inti yaitu membuat dan membentuk menyerupai tempat wisata misalnya gunung, pantai, gedung dari media *playdough*. Hasil perkembangannya ada empat anak yg Masih Berkembang (MB) dan empat anak lainnya menunjukkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dengan peningkatan masing-masing anak, perkembangan anak meningkat dari pertemuan ke-1 dan ke-2.

Pertemuan ke-4 dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2022, anak-anak membentuk kembali *playdough* yang telah mereka buat hari sebelumnya. Saat ini mereka membuat bentuk makanan kesukaan, tangan mereka mulai terampil, ada yang membuat mie, donat, pizza. Perkembangan motorik halus semakin meningkat 8 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan lebih meningkatkan dibandingkan pertemuan sebelumnya., pertemuan ke-4. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian pada pertemuan ke-5 yang dilaksanakan pada tanggal 28 Januari 2022 pada hari jumat mereka membuat sebuah bentuk bebas dari sebuah *playdough* yang ada di sekitar mereka, anak-anak ada yang membuat daun, pohon, bunga, tangan mungil anak-anak semakin terampil dalam membuat sebuah bentuk dari *playdough*. Pada pertemuan ke-5 ini dua orang anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 8 orang anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pertemuan ke-6 dilaksanakan pada tanggal 31 Januari hari senin, anak-anak membuat project bersama, membuat taman bermain, mereka bekerja sama, membuat benda yang ada di taman bermain menggunakan *playdough*. Dan hasil perkembangan motorik halus mereka Berkembang Sangat Baik (BSB), dapat dilihat pertemuan ke-6, delapan anak berkembang sangat baik (BSB)

Pembahasan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang sudah dilakukan bahwa dengan permainan media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TAAM Al Adzkar berjalan dengan baik dan menunjukkan respon yang sangat antusias dari anak. Mereka dapat melakukan kegiatan ini sambil bermain namun kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus mereka.

Kegiatan membentuk suatu benda menyerupai tempat tertentu merupakan salah satu kegiatan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, yaitu melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.

Serta anak-anak dapat mengekspresikan diri dengan berkarya menggunakan berbagai media. Selain itu secara langsung anak-anak melakukan koordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit yaitu membentuk media *playdough* tersebut.

Menurut Permendikbud 137 tahun 2014 tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam bidang perkembangan motorik halus, khususnya menggambar garis vertikal, lekukan horizontal kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. Kemudian lacak bentuknya dengan mata dan tangan Anda, koordinasikan tindakan Anda. Kemudian, dengan menggunakan berbagai media, lakukan gerakan-gerakan manipulatif untuk menciptakan suatu bentuk. Kemudian, dengan menggunakan berbagai media, ekspresikan diri Anda dengan berkreasi. Juga mengatur gerakan otot polos tangan (mengambil, mengelus, mencubit, mengepal, memuntir, memuntir, meremas).

Sujiono (2008, hlm. 63) Kemampuan motorik halus, seperti keterampilan menggunakan jari-jari dan gerakan pergelangan tangan yang tepat, merupakan tindakan yang hanya memerlukan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil.

Anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan yang membutuhkan penggunaan otot-otot kecil, seperti yang dilakukan dengan media *playdough*.

Menurut Jatmika (dalam Cahyani, Mulyana, Sumardi, 2020, hlm. 448) *playdough* adalah mainan adonan menyerupai plastisin yang menyerupai bentuk modern dari tanah liat yang terbuat dari campuran tepung terigu dan bahan lainnya. Dengan menggunakan media ini anak-anak dapat bermain dan dapat meningkatkan kemampuan otot halus mereka, karena dengan menggunakan media ini otot-otot kecil mulai bergerak dan berkembang.

KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan tentang penggunaan permainan *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TAAM Al Adzkar. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat meningkat melalui permainan menggunakan media *playdough*. Pada kegiatan ini, anak-anak sangat tertarik mulai dari kegiatan pembuatan media sampai kegiatan menggunakan *playdough* sesuai tema. Dengan penggunaan media tersebut, dapat dilakukan berbagai kegiatan mulai dari pembuatan media sampai dengan membentuk sesuatu dengan media itu. Kemampuan motorik halus kelompok A usia 4-5 tahun, di TAAM Al Adzkar mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan bermain menggunakan media *playdough*. Karena bermain *playdough* dapat merangsang otot-otot kecil pada anak sehingga kemampuan motorik halus meningkat. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan peningkatan perkembangan motorik halus. Penelitian dilakukan selama 6 kali pertemuan, pertemuan pertama 8 anak Belum Berkembang (BB), pertemuan ke-2 dengan hasil satu orang anak belum berkembang (BB) dan tujuh orang anak mulai berkembang (MB). Selanjutnya pertemuan ke-3 dengan hasil empat orang mulai berkembang (MB) dan empat orang berkembang sesuai harapan (BSH). Pada pertemuan ke-4 menghasilkan delapan anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada pertemuan berikutnya yaitu pertemuan ke-5 hasilnya dua orang berkembang sesuai harapan (BSH), dan enam orang berkembang sangat baik (BSB). Selanjutnya untuk pertemuan terakhir yaitu pertemuan ke-6 dengan hasil delapan orang anak berkembang sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan menggunakan media *playdough* akan meningkatkan perkembangan motorik halus pada Anak Usia Dini 4-5 tahun

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, R. A., Mulyana, E. H., & Sumardi, S. (2020). PENGENALAN ANGKA MELALUI PERMAINAN SAINS MENCAMPUR WARNA BERBANTU PLAYDOUGH. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(5), 447-456. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i5.p%25p>
- Novitasari, N., & Nuraeni, L. (2022). PERAN ORANG TUA DALAM MENINGKATKAN SIKAP KERJASAMA ANAK PADA PEMBELAJARAN DARING KELOMPOK A DI RA MIFTAHUL KHOIR. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 136-143. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10134>
- Nuraeni, L., & Westisi, S. M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar Di Taman Kanak-Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 51-63. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p51-63.2065>
- Nuraeni, L., & Santana, F. D. T. (2015). Persepsi, Pola Pengasuhan, Dan Peran Serta Keluarga Pemulung Tentang Pendidikan Anak Usia Dini (Studi Deskriptif Pada Keluarga Pemulung Dikampung Cibatu Desa Cilame Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat). *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 2(2), 160-168. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i2p160-168.175>
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2019). Efektivitas program sekolah ramah anak dalam meningkatkan karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 20-29. [10.31004/obsesi.v4i1.204](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.204)
- Nurnawati, I. K. K., Syarifah, A., Windarsih, C. A., & Santana, F. D. T. (2020). PENGGUNAAN PERMAINAN KONSTRUKTIF MEDIA PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PADA ANAK KELOMPOK B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 119-125. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i2.p%25p>
- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Sugiyono. (2018). *Metoda Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Valentina, F., Wulandari, E., & Nuraeni, L. (2019). UPAYA UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI AKTIVITAS ORIGAMI DENGAN METODE DEMONSTRASI PADA ANAK-ANAK KELOMPOK B DI TK BINA NUSANTARA. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(4), 1-6. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i4.p1-6>