



**UPAYA MENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PLAYDOUGH* PADA
KELOMPOK B DI TK PGRI 44**

SKRIPSI

OLEH

MARIATI

NPM 19156138

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIK ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022



**UPAYA MENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PLAYDOUGH*
PADA KELOMPOK B DI TK PGRI 44**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH

**MARIATI
NPM 19156138**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIK ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

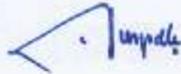
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PLAYDOUGH*
PADA KELOMPOK B DI TK PGRI 44**

Disusun dan diajukan oleh

**MARIATI
NPM 19156138**

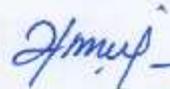
Telah disetujui oleh pembimbing dan untuk dilanjutkan
dihadapan dewan penguji
Pada tanggal 08 April 2022

Pembimbing I



**Dwi Prasetyawati DII, S.Pd.,M.Pd.
NPP. 108401280**

Pembimbing II



**Mila Karmila, S.Pd.,M.Pd.
NPP. 108701283**

UPAYA MENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PLAYDOUGH*
PADA KELOMPOK B DI TK PGRI 44

Yang disusun dan diajukan oleh

Mariati
NPM. 19156138

Telah dipertahankan didepan dewan penguji
Pada tanggal 8 April 2022
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua



Dr. Muniroh Munawar, S.Pd., M.Pd.
NPP 097901230



Sekretaris



Dr. Anisa Chandra Dewi S., M.Pd.
NPP 097101236

Penguji I

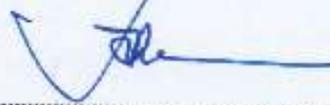
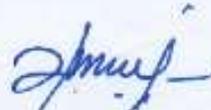
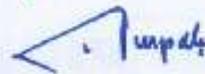
Dwi Prasetyawati DH., S.Pd., M.Pd.
NPP 108401280

Penguji II

Mila Karmila, S.Pd., M.Pd.
NPP 108501283

Penguji III

Purwadi, S.Pd., M.Pd.
NPP 108001256



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

ي لآك يدلولويلر كشاتأني ماعي ف هُلص فونهو بلعانهو' همأهت لمحھ يدلو بنس نلآأني ص ١ رى ص ملأوو

Artinya:

Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu. (QS. Luqman : 14)¹

Persembahan:

Alhamdulillah dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, penulis mempersembahkan skripsi ini dengan sepenuh hati kepada :

1. Kedua orang tua tercinta dan anakku tercinta, yang tak pernah lelah dalam memberikan doa restu, dukungan, motivasi dan kasih sayang kepada penulis.
2. Almameterku Universitas PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mariati

NPM : 19156138

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, Februari 2022
Yang Membuat Pernyataan



Mariati

ABSTRAK

MARIATI. NPM 19156138. “Upaya Meningkatkan Kemampuan motorik halus Anak Usia Dini Melalui Permainan *Play Dough* pada Kelompok B TK PGRI 44 Tahun Pelajaran 2020/2021”.

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya kemampuan motorik halus pada anak kelompok B TK PGRI 44 Semarang. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motorik halus melalui metode bercerita. Metode bercerita yang digunakan dibatasi pada tema binatang dengan sub tema gajah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B Tk PGRI 44 Semarang yang berjumlah 15 anak. Obyek penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak melalui permainan play dough. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi wawancara, tanya jawab. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain play dough yang dilakukan melalui stimulasi bercerita. Tindakan tersebut dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pada saat dilakukan observasi pra tindakan, pada indikator bermain play dough sebesar 0% masih menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan masih kurang dari indikator keberhasilan yang ditentukan berada pada kriteria kurang sekali, pada Siklus I indikator motorik halus melalui permainan play dough sebesar 60,4% menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena masih berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dan pada Siklus II indikator motorik halus melalui permainan play dough sebesar 53,6%. Perolehan persentase pada Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan anak TK B dalam bermain play dough dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 66,6% dan pelaksanaan penelitian dihentikan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa bermain play dough dapat meningkatkan kemampuan motorik halus.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian telah berhasil dilakukan dan kemampuan motorik halus anak dalam bermain *playdough* pada kelompok B di TK PGRI 44 Semarang dapat ditingkatkan melalui metode bercerita.

Kata kunci : *Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PLAY DOUGH PADA KELOMPOK B TK PGRI 44 SEMARANG, Tahun Ajaran 2020/2021“ ini disusun sebagai syarat untuk memenuhi gelar sarjana pendidikan. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini secara tulus penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Bapak Dr. Muhdi, S.H., M.Hum. yang telah memberi kesempatan penulis menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Ir. Anita Chandra Dewi, M.Pd. yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
4. Pembimbing I Ibu Dwi Prasetyati DH, S.Pd., M.Pd yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan kecermatan.
5. Pembimbing II Ibu Mila Karmila, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan secara moral dan material
8. Kepala Sekolah dan Guru TK PGRI 44 Semarang, yang telah membantu dan mendukung terlaksananya Penelitian ini.
9. Anak didik TK PGRI 44 yang telah bekerja sama mensukseskan Penelitian Tindakan Kelas ini.
10. Serta semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan skripsi Penelitian Tindakan Kelas ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidik di dunia pendidikan usia dini.

Semarang, Februari 2022
Penulis

MARIATI

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	
A. Hakekat Motorik Halus.....	11

1. Pengertian Motorik Halus	6
2. Ciri-Ciri perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	6
3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	8
4. Upaya Pengembangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini	12
B. Anak Usia Dini	
1. Pengertian Anak Usia Dini	15
2. Ciri-Ciri Perkembangan Anak Usia Dini.....	16
3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini	17
4. Upaya Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini.....	18
C Bermain Play Dough	
1. Pengertian Bermain <i>Playdough</i>	22
2. Ciri- Ciri Bermain.....	23
3. Bermain Play Dough	24
4. Macam-Macam Teknik Membentuk	26
D Kerangka Berfikir	30
E Penelitian Yang Relevan	30
F Hipotesis Tindakan.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian.....	34
1. Tempat Penelitian	34
2. Waktu Penelitian.....	34
B. Subyek Penelitian	34
C. Sumber Data.....	34
D. Prosedur Siklus Penelitian.....	36
E. Metode Pengumpulan Data.....	37
1. Metode Observasi.....	37
2. Metode Wawancara	37
3. Metode Dokumentasi	37
F. Instrumen Penelitian	38
G. Indikator Penelitian.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	42
1. Profil Lembaga Sekolah	42
2. Deskripsi Awal Penelitian.....	43
a. Pra Siklus	43
b. Siklus I.....	50
c. Siklus II	65
3. Hasil Observasi Siklus I dan II.....	79
B. Pembahasan Antar Siklus	80

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	87
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA	90
----------------------	----

LAMPIRAN	92
----------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Siklus Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 3.3 Prosentase Taraf Keberhasilan Kegiatan Observasi.....	43
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Belajar Anak Secara Individu Pada Pra Siklus.....	47
Tabel 4.2 Persentase Hasil Belajar Pra Siklus.....	48
Tabel 4.3 Hasil Observasi Motorik Halus.....	49
Tabel 4.4 Rekapitulasi Observasi Kinerja Guru Siklus I.....	61
Tabel 4.5 Rekapitulasi Observasi Motorik Halus pada Siklus I.....	64
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Belajar Anak Secara Individu Pada Siklus I.....	65
Tabel 4.7 Persentase Hasil Belajar Siklus 1.....	66
Tabel 4.8 Observasi Kemampuan motorik Halus Siklus I.....	66
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II.....	78
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Motorik Halus siklus II.....	80
Tabel 4.11 Hasil Observasi Motorik Halus siklus II.....	81
Tabel 4.12 Persentase Hasil Motorik Halus Siklus II.....	82
Tabel 4.13 Observasi Motorik Halus Siklus II.....	82
Tabel 4.14 Perbandingan Hasil Kerja Sama Antar Siklus.....	83

DAFTAR GRAFIK DAN GAMBAR

	Halaman
Grafik 4.1 Play Dough Melalui Metode Bercerita Pra Siklus	53
Grafik 4.2 Kemampuan Bermain Play Dough siklus I.....	67
Grafik 4.3 Permainan Play Dough Siklus II.....	83
Grafik 4.4 Hasil perbandingan Kemampuan Motorik Halus	8
Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia Taman Kanak – Kanak adalah masa, dimana perkembangan fisik dan kemampuan anak berlangsung dengan sangat cepat. Salah satu perkembangan yang sedang berlangsung pada diri anak TK adalah perkembangan motorik baik kasar maupun halus. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apapun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak. Jadi, otaklah yang berfungsi sebagai bagian dari susunan syaraf yang mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental anak. Oleh sebab itu, banyak ahli mengatakan bahwa perkembangan kemampuan motorik anak berhubungan dengan perkembangan kemampuan anak baik secara fisik maupun mental.

Perkembangan motorik halus berhubungan dengan keterampilan anak dalam menggunakan tangannya. Perkembangan motorik halus sejak anak usia dini akan menjadi bekal bagi anak untuk terampil mengkoordinasi mata – tangan. Misal, memegang benda dengan benar (seperti pensil, bolpoin, gelas, sendok, garpu), menulis cepat dan rapi, terampil menggunting, melipat, mewarnai, meronce, mengambil benda – benda kecil, dan memotong.

Hal yang sama dikemukakan oleh (Mahendra dalam Sumantri, 2005:143), yaitu keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot – otot kecil atau halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil.

Kemampuan anak memainkan jari – jemarinya merupakan fondasi oral motorik yang bermanfaat bagi perkembangan wicara. Keterampilan perkembangan motorik halus masih terus bergulir hingga perkembangan wicara menjadi dasar untuk perkembangan kognitif (kecerdasan) anak karena, setiap gerakan yang dilakukan oleh anak dikontrol oleh otak, jadi semakin sering anak diberikan kebebasan untuk bergerak dan melatih keterampilan motorik halus anak maka, akan membuat fungsi belahan otak kanan dan kiri anak semakin terasah dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak.

Permendikbud No.146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD menyebutkan bahwa aspek perkembangan pada anak usia dini mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni, dimana setiap lingkup perkembangan mempunyai tingkat pencapaian yang berbeda-beda

Jika perkembangan motorik halus jellek, anak akan mengalami kesulitan untuk mengendalikan tangan. Dan juga akan berpengaruh pada aspek – aspek perkembangan yang lain, misal anak akan menarik diri dalam bersosialisasi dengan temannya karena merasa tidak mampu melakukan apa yang dilakukan oleh temannya, anak akan merasa frustrasi dan takut saat kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus seperti, menggunting, melipat, dan menulis.

Sementara itu, pada kelompok B di TK PGRI 44, ditemukan masih banyak anak yang belum mampu menguasai kemampuan mengkoordinasi motorik halus. Hal ini, tampak dari beberapa hasil karya anak saat bermain dan saat melakukan kegiatan yaitu : (1) saat bermain membentuk, anak cenderung monoton dan kesulitan dalam menciptakan bentuk – bentuk yang bervariasi sesuai tema, (2) saat kegiatan menggambar, anak kesulitan saat menuangkan ide – ide kreatif anak dalam bentuk visual gambar, (3) saat melipat, sebagian besar anak kesulitan untuk menyeimbangkan antara satu lipatan dengan lipatan yang lain, (4) kesulitan saat memegang gunting, dan cara menggunakannya, dan (5) masih ada sebagian anak kesulitan dalam mengancingkan baju dan memakai sepatu.

Beberapa kesulitan motorik halus anak di atas yang ditemukan oleh guru sangat besar kemungkinannya ada beberapa penyebab yang mempengaruhinya seperti, faktor genetik, kesiapan dan kematangan syaraf dan mental anak, pengasuhan, pengalaman bermain, serta perbedaan latar belakang budaya.

Kurangnya kemampuan motorik halus anak di atas, akan berpengaruh pada kesiapan anak dalam menulis (pengembangan bahasa), yaitu untuk masuk ke jenjang yang lebih tinggi lagi, maka dari itu mengingat pentingnya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak maka peneliti menggunakan permainan *Playdough* yaitu permainan membentuk atau memanipulasi dari adonan tepung yang dibuat sendiri dan aman dimainkan oleh anak untuk meningkatkan kemampuan keterampilan motorik halus anak pada kelompok B di TK PGRI 44 dengan judul penelitian “ Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan *Playdough* Tahun Ajaran 2021/2022 “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Motorik halus anak usia dini masih rendah.
2. Permainan motorik halus kurang maksimal.
3. Rendahnya kreativitas anak dalam keterampilan motorik halus.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas maka peneliti membatasi masalah pada Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan *Playdough* pada kelompok B Di TK PGRI 44 Tahun Ajaran 2020/2021 (KD 3.3-4.3).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: “ Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan *Playdough* permainan anak usia dini pada kelompok B di TK PGRI 44 Tahun ajaran 2021/2022

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk memberi arah yang jelas tentang maksud dari penelitian dan berdasarkan perumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui permainan *Playdough* pada kelompok B di TK PGRI 44 Tahun ajaran 2021/2022

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Sebagai tambahan wawasan untuk guru dan mahasiswa khususnya para kader pendidik anak usia dini dan juga sebagai kajian pustaka untuk penelitian yang serupa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Memotivasi anak dalam meningkatkan keterampilan motorik halus serta dapat mengembangkan kreativitas dalam menciptakan berbagai macam bentuk-bentuk.

b) Bagi Guru

Dapat meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran anak usia dini.

c) Bagi Sekolah

Sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran juga untuk meningkatkan kualitas mutu sekolah melalui peningkatan partisipasi siswa dan kinerja guru.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Hakekat Motorik Halus

1. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus menurut *dictionary of psychology* (Arthur S. Reber dalam Rosmala Dewi, 2005: 2), diartikan sebagai gerakan yang dilakukan dengan menggunakan otot halus seperti menggambar, menggunting, dan melipat kertas. Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang menggunakan jari jemari, tangan, dan pergelangan dengan tepat. Penguasaan keterampilan motorik halus sama pentingnya dengan penguasaan keterampilan motorik kasar.

Sedangkan menurut (Sumantri, 2005:143), motorik halus adalah keterampilan pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit, dan lain- lain.

Hal yang sama dikemukakan oleh (Mahendra dalam Sumantri, 2005: 143), keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil atau halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil.

Dari beberapa kajian teori di atas maka dapat disimpulkan pengertian motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas menggunakan otot-otot halus seperti jari-jemari dan tangan yang memerlukan control

antara mata dan tangan agar mencapai keterampilan dengan baik, misal menggunting, menulis, dan melipat.

2 Ciri-Ciri Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Menurut (Sumantri, 2005: 19), perkembangan motorik halus anak usia tiga tahun telah mampu memegang pensil dengan jari tangan walaupun belum sempurna, dengan cara menggenggam pensil, anak usia 3-4 tahun mulai mampu mengenal bentuk, antara lain lingkaran, segi empat, segi tiga, dan mencontoh berbagai bentuk-bentuk tersebut.

Pada usia antara 4-5 tahun, biasanya anak sudah mampu membuat gambar orang yaitu kepala dan ditambah bulat kecil sebagai mata, hidung, mulut, dan telinga. Kemudian ditarik garis-garis dengan maksud menggambar badan, kaki, dan tangan. Menurut Kellog 1970 bahwa pada usia dua tahun anak sudah mampu melakukan coretcoretan. Lebih jauh umumnya anak telah dapat membedakan bentuk coretan yang arah vertical dan arah horizontal, (dalam Sumantri, 2005:19).

Namun pada usia dua tahun, anak belum dapat menguasai gerakan tangan secara halus. Anak yang berusia tiga tahun ternyata sudah mulai menunjukkan kemampuannya dalam membuat suatu bentuk. Misalnya lingkaran, segi tiga, segi empat, dan garis silang. Maka anak pada saat ini disebut telah mencapai tahap membentuk. Selanjutnya sampai pada tahapan desain, anak mampu menggabungkan dua bentuk dasar menjadi pola yang lebih kompleks.

Menurut Kolleg, pada usia 4-5 tahun adalah periode perkembangan artistik, yang biasanya disebut tahap gambar, gambar yang dibuat anak sifatnya tidak lagi abstrak tetapi telah menunjukkan apa yang ada di sekitarnya, (dalam Sumantri, 2005:19).

Ciri-ciri perkembangan keterampilan motorik halus menurut Caughlin (dalam Sumantri, 2005 : 103 - 106), menunjukkan sejumlah indikator

perkembangan keterampilan motorik halus anak usia dini berdasarkan kronologi usia:

- a) Usia empat tahun yaitu: (1) menangkap bola yang dilempar dengan jarak lebih kurang 2 meter, (2) membangun menara setinggi 11 kotak, (3) menggambar sesuatu yang berarti bagi anak dan dapat dikenali orang lain, (4) mempergunakan gerakan jemari dalam permainan jemari, (5) menjiplak gambar kotak, dan (6) menulis beberapa huruf.
- b) Usia lima tahun yaitu: (1) melempar bola dengan memutar badan dan melangkah kedepan, (2) mengayun tanpa bantuan, (3) menangkap dengan mantap, (4) menulis nama depan, (5) membangun menara setinggi 12 kotak, (6) mewarnai dengan garisgaris, (7) memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari, (8) menggambar orang beserta rambut dan hidung, (9) menjiplak persegi panjang dan segi tiga, dan (10) memotong bentuk-bentuk sederhana.

Menurut Saputra dan Rudyanto (2005:119-121) ciri-ciri perkembangan motorik halus anak usia dini adalah: Usia 4-5 tahun: (1) menempel, (2) mengerjakan puzzle (menyusun potongan-potongan gambar), (3) menjahit sederhana, (4) makin terampil

menggunakan jari tangan (mewarnai dengan rapi), (5) mengisi pola sederhana (dengan sobekan kertas, stempel), (6) mengancingkan kancing baju, (7) menggambar dengan gerakan naik turun, bersambung (seperti gunung atau bukit), (8) menarik garis lurus, lengkung, dan miring, (9) melipat kertas, dan (10) mencoblos kertas dengan pensil, atau spidol.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Untuk mencapai tahap perkembangan motorik sesuai dengan usia anak, banyak faktor yang turut mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia dini (dalam Dewi, 2005: 6-8), antara lain:

a) Kesehatan ibu saat mengandung

Keadaan ibu yang cukup makan, gizi, tenang, dan bahagia ketika mengandung mempengaruhi kesehatan bayi. Selanjutnya kesehatan bayi dalam kandungan menentukan keaktifan janin dalam kandungan, hal ini merupakan salah satu yang turut mempengaruhi perkembangan motorik anak.

Cara melahirkan

Pertolongan saat kelahiran anak turut menentukan perkembangan motorik, khususnya apabila ada kerusakan pada otak akibat proses pertolongan ketika lahir.

b) Tingkat kecerdasan

Tingkat kecerdasan yang dimiliki anak sejak lahir. Jika anak memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi akan menunjukkan perkembangan motorik yang lebih cepat dari pada anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang normal dan dibawah normal.

c) Adanya rangsangan atau stimulasi

Stimulasi dari lingkungan keluarga berupa dukungan, pujian, dan kesempatan memberi motivasi bagi anak untuk bermain manipulasi dengan benda-benda dan bentuk. Semakin banyak latihan otot-otot tangan akan semakin mempercepat perkembangan motorik halus.

d) Perlindungan yang berlebihan

Perlindungan yang berlebihan seperti, melarang anak bermain adonan karena takut kotor, menggunting karena takut terluka. Cara perlindungan yang berlebihan ini akan melumpuhkan kesiapan perkembangan kemampuan motorik halus anak.

e) Cacat fisik

Cacat fisik seperti buta atau tangan yang kaku akan memperlambat perkembangan motorik halus anak.

Pencapaian suatu keterampilan dianggap dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut (Mahendra dalam Sumatri, 2005:110-114), mengatakan faktor-faktor tersebut secara umum dibedakan menjadi 3 faktor utama yaitu faktor proses belajar, faktor pribadi, dan faktor situasional (lingkungan). Ketiga faktor inilah yang diyakini telah menjadi penentu utama dari tercapai tidaknya keterampilan yang dipelajari.

Untuk lebih memperjelaskan bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi keterampilan yaitu :

a) Faktor Proses Belajar (*learning process*)

Proses belajar yang baik tentunya harus mendukung upaya menjelmannya pembelajaran pada setiap anak atau peserta didik.

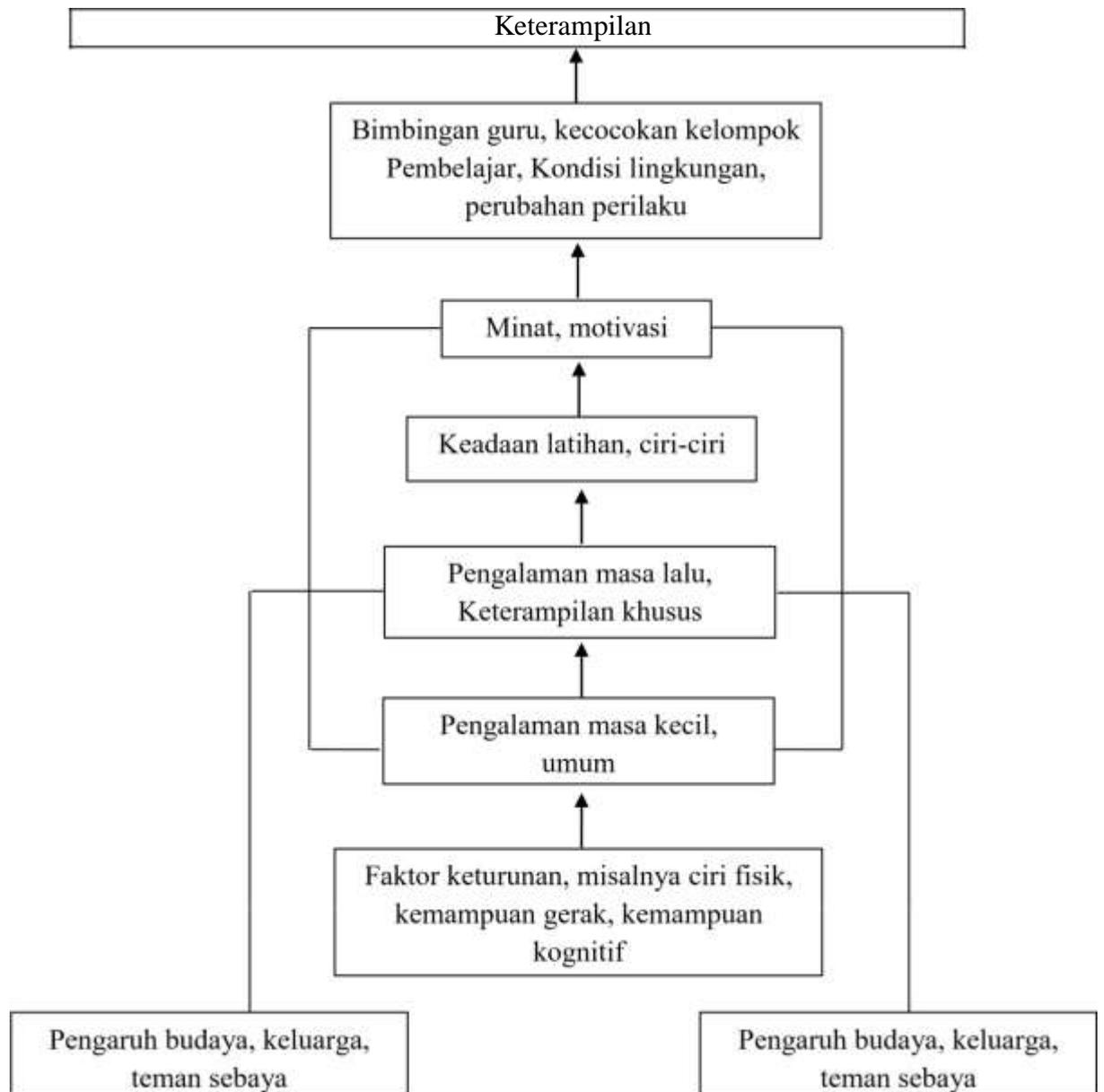
b) Faktor Pribadi (*Personal factor*)

Setiap orang merupakan individu yang berbeda-beda, baik dalam fisik, mental sosial, maupun kemampuan-kemampuannya.

c) Faktor Situasional (*situasional Factor*)

Faktor situasional sebenarnya berhubungan dengan faktor lingkungan dan faktor-faktor lain yang mampu memberikan perubahan makna serta situasi pada kondisi pembelajaran.

Untuk memberi gambaran lebih jelas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian keterampilan motorik halus, dapat disajikan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1:

Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik halus (Mahendra dalam Sumantri, 2005: 114)

Pengembangan kemampuan gerak dari mulai kemampuan gerak dasar, kemampuan gerak tertentu sampai kemampuan gerak kusus yang dipengaruhi oleh faktor tampilan dan faktor lingkungan (Sujiono, 2007: 3. 28). Faktor tampilan paling sering berpengaruh pada kemampuan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa: (1) ukuran tubuh, (2) pertumbuhan fisik, (3) kekuatan, (4) berat tubuh, dan (5) sistem syaraf.

Faktor lingkungan juga mempengaruhi pengembangan kemampuan gerak, motivasi untuk bergerak mungkin karena adanya stimulus dari lingkungan, misalnya melihat benda atau mainan menarik maka, seseorang akan bergerak menuju kearah benda. Sebaliknya,terbatasnya kesempatan untuk bergerak secara aktif akan memperlambat perkembangan gerak anak termasuk gerak motorik halus.

4. Upaya Pengembangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia

Dini

Menurut(Sujiono, 2007:2.4-2.5), untuk membantu meningkatkan gerakan motorik halus anak maka yang dapat dilakukan guru adalah sebagai berikut:(1) menyediakan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan motorik, (2) memperlakukan anak dengan sama, (3) memperkenalkan berbagai jenis keterampilan motorik, (4) meningkatkan kesabaran guru,(5) aktivitas fisik yang diberikan ke anak harus bervariasi,(6) berilah anak-anak aktivitas fisik,dan (7)saat melakukan aktivitas fisik yang menempatkan anak bersama beberapa anak lain, maka anak sebaiknya diberi arahan untuk dapat menerima kehadiran dan bekerjasama dengan anak lain.

Sedangkan (dalam Dewi, 2005: 10-11), ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru TK dalam membantu perkembangan motorik halus anak yaitu:

- a. Guru TK tidak boleh membandingkan keterampilan anak yang satu dengan anak yang lainnya. Sebab perkembangan anak bersifat individual.

- b. Keterampilan motorik halus diperlukan anak dalam berteman dan berinteraksi dengan lingkungan, jika tidak mendapat latihan akan mengganggu perkembangan motorik halus anak.
- c. Perkembangan motorik halus anak ditentukan oleh kesempurnaan organ tubuh, kematangan organ-organ tubuh, dan latihan.
- d. Perkembangan motorik halus memerlukan bimbingan dari orang tua dan guru. Sebab beberapa keterampilan motorik halus memerlukan konsentrasi dan koordinasi dari berbagai gerak jari, pergelangan tangan.
- e. Cara mempelajari keterampilan motorik halus ada tiga yaitu: (1) belajar coba dan salah (*trial and error*), (2) belajar dengan meniru atau mengamati suatu model, dan (3) latihan, peningkatan tingkatan kecepatan, akurasi, kekuatan, dan efisiensi gerakan dapat diperoleh melalui latihan.
- f. Kerugian psikologis bagi anak, jika mengalami hambatan perkembangan motorik baik kasar maupun halus (1) rasa rendah diri, (2) kecemburuan terhadap anak lain, (3) kekecewaan terhadap orang dewasa, (4) penolakan sosial, (5) ketergantungan, (6) malu, dan (7) jemu.

Menurut (Sumantri, 2005:146-148), pendidik yang bekerja dengan anak-anak usia dini perlu menekankan pentingnya kegiatan bermain atau pengembangan motorik dan pengembangan lainnya. Terdapat dua hal yang seyogyanya tidak dilupakan, pertama adalah pemahaman akan pentingnya hubungan kegiatan tersebut dengan pengembangan daya pikir dan daya cipta anak. Hal kedua adalah bila anak tanpa bergerak bebas, tanpa kesempatan bermain, dan tanpa kesempatan menjelajahi lingkungan, anak akan tumbuh kembang secara kurang optimal.

Selanjutnya pendekatan pengembangan motorik halus anak usia TK hendaknya memperhatikan beberapa prinsip-prinsip sebagai berikut :

a) Berorientasi Pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pengembangan anak usia dini harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah masa yang sedang membutuhkan stimulasi secara tepat untuk mencapai optimalisasi seluruh aspek pengembangan baik fisik maupun psikis.

b) Belajar Sambil Bermain

Upaya stimulasi yang diberikan pendidik terhadap anak usia dini (4-6 tahun), hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Menggunakan pendekatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga diharapkan kegiatan akan lebih bermakna.

c) Kreatif dan Inovatif

Aktivitas kreatif dan inovatif dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis, dan menemukan hal-hal baru.

d) Lingkungan Kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian menarik, sehingga anak akan betah. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang harus senantiasa disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain dan tidak menghalangi interaksi dengan pendidik atau dengan temannya.

1) Tema

Jika kegiatan yang dilakukan memanfaatkan tema, maka pemilihan tema hendaknya disesuaikan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, dan menarik minat anak.

2) Mengembangkan Keterampilan Hidup

Proses pembelajaran perlu diarahkan untuk pengembangan keterampilan hidup. Pengembangan keterampilan hidup didasarkan dua tujuan yaitu: (1) memiliki kemampuan untuk menolong diri sendiri (*self help*), disiplin, dan sosialisasi, dan (2) memiliki bekal keterampilan dasar untuk melanjutkan pada jenjang selanjutnya.

3) Menggunakan Kegiatan Terpadu

Kegiatan pengembangan hendaknya dirancang dengan menggunakan model pembelajaran terpadu dan beranjak dari tema yang menarik minat anak (*center of interest*).

4) Kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak

prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini adalah: (1) anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tentram secara psikologis, (2) siklus belajar anak selalu berulang, (3) anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lain, (4) minat anak dan keingintahuannya memotivasi belajarnya, dan (5) perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individual.

B. ANAK USIA DINI

1. Pengertian Anak Dini.Usia

Yang dimaksud dengan anak Prasekolah adalah individu yang berusia antara 3-6 tahun (Biechler dan Snowman dalam Patmonodewo, 2003: 9), dan biasanya mengikuti program prasekolah atau *kindergarten*. Sedangkan di Indonesia, umumnya mengikuti program Tempat Penitipan Anak (3 tahun-5 tahun) dan Kelompok Bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4- 6 tahun biasanya mengikuti program Taman Kanak-Kanak. Definisi yang umum digunakan adalah yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association Education for Young Children*), bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun.

Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dan memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut, (dalam Hartati, 2005:7).

Berdasarkan undang-undang nomor 2 tahun 2003 pasal 28 ayat 1 yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun, (dalam Hasan, 2009:17). Dari beberapa kajian teori di atas dapat disimpulkan pengertian anak usia dini adalah kelompok individu yang berada pada usia 0-8 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

2 Ciri-Ciri Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut (Snowman dalam Patmonodewo, 2003: 32-36), mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun) yang meliputi aspek fisik, sosial, emosi, dan kognitif anak adalah sebagai berikut:

a. Ciri Fisik Anak Prasekolah atau TK

- 1) Anak prasekolah umumnya sangat aktif.
- 2) Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari pada control terhadap jari dan tangan.
- 3) Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada objek-objek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna.
- 4) Walaupun tubuh anak ini lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak (soft).
- 5) Anak lelaki lebih besar, dan anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus.

b. Ciri Sosial Anak Prasekolah atau TK

Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat cepat berganti.

- 1) Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti.
- 2) Anak yang lebih muda seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar.

c. Ciri Emosional Pada Anak Usia Prasekolah atau TK

- 1) Anak TK cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka.
- 2) Iri hati pada anak prasekolah sering terjadi.

d. Ciri Kognitif Pada Anak Usia Prasekolah atau TK

Dalam tahap- tahap tersebut, terdapat ciri-ciri umum yang ditemukan pada anak- anak yang seusia, (dalam Juwita, dkk, 2000: 25 – 28), yaitu: Ciri- ciri Anak Usia 4-5 Tahun:

- a) Merasa tidak dapat dikalahkan dan siap menerima tantangan baru,
- b) Mulai terlibat dalam permainan sosial yang rumit dan kooperatif,
- c) Mulai menunjukkan empati pada orang lain,
- d) Dapat berbicara mengenai perasaan sendiri atau orang lain,
- e) Mulai dapat memusatkan perhatian pada topik yang menarik,
- f) Mengembangkan kosa kata, menggunakan susunan kalimat yang sempurna, dan tata bahasa yang lebih rumit,
- g) Merasa nyaman berbohong, tapi marah jika orang dewasa ingkar,
- h) Mengembangkan keterampilan motorik kasar, dan melakukan senam fisik yang tiada henti.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini

Tugas-tugas perkembangan harus diselesaikan oleh anak sampai selesai dan tuntas. Keberhasilan atau kegagalan dalam menguasai tugas-tugas perkembangan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung

. Menurut (Nuryanti,2008:53) yaitu :(1) tingkat perkembangan yang normal, (2) kesempatan untuk mempelajari tugas- tugas perkembangan tersebut dengan arahan dan bimbingan yang tepat,(3) motivasi yang tinggi,(4) kesehatan fisik yang baik dan tidak memiliki ketunaan secara fisik, (5) tingkat kecerdasan yang memadai, dan (6) kreativitas.

Menurut (Yusuf, 2004: 31-35), dikemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini yaitu: Hereditas (Keturunan atau Pembawaan) dan Lingkungan Perkembangan. Menurut (Chaplin dalam Yusuf, 2004: 35), mengemukakan bahwa lingkungan merupakan “ keseluruhan aspek atau fenomena fisik dan sosial yang mempengaruhi organism individu ”.Menurut (Kathena dalam Yusuf,2004:35), mengemukakan bahwa lingkungan

itu merupakan segala sesuatu yang berada di luar individu yang meliputi fisik dan sosial budaya. Lingkungan ini merupakan sumber seluruh informasi yang diterima individu melalui alat inderanya: penglihatan, penciuman, pendengaran, dan rasa.

Menurut (Kartono,2007:21), bahwa perkembangan anak tidak berlangsung secara mekanis-otomatis. Sebab perkembangan tersebut sangat bergantung pada beberapa faktor secara simultan, yaitu : (1) *faktor hereditas* (warisan sejak lahir, bawaan), (2) faktor lingkungan yang menguntungkan, atau yang merugikan, (3) kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi-fungsi psikis, dan(4) aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan seleksi, bisa menolak atau menyetujui, punya emosi, serta usaha membangun diri sendiri.

4. Upaya Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut (*Child & Family Canada* dalam Nuryanti, 2008:67 – 69), salah satu Departemen di Kanada yang bertugas mengelola dan melayani urusan anak dan keluarga, terdapat beberapa hal yang diperlukan oleh anak – anak pada masa kanak – kanak akhir untuk berkembang secara sehat.

Yang diperlukan anak, yaitu bermain, bersahabat, dan mengisi waktu bersama keluarga. a) Bermain Bermain sangat penting bagi anak-anak pada periode ini. Bermain menyediakan kesempatan bagi anak untuk

: (1) menguji kemampuan mereka, (2) mengekspresikan emosi, (3) bereksperimen dengan peran, dan (4) belajar tentang aturan dan harapan.

1) Bersahabat

Anak-anak memerlukan interaksi yang positif dengan teman-teman sebaya mereka. Teman sebaya menjadi model atau contoh tentang cara berperilaku terhadap teman-teman sebaya. 1) Mengisi waktu bersama keluarga

Waktu yang cukup bersama keluarga akan menjadi kesempatan yang bagus bagi anak untuk mengembangkan harga diri. Waktu bersama keluarga sangat bermanfaat bagi anak dan juga orang tua karena : (1) membuat orang tua memahami kebutuhan dasar anak, (2) membuat anak gembira, (3) membuat orang tua responsive terhadap kondisi anak, (4) membuat orang tua member penghargaan yang tepat terhadap apa yang dimiliki dan prestasi yang dicapai anak, dan (5) menunjukkan cinta orang tua tanpa syarat.

Dipaparkan (dalam Suyanto, 2005: 119-121), bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral sosial, maupun emosional

2) Kemampuan Motorik

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget, anak terlahir dengan kemampuan reflek, kemudian belajar menggabungkan dua atau lebih gerak reflek, dan

pada akhirnya anak mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.

3) Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan indranya. Seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat – sifat objek. Dari penginderaan tersebut anak memperoleh fakta – fakta, informasi, dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berpikir abstrak.

4) Kemampuan Afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).

5) Kemampuan Bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya (*thinking aloud*). Ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak, dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa

6) Kemampuan Sosial

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi, dan menerima, menolak, atau setuju dengan ide, dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi, dan kasih sayang. (Ainsworth, Wittig dan Shite dalam Suyanto, 2005:121), menjelaskan cara mengembangkan agar anak dapat berkembang menjadi kompeten dengan cara sebagai berikut : (1) Lakukan interaksi sesering mungkin dan bervariasi dengan anak, (2) tunjukkan minat terhadap apa yang dilakukan dan dikatakan anak, (3) berikan kesempatan kepada anak untuk meneliti dan mendapatkan pengalaman dalam banyak hal, (4) berikan kesempatan dan doronglah anak untuk melakukan berbagai kegiatan secara mandiri, (5) doronglah anak agar mau mencoba mendapatkan keterampilan dalam berbagai tingkah laku, (6) tentukan batas-batas tingkah laku yang diperbolehkan oleh lingkungannya, (7) kagumilah apa yang dilakukan anak, dan (8) sebaiknya apabila berkomunikasi dengan anak, lakukan dengan hangat dan dengan ketulusan hati.

Menurut (Yusuf, 2008: 95-98), sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial.

Mengenai peranan sekolah dalam mengembangkan kepribadian anak, (Hurlock dalam Yusuf, 2008: 95), mengemukakan bahwa sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak (siswa), baik dalam cara berpikir, bersikap, maupun cara berperilaku. Sekolah berperan sebagai substitusi keluarga dan guru substitusi orang tua. Ada beberapa alasan, mengapa sekolah memainkan peranan yang berarti bagi perkembangan anak, yaitu (a) siswa harus hadir di sekolah, (b) sekolah memberi pengaruh kepada anak secara dini seiring dengan masa perkembangan “ konsep dirinya”, (c) anak-anak banyak menghabiskan waktunya di sekolah daripada di tempat lain di luar rumah, (d) sekolah

memberikan kesempatan kepada anak untuk meraih sukses, dan (e) sekolah memberikan kesempatan pertama kepada anak untuk menilai dirinya dan kemampuannya secara realistis

C. BERMAIN *PLAY DOUGH*

I. PENGERTIAN BERMAIN *PLAY DOUGH*

Anak-anak senang sekali bermain dengan *Playdough* atau yang semisalnya seperti *Clay*, dan plastisin. Selain menyenangkan, aktivitas bermain *Playdough* juga bisa menjadi alternative liburan bagi orang tua di kala hari hujan dan tidak bisa keluar rumah disamping itu bahan-bahan serta cara membuat *Playdough* sangatlah mudah dan minim biaya.

Menurut (Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 2), bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Walaupun sama-sama mengandung unsur aktivitas, bermain dibedakan dari bekerja. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir. Hasil akhir dalam kegiatan bermain bukanlah sesuatu hal yang penting. Kegiatan dalam bermain menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, sedangkan dalam bekerja efek tersebut tidak selalu muncul. Sedangkan (Penyet dalam Sujiono, 2009: 144), mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Menurut (Galluhe dalam Hartati, 2005: 85), bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaan, tangan, atau seluruh anggota tubuh. Dari beberapa kajian teori di atas dapat disimpulkan pengertian bermain adalah aktivitas menyenangkan yang

dilakukan oleh anak atas kemauan sendiri tanpa paksaan baik bermain dengan orang lain maupun menggunakan benda-benda sekitar lingkungan.

2. CIRI-CIRI BERMAIN

Menurut (Suyanto, 2005: 117-119) yaitu :

a. Aktif

Hampir semua permainan anak aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang orang, benda, ataupun kejadian.

b. Menyenangkan

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenangsenang. Meskipun tidak jarang pada saat bermain menimbulkan tangis diantara anak yang terlibat, tetapi anak-anak menikmati permainannya.

c. Motivasi Internal

Anak ikut dalam suatu kegiatan permainan secara sukarela, termotivasi dari dalam diri (motivasi internal) untuk ikut bermain.

d. Memiliki Aturan

Setiap permainan ada aturannya. Untuk bermain petak umpet misalnya, ada aturannya, baik untuk menentukan anak yang akan berperan sebagai pencari maupun yang dicari.

e. Simbolis dan Berarti

Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampainya yang tersimpan dalam imajinasinya dengan kenyataan yang ada.

Menurut (dalam Hartati,2005:91) Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial didalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak.

Menurut (Jeffree, Hewson dalam Sujiono, 2009:146), berpendapat bahwa terdapat 6 ciri-ciri kegunaan bermain pada anak yang

perlu dipahami oleh Stimulator atau guru, yaitu : (a) Bermain muncul dari dalam diri anak, (b) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat tapi asik, (c) Bermain adalah aktivitas nyata atau sungguhan, (d) Bermain harus fokus pada proses dari pada hasil, (e) Bermain harus didominasi oleh pemain, (f) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

3. BERMAIN *PLAYDOUGH*

a. Pengertian Bermain *Playdough*

Bermain *Playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Bermain *Playdough* tidak hanya memberikan kesenangan, disamping dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, bermain *Playdough* juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otak anak. Menurut (Rahayu, 2010: 57-58), yaitu :

1) Kemampuan sensorik

Salah satu cara anak untuk mengenal sesuatu adalah melaluisentuhan. Dengan bermain *Playdough* anak belajar tentang tekstur dan bagaimana menciptakan suatu bentuk dan keterampilan yang lain.

2) Kemampuan berpikir

Bermain *Playdough* bisa mengasah kemampuan berpikir anak. Latihlah anak dengan memberikan contoh bagaimana bermain dan menciptakan sesuatu dengan *Playdough*.

3) Self Esteem

Permainan *Playdough* adalah permainan yang tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Permainan ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, sekaligus mengajarkannya tentang memecahkan masalah yang berguna.

4) *Kemampuan Sosial*

Saat bermain *Playdough* dengan teman-temannya, anak mempunyai kesempatan untuk menjalin interaksi yang akrab dengan temantemannya, karena seorang anak pada dasarnya berpikiran *self center* (terpusat pada dirinya sendiri). Namun, dengan melakukan aktivitas bermain bersama maka anak-anak akan belajar bahwa bermain bersama juga sangat menyenangkan.

b. Pengertian media *playdough*

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Tambunan :2006:14) media adalah alat peraga atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam berkomunikasi dengan para anak. Alat peraga dapat berupa benda maupun perilaku Benda dapat berupa daun-daunan, bunga, atau pensil.

Playdough adalah senyawa pemodelan yang digunakan oleh anakanak muda untuk seni dan kerajinan proyek di rumah dan di sekolah. Terdiri dari tepung, air, garam, asam borat, minyak mineral (<http://en.wikipedia.org/wiki/Play-Doh>, diakses 23 april 2013).

Media *playdough* adalah alat bantu pembelajaran berupa adonan mainan yang terbuat dari tepung yang mudah dibentuk oleh anak yang berguna untuk melatih kegiatan koordinasikan jari jemari tangan dengan mata pada motorik halus anak usia dini.

c. Tujuan Media *Playdough*

Mengasah kecerdasan anak dengan bermain *playdough* anak belajar menciptakan sesuatu, mengembangkan kemampuan imajinasi anak, kemampuan berbahasa anak akan berkembang dengan memberi nama setiap bentuk, dan kemampuan sosialisasi anak akan berkembang dengan bermain *playdough* bersama teman-temannya.

d. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan *Playdough*

Meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui permainan *Playdough* sangat bermakna dan menarik karena bermain *Playdough* sangatlah menyenangkan sesuai dengan dunia anak yaitu bermain. Sehingga ketika kemampuan motorik halus ini ditingkatkan melalui permainan *Playdough* anak akan lebih tertarik, tertantang dan anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam berkreaitivitas membentuk berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasinya sendiri.

Dari kalimat diatas dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan permainan *Playdough*.

4. MACAM-MACAM TEKNIK MEMBENTUK

Menurut (Sumanto,2005:145-152).dalam membentuk berbagai macam bentuk dari *Playdough* terdapat beberapa cara membentuk agar hasil karya yang diperoleh oleh anak dapat bervariasi dan menarik.

a. *Membutsir*

Membutsir atau *modeling* adalah membentuk atau mematung dengan menggunakan bahan yang sifatnya masih lentur atau lunak. Alat-alat *butsir (sudip)*. Dalam menambahkan dan mengurangi bahan tersebut sampai dihasilkan model atau bentuk patung yang diinginkan. Bahan yaitu:plastisin (malam butsir), *Playdough*, tanah liat, dan adonan bubur kertas.

b. *Memahat*

Memahat adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan yang sifatnya keras.Alat-alat pahat atau tatah ukir dan kelengkapan memahat lainnya sesuai jenis bahan yang dipilih.

c. Mengecor atau menuang

Menuang atau mengecor adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan yang sifatnya encer atau cair sehingga dalam proses pembuatannya harus menggunakan alat bantu cetakan sesuai model patung yang diinginkan. Melalui tehknik mengecor bisa dihasilkan karya patung atau relief dengan bentuk yang sama dengan jumlah yang banyak.

d. Menyusun atau kontruksi

Menyusun atau *konstruksi* adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan berupa aneka bahan alam, bahan buatan, bahan limbah, dan sebagainya. Contohnya: bahan yang berbentuk balok, lembaran, bahan jadi, bahan setengah jadi, dan potongpotongan bahan limbah.

e. Membentuk Model Mainan dari Playdough

- 1) Bahan dan Peralatan: (a) bahan : *Playdough* yang sudah dibuat, (b) peralatan: sudip, atau lidi, dan alat bantu lainnya, dan (c) kelengkapan lain: karton untuk alas meletakkan hasil membentuk.
- 2) Langkah Kerja: (a) *Playdough* dibentuk model mainan secara langsung dengan tangan. Misalnya: bentuk buah apel, belimbing, jambu, pisang, manggis, anggur, dan lainnya, (b) hasil yang telah dibentuk selanjutnya dirapikan, dihaluskan, dan dihias dengan menggunakan alat bantu yang disediakan, dan (c) setelah selesai hasil membentuk model mainan diletakkan di atas dasaran karton.

f. Petunjuk Mengajarkan Membentuk Mainan dari Playdough

- (1) Guru menyiapkan *Playdough*.
- (2) Guru diharapkan memandu langkah kerja membentuk mainan dengan menggunakan peraga yang ukurannya lebih besar.
- (3) Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan atau membersihkan tempat belajarnya dan cuci tangan.

(4)Setiap tahapan membentuk mainan yang sudah dibuat oleh anak hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnya rapikan, haluskan,dan sebagainya.

g. Membentuk Model Relief dari Playdough

- 1) Bahan dan Peralatan: (1) bahan : *Playdough* yang sudah dibuat, (2)peralatan: sudip, atau lidi dan alat bantu lainnya, dan (3) karton untuk alat meletakkan *Playdough* yang akan dibentuk *relief* dengan ukuran 15 cm x15 cm atau sesuai keinginan.
- 2) Langkah Kerja: (1) *Playdough* dibentuk bidang dasar diatas karton dengan ketebalan 1 cm, dan (2) bidang dasar yang telah dibentuk dari *Playdough* tersebut selanjutnya ditoreh atau digores dengan menggunakan lidi atau alat yang ujungnya agak runcing.Misalnya goresan membentuk angka, huruf, gambar orang, rumah, gambar buahbuahan, dan sebagainya.

h. Petunjuk Mengajarkan Membentuk Relief dari Playdough

- (1) Guru menyiapkan *playdough* yang sudah berbentuk dasaran untuk dibentuk *relief* atau bisa juga bersama-sama dengan anak membuat bentuk dasaran, (2) Guru diharapkan memandu langkah kerja membentuk *relief* dengan menggunakan peraga yang ukurannya lebih besar. Selain dilengkapi peragaan dengan gambar langkah-langkah membentuk *relief* yang ditempelkan di papan tulis dan contoh hasil membentuk *relief* yang sudah jadi dengan baik, (3) Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan atau membersihkan tempat belajarnya dan mencuci tangan, (4)Setiap tahapan membentuk *relief* yang sudah dibuat oleh anak hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnyarapikan,haluskan, dan sebagainya.

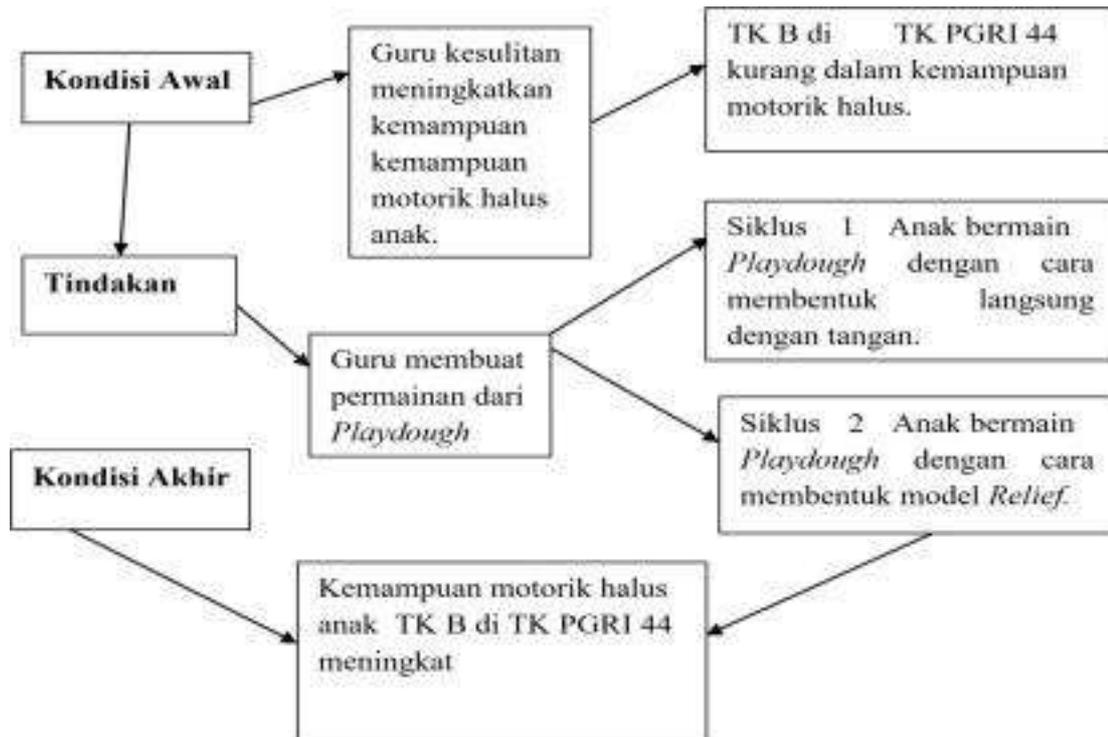
i. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui

Media Playdough

Meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui media *Playdough* sangat bermakna dan menarik karena bermain *Playdough* sangatlah menyenangkan sesuai dengan dunia anak yaitu bermain. Sehingga ketika kemampuan motorik halus ini ditingkatkan melalui media *Playdough* anak akan lebih tertarik, tertantang dan anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam berkreaitivitas membentuk berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasinya sendiri. Dari kalimat diatas dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media *Playdough*.

D . KERANGKA BERFIKIR

Bagan Kerangka Berfikir



F. PENELITIAN YANG RELEVAN

1. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ni Wayan Yuni Sudiasih, dengan judul “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Playdough* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus” (Program Studi PG PAUD Universitas Ganesha) Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan kemampuan motorik halus setelah diterapkan metode pemberian tugas berbantuan media *playdough* pada anak. Hal ini dapat dilihat dari adanya

peningkatan dari setiap siklus. Pada siklus 1 dapat diketahui pencapaian motorik halus 68,33% menjadi 80.00%.

2. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Putu Rahayu Ujianti, dengan “Penerapan Metode Bermain Melalui Media *Playdough* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A” (Program Studi PG PAUD Universitas Ganesha) Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dapat diketahui pencapaian perkembangan motorik halus anak adalah sebesar 73% menjadi 98.5%. Dengan demikian penerapan metode bermain melalui media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.⁴³
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nining Dengo mahasiswi Pendidikan Anak Usia dini di Universitas Negeri Gorontalo yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Membutsir dengan Menggunakan *playdough* di PAUD Kamboja”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan membutsir menggunakan *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak . Berdasarkan indikator kinerja yang ditetapkan telah diperoleh hasil persentase rata – rata, Siklus I pertemuan I mencapai 8 orang anak atau 40% yang memiliki kemampuan motorik halus dan 12 orang atau 60% yang belum memiliki kemampuan motorik halus. Pada siklus 1 pertemuan 2 mencapai 12 orang atau 60% yang memiliki kemampuan motorik halus, dan yang belum memiliki kemampuan motorik halus 8 orang anak atau 40%, pada siklus II pertemuan 1 mengalami

peningkatan mencapai 16 orang 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 orang anak atau 90% yang memiliki kemampuan motorik halus dan yang belum memiliki kemampuan motorik halus sisa 2 orang anak atau 10%. Peningkatan ini terjadi, adanya kerja sama antara peneliti dengan pengamat dalam merancang 47 pembelajaran membutsir menggunakan *playdough*, dan terutama menciptakan kelas yang kondusif. 35

4. Penelitian yang dilakukan oleh Niken Pratiwi, Sadiman dan Siti Istiyati mahasiswi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul "Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui *Playdough* Pada Anak Kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015". Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pratindakan jumlah anak yang tuntas dalam keterampilan motorik halus sebesar 38,47% atau 5 anak dari 13. Pada siklus I, anak yang mendapat nilai tuntas sebesar 53,85% atau 7 anak dari 13 anak. Akan tetapi, nilai tersebut belum memenuhi target indikator yang telah ditentukan yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, anak yang mendapat nilai tuntas sebesar 84,64% atau 11 anak dari 13 anak.36
5. Penelitian yang dilakukan oleh Sira Difatiguna mahasiswi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Lampung. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motorik

halus anak setelah diberikan perlakuan menggunakan *playdough*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan motorik halus anak sebesar 44,74

35 Nining Dengo “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Membutsir Dengan Menggunakan *Playdough* di PAUD Kamboja Kota Gorontalo”. (On-Line), Tersedia di: <http://kim.ung.ac.id/> (04 Mei 2017)

36 Niken Pratiwi, Sadiman dan Siti Istiyati “Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui *Playdough* pada Anak Kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. (On-Line), Tersedia di: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/> (04 Mei 2017)

48 % setelah diberi perlakuan menggunakan *playdough*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh aktivitas bermain menggunakan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4 sampai 5 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat.

C. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas dapat disimpulkan hipotesis sebagai berikut“ melalui media *Playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini pada kelompok B di TK PGRI 44 Semarang Tahun 2020/2021

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelompok B TK PGRI 44 beralamat di JL.KEDUNGMUNDU No.115. Peneliti memilih tempat ini dikarenakan peneliti adalah pendidik di TK tersebut. Sehingga diharapkan dapat mempermudah dan memperlancar pelaksanaan penelitian pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2 Waktu Penelitian

Penulis merencanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan Pada semester Tahun Ajaran 2021/2022 mulai dari bulan September 2021. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri atas Kegiatan perencanaan ,pelaksanaa, observasi, dan refleksi. Alasan penelitian ini dilaksanagn pada tahun ajaran 2021/2022. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akadenik sekolah. karena dalam penelitian membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas

B. Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelompok B TK PGRI 44 JL.KEDUNGMUNDU No 115, Subyek penelitian dilakukan pada siswa kelompok B dengan jumlah siswa 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan umur 5 s/d 6 tahun

C. Sumber Data

1 Person

Sumber data ini diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan wali murid. Dilakukan wawancara dengan tujuan peneliti memperoleh data kegiatan pembelajaran di kelas maupun di rumah. Adapun pedoman

wawancara pada kepala sekolah, guru dan wali murid antara lain -

Bagaimana anak selama di kelas atau di rumah ?

- Kegiatan apa saja yang paling anak sukai ?
- Adakah kerjasama dengan teman atau saudara di rumah dalam setiap kegiatan ?

2 Plays

Sumber data ini di ambil dari sarana prasarana kegiatan bermain di sekolah. Apakah sesuai dengan kebutuhan anak atau tidak Penelitian dilaksanakan di kelompok B TK PGRI 44 siswa yang berjumlah siswa 15 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Karakteristik anak kelompok B yang selalu bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen, dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif mempunyai imajinasi saat berbicara dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode tanya jawab, observasi, dan hasil karya diharapkan penelitian perbaikan pembelajaran ini dapat membuahkan hasil yang berupa keaktifan anak selama mengikuti proses pembelajaran, sehingga ada timbal balik dalam proses pembelajaran antara guru dan anak. Media *playdough* yang digunakan dalam penelitian perbaikan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motorik halus anak, diharapkan anak akan lebih berimajinasi dalam kegiatan membentuk dengan media yang dihadirkan selama pembelajaran, kemampuan motorik halus anak akan lebih meningkat dari hasil sebelumnya

D. Prosedur Siklus penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Prosedur yang akan di tempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

Tabel 3.1 Aktivitas Penelitian Siklus

Aktivitas	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun Rencana Program Harian (RPPH) 2. Guru menyiapkan permainan <i>playdough</i> 3. Guru menyiapkan alat observasi, 4. evaluasi dan instrument penelitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun SKH, 2. Guru menyiapkan permainan <i>Playdough</i>, 3. Guru menyiapkan alat observasi, evaluasi dan instrumen penelitian, dan 4. Guru memperbaiki rencana kegiatan berdasarkan evaluasi pelaksanaan siklus 1.
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, 2. Berdoa bersama, 3. Guru mengkondisikan anak, 4. Guru dan anak membuat aturan main, 5. Guru menjelaskan cara memainkan <i>Playdough</i>, dan Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan <i>Playdough</i> dengan cara membentuk langsung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, 2. Berdoa bersama, 3. Guru mengkondisikan anak, 4. Guru dan anak membuat aturan main, 5. Guru menjelaskan cara memainkan <i>Playdough</i> Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan <i>Playdough</i> dengan cara model membentuk Relief
Pengamatan	Melakukan pengamatan melibatkan teman sejawat atau kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi	Melakukan pengamatan dengan melibatkan teman sejawat atau kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi.
Refleksi	Melakukan pengecekan ketercapaian Indikator kinerja. Apabila belum sesuai dengan indikator kinerja maka diperlukan siklus selanjutnya	Melakukan pengecekan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum sesuai dengan indikator kinerja maka diperlukan siklus selanjutnya

E. Metode Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Dokumentasi, Observasi, dan wawancara. Hal ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang akurat dan valid sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Rincian Teknik dan alat pengumpulan datanya sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti Jenis observasi yang diterapkan adalah observasi partisipan yaitu: “suatu proses pengamatan yang dilakukan observer dengan terlibat langsung didalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber penelitian

2. Metode Wawancara

Interview adalah suatu percakapan yang di arahkan kepada suatu masalah tertentu, dan ini merupakan tanya jawab menggunakan lisan dengan dua orang atau lebih dengan berhadapan secara fisik, interview sama dengan berbincang- bincang. Berdasarkan pengertian di atas, metode interview merupakan salah satu alat untuk memperoleh informasi dengan cara mengadakan komunikasi langsung antara dua orang atau lebih serta dilakukan secara lisan

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses pengumpulan data dengan cara mencari data tertulis sebagai bukti penelitian. Metode ini mencari data mengenai berbagai hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, majalah, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hal-hal yang berkenaan dengan motorik halus dan *playdough*.

Metode ini juga dilakukan untuk mengetahui kondisi objektif TK PGRI 44 Semarang seperti sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru dan peserta didik, sarana dan prasarana disekolah tersebut.

F Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini penyusunan instrumen pengumpulan data adalah dengan mencermati apa yang menjadi variabel penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah 1). Variabel bebas : *Playdough* dan 2). Variabel terkait : Perkembangan motorik halus. Dalam penelitian ini juga terdapat tiga instrumen penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data, yaitu : a). Pedoman observasi untuk melakukan pengamatan (observasi), b). Pedoman wawancara untuk melakukan tanya jawab (interview), c). Pedoman dokumentasi untuk pengambilan bukti fisik seperti profil sekolah dan fotofoto selama kegiatan penelitian. Dari penyusunan dan pengumpulan data instrumen tersebut disusun berdasarkan kisi-kisi pengembangan motorik halus yang akan dikembangkan oleh peneliti dari teori-teori yang relevan, khususnya mengenai aspek perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun dinyatakan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus yang diharapkan, meliputi :

1. Mampu meniru berbagai macam bentuk
2. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
3. Menggunakan alat tulis dengan benar
4. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Motorik Halus

Indikator	Aspek Motorik Halus	Instrumen	BB	MB	BSH	BSB
Menunjukkan karya dan aktivitas seni Dengan menggunakan berbagai medi (pasir Kinet ic) KD 4.15	Kelancaran	Anak mampu memunculkan ide/gagasan				
	Keluwesan	Anak mampu mencoba cara lain				
	Keaslian	Anak mampu membuat kombinasi baru				
	Kepekaan	Anak mampu menyelesaikan hasil karya Anak mampu merapikan mainan				

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**G Indikator Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi

indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilannya yakni

1. Guru dapat mengelola proses pembelajaran meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan dengan Playdaugh di TK PGRI 44 Semarang.

2. Anak kelompok B di TK PGRI 44 Semarang, setelah mengikuti proses pembelajaran meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan dengan play dough dapat berkembang lebih baik di lembar observasi. Dalam PTK ini yang akan dilihat adalah indikator kinerjanya, diperlukan indikator sebagai berikut :

Tabel 3.3
Prosentase Taraf keberhasilan
Kegiatan Observasi

Taraf Keberhasilan	Kriteria
76% - 100%	Berkembang Sangat Baik
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan
26% - 50%	Mulai Berkembang
0% - 25%	Belum Berkembang

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 76% keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan dengan Playdough pada anak kelompok B TK PGRI 44 Semarang meningkat. Hal ini terlihat pada prosentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrument penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Lembaga Sekolah

TK PGRI 44 Semarang diselenggarakan oleh Pimpinan Cabang PGRI Semarang yang beralamat Alamat di JL. Kedungmundu No.115 Kecamatan Tembalang Kota Semarang. TK PGRI 44 Semarang merupakan sekolah swasta yang berdiri pada tahun 1979 dan telah memiliki NSS (Nomor Statistik Sekolah) dengan nomor 002032003, NPSN (Nomor Pokok Statistik Nasional) dengan nomor 20345945 dan NIS (Nomor Induk Sekolah) dengan nomor 002036307039. TK ini dikepalai oleh Ibu Salami, S.Pd. TK PGRI 44 Semarang adalah TK yang menjadi salah satu pilihan dan favorit di masyarakat, karena TK PGRI 44 Semarang memiliki tujuan untuk mencetak generasi penerus yang mandiri ,Bertanggung Jawab dan Berguna bagi Bangsa dan Lingkungannya.



Gambar 1
Gedung TK PGRI Semarang

2. Deskripsi Awal Penelitian

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum pelaksanaan tindakan penelitian adalah mengetahui kondisi awal anak dengan melakukan observasi awal atau pra tindakan. Kegiatan pra tindakan dilakukan pada bulan September 2021. Hal yang diamati dalam pra tindakan ini adalah kemampuan meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode bercerita kelompok B. Pada kegiatan pra tindakan, tema pembelajaran adalah Binatang. Terdapat 4 kegiatan pada kegiatan inti, peneliti hanya memfokuskan pengamatan pada kemampuan bermain play dough.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, guru dalam mengajarkan cara bermain play dough menggunakan media yang kecil. Guru mengajak anak untuk bersama-sama bermain play dough apa yang diceritakan oleh guru. Anak terlihat bosan dan guru tidak dapat mengetahui pasti apakah semua anak mengetahui cara membentuk yang diceritakan oleh guru atau hanya ikut-ikutan temannya. Hal tersebut terlihat pada saat anak bermain play dough sambil melihat temannya tidak mendengarkan cerita yang diceritakan oleh guru. Dari hasil pengamatan awal diperoleh data kemampuan anak sebagai berikut:

a. PRA SIKLUS

Alasan inilah yang mendorong peneliti untuk lebih menekankan pengetahuan tentang cara bermain play dough pada anak di TK PGRI 44 Semarang, namun dikarenakan masih dalam masa pandemik Covid19 peneliti hanya meneliti pada 15 anak. Hasil pembelajaran pada kondisi awal dapat dilihat sebagai berikut :

PERTEMUAN KE I

Hari/Tanggal : Senin, 20 September 2021

Dengan judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia

Dini Melalui Permainan Play Dough pada Kelompok B TK PGRI 44 Semarang

Tahun Pelajaran 2020/2021

1. Guru membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan tema binatang di Kelompok B TK PGRI 44 Semarang
2. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apakah masih ada yang ingin dijelaskan ulang tentang aturan bermain play dough yang sudah disepakati bersama.
3. Guru mulai bercerita pada anak tanpa menggunakan media.
4. Setelah selesai bercerita guru menanyakan tentang isi cerita yang telah disampaikan pada anak.
5. Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama bermain play dough melalui metode bercerita.

Pada pelaksanaan kegiatan anak terlihat antusias untuk melakukan kegiatan bermain play dough. Anak bermain play dough dengan semangat pada waktu guru mengajak ke dalam kelas dan bermain play dough membentuk gajah, lalu guru membagikan peralatan bermain play dough kepada masing-masing anak. Setelah itu guru menanyakan satu persatu pada anak bermain play dough, apa yang dibuat oleh anak tersebut. Setelah semua anak bermain play dough, guru menyuruh anak untuk menceritakan play dough yang dibuatnya. Namun masih terdapat anak yang bingung dalam bercerita. Setelah selesai bercerita, anak-anak diajak untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya. Pertemuan pertama pra siklus, Kegiatan bermain play dough melalui metode bercerita berjalan dengan lancar.



Gambar 2
Kegiatan guru bercerita tanpa media

PERTEMUAN KE 2

Hari/Tanggal : Selasa, 21 September 2021

Dengan judul : : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Play Dough pada Kelompok B TK PGRI 44 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021

1. Guru membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan tema binatang di Kelompok B TK PGRI 44 Semarang.
2. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apakah masih ada yang ingin dijelaskan ulang tentang aturan bermain yang sudah disepakati bersama.
3. Guru mulai bercerita pada anak tanpa menggunakan media.
4. Setelah selesai bercerita guru menanyakan tentang isi cerita yang telah disampaikan pada anak
5. Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama bermain play dough melalui metode bercerita.



Gambar 3
Kegiatan anak bermain play dough

PERTEMUAN KE-3

Hari/Tanggal : Rabu, 22 September 2021

Dengan judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Play Dough pada Kelompok B TK PGRI 44 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021

1. Guru membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan tema binatang bermain play dough di Kelompok B TK PGRI 44 Semarang.
2. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apakah masih ada yang ingin dijelaskan ulang tentang aturan bermain play dough yang sudah disepakati bersama.
3. Guru mulai bercerita pada anak tanpa menggunakan media.
4. Setelah selesai bercerita guru menanyakan tentang isi cerita yang telah disampaikan pada anak
5. Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama bermain play dough melalui metode bercerita.



Gambar 4

Anak menunjukkan play dough yang dibuatnya.

Tabel 4.1

Rekapitulasi Hasil Belajar Anak Secara Individu Pada Pra Siklus.

No	Nama Anak	Indikator			Kriteria
		I	II	III	
1	Abinaya Alexi	BB	BB	BB	BB
2	Abiyassa Sandra	MB	MB	MB	MB
3	Achmad	MB	MB	MB	BSH
4	Adnan Khiar	MB	MB	MB	MB
5	Adrian Jati	MB	MB	MB	MB
6	Afizza Attaleta	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Dellavia	MB	MB	BSH	BSH
8	Felicia	MB	MB	MB	MB
9	Firasya jinan	MB	MB	MB	MB
10	Hafis Attala	MB	MB	MB	BSH
11	Hafisya putri	MB	MB	MB	MB
12	Kevin Ar-rofifu	BSH	BSH	BSH	BSH
13	M,Rizky Al faith	BB	BB	BB	BB
14	M,Tegar	BSH	BSH	BSH	BSH
15	Nadhif Zafran	BSH	BSH	BSH	BSH

Keterangan indikator :

- I. Anak mampu mengerti aturan main play dough
- II. Anak paham dalam bermain play dough bebas membentuk sesuai keinginan
- III. Anak paham dan mentaati aturan main serta mengajak/mengingatkan temannya untuk menyebutkan urutan bermain play dough dengan benar.

Keterangan nilai :

BSB : Berkembang Sangat Baik (76% - 100%)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (51% -75%)

MB : Mulai Berkembang (26% - 50%)

BB : Belum Berkembang (0% - 25%)

Keterangan nilai :

BSB : Berkembang Sangat Baik (76% - 100%)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (51% -75%)

MB : Mulai Berkembang (26% - 50%)

BB : Belum Berkembang (0% - 25%)

Tabel 4.2**Persentase Hasil Belajar Pra Siklus**

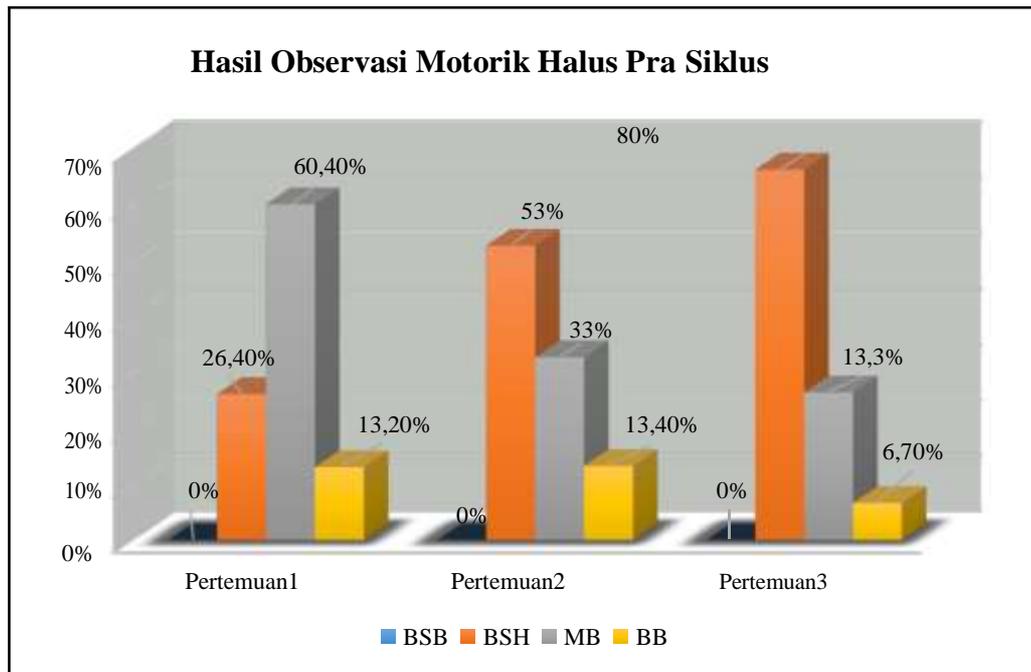
Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BSB	0	0%
BSH	4	26,4%
MB	9	60,4%
BB	2	13,2%
Jumlah	15	100 %

Dari penelitian yang dilakukan pada 15 anak dalam pra siklus diperoleh hasil bahwa anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0%, kemudian kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak

atau 26,4%, dan yang kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 9 anak atau 60,4%, dan kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak atau 13,2%

TABLE 4.3
Hasil Observasi Motorik Halus

No	Penilaian	Pertemuan1		Pertemuan2		Pertemuan3	
		Jml anak	Prosent (%)	Jml anak	Prosent (%)	Jml anak	Prosent (%)
1	BSB	0	0%	0	0%	0	0%
2	BSH	4	26,4%	8	53%	12	80%
3	MB	9	60,4%	5	33%	2	13,3%
4	BB	2	13,2%	2	13,4%	1	6,7%



Grafik 4.1

Hasil Observasi Motorik Halus Pra Siklus

b. *SIKLUS I*

Pelaksanaan penelitian meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B TK PGRI 44 Semarang. dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan dan dilaksanakan sesuai dengan tema pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut :

Siklus I dilaksanakan 3x pertemuan pada bulan September 2021. Pada siklus I peneliti berupaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B TK PGRI 44 Semarang. Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut :

1) Perencanaan

Pada proses perencanaan dilakukan tindakan sebagai persiapan yaitu mempersiapkan di rumah dan media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti bermain play dough dengan tema binatang sub tema gajah. Teman sejawat sebagai kolaborator dalam penelitian ini bertindak membantu mengamati aktifitas guru dan anak selama pembelajaran berlangsung.

Tindakan dalam perencanaan pada siklus I meliputi :

- a) Peneliti dan kolaborator merencanakan permainan play dough.
- b) Merancang RPPH sebagai pedoman proses pembelajaran kelas.
- c) Menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam permainan play dough.
- d) Menyusun lembar observasi.
- e) Menyusun lembar penilaian tiap siklus
- f) Menyiapkan pendokumentasian

2) Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun peneliti *sebelumnya*. *Urutan pelaksanaan sesuai dengan*

rencana kegiatan pembelajaran. Siklus I dilaksanakan 3x pertemuan pada tanggal 20, 21, 22, September 2021. Adapun pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

- (1) Peneliti memimpin do'a bersama.
- (2) Peneliti mencatat kehadiran anak.
- (3) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran

b) Kegiatan Inti

- (1) Peneliti membuka materi pelajaran
- (2) Peneliti menjelaskan tentang aturan bermain play dough selama kegiatan.
- (3) Peneliti mulai bercerita tanpa menggunakan media buku cerita.
- (4) Peneliti memberikan contoh cara bermain play dough atau membentuk play dough.

c) Kegiatan Akhir

- (1) Peneliti menanyakan kembali pada anak yang sudah dipelajari selama kegiatan berlangsung.
- (2) Peneliti mengevaluasi sikap anak selama bermain play dough.
- (3) Peneliti menganalisa nilai pada kemampuan anak dalam bermain play dough.
- (4) Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan memberikan kesimpulan belajar.

3) *Pengamatan*

Kinerja guru yang diamati adalah kompetensi guru menyiapkan RPPH, mengkondisikan anak, memberikan apersepsi, memberikan penjelasan materi pembelajaran, memberikan contoh bermain play

dough, mengajak anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara aktif, mengulas kegiatan,serta memberikan penilaian.

PERTEMUAN KE-1

Hari/Tanggal : Senin, 20 September 2021

Dengan judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Play Dough pada Kelompok B TK PGRI 44 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021

1. Guru membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan tema binatang di Kelompok B TK PGRI 44 Semarang.
2. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apakah masih ada yang ingin dijelaskan ulang tentang aturan main yang sudah disepakati bersama.
3. Guru mulai bercerita pada anak tanpa menggunakan media.
4. Setelah selesai bercerita guru menanyakan tentang isi cerita yang telah disampaikan pada anak
5. Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama bermain play dough melalui metode bercerita.

Pada pelaksanaan kegiatan anak terlihat antusias untuk melakukan kegiatan bermain play dough. Anak bermain play dough dengan semangat pada waktu guru mengajak ke dalam kelas dan bermain play dough bentuk gajah, lalu guru membagikan peralatan play dough kepada masing-masing anak. Setelah itu guru menanyakan satu persatu pada anak apa yang dibuat oleh anak tersebut. Setelah semua anak bermain play dough, guru menyuruh anak untuk menceritakan play dough yang dibuatnya. namun masih terdapat anak yang bingung dalam bercerita. Setelah selesai bercerita, anak-anak diajak untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya. Pertemuan pertama siklus I, Kegiatan bermain play dough melalui metode bercerita berjalan dengan lancar.



Gambar 5

Kegiatan guru bercerita tanpa menggunakan buku cerita

PERTEMUAN KE-2

Hari/Tanggal : Selasa, 21 September 2021

Dengan judul :Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Play Dough pada Kelompok B TK PGRI 44 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021.

1. Guru membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan tema binatang di Kelompok B TK PGRI 44 Semarang.
2. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apakah masih ada yang ingin dijelaskan ulang tentang aturan bermain play dough yang sudah disepakati bersama.

3. Guru mulai bercerita pada anak tanpa menggunakan media.
4. Setelah selesai bercerita guru menanyakan tentang isi cerita yang telah disampaikan pada anak
5. Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama bermain play dough Melalui metode bercerita.



Gambar 6

Anak membuat gajah dari play dough

PERTEMUAN KE-3

Hari/Tanggal : Rabu, 22 September 2021

Dengan judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Play Dough pada Kelompok B TK PGRI 44 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021.

1. Guru membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan tema binatang di Kelompok B TK PGRI 44 Semarang.

2. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apakah masih ada yang ingin dijelaskan ulang tentang aturan bermain play dough yang sudah disepakati bersama.
3. Guru mulai bercerita pada anak tanpa menggunakan media.
4. Setelah selesai bercerita guru menanyakan tentang isi cerita yang telah disampaikan pada anak
5. Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama bermain play dough melalui metode bercerita.



Gambar 7
Menunjukkan hasil karyanya

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan teman sejawat untuk mengetahui keberhasilan peneliti dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan perilaku disiplin pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Observasi Kinerja Guru Siklus I

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		BSB	BSH	MB	BB
1.	Kemampuan membuka Proses pembelajaran ✓				
2.	Kemampuan guru menyampaikan materi ✓				
3.	Kemampuan Guru menggunakan Metode bercerita ✓				
4.	Kemampuan guru memotivasi Anak dalam kegiatan pembelajaran	✓			
5.	Membimbing anak untuk meningkatkan motorik Halus	✓			
6.	Kemampuan guru membangun komunikasi dengan anak (berinteraksi) ✓				
NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		BSB	BSH	MB	BB
7.	Kemampuan Guru menumbuhkan partisipasi aktif anak	✓			
8.	Kemampuan guru memberikan tugas	✓			

9.	Kemampuan Guru memberikan penilaian		✓		
10.	Kemampuan Guru melakukan evaluasi		✓		
11.	Kemampuan guru membuat kesimpulan hasil belajar		✓		
12.	Kemampuan guru menutup pelajaran		✓		
Jumlah		4	8		0
Jumlah Keseluruhan					

Keterangan	Interval
BSB = Berkembang sangat baik	(skor 4) 76-100
BSH = Berkembang sesuai harapan	(skor 3) 51-75
MB = Mulai Berkembang	(skor 2) 26-50
BB = Belum berkembang	(skor 1) 0-25

Table 4.5

Rekapitulasi Observasi Motorik Halus pada siklus I

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		BSB	BSHM	BBB	
1.	Antusias anak dalam kegiatan belajar				
2.	Perhatian anak pada penjelasan guru				
3.	Antusias anak dalam Mengikuti kegiatan bermain play dough				
4.	Perhatian anak Pada mendengarkan penjelasan guru				
5.	Ketertarikan anak pada materi pembelajaran				
6.	Ketertarikan anak dengan media pembelajaran				
7.	Keaktifan anak dalam Mengikuti kegiatan bermain play dough				
8.	Partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran				
9.	Kemampuan anak dalam bermain play dough				
10.	Keaktifan anak dalam mengikuti intruksi dari guru				
Jumlah					
Jumlah Keseluruhan					
Persentase $(28 : 40) \times 100 = 70$ (Berkembang Sesuai Harapan)					

Keterangan	Interval
BSB = Berkembang sangat baik	(skor 4) 76-100
BSH = Berkembang sesuai harapan	(skor 3) 51-75
MB = Mulai Berkembang	(skor 2) 26-50
BB = Belum berkembang	(skor 1) 0-25

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kinerja guru pada siklus I ini termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, hal ini dapat dilihat pada kemampuan guru dalam berinteraksi dan berkomunikasi, melaksanakan penilaian, sikap terhadap anak didik dan penampilan guru dalam mengajar sudah baik. Kompetensi guru menyiapkan RPPH, menyiapkan anak, memberikan apersepsi, menjelaskan materi pembelajaran, menggunakan dan mengatur alat peraga, mengulas kegiatan dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami anak termasuk kategori berkembang sesuai harapan, sedangkan kemampuan guru dalam mengkondisikan anak dan mengarahkan anak dalam kegiatan bermain play dough cukup baik. Oleh karena itu guru berupaya memperbaiki kinerjanya dengan membuat perencanaan yang lebih baik untuk tercapainya keberhasilan guru dalam pembelajaran pada siklus II.

a. *Aktivitas Anak*

Aktivitas anak yang diamati oleh peneliti adalah rasa antusias anak, perhatian anak pada media pembelajaran, keaktifan dan motivasi anak, serta kemampuan interaksi. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti bersama teman sejawat, bahwa keaktifan anak ketika proses pembelajaran berlangsung pada siklus I sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat pada keaktifan anak mendengarkan penjelasan materi dan perhatian anak ketika guru memberikan contoh dan mempraktikannya sudah baik, ketertarikan anak

pada media pembelajaran, keaktifan anak bertanya, menjawab pertanyaan dan kemampuan anak melaksanakan aturan sudah cukup baik. Namun hasil belajar

yang diraih pada siklus I belum sesuai dengan harapan peneliti. Hasil pengamatan aktivitas anak pada siklus I, dapat dilihat pada tabel berikut:

b. Hasil Belajar

Hasil penilaian guru dan kolaborator berdasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap pembelajaran Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Play Dough pada Kelompok B TK PGRI 44 Semarang pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Rekapitulasi Hasil Belajar Anak Secara Individu Pada Siklus I

No	Nama Anak	Indikator			Kriteria
		I	II	III	
1	Abinaya Alexi	BB	BB	BB	BB
2	Abiyassa Sandra	MB	MB	MB	MB
3	Achmad	MB	MB	MB	BSH
4	Adnan Khiar	MB	MB	MB	MB
5	Adrian Jati	MB	MB	MB	MB
6	Afizza Attaleta	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Dellavia	MB	MB	BSH	BSH
8	Felicia	MB	MB	MB	MB
9	Firasya jinan	MB	MB	MB	MB
10	Hafis Attala	MB	MB	MB	BSH
11	Hafisya putri	MB	MB	MB	MB
12	Kevin Ar-rofifu	BSH	BSH	BSH	BSH
13	M,Rizky Al faith	BB	BB	BB	BB
14	M,Tegar	BSH	BSH	BSH	BSH
15	Nadhif Zafran	BSH	BSH	BSH	BSH

Keterangan indikator :

- I.** Anak mampu mengerti aturan bermain play dough.
- II.** Anak paham dalam membentuk bebas play dough sesuai cerita
- III.** Anak paham dan mentaati aturan main serta mengajak/mengingatkan temannya untuk bermain play dough dengan benar.

Keterangan nilai :

BSB: Berkembang Sangat Baik (76% - 100%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51% -75%)

MB: Mulai Berkembang (26% - 50%)

BB: Belum Berkembang (0% - 25%)

Persentase hasil belajar anak dalam meningkatkan upaya perilaku disiplin dengan bermain play dough pada siklus I dapat dilihat pada tabel persentase hasil belajar anak berikut:

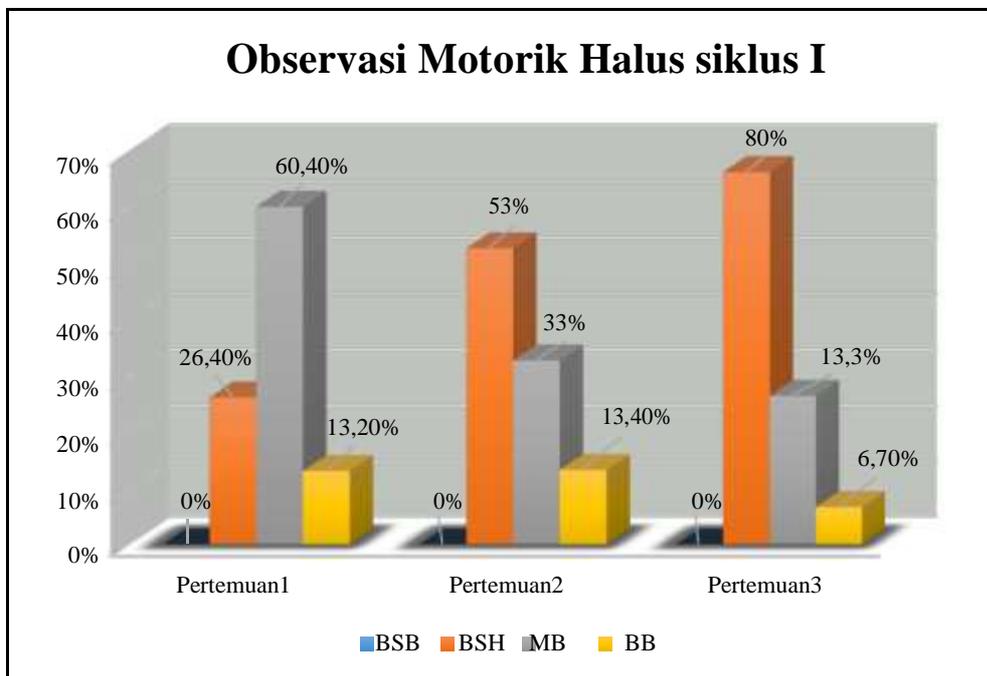
Tabel 4.7
Persentase Hasil Belajar Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase %
BSB	0	0%
BSH	4	26,4%
MB	9	60,4%
BB	2	13,2%
Jumlah	15	100%

Pada siklus I diperoleh hasil bahwa anak yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 26,4%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 9 anak atau 60,4%, dan yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak atau 13,2%. Berdasarkan tabel persentase hasil belajar pada siklus I dapat ditampilkan dalam diagram berikut :

Tabel 4.8
Observasi kemampuan Motorik Halus siklus I

NO	Penilaian	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Jumlah Anak	Prosentase (%)	Jumlah Anak	Prosentase (%)	Jumlah Anak	Prosentase (%)
1.	BSB	0	0%	0	0%	0	0%
2.	BSH	4	26,4%	8	53,6%	12	80%
3.	MB	9	60,4%	5	33%	2	13,3%
4.	BB	2	13,2%	2	13,4%	1	6,7%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%



Grafik 4.2
Observasi Motorik Halus siklus I

Berdasarkan hasil observasi, pada siklus I diperoleh data kemampuan anak dalam meningkatkan motorik halus termasuk kategori yang Berkembang sesuai harapan. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus pada anak. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I yaitu upaya meningkatkan motorik halus anak ada pada kategori berkembang sesuai harapan, oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan dalam pembelajaran, karena secara klasikal belum mencapai indikator yang telah ditentukan yaitu 75%, sehingga masih diperlukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan motorik halus dalam permainan play dough.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I maka diperoleh data bahwa pada siklus I tingkat keaktifan anak dan guru termasuk dalam kategori berkembang sangat baik. Dari pengamatan yang dilakukan pada siklus I anak yang mulai mampu bermain play dough dengan benar sebanyak 9 anak atau 60,4%. Keberhasilan pada siklus I mencapai 60,4%, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dalam kategori berkembang sesuai harapan, oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

c. Refleksi tindakan siklus I

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti dan kolaborator membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah dan kendala pada pelaksanaan siklus I. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan dan permasalahan tersebut untuk perbaikan pada siklus II. Hal ini

dilakukan agar dapat terjadi peningkatan dalam kemampuan motorik halus dalam permainan play dough pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain

- 1) Guru dalam bercerita terlalu cepat, hal ini mengakibatkan anak kurang memahami bahasa yang disampaikan dan ketika pelaksanaan banyak anak yang masih bingung.
- 2) Ada beberapa anak yang masih bingung dan membutuhkan stimulasi dalam bermain play dough.
- 3) Beberapa anak juga masih bingung dan membutuhkan bantuan guru dalam membentuk play dough.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih terdapat banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus II dapat berhasil. Oleh karena itu, direncanakan beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan pada tindakan siklus II.

Langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru bercerita dengan lebih terperinci dan tidak terlalu cepat pada anak, sehingga anak dapat memahami penjelasan yang disampaikan guru.
- b) Guru memberikan contoh play dough dengan hasil mendengarkan cerita pada setiap pertemuan, sehingga anak tidak bingung pada saat pelaksanaan kegiatan dan waktu tidak banyak terbuang
- c) Anak yang belum bisa bermain play dough diberikan motivasi dan bimbingan yang lebih agar dapat berhasil.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan, kemampuan bermain play dough pada anak kelompok B TK PGRI 44 Semarang belum mencapai keberhasilan yang

ditetapkan. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan bermain play dough dilanjutkan pada siklus II dan dilakukan perbaikan agar tercapai keberhasilan sesuai dengan yang telah ditetapkan.

c. SIKLUS II

Siklus II dilaksanakan 3x pertemuan pada bulan September 2021. Pada siklus II peneliti berupaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode bercerita. Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut :

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II, peneliti bekerjasama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolaborator melakukan kegiatan antara lain menentukan waktu penelitian dan merencanakan pelaksanaan pembelajaran bermain play dough.

Berikut ini merupakan hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan siklus II:

- a) Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan tema di kelompok B TK PGRI 44 Semarang.
- b) Guru memperkenalkan metode yang digunakan yaitu bercerita tanpa menggunakan media buku cerita
- c) Guru mengajak anak-anak untuk bermain play dough dengan mendengarkan cerita yang dibacakan guru.

- d) Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama bermain play dough.
- e) Guru mengajak anak-anak untuk mengekspresikan cerita dengan cara menggambar

2) *Pelaksanaan tindakan siklus II*

Tindakan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun peneliti sebelumnya. Urutan pelaksanaan sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran. Siklus II dilaksanakan 3x pertemuan pada tanggal 20, 21, 22, September 2021. Adapun pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut

Tindakan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun peneliti sebelumnya. Urutan pelaksanaan sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran. Siklus II dilaksanakan 3x pertemuan pada bulan September 2021. Adapun *pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut :*

- a) Kegiatan Awal
 - (1) Peneliti memimpin doa bersama.
 - (2) Peneliti mencatat kehadiran anak.
 - (3) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b) Kegiatan Inti
 - (1) Peneliti memulai menyampaikan materi.

- (2) Peneliti menjelaskan tentang aturan bermain play dough selama kegiatan.
- (3) Peneliti mulai bercerita tanpa menggunakan media buku ceritatemata binatang sub tema gajah.
- (4) Peneliti memberikan bermain atau membentuk play dough.

a) Kegiatan Akhir

- (1) Peneliti menanyakan kembali pada anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan.
- (2) Peneliti mengevaluasi sikap anak selama bermain.
- (3) Peneliti menganalisa nilai pada kemampuan anak dalam bermain play dough.
- (4) Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan memberikan kesimpulan belajar dan berdoa bersama.

3) *Pengamatan*

Kinerja guru yang diamati adalah kompetensi guru menyiapkan RPPH, mengkondisikan anak, memberikan apersepsi, memberikan penjelasan materi pembelajaran, guru memberikan pemahaman tentang metode bercerita, guru menyiapkan alat peraga, kemampuan berinteraksi berkomunikasi dengan anak, *mengulas kegiatan, guru memberikan penilaian hasil belajar anak dalam kegiatan meningkatkan motorik halus melalui permainan play dough.*

4) *Skenario Siklus II*

PERTEMUAN KE-1

Hari/Tanggal : Senin, 20 September 2021

Dengan judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Play Dough Pada Kelompok B Di TK PGRI 44 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021 .

1. Guru membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan tema binatang di Kelompok B TK PGRI 44 Semarang
2. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apakah masih ada yang ingin dijelaskan ulang tentang aturan bermain play dough yang sudah ditentukan
3. Guru mulai bercerita pada anak tanpa menggunakan media
4. Setelah selesai bercerita guru menanyakan tentang isi cerita yang telah disampaikan pada anak
5. Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama bermain play dough. Pada pelaksanaan kegiatan bermain play dough anak terlihat bersemangat pada waktu guru mengajak anak untuk menempatkan diri di tempat duduk masing-masing, lalu guru membagikan *peralatan bermain play dough kepada masing-masing anak. Setelah itu guru menanyakan satu persatu pada anak gambar apa yang dibuat oleh anak tersebut. Setelah semua anak bermain playdough, guru menyuruh anak untuk*

menceritakan play dough yang dibentuk atau dibuatnya. Namun masih terdapat anak yang bingung dalam menceritakan hasil gambarnya. Setelah selesai bercerita, anak-anak diajak untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya. Pertemuan pertama siklus II, kegiatan bermain play dough melalui metode bercerita berjalan dengan lancar



Gambar 8
Kegiatan guru bercerita menggunakan media

PERTEMUAN KE-2

Hari/Tanggal : Selasa, 21 September 2021

Dengan judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Play Dough Pada Kelompok B Di TK PGRI 44 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021

1. Guru membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan tema binatang di Kelompok B TK PGRI 44 Semarang
2. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apakah masih ada yang ingin di jelaskan ulang tentang aturan bermain play dough yang sudah di sepakati bersama
3. Guru mulai bercerita pada anak tanpa menggunakan media.
4. Setelah selesai bercerita guru menanyakan tentang isi cerita yang telah disampaikan pada anak
5. Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama bermain play dough



Gambar 9
Anak bermain paly dough membentuk gajah

PERTEMUAN KE-3

Hari/Tanggal : Rabu, 22 September 2021

Dengan judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Play Dough Pada Kelompok B Di TK PGRI 44 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021.

1. Guru membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan tema binatang di Kelompok B TK PGRI 44 Semarang
2. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apakah masih ada yang ingin dijelaskan ulang tentang aturan bermain play dough yang sudah disepakati bersama
3. Guru mulai bercerita pada anak tanpa menggunakan media.
4. Setelah selesai bercerita guru menanyakan tentang isi cerita yang telah disampaikan pada anak
5. Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama bermain play dough melalui metode bercerita.



Gambar 10
Anak menunjukkan hasil karya play dough

Berdasarkan hasil pengamatan kinerja guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Rekapitulasi observasi kinerja guru siklus II

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		BSB	BSH	MB	BB
1.	Kemampuan membuka proses pembelajaran				
2.	Kemampuan guru menyampaikan materi				
3.	Kemampuan guru menggunakan metode bercerita				
4.	Kemampuan guru memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran				
5.	Membimbing anak untuk meningkatkan motorik halus dalam permainan play dough				
6.	Kemampuan guru membangun komunikasi dengan anak (berinteraksi)				
7.	Kemampuan Guru menumbuhkan partisipasi aktif anak				
8.	Kemampuan guru memberikan tugas				
9.	Kemampuan guru memberikan penilaian				
10.	Kemampuan guru melakukan evaluasi				
11.	Kemampuan guru membuat kesimpulan hasil belajar				
12.	Kemampuan guru menutup pelajaran				
	Jumlah				
	Jumlah Keseluruhan				
Persentase ($43 : 48 \times 100 = 89,6$) (Berkembang Sangat Baik)					
Keterangan		Interval			
BSB = Berkembang sangat baik		(skor 4) 76-100			
BSH = Berkembang sesuai harapan		(skor 3) 51-75			
MB = Mulai Berkembang		(skor 2) 26-50			
BB = Belum berkembang		(skor 1) 0-25			

a. Aktivitas Anak

Aktivitas anak yang diamati oleh peneliti adalah rasa antusias anak, perhatian anak pada media pembelajaran, keaktifan anak, motivasi, dan kemampuan berinteraksi. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti bersama teman sejawat, bahwa keaktifan anak ketika proses pembelajaran berlangsung pada siklus II sudah sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada keaktifan anak mendengarkan penjelasan materi dan perhatian anak ketika guru mengajak anak mempraktikkan bermain play dough sudah baik, ketertarikan anak pada media pembelajaran, keaktifan anak mengikuti kegiatan, bermain play dough dan kemampuan anak melaksanakan aturan sudah cukup baik. Dan hasil belajar yang diraih pada siklus II sesuai dengan harapan peneliti. Hasil pengamatan aktivitas anak pada siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Rekapitulasi Hasil Observasi Motorik Halus siklus II

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		BSB	BSH	MB	BB
1.	Antusias anak dalam kegiatan belajar				
2.	Perhatian anak pada penjelasan guru				
3.	Antusias anak dalam mengikuti kegiatan bermain play dough.				
4.	Perhatian anak pada mendengarkan penjelasan guru				

5.	Ketertarikan anak pada materi pembelajaran				
6.	Ketertarikan anak dengan media pembelajaran				
7.	Keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan bermain play dough.				
8.	Partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran				
9.	Kemampuan anak dalam bermain play dough.				
10.	Keaktifan anak dalam mengikuti intruksi dari guru				
Jumlah					
Jumlah Keseluruhan					
Persentase ($43 : 48 \times 100 = 89,6$) (Berkembang Sangat Baik)					

Keterangan	Interval
BSB = Berkembang sangat baik	(skor 4) 76-100
BSH = Berkembang sesuai harapan	(skor 3) 51-75
MB = Mulai Berkembang	(skor 2) 26-50
BB = Belum berkembang	(skor 1) 0-25

b. Hasil Belajar

Hasil penilaian guru dan kolaborator berdasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap pembelajaran upaya meningkatkan motorik halus melalui permainan *playdough* pada anak kelompok B TK PGRI 44 Semarang pada Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11
Hasil Observasi Motorik Halus Siklus II

No	Nama Anak	Indikator			Kriteria
		I	II	III	
1	Abinaya Alexi	BB	BB	BB	BB
2	Abiyassa Sandra	MB	MB	MB	MB
3	Achmad	MB	MB	MB	BSH
4	Adnan Khiar	MB	MB	MB	MB
5	Adrian Jati	MB	MB	MB	MB
6	Afizza Attaleta	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Dellavia	MB	MB	BSH	BSH
8	Felicia	MB	MB	MB	MB
9	Firasya jinan	MB	MB	MB	MB
10	Hafis Attala	MB	MB	MB	BSH
11	Hafisyah putri	MB	MB	MB	MB
12	Kevin Ar-rofifu	BSH	BSH	BSH	BSH
13	M,Rizky Al faith	BB	BB	BB	BB
14	M,Tegar	BSH	BSH	BSH	BSH
15	Nadhif Zafran	BSH	BSH	BSH	BSH

Keterangan indikator :

- I. Anak mampu mengerti aturan main dalam permainan play dough.
- II. Anak paham dalam bermain play dough bebas sesuai cerita
- III. Anak paham dan mentaati aturan main serta mengajak/mengingatkan temannya untuk menyebutkan cara bermain play dough dengan benar.

BB: Belum Berkembang (0% - 25%)

MB: Mulai Berkembang (26% - 50%)

Persentase hasil belajar anak dalam meningkatkan motorik halus melalui permainan play dough pada siklus II dapat dilihat pada tabel persentase hasil belajar anak berikut:

Tabel 4.12
Persentase Hasil Motorik Halus Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase %
BSB	0	0
BSH	12	80%
MB	2	13,3%
BB	1	6,7%
Jumlah	15	100%

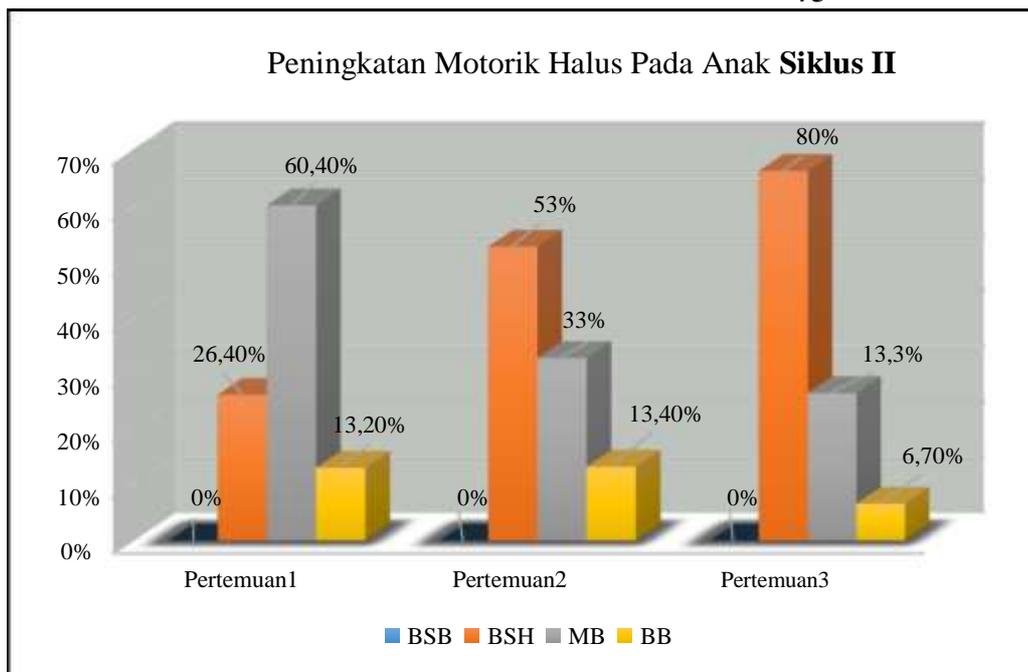
Pada siklus II diperoleh hasil bahwa anak yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0%, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 12 anak atau 80%, mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau 13,3%, dan yang belum berkembang 1 anak atau 6,7%.

Berdasarkan tabel persentase hasil belajar pada siklus II dapat ditampilkan dalam tabel berikut :

Tabel 4.13
Observasi Motorik Halus Siklus II

NO	Penilai an	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Juml ah Anak	Prosent ase (%)	Juml ah Anak	Prosentase (%)	Jumr an Anak	Prosent ase (%)
1.	BSB	0	0%	0	0%	0	0%
2.	BSH	4	26,4%	8	53,6%	12	80%
3.	MB	9	60,4%	5	33%	2	13,3%
4.	BB	2	13,2%	2	13,4%	1	6,7%
jumlah		15	100%	15			100%

73



Grafik 4.3
Peningkatan Motorik Halus Pada Anak siklus II

Berdasarkan hasil observasi, maka diperoleh data bahwa pada siklus II kemampuan anak dalam meningkatkan motorik halus melalui permainan play dough dalam kategori sangat baik. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B TK PGRI 44 Semarang. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II bahwa kemampuan anak dalam meningkatkan motorik halus pada kategori sangat baik, oleh karena itu tidak perlu dilakukan perbaikan dalam pembelajaran, karena secara klasikal sudah mencapai indikator yang telah ditentukan yaitu 80%. Sehingga tidak diperlukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bermain play dough.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II maka diperoleh data bahwa pada siklus II tingkat keaktifan anak dan guru termasuk dalam kategori sangat baik. pengamatan yang dilakukan pada siklus II anak yang mampu meningkatkan motorik halus sebanyak 12 anak atau 80%. Keberhasilan pada siklus II mencapai 80%, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak bermain play dough dalam kategorisangat baik, oleh karena itu tidak perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

c. Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan meningkatkan motorik halus melalui permainan pada anak kelompok B TK PGRI 44 Semarang, kemampuan meningkatkan motorik halus telah mengalami peningkatan sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan meningkatkan motorik halus melalui permainan play dough anak lebih antusias dan senang. Dengan perbaikan yang telah dilakukan terdapat hambatan yang terjadi pada siklus

I, pada tindakan siklus II kemampuan motorik halus telah mengalami peningkatan.

Pada tindakan siklus II hasil yang diperoleh yaitu pada indikator menceritakan hasil bermain play dough 1-15 anak yang memenuhi kriteria dapat sebanyak 80%, sebanyak 80% anak dengan kriteria mampu menceritakan play dough yang dibuatnya. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan play dough pada anak kelompok B TK PGRI 44 Semarang telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan menggambar melalui metode bercerita tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya lagi.

3. Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK PGRI 44 Semarang dalam meningkatkan motorik halus melalui permainan play dough dapat dinyatakan berhasil dengan pencapaian 80% atau terdapat 12 anak. Peneliti memilih kegiatan bercerita karena dengan bercerita anak dapat mengembangkan imajinasinya, berekspresi, mengasah kemampuan berbahasa yang baik dan benar, menciptakan hal baru yang menyenangkan.

Peningkatan kemampuan bermain play dough dari pra siklus sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pada pra siklus yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 26,4%, Mulai

Berkembang (MB) sebanyak 9 anak atau 60,4%, dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak atau 13,2%. Peningkatan kemampuan motorik halus dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 26,4%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 9 anak atau 60,4% dan yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak atau 13,2%. Pada siklus II yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 12 anak atau 80%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau 13,3%, dan yang Belum Berkembang sebanyak 1 anak atau 6,7%. Berdasarkan hasil belajar secara individual pada pra siklus, siklus I dan siklus II penelitian tindakan kelas yang telah dikemukakan dalam hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, meningkatkan motorik halus melalui permainan play dough dapat meningkatkan kemampuan anak pada TK PGRI 44 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021.

B. Pembahasan Antar Siklus

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis dari tiga tindakan yang diobservasi peneliti kemampuan meningkatkan motorik halus anak pada TK PGRI 44 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021 menunjukkan peningkatan.

1). Pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus

anak berada pada kategori baik, artinya dalam kegiatan belajar dengan taat terhadap aturan main di sekolah anak dapat mengertibagaimana meningkatkan kemampuan bermain play dough, menyimak dengan baik dalam mendengarkan arahan dari guru, mengikuti semua aturan- aturan yang telah disepakati bersama. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dan siklus II (tabel terlampir). Pada siklus I jumlah rata-rata kategori berkembang sesuai harapan, siklus II jumlah rata-rata kategori berkembang sangat baik.

- 2). Pada siklus I Motorik halus anak melalui permainan play dough kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 orang anak, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak Mulai Berkembang (MB) sebanyak 9 orang anak, dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak. Peningkatan pada siklus I belum maksimal dikarenakan masih ada beberapa anak yang belum bisa bermain play dough.
- 3) Pada siklus II motorik halus anak melalui permainan play dough berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan hasil sebanyak 0 orang anak dan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 10 orang anak. Dalam aspek tanggung jawab, dan mengikuti aturan sudah menunjukkan peningkatan yang berarti pada siklus II ini di mana anak yang berkategori Mulai Berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak dengan persentase 6,7%,

ini berarti sesuai dengan indikator keberhasilan yang peneliti targetkan yaitu 75%

1. Perkembangan motorik halus Abinaya Alexi dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Abinaya dalam proses penerapan *playdough* belum berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
2. Perkembangan motorik halus Abiyassa Sandra dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Abiyassa dalam proses penerapan *playdough* mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus
3. Perkembangan motorik halus Achmad dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Achmad dalam proses penerapan *playdough* mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
4. Perkembangan motorik halus Adnan Khiar dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang

- bernama Adnan Khiar dalam proses penerapan *playdough* mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
5. Perkembangan motorik halus Adrian jati dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Adrian jati dalam proses penerapan *playdough* mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
 6. Perkembangan motorik halus Afizza Attaleta dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Affizza Attaleta dalam proses penerapan *playdough* berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
 7. Perkembangan motorik halus Dellavia dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Dellavia dalam proses penerapan *playdough* mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
 8. Perkembangan motorik halus Felicia dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui

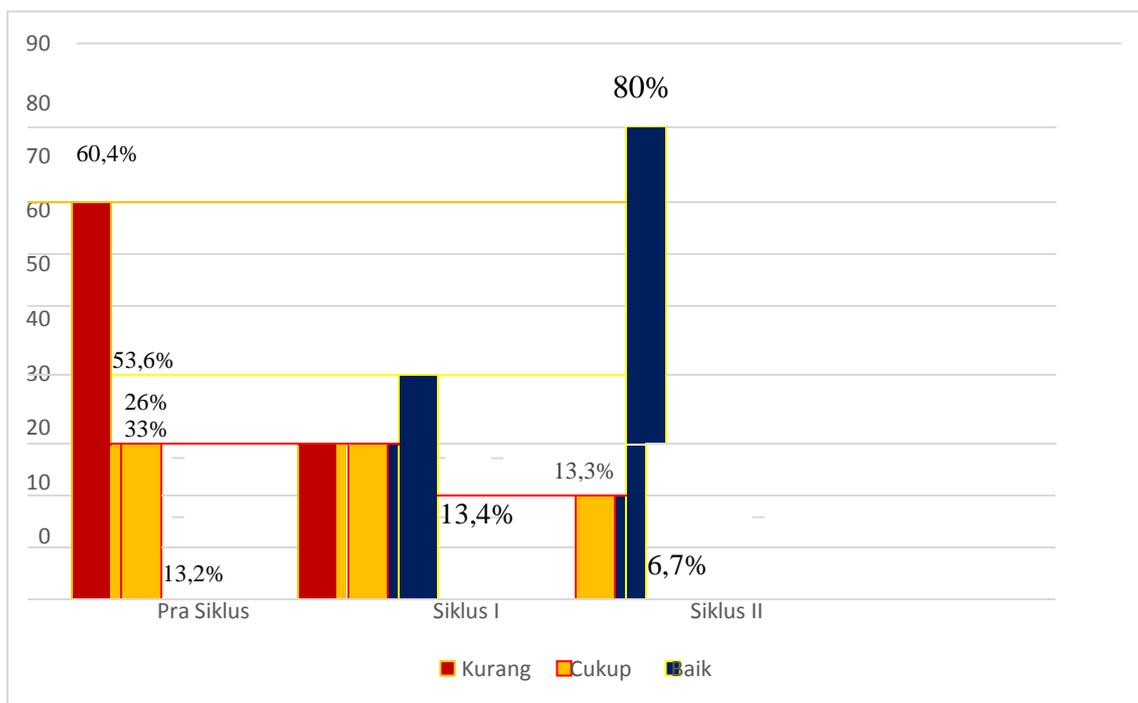
Playdough di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Felicia dalam proses penerapan *playdough* mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.

9. Perkembangan motorik halus Firasya jinan dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Firasya jinan dalam proses penerapan *playdough* mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
10. Perkembangan motorik halus Hafis Attala dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Hafis Attala dalam proses penerapan *playdough* mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
11. Perkembangan motorik halus Hafisya putri dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Hafisya putri dalam proses penerapan *playdough* mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.

- 12 Perkembangan motorik halus Kevin Ar-rofifu dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Kevin Ar-rofifu dalam proses penerapan *playdough* berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
- 13 Perkembangan motorik halus M Rizky Al fatih dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama M rizky Al fatih dalam proses penerapan *playdough* belum berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus
- 14 Perkembangan motorik halus M Tegar dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama M Tegar dalam proses penerapan *playdough* berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
- 15 Perkembangan motorik halus Nadhif Zafran dari data penilaian dalam Penerapan *Playdough* Mengembangkan Motorik Halus Melalui *Playdough* di TK PGRI 44 Semarang, kemampuan peserta didik yang bernama Nadhif Zafran dalam proses penerapan *playdough* berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.

Tabel 4.14
Perbandingan Hasil Kerja Sama antar siklus

NO	Penilai An	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Jumlah Anak	Prosentase (%)	Jumlah Anak	Prosentase (%)	Jumlah Anak	Prosentase (%)
1.	BSB	0	0%	0	0%	0	0%
2.	BSH	4	26,4%	8	53,6%	12	80%
3.	MB	9	60,4%	5	33%	2	13,3%
4.	BB	2	13,2%	2	13,4%	1	6,7%
Jumlah Ah		15	100%	15	100%	15	100%



Grafik 4.4 Rekapitulasi Hasil Kerja Sama Antar Siklus

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan melalui permainan play dough dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini melalui permainan play dough pada kelompok B TK PGRI 44 Semarang tahun pelajaran 2020/2021.

Hasil pengamatan aktivitas anak pada tiap siklus sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada antusias anak dalam kegiatan bermain sambil belajar, perhatian anak pada guru, sikap anak dalam menerima arah dari guru, perhatian anak mendengarkan penjelasan materi dari guru, ketertarikan anak pada media pembelajaran, keaktifan anak bertanya dan menjawab pertanyaan, partisipasi anak dalam kegiatan bermain play dough sebagai upaya meningkatkan kemampuan bermain play dough sudah baik.

Peningkatan kemampuan dari pra siklus sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pada pra siklus yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 26,4%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 9 anak atau 60,4%, dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak atau 13,2%.

Peningkatan kemampuan motorik halus dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 26,4%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 9 anak atau 60,4% dan yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak atau 13,2%. Pada siklus II yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau

0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 anak atau 53,6%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak atau 33%, dan yang Belum Berkembang sebanyak 2 anak atau 13,4%. Secara umum dapat disimpulkan bahwa permainan play dough dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini melalui permainan play dough pada kelompok B TK PGRI 44 Semarang tahun pelajaran 2020/2021

Dari hasil tersebut maka indikator keberhasilan pada penelitian ini dikatakan berhasil pada siklus II. Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada penelitian ini adalah 80% anak mampu meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan play dough dengan baik.

B. Saran

1. *Berdasarkan dengan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat mengajukan saran kepada beberapa pihak, agar kegiatan bermain play dough dapat berhasil dengan baik, sebaiknya dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: Sekolah*

- a. Sekolah diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasarana yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas anak didik.
- b. Sekolah diharapkan mengikutsertakan guru untuk mengikuti diklat, pelatihan atau studi banding ke sekolah lain.
- c. Sekolah hendaknya dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas guna untuk mengembangkan kemampuan bermain play dough anak, maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

2. *Sekolah*

- a. Sekolah diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasarana yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas anak didik.
- b. Sekolah diharapkan mengikut sertakan guru untuk mengikuti diklat, pelatihan atau studi banding ke sekolah lain.

- c. Sekolah hendaknya dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas guna untuk mengembangkan kemampuan bermain play dough anak, anak, maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

3. *Guru*

- a. Guru dapat memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, sehingga dapat memotivasi dan menarik minat belajar anak.
- b. Guru dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang ada dan dapat membuat media pembelajaran yang sederhana sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan baik dan efisien.
- c. Guru harus mampu mengkondisikan anak dengan baik agar pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Guru diharapkan dapat meningkatkan perilaku disiplin anak didik sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

4. *Orang Tua*

Orang tua diharapkan lebih memperhatikan hasil belajar anak di sekolah dan memotivasi anak untuk lebih giat lagi belajar di rumah. Orang tua diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru ataupun sekolah yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas anak didik

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Sinar Grafika Offset

Mahendra dalam Sumantri, 2005:143 Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta : Depdiknas

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Sumantri.2005. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta : Depdiknas

Sutriningsih, 2018,Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Melukis Melalui Media

Benang Pada Kelompok A Bhakti Pertiwi Ngadirejo Batang Tahun Ajaran 2017/2018, Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang.

Qonita Haibah,2017 Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kreativitas

Membentuk Geometri Anak Pada Kelompok B di RA AS-SYUHADA Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017, Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang.

Fitria Murdiana,2017/2018 Proses Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak SBM Global Insani Bandar Lampung,Tahun Ajaran 2017/2018 Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

NISWA ULYA RAHMAWATI,2018 Pengembangan Fisik Motorik Halus Melalui Permainan Playdough Di Kelompok A RA Masyitoh Ka;iBening SalaTiga Tahun

Ajaran 2017/2018, Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) SalaTiga.

ADHYKHA YUNINGSIH, 2018 Penggunaan Playdaugh Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A Di RAUDHATUL ATHFAL ISMARIA

AL_QURANNIYAH RAJABASA BANDAR LAMPUNG tahun ajaran 2017/2018, Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KECAMATAN TEMBALANG
TK PGRI 44**

*Alamat : Jalan Kedung Mundu No.115 Kelurahan Tandang Kecamatan Tembalang
Kabupaten Semarang Kode Pos : 50274 Email : Sekolahpgri44@gmail.com*

SURAT KETERANGAN

No 79 /TK PGRI /IX/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK PGRI 44 Semarang menerangkan bahwa:

Nama : SALAMI S,Pd
NIP : 196406142007012011
Jabatan : Kepala TK PGRI 44
Unit Kerja : TK PGRI 44

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Mariati
NPM : 19156138
Jurusan : PG- PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan penelitian tesis dengan judul : “ UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PLAY DOUGH PADA KELOMPOK B DI TK PGRI 44 SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021”

Telah benar-benar melaksanakan penelitian mulai 20 September 2021, 21 September 2021, 22 September 2021

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Semarang, 20 September 2021
Kepala TK PGRI 44

Salami S,Pd

NIP 1964051420070120 93

BIODATA PENULIS

Nama : Mariati
Tempat Tanggal Lahir : Semarang 8 januari 1976
Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat Rumah : jl. Kencur IV no 243 perum korpri sambiroto Semarang
Kelurahan Sambiroto Kecamatan Tembalang

Nomor Telepon : 0895811155252

Status : Janda

Pekerjaan : Guru TK

Instansi : PGRI 44

Alamat Instansi : Kedungmundu no 115 kelurahan Tandang Kecamatan Tembalang

Hobi : Memasak

Semboyan Hidup : Jadilah Seperti Lilin....yang bisa menerangi semua tempat dan orang

1. Profil TK

Nama TK : PGRI 44

No Ijin Operasional :

Tanggal Ijin Operasional

No Statistik : 002032003

NPSN : 20345945

Alamat TK : Jl. Kedungmundu no 115

Telepon :

Kelurahan : Tandang

Kecamatan : tembalang

Kota/Kabupaten : Semarang

Propinsi : Jawa Tengah

Status : Swasta

Berdiri tahun : 12-12-1979

Penyelenggara : YPLP PGRI

Masuk : Pagi - Siang

APE In Door : Ada

Ruang Kantor : Ada

Ruang Kantor : Ada

Ruang Perpus :Ada

APE Out Door : Ada