



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KARTINI
KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN DEMAK**

SKRIPSI

**OLEH:
LAELATUL AFIYAH
NPM 21156051**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2024**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KARTINI
KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN DEMAK**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI SEMARANG untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH:

LAELATUL AFIYAH

NPM 21156051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2024**

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KARTINI
KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN DEMAK**

Disusun dan diajukan oleh

LAELATUL AFIYAH

NPM 21156051

**Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan
di hadapan Dewan Penguji**

Pembimbing I,



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

Semarang, Januari 2024

Pembimbing II,



Dwi Prasetiyawati D.H., S.Pd., M.Pd.
NPP. 108401280

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KARTINI
KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN DEMAK**

Yang disusun dan diajukan oleh

LAELATUL AFIYAH

NPM 21156051

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Maret 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,



Dr. Arri Handayani, S.Psi., M.Si.
NPP. 997401149

Dewan Penguji,



Sekretaris,



Dr. Ir. Anita Chandra D.S., M.Pd.
NPP. 097101236

Penguji I

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



Penguji II

Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.
NPP. 108401280



Penguji III

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



MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

1. Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa (Ridwan Kamil)
2. Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki (Bambang Pamungkas)

Persembahan

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua Pihak Keluargaku
2. Suamiku tersayang Rifqi Naufal Nashich
3. Bunda-bunda TK KARTINI
4. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI
Semarang.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Laelatul Afiyah

NPM : 21156051

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 saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Laelatul Afiyah

NPM, 21156051

ABSTRAK

LAELATUL AFIYAH 21156051 “ Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin dengan tema tanaman untuk usia anak 4-5 tahun di TK KARTINI Ngemplak Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2023 / 2024. Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu pendidikan Universitas PGRI Semarang. Dosen Pembimbing I Dr. Muniroh Munawar, S.Pi.,M.Pd, Dosen Pembimbing II Dwi Prasetyawati D.H,S.Pd.,M.Pd.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kemampuan motorik halus dalam menggerakkan kekuatan otot-otot tangan pada anak-anak TK Kartini Ngemplak Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak masih sangat rendah. Dengan masalah tersebut perlu adanya kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak yaitu melalui metode bermain plastisin.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan pengumpulan data berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini sebanyak 15 anak Kelompok A di TK Kartini Ngemplak Mranggen Demak Tahun Ajaran 2023/2024. Dari hasil akhir dengan menggunakan teknik dua siklus diperoleh hasil peningkatan kemampuan motorik halus anak pada siklus I mencapai presentase 56% yaitu 8 anak yang berkembang sangat baik dan siklus II meningkat mencapai presentase 84% yaitu 13 anak mencapai berkembang sangat baik. Perkembangan motorik halus anak mencapai peningkatan yang sangat signifikan . Indikator pencapaian kerja tercapai dengan optimal. Hasil penelitian yang berbunyi Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin dengan tema tanaman untuk usia anak 4-5 tahun di kelompok A TK KARTINI Ngemplak Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat melalui kegiatan bermain dengan plastisin.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya Anak TK lebih optimal dalam menggunakan metode bermain plastisin pada kegiatan belajar dan bermain, untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

Kata Kunci : Motorik Halus, Bermain Plastisin

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan kasih sayangNya, sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Plastisin Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Kartini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2023 ini disusun untuk memenuhi syarat sebagai pengajar yang memperoleh gelar sarjana pendidikan anak usia dini. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah ikut serta membantu dalam kelancaran proses penyusunan skripsi khususnya Ibu dosen pembimbing. Oleh karena itu dalam kesempatan ini saya selaku penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Ibu Dr. Sri Suciati, M.Hum. yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Dr. Arri Handayani, S.Psi., M.Si. yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian
3. Ketua program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Ir. Anita Chandra Dewi S, M.Pd. yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
4. Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. Selaku pembimbing 1 yang telah mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran ketekunan dan kecermatan.

5. Ibu Dwi Prasetyawati D H, M.Pd. selaku pembimbing 2 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 suami dan anak-anak yang telah memberikan dukungan baik secara moral dan material.
8. Teman-teman rekan kerja di TK Kartini Mranggen Demak atas doa , support dan bantuannya.
9. Anak didik TK Kartini yang telah bekerja sama mensukseskan penelitian tindakan kelas ini.
10. Semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan skripsi penelitian tindakan kelas ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini memberi manfaat bagi pendidik khususnya Pendidikan Anak Usia Dini.

Semarang, Januari 2024

Penulis,

Laelatul Afyah

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	24
D. Hipotesis Tindakan.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Setting Penelitian.....	26
B. Subjek Penelitian.....	26
C. Sumber Data.....	26
D. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	27

E. Validasi Data	29
F. Analisis Data	29
G. Indikator Kinerja	31
H. Prosedur Penelitian.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Kondisi Awal	35
B. Deskripsi Siklus I	39
C. Deskripsi Siklus II.....	50
D. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP.....	66
A. Simpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Penelitian	28
Tabel 3.2 Klasifikasi Kriteria pencapaian	31
Table 3.3 Tabel Siklus Penelitian	33
Tabel 4.1 Hasil Observasi Pada Prasiklus	37
Tabel 4.2 Hasil Pertemuan Pertama Siklus I	41
Tabel 4.3 Hasil Pertemuan Kedua Siklus 1	44
Tabel 4.4 Hasil Pertemuan Ketiga Siklus 1	47
Tabel 4.5 Rekapitulasi Pertemuan Siklus 1	48
Tabel 4.6 Hasil Pertemuan Pertama Siklus II	53
Tabel 4.7 Hasil Pertemuan Kedua Siklus II	55
Tabel 4.8 Hasil Pertemuan Ketiga Siklus II	57
Tabel 4.9 Rekapitulasi Pertemuan Siklus II	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	24
Gambar 4.1 Persiapan Alat Untuk Bermain Plastisin	39
Gambar 4.2 Kegiatan Bermain Plastisin dengan tema tanaman membuat bentuk buah Pertemuan Pertama Siklus 1	41
Gambar 4.3 Kegiatan bermain plastisin dengan tema tanaman membuat bentuk buah pertemuan kedua siklus 1	43
Gambar 4.4 Kegiatan bermain plastisin dengan tema tanaman membuat bentuk buah pertemuan ketiga siklus 1	46
Gambar 4.5 Persiapan alat dan bahan untuk untuk bermain membuat plastisin dengan tema tanaman membentuk sayuran dengan alat cetak	51
Gambar 4.6 Kegiatan membuat dan bermain plastisin membentuk sayuran dengan alat cetak	52
Gambar 4.7 Kegiatan membuat dan bermain plastisin membentuk sayuran dengan alat cetak.....	55
Gambar 4.8 Kegiatan membuat dan bermain plastisin membentuk sayuran dengan alat cetak.....	57

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Pra Siklus	38
Grafik 4.2 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Siklus 1	49
Grafik 4.3 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Siklus 1	60
Grafik 4.4 Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang terjadi di TK Kartini Mranggen terkait dengan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun anak belum mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan mata dan tangannya untuk melakukan gerakan yang rumit dan gerakan yang menggunakan otot halusya, seperti anak belum mampu memegang alat tulis dengan benar, anak belum mampu menggunting dan melipat. Ketika kemampuan motorik halus anak didik mengalami hambatan maka akan menghambat kemampuan dalam berbagai aktifitas yang menggunakan koordinasi gerakan tangan atau jari jemari, otot-otot kecilnya dan mata. Hal ini akan mengakibatkan motorik halus anak tidak terasah.

Motorik halus adalah gerakan otot-otot kecil yang mengkoordinasikan tangan, jari jemari ataupun panca indra yang semuanya dilakukan oleh oleh saraf-saraf yang saling berkoordinasi dari tubuh. Kemudian pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan (Saldiana, E. 2022:24).

Menurut Sujiono dalam Nurjanah, L., & Sitio, C. E (2020:47) berpendapat motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan di lakukan oleh otot-otot kecil, seperti kerampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan

yang tepat. Sehingga gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan dengan cermat. Dalam melakukan gerakan motorik halus, anak juga memerlukan dukungan ketrampilan fisik lain serta kematangan mental.

Dunia anak adalah dunia bermain anak biasanya cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya melalui bermain hal ini dapat kita amati dalam kehidupan sehari-hari bahwa waktu yang digunakan untuk bermain oleh anak lebih banyak dibandingkan dengan belajarnya maka dari itu dengan memahami hal diatas maka kita perlu menstimulus atau memberikan pembelajaran bagi anak melalui bermain karena belajar pada anak usia dini adalah bermain dan bermain pada anak usia dini adalah belajar (Pratiwi, W. 2017:108).

Bermain merupakan kegiatan atau stimulasi yang sangat tepat untuk anak. Bermain dapat meningkatkan daya pikir anak untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya serta dapat meningkatkan kemampuan fisik , pengalaman dan pengetahuan serta keseimbangan mental anak. Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak untuk mengatasi berbagai macam perasaan yang tidak menyenangkan dalam dirinya dengan bermain anak akan mendapatkan kegembiraan dan kepuasan (Saputro, Heri, & Intan Fazrin .2017:16).

Salah satu alat yang dapat dijadikan media bermain bagi anak adalah plastisin. Plastisin/*clay* (tanah liat) merupakan salah satu bahan yang dipergunakan untuk membentuk model tiga dimensi. Plastisin merupakan

bahan yang mengasyikkan bagi anak TK dengan menekan dan membentuk sehingga anak mengamati terjadinya perubahan bentuk. Dengan menekankan jari-jari tangannya pada plastisin, anak akan mendapatkan gambar sesuai arahan yang dibentuk anak. Keterampilan anak dengan bermain plastisin semakin lama semakin meningkat, anak dapat membuat bentuk ular, telur, keranjang, piring, binatang, orang, dan masih banyak bentuk bendalain yang dapat dieksplorasi anak sesuai imajinasi dan keterampilan jari-jari tangannya (Fuadi, N. 2021:331).

Kegiatan bermain plastisin dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk secara tidak sengaja, sampai dengan membentuk untuk maksud tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah bermain plastisin karena itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain. Apalagi ketika bentuk tersebut ditanggapi oleh orang tua dengan pertanyaan tentang makna dan arti bentuk yang dihasilkan. Di dalam kegiatan bermain plastisin yang dilakukan anak-anak sering dijumpai suasana yang menyenangkan dan penuh kegembiraan. Kegembiraan anak-anak dapat ditandai dengan beberapa ciri yang ditimbulkan oleh keaktifan dan kebebasan untuk bergerak, bereksperimen, berlomba, berkomunikasi dan sebagainya. Dapat kita lihat betapa senangnya anak-anak bermain plastisin, mereka bergerak-gerak secara disadari atau tidak (Mushonifah, L. 2013:94).

Upaya pengembangan motorik halus pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya adalah dengan metode bermain menggunakan media palstisin. Plastisin adalah bahan kenyal yang bisa

dibentuk, ada yang berbau wangi dan ada yang polos (plain), ada yang menyebut malam ada juga yang mengistilahkan sebagai dough karena bentuknya seperti tepung adonan yang siap dibentuk menjadi kue apa saja (Rika Raihanun 2016: 6)

Bermain plastisin anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, anak membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Anak melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu (Diajeng Nilam Resasmita 2017:8).

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin pada anak usia 4-5 tahun TK Kartini.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Anak belum mampu memegang alat tulis dengan benar.
2. Anak mengalami hambatan aktifitas yang berkoordinasi dengan mata, gerakan tangan, jari jemari dan otot-otot kecilnya.
3. Anak masih perlu bimbingan dalam kemampuan motorik halusya.
4. Kurangnya media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus.
5. Stimulasi motorik halus anak yang masih belum maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin pada tema tanaman.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin pada anak TK Kartini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum:

Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

2. Tujuan Khusus:

Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin pada anak TK Kartini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis:

a. Melengkapi konsep pengetahuan tentang peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin.

b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis:

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Peserta didik mampu meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin.
- 2) Menumbuhkan peserta didik untuk mengemukakan ide baru.

b. Manfaat bagi guru

Guru dapat mengambil manfaat dari hasil penelitian ini sebagai masukan dalam memilih dan menentukan media plastisin terhadap kreativitas anak yang akan datang.

c. Manfaat bagi sekolah

- a) Mendorong pihak sekolah untuk memberi semangat dan inovasi kepada para guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik melalui bermain plastisin.
- b) Sebagai bahan masukan untuk mencari dan menemukan model pembelajaran yang lebih baik agar menjadi lebih efektif dan efisien.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Kemampuan Motorik Halus

a) Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini difokuskan pada pengordinasian otot-otot halus anak. Pada hal ini berkaitan dengan gerakan tangan, dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak: Pada usia 4-5 tahun koordinasi gerakan tangan yang menggunakan motorik halus anak berkembang dengan pesat, seperti 1) anak bisa membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 2) Menjiplak bentuk 3) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 4) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media 6) Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras).

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan seseorang yang dibawa sejak lahir, dan harus distimulus dengan memberikan pembiasaan pada kegiatan rutin setiap hari agar motorik halus anak berkembang mengikuti rentang usianya dan dapat memberikan bekal

bagi kehidupannya dimasa depan kelak dalam menyelesaikan semua tugas yang diberikan dan aktivitas sehari-hari, baik yang sederhana maupun kompleks yang berkaitan dengan gerak. Kegiatan ini sangat membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan, karena dalam kegiatan ini memfokuskan pada gerak kecil. Dalam pencapaiannya, kemampuan motorik halus pada usia prasekolah merupakan tujuan dari pengembangan fisik anak. Proses kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak sejalan dengan kematangan syaraf dan otot (Wahyudi, I. N., & Nurjaman, I. 2018:16).

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan otot-otot pada bagian tubuh tertentu seperti jari tangan. Kemampuan motorik halus sangatlah diperlukan dalam kehidupan sehari-hari agar anak mampu melakukan aktivitas disekolah maupun diluar sekolah, seperti mengerjakan tugas tugas sekolah, menggunting, mengikat sepatu, mengancingkan baju dan lain sebagainya. Pada intinya tujuan dari perkembangan kemampuan motorik halus adalah anak mampu mengembangkan gerak kedua tangan terutama pada jari jemarinya (Nurmala, W., dkk 2020:204).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus Pada usia 4-5 tahun adalah kemampuan anak bisa membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri dan kanan, menjiplak bentuk, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumptut ataupun memilin), mengkoordinasikan tangan dan mata

untuk melakukan gerakan rumit, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan berbagai media, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Sedangkan tujuan dari perkembangan kemampuan motorik halus adalah anak mampu mengembangkan gerak kedua tangan terutama pada jari jemarinya.

b) Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus anak

Faktor yang melatar belakangi keterlambatan perkembangan motorik halus anak menurut (Pura,D.N., & Asnawati, A. 2019:134).

- 1) Kurangnya kesempatan untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sejak dini dan pola asuh orang tua yang cenderung overprotektif dan kurang dalam memberikan fasilitas dan rangsangan belajar.
- 2) Tidak memberikan kebebasan pada anak untuk mengerjakan aktifitas sendiri, sehingga anak terbiasa selalu ingin di bantu oleh orang lain dalam memenuhi kebutuhannya. Menurut peneliti perkembangan motorik halus anak usia dini ini kemampuan yang berhubungan dengan fisik yang melibatkan otot-otot kecil, koordinasi mata dan tangan.
- 3) Motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang berulang-ulang secara rutin ini dapat diterapkan pada permainan puzzle, menyusun balok, menggambar, melipat kertas dan salah satunya menempel kolase serutan pensil. Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda baik

dalam hal kekuatan maupun ketepatan. Perbedaan ini dipengaruhi oleh bawaan anak dan stimulasi yang didapatkannya. Salah satunya lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan atau menurunkan taraf kecerdasan pada anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

- 4) Anak-anak pada usia prasekolah mengkonsolidasikan dan mengalami kemajuan dalam keterampilan fisik yang telah dikembangkan tahun-tahun awal tantangan koordinasi sebelum ini di hindarinya, seperti melompat dengan satu kaki, melompat dengan ke dua kaki di angkat bersamaan dan menjaga keseimbangan dan dilakukan atau berusaha melakukan banyak aktifitas.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan gerak motorik terutama motorik halus, antara lain: perkembangan sistem saraf, kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak, keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak, lingkungan yang mendukung, aspek psikologis anak, umur, jenis kelamin, genetik, kelainan kromosom (Al- Maqassary dalam Nurjani, Y. Y. 2019:87).

Menurut Hurlock Dalam Dessi, L (2022:19) ada bermacam-macam faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia dini diantaranya : a) Perkembangan sistem saraf. Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik, karena sistem saraf

merupakan sistem pengontrol gerak motorik pada tubuh manusia. b) Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak. Karena perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kemampuan fisik seseorang akan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Anak yang normal perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kekurangan fisik. c) Keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak. Ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka akan termotivasi untuk bergerak kepada motorik yang lebih luas lagi. Hal tersebut dikarenakan semakin dilatih kemampuan motorik anak akan semakin meningkat. d) Lingkungan yang mendukung. Perkembangan motorik anak akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otak. e) Aspek psikologis anak. Untuk menghasilkan kemampuan motorik yang baik pada anak diperlukan kondisi psikologis yang baik pula, agar mereka dapat mengembangkan gerakan motoriknya. f) Umur. Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja. g) Jenis kelamin. Setelah melewati pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat dibanding anak perempuan. h) Genetik. Genetik adalah bawaan anak, yaitu potensial anak yang akan menjadi ciri khasnya, antara lain bentuk tubuh (cacat fisik) dan kecerdasan. Kelainan genetik akan mempengaruhi

proses tumbuh kembang anak. i) Kelainan kromosom. Pada umumnya kelainan kromosom akan disertai dengan kegagalan pertumbuhan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Faktor yang melatar belakangi keterlambatan perkembangan motorik halus anak adalah kurangnya kesempatan untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sejak dini, pola asuh orang tua yang cenderung overprotektif, kurang dalam memberikan fasilitas rangsangan belajar dan lingkungan genetik, genetik adalah bawaan anak, yaitu potensial anak yang akan menjadi ciri khasnya, antara lain bentuk tubuh kelainan kromosom. Motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang berulang-ulang secara rutin ini dapat diterapkan pada permainan puzzle, menyusun balok, menggambar, melipat kertas dan salah satunya menempel kolase serutan pensil.

c) Tahapan Motorik Halus

Tahapan motorik halus untuk anak yaitu kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan anak untuk melatih gerakan dengan komponen kunci dari pengembangan kognitif, sosial dan emosional anak yang dapat dikembangkan dengan kegiatan seperti, menggunting, melipat, membentuk dengan elastisin atau tanah liat, mencetak, mewarnai, menggambar, menulis, meniru bentuk, memegang pensil, menjiplak bentuk dan lain-lain (Putri.w, 2019:47).

Menurut Sumantri & Primasari, dalam Raihanun, R. (2016:13) menyatakan bahwa aspek perkembangan fisik motorik sebagai berikut:

melakukan gerak koordinasi mata dan tangan anak, melatih gerak jari-jemari tangan anak, menjiplak bentuk, dan membentuk untuk menghasilkan suatu bentuk, anak usia dini mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal, dengan mendapatkan stimulasi yang tepat di setiap fase perkembangan anak.

Anak-anak pada usia kelompok bermain atau usia 4-5 tahun ini seharusnya tahapan kemampuan motorik halus sudah pada tahapan mengambil benda dengan jari, memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lain dan sudah bisa memasukkan dan mengeluarkan benda dari wadah. Kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal dan dapat mengerjakan tugas tugas dengan lancar tanpa ada gangguan dalam gerak otot-otot (Primayana, K. H. 2020:92).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan motorik halus anak yaitu kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, gerakan tersebut yaitu kegiatan seperti, menggunting, melipat, membentuk dengan plastisin atau tanah liat, mencetak, mewarnai, menggambar, menulis, meniru bentuk, memegang pensil, menjiplak bentuk dan lain-lain. Anak-anak pada usia usia 4-5 tahun ini seharusnya tahapan kemampuan motorik halus sudah pada tahapan mengambil benda dengan jari, memindahkan benda dari

satu tangan ke tangan yang lain dan sudah bisa memasukkan dan mengeluarkan benda dari wadah.

2. Hakikat Bermain Plastisin

a) Pengertian Bermain Plastisin

Plastisin merupakan mainan sejenis lilin yang mudah di bentuk bermacam macam. Plastisin bisa digunakan dengan cara ditekan-tekan dan dibentuk menjadi bentuk lain. Plastisin dapat dirol, dipotong, lalu dicetak dengan cetakan mainan plastisin atau cetakan kue dan bisa juga dengan menggunakan cetakan pasir. Media plastisin ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasinya untuk membuat atau menciptakan suatu bentuk atau benda seperti buah-buahan, binatang, boneka, kucing, dinosaurus, dan bentuk-bentuk benda yang ada disekitarnya (Sari, T. Y. 2022:12).

Plastisin adalah media bermain berupa adonan lunak yang mempunyai berbagai warna yang dapat dibuat menjadi berbagai bentuk sesuai dengan keinginan kita. Bermain plastisin adalah aktivitas yang mudah dan menyenangkan. Bermain plastisin dapat memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak-anak (soma ntri, M. P. I., dkk 2019:27).

Dengan bermain media plastisin ini, anak belajar meremas, menipiskan dan merampingkannya, anak membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang di timbulkannya. anak

melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu (Wardani, I. R. 2017:9).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain media plastisin ini, anak belajar meremas, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang di timbulkannya. Ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu dalam kegiatan plastisin anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Bermain plastisin adalah aktivitas yang mudah dan menyenangkan. Bermain plastisin dapat memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak-anak.

b) Manfaat Bermain Plastisin

Sembiring, E. K. B (2020:19) manfaat menggunakan media plastisin dalam pembelajaran anak usia dini:

- 1) Melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anakbelajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir anak, bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berfikir anak.

- 3) Bermain menggunakan media plastisin anak dapat mengkoordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan.
- 4) Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, membuat bola, dan berputar adalah beberapa kata yang sering didengar anak dalam bermain plastisin.
- 5) Meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan motorik kasar. Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka penggunaan media plastisin sangat tepat untuk lakah awal anak untuk mengembangkan motorik halus anak.

Bermain plastisin selain meningkatkan kemampuan meniru bentuk juga memberi manfaat lain yaitu meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Anak akan menjadi lebih mandiri dalam kehidupannya sehari-hari seperti anak akan terbiasa menggunakan pakaian sendiri, mengancingkan baju, menggunakan sepatu, dan efek positif dari perkembangan motorik halus saat anak disekolah yaitu anak akan terbiasa memegang pensil dengan benar, menggunting dengan rapi dapat menciptakan berbagai kreativitas serta dapat bersosialisasi dengan menggambar bersama teman-teman (Hanita, H., & Jafar, F. S. 2016:43).

Arlinah, dalam Fitriah, S. N (2021:90) menyatakan bahwa plastisin memiliki banyak manfaat bagi anak, diantaranya adalah: 1) Melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur

dan cara menciptakan sesuatu. 2) Mengembangkan kemampuan berfikir, bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berfikir anak. 3) Berguna meningkatkan *self esteem*. Bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah. 4) Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin. 5) Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberi kesempatan berinteraksi yang akrab, dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat yang menggunakan media plastisin dalam pembelajaran anak usia dini kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu kemampuan berpikir anak, bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berfikir anak. Meremas, berguling, membuat bola, dan berputar adalah beberapa kata yang sering didengar anak dalam bermain plastisin. kemampuan motorik halus anak dan motorik kasar. Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka penggunaan media plastisin sangat tepat untuk langkah awal anak untuk mengembangkan motorik halus anak. Bermain plastisin selain meningkatkan kemampuan meniru bentuk juga memberi manfaat lain yaitu meningkatkan

perkembangan motorik halus anak. Anak akan menjadi lebih mandiri dalam kehidupannya sehari-hari seperti anak akan terbiasa menggunakan pakaian sendiri, mengancingkan baju, menggunakan sepatu, dan efek positif dari perkembangan motorik halus saat anak disekolah yaitu anak akan terbiasa memegang pensil dengan benar, menggunting dengan rapi dapat menciptakan berbagai kreativitas serta dapat bersosialisasi dengan menggambar bersama teman-teman .

3. Hakikat Anak Usia Dini

a) Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas (*golden age*). Setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia, sehingga keberadaan usia dini tidak boleh disia-siakan. Usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Agar dapat memberikan berbagai upaya pengembangan, maka perlu diketahui tentang perkembangan-perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini akan menjadi modal orang dewasa untuk menyiapkan berbagai stimulasi, pendekatan, strategi, metode, rencana, media atau alat permainan edukatif, yang dibutuhkan untuk membantu

anak berkembang pada semua aspek perkembangannya sesuai kebutuhan anak pada setiap tahapan usianya (Khaironi, M. 2018:1).

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding dengan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan (Khairi, H. 2018:16)

Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (National Assosiation Education for Young Chlidren) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh (Priyanto, A. 2014:42)

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia

tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas golden age. Setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia, sehingga keberadaan usia dini tidak boleh disia-siakan. Pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini akan menjadi modal orang dewasa untuk menyiapkan berbagai stimulasi, pendekatan, strategi, metode, rencana, media atau alat permainan edukatif, yang dibutuhkan untuk membantu anak berkembang pada semua aspek perkembangannya sesuai kebutuhan anak pada setiap tahapan usianya.

b) Karakteristik Anak Usia Dini

Vanagosi, K.D. (2016:75) anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik antara lain: 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal tersebut sangat bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar. 2) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikiran dalam batasbatas tertentu. 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat. 4) Bentuk permainan masih bersidat individu, bukan permainan sosial walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama.

Ayuningsih dalam Rohmah, U. (2018:91) anak usia dini (0-8) tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, adapun karakteristik anak usia dini usia 4-6 tahun memiliki karakteristik antara lain: a.) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan b.) Perkembangan bahasa juga semakin baik c.) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. d.) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial.

Fadillah dalam Sitepu, J.M., & Sitepu, M.S. (2021:407) anak usia dini berbeda dengan usia lainnya, sebab mereka memiliki beberapa karakteristik seperti :

- 1) Unik, yaitu sifat anak berbeda satu dengan yang lainnya. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- 2) Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- 3) Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktifitas.
- 4) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.

- 5) Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal yang baru
- 6) Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- 7) Senang dan kaya dengan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik antara lain 1.) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal tersebut sangat bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar. 2.) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikiran dalam batas batas tertentu. 3.) Perkembangan kognitif daya pikir sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat. 4.) Bentuk permainan masih bersidat individu, bukan permainan sosial walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama. 5.) Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya. 6.) Senang dan kaya dengan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif.

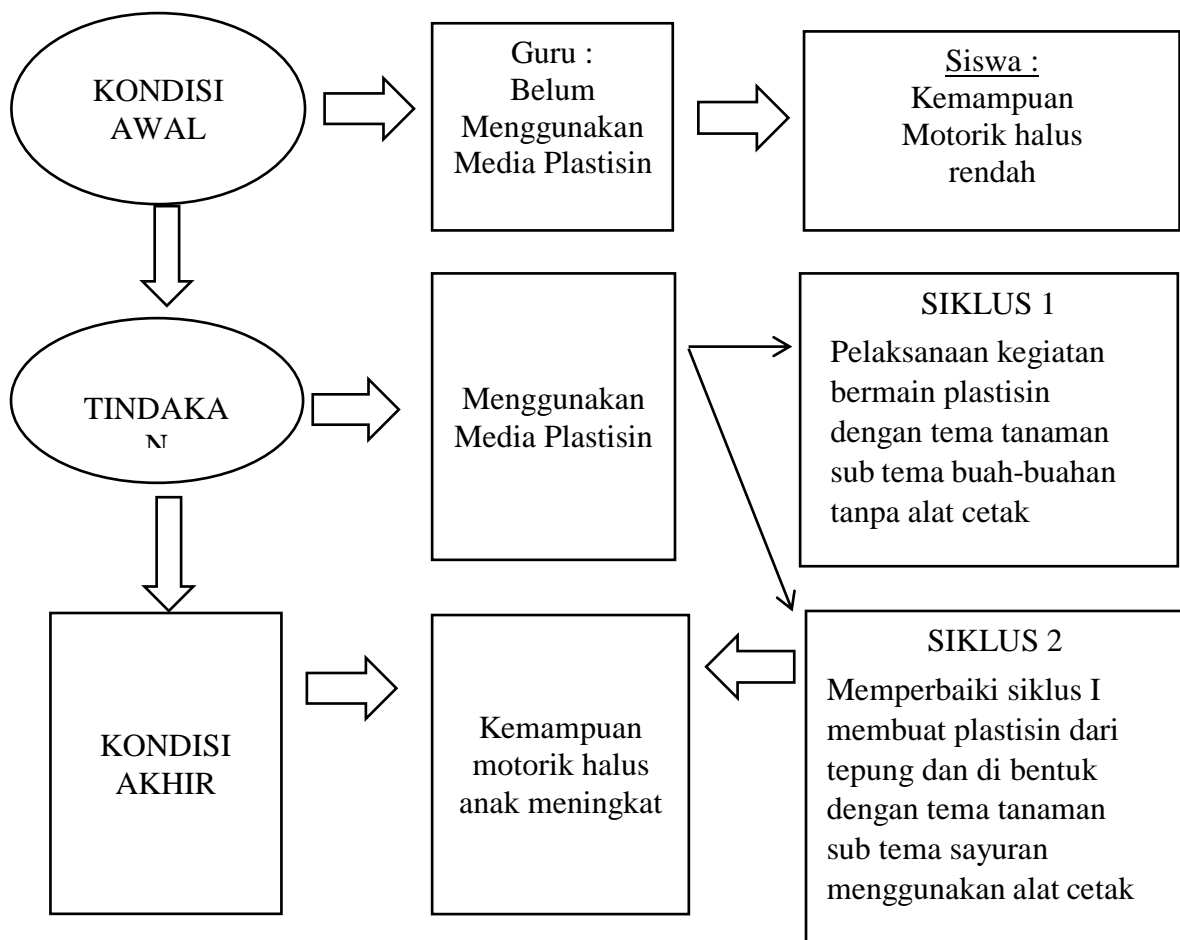
B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khabibatur Rohmah , (2018) dengan judul yang diambil yaitu “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI BERMAIN PLASTISIN” berdasarkan hasil penelitian TK Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah subjek sebanyak 18 anak yang terdiri dari 9 orang anak perempuan dan 9 orang laki-laki. Presentase rata-rata kemampuan motorik halus anak pada siklus I rata-rata 57,62% pada kategori rendah menjadi 81,56% pada siklus II dengan ketegori tinggi.Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata presentase perkembangan motorik halus anak dalam bermain plastisin dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan mencapai 22,94%. Dengan demikian bahwa dapat disimpulkan bahwa dengan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
2. Penelitian yang dilakukan Sumirah (2020) dengan judul yang diambil yaitu “ UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI MEDIA PLASTISIN 3 DIMENSI PADA KELOMPOK B TK DHARMA WANITA 1 MOJOTENGAH,KECAMATAN KEDU,KABUPATEN TEMANGGUNG,SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2017/2018 “ berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan motorik halus anak dari sebelum tindakan atau pra siklus hanya 15,4%, Siklus I mencapai 46,1% dan Siklus II mencapai 84,6%. Maka dari itu upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B TK

Dharma Wanita 1 Mojotengah dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi presentase maksimum yang telah ditentukan yaitu 80%.

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berfikir yang terdapat di dalam penelitian upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin pada anak usia 4-5 tahun di TK Kartini Desa Ngeplak Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada kerangka berpikir di atas, dapat diduga bahwa melalui penggunaan media plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Kartini, baik dari segi kemampuan aktifitas - aktifitas yang mengkoordinasi tangan, jari jemari, otot-otot kecilnya dan mata.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian di TK Kartini yang beralamat di Desa Ngemplak RT 04 RW 02 Kecamatan Mranggen Kabupaten demak Tahun Ajaran 2023/2024.

TK Kartini merupakan tempat dimana peneliti mengajar dan penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sehingga TK Kartini menjadi tempat yang tepat dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam mencapai tujuan pencapaian kemampuan anak lebih maksimal.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada semester I tahun Ajaran 2023/2024. Waktu ini dipilih sesuai dengan alokasi waktu pemberian tema tanaman pada semester I tahun pelajaran 2023/2024.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah peserta didik pada kelompok A TK Kartini tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 15 anak terdiri atas 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

C. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah peserta didik yang merupakan subjek penelitian. Sumber data yang kedua di peroleh dari guru dan

kepala sekolah taman kanak-kanak TK Kartini yang terletak di Desa Ngemplak RT 04 RW 02 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

D. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Dalam sebuah penelitian Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang sangat penting, teknik dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi terhadap kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin.

Rincian teknik dan alat pengumpulan datanya sebagai berikut:

a) Metode Observasi

Igak Wardhani Dalam Susanti, F. (2021:46) mengatakan bahwa, langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas adalah pengumpulan data yang dilakukan guru sebagai peneliti selama proses pelaksanaan tindakan. Data dapat dikumpulkan dengan berbagai teknik, seperti observasi, wawancara, catatan harian, angket, dan sebagainya. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sangat menentukan dalam Penelitian Tindakan Kelas. Observasi dilakukan dengan cara mengamati perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Kartini.

b) Metode Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Pada

pelaksanaannya data dokumentasi merupakan data sekunder yaitu data informasi yang terkait dengan masalah penelitian yang diperoleh dari buku, internet, majalah, surat kabar, bukti kegiatan, video, dan dokumen-dokumen yang terkait lainnya (Afrianingsih,A.,dkk 2019:116).

2. Alat Pengumpulan Data dari observasi ini berupa:

Tabel 3.1 Lembar Observasi Penelitian

Aspek yang di amati	Indikator	BSB	BSH	MB	BB
Kemampuan motorik halus	1) Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit				
	2) Anak dapat meniru bentuk				
	3) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan				

Keterangan:

Skor Penilaian :

- 1) **BB** artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru; yang kemudian diberi skor 0-25 mendapatkan bintang 1
- 2) **MB** artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru; yang kemudian di beri skor 26-50, mendapatkan bintang 2
- 3) **BSH** artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru; yang kemudian diberi skor 51-75 mendapatkan bintang 3
- 4) **BSB** artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan; yang kemudian di beri skor 76-100, mendapatkan bintang 4

E. Validasi Data

Proses pengumpulan data dari penelitian ini di validasi dengan dilakukan triangulasi sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber, yaitu memastikan sumber data (kelompok A TK Kartini Tahun Ajaran 2023/2024 dan kepala sekolah, guru sudah sesuai.
2. Triangulasi metode, yaitu memastikan metode yang digunakan yaitu metode observasi, dan dokumentasi sudah sesuai dengan aturan yang berlaku dan penerapannya.
3. Triangulasi alat, yaitu memastikan alat pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi dan dokumentasi sudah selesai.

F. Analisis Data

Model analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif yang di mulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis data dilakukan secara terus menerus di dalam proses pengumpulan data selama penilaian berlangsung.

Alur analisis ini di gambarkan sebagai berikut :

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberi gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, seta dokumentasi analisis Reduksi data dalam penelitian ini

dengan cara menyajikan data inti pokok yang mencakup proses penyederhanaan, data transformasi data catatan lapangan pemilihan, pemuatan, yang di peroleh dari data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi data merupakan aktivitas memilih data.

b. Display Data (penyajian data)

Setelah data direduksi data, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah di pahami tersebut.

c. Verifikasi / Menarik Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan interpretasi, dengan maksud untuk menemukan makna diri, data yang telah disajikan, misalnya dengan menghubungkan-hubungkan antara satu dengan yang lain. Kesimpulan data dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasi dengan cara mencari data yang lebih mendalam dengan mempelajari kembali hasil data yang telah terkumpul, Data yang sudah dipolakan, kemudian melalui induksi, data tersebut yang disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi.

Tabel 3.2 Klasifikasi Kriteria pencapaian

NO	Interval	Keterangan
1.	0-25 %	Belum Berkembang (BB)
2.	26-50 %	Mulai Berkembang (MB)
3.	51-75 %	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4.	76-100 %	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kemampuan motorik halus anak diukur dengan menggunakan analisis kualitatif yang merupakan bentuk angka dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

N

Keterangan :

P= presentase yang diharapkan

F= yang dicapai anak didik

N= jumlah anak didik

G. Indikator Kinerja

Kinerja merupakan suatu yang sangat penting dalam mencapai sebuah tujuan. Kinerja merupakan perilaku nyata yang ditampilkan setiap orang sebagai prestasi kerja yang dihasilkan seseorang.

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui tingkat keberhasilannya apabila :




1. Peningkatan aspek motorik halus anak dalam kegiatan belajar anak meningkat dengan media plastisin
2. Guru terampil dan mampu dalam menerapkan media bermain dengan plastisin ditandai dengan kategori baik dalam lembar observasi

3. Meningkatnya aspek motorik halus anak dengan bermain plastisin anak dalam kegiatan belajar dengan presentasi 81% dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik)

H. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini peneliti bertindak sebagai guru pengampu dalam kegiatan bermain plastisin yang melakukan tindakan dan penanggung jawab penuh penelitian ini. Peneliti dibantu oleh seorang guru lain sebagai observer. Pada Tindakan ini dilaksanakan dalam dua kali siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi kepuasan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada.

Table 3.3 Tabel Siklus Penelitian.

Kegiatan	Siklus 1	Siklus 2
Perencanaan	a. Menyusun RPPH b. Mengidentifikasi masalah c. Menyusun rencana permainan dan kegiatan dengan media plastisin tanpa alat cetak 	a. Menyusun RPPH b. Mengidentifikasi masalah c. Menyusun kembali rancangan permainan dan kegiatan sesuai dengan siklus I menggunakan media plastisin yang di buat sendiri dari bahan tepung dengan alat cetak bentuk sayuran  
Pelaksanaan	a. Guru mengkondisikan anak untuk duduk tenang b. Guru menyiapkan plastisin c. Guru menyiapkan gambar buah-buahan d. Guru mengajak anak untuk membentuk buah-buahan yang di sukainya tanpa alat cetak	a. Guru mengkondisikan anak untuk duduk tenang b. Guru menyiapkan bahan-bahan untuk pembuatan plastisin dari tepung c. Guru menyiapkan alat cetak macam-macam bentuk sayuran d. Guru mengajak anak membuat bentuk sayuran yang di sukai anak menggunakan alat cetak
Observasi	a. Guru mengamati anak dan melakukan pendampingan saat kegiatan. b. Guru mengamati dan memperhatikan tahapan	a. Guru mengamati anak dan melakukan pendampingan saat kegiatan. b. Guru mengamati dan memperhatikan tahapan

	<p>pembentukan plastisin yang dilakukan anak.</p> <p>c. Hasil proses pembelajaran langsung di tulis di lembar kertas observasi, observasi di laksanakan selama proses pembelajaran.</p>	<p>membuat dan membentuk plastisin yang dilakukan anak.</p> <p>c. Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi selama pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana aktivitas anak pada saat proses membuat dan membentuk plastisin kemudian langsung di Siklus 2</p>
Refleksi	<p>a. Peneliti mengevaluasi keberhasilan penelitian Tindakan kelas, berdasarkan ketercapaian indikator kinerja yang ingin di capai. Apabila belum sesuai dengan indikator kinerja maka di lakukan siklus selanjutnya.</p>	<p>a. Peneliti mengevaluasi keberhasilan penelitian Tindakan kelas, berdasarkan ketercapaian indikator kinerja yang ingin di capai. Apabila indikator kinerja tercapai maka tidak perlu di lakukan siklus selanjutnya.</p>

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Permasalahan yang terjadi di TK Kartini Mranggen terkait dengan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun anak belum mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan mata dan tangannya untuk melakukan gerakan yang rumit dan gerakan yang menggunakan otot halusya, anak belum mampu memegang alat tulis dengan benar, dan anak belum mampu melakukan gerakan – gerakan yang rumit seperti melipat, menggunting. Ketika kemampuan motorik halus anak didik mengalami hambatan maka akan menghambat kemampuan dalam berbagai aktifitas yang menggunakan koordinasi gerakan tangan atau jari jemari, otot-otot kecilnya dan mata. Hal ini akan mengakibatkan motorik halus anak tidak terasah.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin pada anak usia 4-5 tahun TK Kartini.

Penelitian ini diawali dengan melakukan kegiatan (pra siklus) untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam upaya meningkatkan motorik halus anak melalui media plastisin. Peneliti harus melakukan kegiatan awal ini karena dengan kegiatan awal ini peneliti dapat memperoleh data yang nantinya digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan anak dalam pengembangan motorik halus dengan kegiatan bermain plastisin pada anak.

Selama ini diamati bahwa motorik halus anak didik di TK kartini cukup rendah proses menuju perbaikan terjadi cukup lama, dari 15 anak didik hampir 60% memiliki tingkat motorik halus yang rendah. Selebihnya sudah mulai mampu untuk menulis dengan baik dan benar. anak belum mampu menggunting, anak belum mampu mengkondisikan dapat dilihat dalam beberapa hal diantaranya : anak belum mampu memegang pensil dan krayon secara benar, anak belum mampu menggunting kertas dengan baik, anak belum bisa mengancingkan baju sendiri, anak belum mampu memakai sepatu sendiri, anak belum mampu membuka botol minum dan bekalnya. Hal ini bisa di netralisir bu guru dengan waktu yang panjang sehingga mempengaruhi proses belajar dan dan bermain anak. Media plastisin belum maksimal dilakukan oleh ibu guru karena itu peneliti akan meneliti lebih jauh bagaimana bila media plastisin menggunakan beberapa bahan pendukung. Dalam kegiatan Pra siklus ini peneliti menemukan beberapa hal :

1. Dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran kurangnya ketrampilan anak dalam menggunakan tangan kanan dalam melakukan kordinasi mata.
2. Anak kurang konsentrasi, kurang tepat dan rapi serta kurang sabar Dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan motorik halus.
3. Masih rendahnya kemampuan menulis, menggambar, mewarnai, membuat garis lengkung, datar, miring yang kurang rapi.

Pada kegiatan pra siklus ini peneliti juga mengambil data awal terkait motorik halus anak didik di TK kartini di kelompok A. Observasi kegiatan pra siklus ini di fokuskan pada aspek- aspek sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik

2. Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok A melalui kegiatan plastisin di TK Kartini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak tahun Ajaran 2023/2024

Hasil observasi pada kegiatan Pra Siklus menyatakan bahwa kemampuan motorik halus anak perlu ditingkatkan. Dari tabel bisa dilihat bahwa ada sekitar 2% yang sudah BSH, sekitar 36% MB dan sekitar 62% masih BB. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.1 Hasil Observasi Pada Kegiatan Pra Siklus

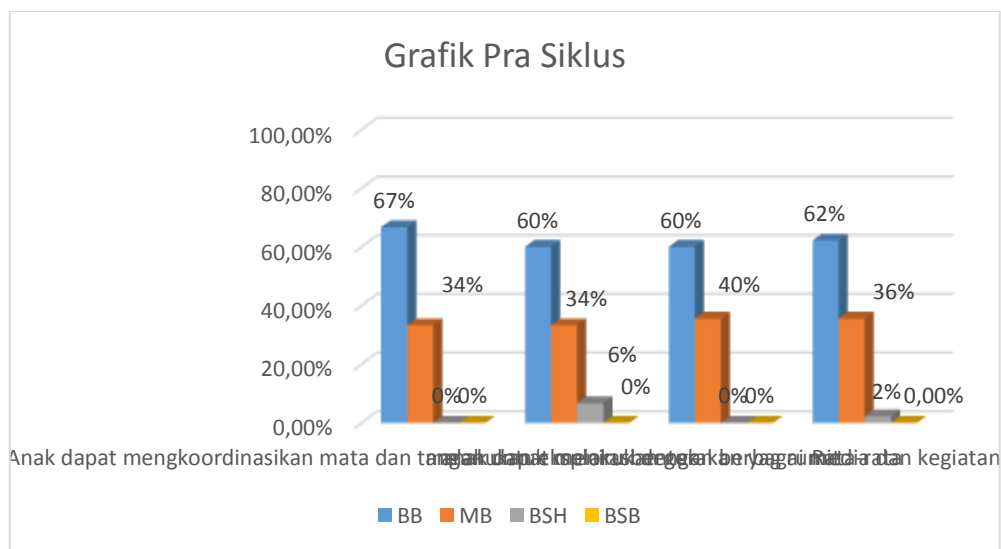
No.	Indikator Penilaian	Penilaian							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	10	66%	5	34%	0	0%	0	0%
2	Anak dapat meniru bentuk	9	60%	5	34%	1	6%	0	0%
3	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	9	60%	6	40%	0	0%	0	0%
Rata-rata		9	62%	5	36%	1	2%	0	0%

Pada indikator 1, dinyatakan mencapai standar keberhasilan. Dengan rincian lengkap 10 anak didik dalam kategori BB dengan persentase 66%, 5 anak didik dalam kategori MB dengan persentase 34%, anak didik dalam kategori BSH dalam persentase 0%, dan tidak ada kategori BSB.

Pada indikator 2, dinyatakan mencapai standar keberhasilan. Dengan rincian lengkap 9 anak didik dalam kategori BB dengan persentase 60%, 5 anak didik

dalam kategori MB dengan persentase 34%, 1 anak didik dalam kategori BSH dalam persentase 6%, dan tidak ada kategori BSB.

Pada indikator 3, dinyatakan mencapai standar keberhasilan. Dengan rincian lengkap 9 anak didik dalam kategori BB dengan persentase 60%, 6 anak didik dalam kategori MB dengan persentase 40%, anak didik dalam kategori BSH persentase 0%, dan tidak ada kategori BSB.



Grafik 4.1 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Pra Siklus

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak dalam menggunakan metode bermain plastisin di TK Kartini masih rendah, Dengan berdasarkan data awal perlu di lakukan suatu tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan metode bermain plastisin di TK Kartini Mranggen Demak pada Tahun Pelajaran 2023/2024.

B. Deskripsi Siklus I

Dalam pelaksanaan siklus I ini dilakukan pertemuan sebanyak 3 kali. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa tanggal 24 Oktober tahun 2023, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Oktober 2023, dan pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 Oktober 2023. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I ini meliputi 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi yang di jelaskan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Perencanaan pada penelitian siklus 1 ini peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk melakukan proses kegiatan pembelajaran bermain plastisin dengan tema tanaman, adapun persiapan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut meliputi.

- a. Mempersiapkan alat yang digunakan untuk bermain seperti plastisin, piring, roti, nampan, gambar buah-buahan, buah asli dan laptop.



Gambar 4.1 Persiapan Alat Untuk Bermain Plastisin.

- b. Menyiapkan lembar observasi yang berisi tentang penilaian meningkatkan motorik halus anak memulai kegiatan bermain dengan plastisin dengan instrument yang telah dibuat.
- c. Menyiapkan kelengkapan peralatan berupa kamera hp untuk mendokumentasikan kegiatan bermain plastisin.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Pertemuan pertama siklus 1

Pertemuan pertama dalam siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa 24 Oktober 2023, sebelum kegiatan bermain plastisin dimulai guru mempersiapkan dahulu alat dan bahan yang akan digunakan.

Pada pelaksanaan kegiatan, anak mengamati peralatan yang akan digunakan untuk kegiatan bermain plastisin, kemudian anak mengamati macam-macam gambar buah-buahan yang di jelaskan oleh bu guru supaya anak memiliki pandangan untuk membuat bentuk buah apa nantinya, Kemudian anak mengidentifikasikan peralatan main yang disediakan, selanjutnya anak mengambil plastisin yang ada di nampan, dilanjutkan guru memandu anak-anak untuk membuat bentuk buah dengan plastisin seperti meremas remas plastisin dulu untuk membuat bentuk pipihan,lingkaran seperti kelereng.



Gambar 4.2 Kegiatan Bermain Plastisin dengan tema tanaman membuat bentuk buah Pertemuan Pertama Siklus 1

Tabel 4.2 Hasil Pertemuan Pertama Siklus I

No	Indikator Penilaian	Penilaian							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak dapat mengkoordinasikan matadan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	8	54%	6	40%	1	6%	0	0%

No	Indikator Penilaian	Penilaian							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
2	Anak dapat meniru Bentuk	7	46%	6	40%	2	14%	0	0%
3	Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	6	40%	7	46,%	2	14%	0	0%
	Jumlah rata-rata	7	46%	7	42%	1	12%	0	0%

Pada pertemuan pertama siklus 1 indikator pertama anak masih belum mampu untuk mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, untuk mencapai pada BSB, namun pada indikator pertama memperoleh BSH 1 anak dengan presentase 6%, MB 6 anak persentase 40% dan BB memperoleh 8 anak dengan persentase 54% .

Pada indikator kedua anak dapat meniru bentuk memperoleh BSH 2 anak dengan persentase 14%, MB 6 anak dengan persentase 40% dan BB memperoleh 7 anak dengan persentase 46,7%.

Pada indikator ketiga Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan bermain plastisin memperoleh BSH 2 anak dengan persentase 14%, MB memperoleh 7 anak dengan persentase 46% dan BB memperoleh 6 anak dengan persentase 40%.

Dengan memperoleh rata-rata BSH 1 persentase 12%, MB 7 dengan persentase 42 % dan BB 7 dengan persentase 46,%.

b. Pertemuan kedua siklus 1

Pertemuan kedua pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 oktober 2023, sebelum melaksanakan kegiatan bermain plastisin guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan bermain. Kemudian guru memperlihatkan buah-buahan asli kepada anak untuk di jadikan bahan contoh, Kemudian anak mengidentifikasi peralatan main yang disediakan, selanjutnya anak mengambil plastisin yang ada di nampan, dilanjutkan guru memandu anak-anak untuk membuat bentuk buah dengan plastisin seperti meremas remas plastisin dulu untuk membuat bentuk pipihan,lingkaran seperti kelereng.



Gambar 4.3 Kegiatan bermain plastisin dengan tema tanaman membuat bentuk buah pertemuan kedua siklus 1

No	Indikator Penilaian	Penilaian							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	4	26%	3	20%	3	20%	5	34%
2	Anak dapat meniru bentuk	2	14%	2	14%	4	26%	7	46%
3	Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	2	14%	3	20%	4	26%	6	40%
	Jumlah rata-rata	2	18%	2	18%	5	24%	6	40%

Tabel 4.3 Hasil Pertemuan Kedua Siklus 1

Pada pertemuan kedua siklus 1 indikator pertama kemampuan anak mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit memperoleh BSB sebanyak 5 anak dengan presentase 34% , BSH 3 anak dengan presentasi 20 % , MB 3 anak presentase 20 % dan BB 4 anak dengan presentase 26% .

Pada indikator kedua dalam meniru bentuk BSB memperoleh 7 anak dengan presentase 46% dan BSH 4 anak dengan presentase 26%, MB 2 anak dengan presentase 14 % dan BB 2 anak dengan memperoleh presentase 14 %.

Pada indikator ketiga anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan dengan plastisin memperoleh BSB 6 anak

dengan presentase 40% , BSH 4 anak dengan presentase 26% , MB 3 anak presentase 20% dan BB 2 anak dengan presentase 14% .

Jumlah rata-rata pada siklus pertama pertemuan kedua BSB memperoleh rata rata 6 presentase 40 % , BSH 5 presentase 24% dan MB 3 presentase 18% dan BB 2 dengan presentase 18 % .

c. Pertemuan ketiga siklus 1

Pertemuan ketiga dalam siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 Oktober 2023, sebelum kegiatan bermain plastisin dimulai, guru mempersiapkan dahulu alat dan bahan yang akan digunakan. Pada pelaksanaan kegiatan pertemuan ketiga ini , anak mengamati peralatan dimeja yang disediakan yang akan digunakan, kemudian anak mengamati macam-macam gambar buah-buahan yang di sediakan, dan menonton video cara membuat bentuk buah-buahan yang di pandu oleh buguru supaya anak memiliki pandangan untuk membuat bentuk buah apa nantinya. Kemudian anak mengidentifikasikan peralatan main yang disediakan oleh guru , selanjutnya masing-masing anak mengambil plastisin yang ada di dalam nampan, dilanjutkan guru memandu anak-anak untuk membuat bentuk buah dengan plastisin seperti meremas remas plastisin dulu untuk membuat bentuk pipihan,lingkaran seperti kelereng.



Gambar 4.4 Kegiatan bermain plastisin dengan tema tanaman membuat bentuk buah pertemuan ketiga siklus 1

Tabel 4.4 Hasil Pertemuan Ketiga Siklus 1

No	Indikator Penilaian	Penilaian							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	3	20%	1	6%	2	14%	9	60%
2	Anak dapat meniru bentuk	1	6%	2	14%	4	26%	8	54%
3	Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	2	14%	1	6%	4	26%	8	54%
	Jumlah rata-rata	2	13%	1	9%	4	22%	8	56%

Pada pertemuan ke tiga siklus 1 indikator pertama anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dengan memperoleh BSB 9 anak presentase 60%, BSH 2 anak presentase 14%, MB 1 anak dengan presentase 6% dan BB 3 anak dengan presentase 20%.

Pada indikator kedua anak mampu meniru bentuk dengan memperoleh BSB 8 anak dengan presentase 54%, BSH 4 anak dengan presentase 26%, MB 2 anak presentase 14% dan BB 1 anak dengan presentase 6%.

Pada indikator ke tiga anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan plastisin dengan memperoleh BSB

sebanyak 8 anak dengan presentase 54%, BSH 4 anak presentase 26%, MB 1 anak presentase 6% dan BB 2 anak dengan presentase 14%.

Rta-rata pertemuan ketiga siklus 1 ini memperoleh BSB 8 anak dengan presentase 56%, BSH 4 anak presentase 22%, MB 1 anak presentase 9% dan bb 2 anak presentase 13%.

3. Observasi

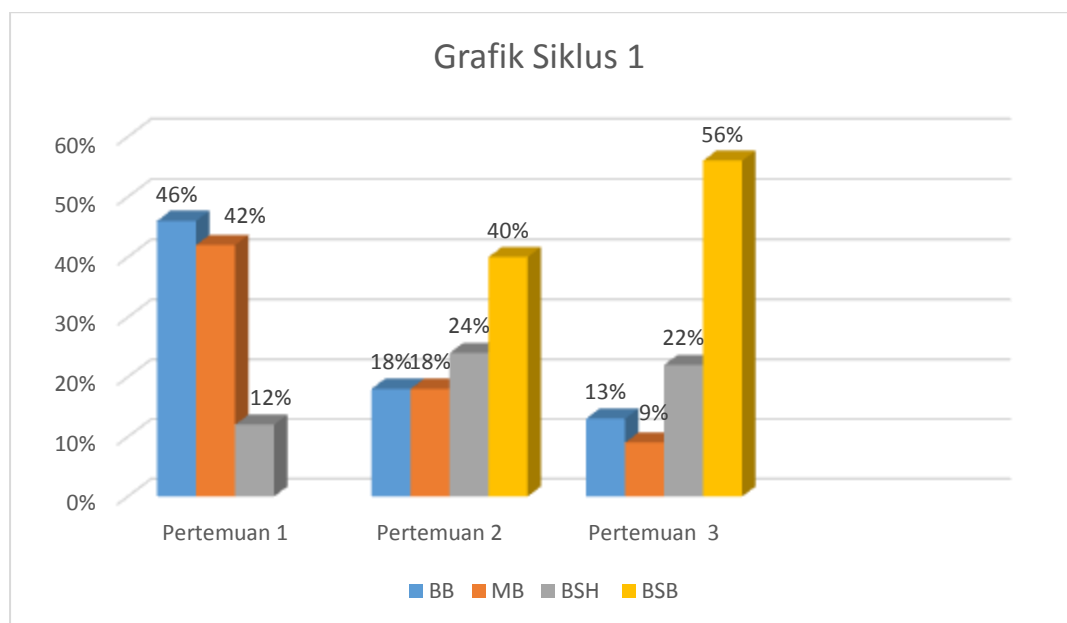
Kegiatan observasi pada siklus 1 ini diisi dengan mengumpulkan semua data kegiatan anak bermain plastisin dengan mengumpulkan foto-foto kegiatan pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga, hasil observasi dijelaskan peneliti pada table 4.5

Tabel 4.5 Rekapitulasi Pertemuan Siklus 1

Kriteria	Siklus 1					
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
	Jumlah Anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
BB	7	46%	2	18%	2	13%
MB	7	42%	2	18%	1	9%
BSH	1	12%	5	24%	4	22%
BSB	0	0%	6	40%	8	56%
Jumlah	15	100%	15	100%	15	100%

Pada pertemuan pertama siklus I sudah ada yang mendapat kriteria BSH 1 anak sehingga keberhasilan pada pertemuan ini sebesar 12%. Pada pertemuan kedua sudah ada yang masuk dalam kriteria BSB yaitu 6 anak sehingga keberhasilan ini menjadi 40% .

Pada pertemuan ketiga siklus I kriteria BSB anak meingkat menjadi 8 anak sehingga keberhasilan ini menjadi 56%. Hasil observasi pada siklus 1 ini digambarkan pada grafik berikut.



Grafik 4.2 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Siklus 1

4. Refleksi

Refleksi dalam kegiatan penelitian ini bermaksud untuk mengevaluasi tahapan proses tindakan yang dilakukan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi ini membahas kendala pada tindakan siklus I, sehingga dari hasil evaluasi siklus 1 dapat dijadikan bahan perbaikan dalam siklus II, Berikut adalah kendala dan hambatan pada siklus I :

a. Pada saat bermain plastisin beberapa anak ada yang kurang mengerti dan memahami aturan mainnya.

b. Sebagian anak masih kurang fokus ketika buguru menjelaskan untuk kegiatan bermain plastisin.

Tindakan siklus I telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin, hal ini dikarenakan anak merasa lebih senang dan tertarik dalam belajar motorik halus melalui dengan metode bermain plastisin, Dengan bermain plastisin anak-anak tidak mudah cepat bosan karena anak-anak dapat membentuk bentuk buah berdasarkan apa yang disukainya dan bahan yang digunakan untuk bermain juga ringan di tangan dengan tekstur yang empuk ketika dipegang anak. Pada tahap ini siklus I belum mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti. Oleh karena itu penelitian masih berlanjut pada siklus II agar anak dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

C. Deskripsi Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan 3 pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Rabu 1 November 2023 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 November 2023 selanjutnya pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 3 November 2023. Pelaksanaan kegiatan bermain pada siklus II ini meliputi 4 tahapan diantaranya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, berikut penjelasannya :

1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II ini peneliti menyiapkan alat dan bahan main sebagai berikut :

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk bermain melalui plastisin, alat dan bahan yang digunakan seperti: tepung terigu, minyak goreng, garam, pewarna makanan, air, gambar buah-buahan, laptop, alat cetak bentuk sayur-sayuran, nampan dan piring.



Gambar 4.5 Persiapan alat dan bahan untuk untuk bermain membuat plastisin dengan tema tanaman membentuk sayuran dengan alat cetak.

- b. Menyiapkan lembar observasi yang berisi tentang penilaian, bermain plastisin sesuai dengan instrument yang dibuat.
- c. Menyiapkan kelengkapan alat dokumentasi berupa kamera hp, untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama dalam siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 1 november 2023, sebelum kegiatan membuat dan bermain plastisin di mulai guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Pada pelaksanaan kegiatan membuat dan bermain plastisin dengan tema tanaman sub tema sayuran anak mengamati peralatan yang disediakan yang akan digunakan, kemudian bu guru menjelaskan cara membuat plastisin dari tepung terigu, dari mulai membuat adonan, mencampur pewarna makanan hingga cara mencetak , kemudian anak-anak mengamati bentuk alat cetak sayuran yang disediakan oleh bu guru, kemudian anak mengidentifikasi peralatan main yang di sediakan oleh bu guru, selanjutnya anak-anak mengambil alat dan bahan yang ada di dalam nampan, di lanjutkan guru memandu anak-anak untuk membuat plastisin dari tepung terigu macam-macam bentuk sayuran dengan alat cetak yang di sediakan oleh bu guru.



Gambar 4.6 Kegiatan membuat dan bermain plastisin membentuk sayuran dengan alat cetak

Tabel 4.6 Hasil Pertemuan Pertama Siklus II

No	Indikator Penilaian	Penilaian							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	0	0%	1	6%	5	34%	9	60%
2	Anak dapat meniru bentuk	0	0%	2	14%	4	26%	9	60%
3	Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	0	0%	3	20%	4	26%	8	54%
	Jumlah rata-rata	0	0%	2	13%	4	29%	9	58%

Pada pertemuan pertama Siklus II indikator pertama anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit meningkat dengan memperoleh BSB 9 anak presentase 60%, BSH 5 anak memperoleh presentase 34%, MB 1 anak presentase 6%.

Pada indikator kedua anak mampu meniru bentuk memperoleh BSB 9 anak presentase 60%, BSH 4 anak presentase 26%, MB 2 anak presentase 14%.

Pada indikator ketiga anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan membuat dan bermain plastisin dengan memperoleh BSB sebanyak 8 anak presentase 54%, BSH 4 anak presentase 26%, MB 3 anak dengan presentase 20%.

Rata-rata dalam pertemuan pertama siklus II ini memperoleh BSB 9 anak dengan presentase 58%, BSH 4 anak presentase 29% dan MB 3 anak dengan presentase 20%.

b. Pertemuan kedua siklus II

Pertemuan kedua dalam siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 november 2023, sebelum kegiatan membuat dan bermain plastisin di mulai guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Pada pelaksanaan kegiatan membuat dan bermain plastisin dengan tema tanaman sub tema sayuran anak mengamati peralatan yang disediakan yang akan digunakan, kemudian bu guru menjelaskan cara membuat playdough dari tepung terigu, dari mulai membuat adonan, mencampur pewarna makanan hingga cara mencetak , kemudian anak-anak mengamati macam-macam gambar sayur-sayuran dan mengamati bentuk alat cetak sayuran yang disediakan dan dijelaskan oleh bu guru, kemudian anak mengidentifikasi peralatan main yang di sediakan oleh bu guru, selanjutnya anak-anak mengambil alat dan bahan yang ada di dalam nampan, di lanjutkan guru memandu anak-anak untuk membuat plastisin dari tepung terigu kemudian dibentuk menggunakan alat cetak macam-macam bentuk sayuran.



Gambar 4.7 Kegiatan membuat dan bermain plastisin membentuk sayuran dengan alat cetak

Tabel 4.7 Hasil Pertemuan Kedua Siklus II

No	Indikator Penilaian	Penilaian							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak dapat mengkoordinasikan matadan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	0	0%	1	6%	3	20%	11	74%
2	Anak dapat meniru bentuk	0	0%	1	6%	2	14%	12	80%
3	Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	0	0%	1	6%	3	20%	11	74%
	Jumlah rata-rata	0	0%	1	6%	3	18%	11	76%

Pada pertemuan kedua Siklus II indikator pertama anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit meningkat dengan memperoleh BSB 11 anak presentase 74%, BSH 3 anak memperoleh presentase 20%, MB 1 anak presentase 6%.

Pada indikator kedua anak mampu meniru bentuk memperoleh BSB 12 anak presentase 80%, BSH 2 anak presentase 14%, MB 1 anak presentase 6%.

Pada indikator ketiga anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan membuat dan bermain plastisin dengan memperoleh BSB sebanyak 11 anak presentase 74%, BSH 3 anak presentase 20%, MB 1 anak dengan presentase 6%.

Rata-rata dalam pertemuan kedua siklus II ini memperoleh BSB 11 anak dengan presentase 76%, BSH 3 anak presentase 18% dan MB 1 anak dengan presentase 6%.

c. Pertemuan ketiga siklus II

Pertemuan kedua dalam siklus II dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 3 november 2023, sebelum kegiatan membuat dan bermain plastisin di mulai guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Pada pelaksanaan kegiatan membuat dan bermain plastisin dengan tema tanaman sub tema sayuran anak mengamati peralatan yang disediakan yang akan digunakan, kemudian bu guru menjelaskan cara membuat plastisin dari tepung terigu, dari mulai membuat adonan, mencampur pewarna makanan hingga cara mencetak , kemudian anak-anak mengamati macam-macam gambar sayur-sayuran, dan mengamati video cara membuat plastisin dan cara mencetak dan anak-anak juga mengamati bentuk alat cetak sayuran yang

disediakan oleh bu guru, kemudian anak mengidentifikasi peralatan main yang di sediakan oleh bu guru, selanjutnya anak-anak mengambil alat dan bahan yang ada di dalam nampan, di lanjutkan guru memandu anak-anak untuk membuat plastisindari tepung terigu kemudian dibentuk menggunakan alat cetak macam-macam bentuk sayuran.



Gambar 4.8 Kegiatan membuat dan bermain plastisin membentuk sayuran dengan alat cetak

Tabel 4.8 Hasil Pertemuan Ketiga Siklus II

No	Indikator Penilaian	Penilaian							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	0	0%	1	7%	2	13%	12	80%
2	Anak dapat meniru bentuk	0	0%	1	7%	1	7%	13	86%
3	Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	0	0%	1	7%	1	7%	13	86%
	Jumlah rata-rata	0	0%	1	7%	1	9%	13	84%

Pada pertemuan ketiga Siklus II indikator pertama anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit meningkat dengan memperoleh BSB 12 anak presentase 80%, BSH 2 anak memperoleh presentase 13%, MB 1 anak presentase 7%.

Pada indikator kedua anak mampu meniru bentuk memperoleh BSB 13 anak presentase 86%, BSH 1 anak presentase 7%, MB 1 anak presentase 7%.

Pada indikator ketiga anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan membuat dan bermain playdough/plastisin dengan memperoleh BSB sebanyak 13 anak presentase 86%, BSH 1 anak presentase 7%, MB 1 anak dengan presentase 7%.

Rata-rata dalam pertemuan kedua siklus II ini memperoleh BSB 13 anak dengan presentase 84%, BSH 1 anak presentase 9% dan MB 1 anak dengan presentase 7%.

3. Observasi

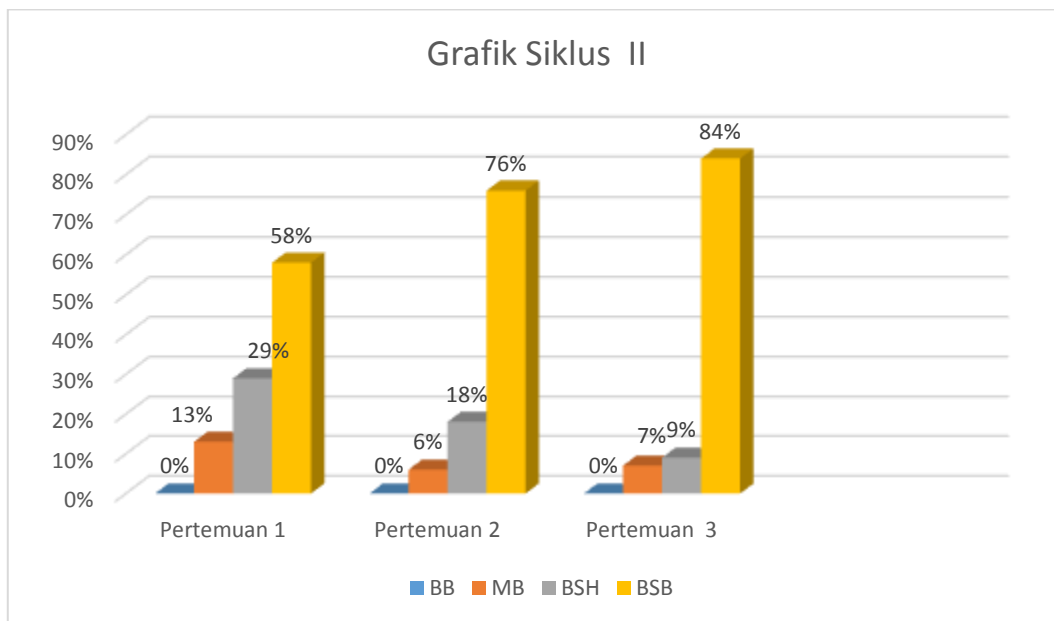
Kegiatan observasi pada siklus II ini diperoleh data kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan membuat dan bermain plastisin/playdough menggunakan alat cetak dan tanpa alat cetak. Berikut adalah hasil dari data observasi pada tindakan penelitian siklus II.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Pertemuan Siklus II

Kriteria	Siklus II					
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
	Jumlah anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
BB	0	0%	0	0%	0	0%
MB	2	13%	1	6%	1	7%
BSH	4	29%	3	18%	1	9%
BSB	9	58%	11	76%	13	84%
Jumlah	15	100%	15	100%	15	100%

Pada pertemuan pertama siklus II terlihat sudah ada yang mendapat kriteria BSB 9 anak sehingga keberhasilan pada pertemuan ini sebesar 58% . Pada pertemuan kedua sudah ada yang masuk dalam kriteria BSB yaitu sebanyak 11 anak sehingga keberhasilan ini menjadi 76% .

Pada pertemuan ketiga siklus I kriteria BSB anak meingkat menjadi 13 anak sehingga keberhasilan ini menjadi 84% . Sehingga keberhasilan pada siklus II ini meningkat, hasil observasi pada siklus II ini digambarkan pada grafik berikut :



Grafik 4.3 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Siklus II

4. Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II merupakan hasil dari evaluasi kemampuan anak membuat dan bermain plastisin menggunakan alat cetak, melalui kegiatan pembelajaran tersebut anak telah menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan siklus I, hasil dari evaluasi siklus II dijelaskan sebagai berikut :

- a. Pada saat kegiatan bermain , anak sudah terlihat mandiri dibandingkan saat pelaksanaan penelitian siklus I
- b. Anak sudah terlihat sangat aktif dan merespon buguru pada saat menjelaskan aturan main yang diberikan.

Hasil obser pada siklus II menunjukkan bahwa anak dalam kegiatan membuat dan bermain plastisin dengan tema tanaman sub tema sayuran menggunakan alat cetak telah mencapai indikator keberhasilan 84 % hal ini

karena anak merasa senang belajar dan bermain menggunakan plastisin, penelitian tindakan kelas meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode bermain plastisin dengan tema tanaman di hentikan sampai siklus II ini.

D. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Plastisin Dengan Tema Tanaman Untuk Usia Anak 4-5 Tahun Di TK Kartini Mranggen Demak Tahun Ajaran 2023/2024 terdiri atas 2 siklus, dengan masing-masing pertemuan antar siklus yaitu sebanyak 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan di sediakan lembar observasi yang berisi penilaian terhadap hasil kemampuan anak dalam bermain plastisin membuat jenis bentuk buah dan sayur kesukaannya. Kemudian lembar observasi tersebut akan digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan bermain plastisin di TK Kartini.

Penelitian ini dimulai dengan melakukan kegiatan observasi awal yaitu (pra siklus) hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan motorik halus anak di TK Kartini Mranggen. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana persoalan tingkat kemampuan motorik halus anak didik TK Kartini. Sehingga dapat di lakukan tindakan penelitian yang tepat. Berdasarkan observasi tentang pelaksanaan kegiatan bermain plastisin

terdapat beberapa permasalahan yaitu Anak selalu bermain sendiri ketika buguru menjelaskan tentang aturan bermain dalam plastisin.

Anak mengalami kesulitan bermain membuat bentuk dari plastisin hanya mampu dengan menirukan guru saja. Anak masih melakukan kesalahan dalam bermain plastisin sesuai aturan . Anak belum percaya diri membuat bentuk sesuai dengan pikirannya sendiri sehingga anak kurang antusias dalam bermain.

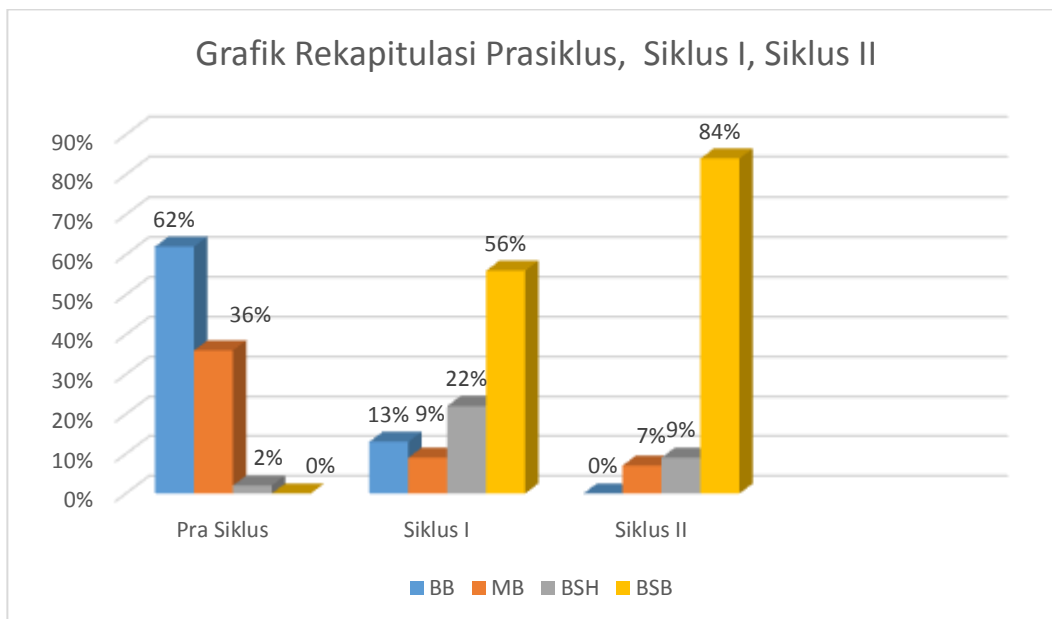
Pada kegiatan observasi awal (pra siklus) peneliti juga telah menilai kemampuan peserta didik dalam bermain plastisin. Hasil observasi pada kegiatan pra siklus menyatakan bahwa kemampnan motorik halus anak dalam bermain plastisin perlu ditingkatkan. Pada table di atas terlihat kemampuan anak dalam bermain dengan menggunakan plastisin belum ada yang berkembang sangat bagus, BSH 1 anak dengan presentase 2% , MB 5 anak dengan presentase 36% dan BB 9 anak dengan presentase 62%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak dalam bermain plastisin masih sangat rendah dan perlu diperbaiki.

Pada pertemuan pertama siklus I sudah ada yang mendapat kriteria BSH 1 anak sehingga keberhasilan pada pertemuan ini sebesar 12% . dan MB sebanyak 7 anak dengan memperoleh presentase 42% , BB 7 anak dengan presentase 46%. Pada pertemuan kedua sudah ada yang masuk dalam kriteria BSB yaitu 6 anak sehingga keberhasilan ini menjadi 40% dan juga memperoleh BSH 5 anak presentase 24% dan MB 3 anak dengan presentase 18% , BB 2 anak dengan presentase 18% , pada pertemuan ketiga siklus I

kriteria BSB anak meingkat menjadi 8 anak sehingga keberhasilan ini menjadi 56% , BSH 4 anak presentase 22%, MB 1 anak dengan presentase 9% dan BB 2 anak dengan presentase 13%.

Penelitian masih berlanjut pada siklus ke II sebab presentase keberhasilan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan peneliti. Hasil penelitian pertemuan pertama pada siklus II terlihat sudah ada yang mendapat kriteria BSB 9 anak sehingga keberhasilan pada pertemuan ini sebesar 58% , BSH 4 anak dengan presentase 29% dan MB 2 anak dengan presentase 13%. Pada pertemuan kedua sudah ada yang masuk dalam kriteria BSB yaitu sebanyak 11 anak presentase sebesar 76% dan BSH 3 anak dengan presentase 18% dan MB 1 anak dengan memperoleh presentase 6% sehingga keberhasilan ini menjadi 76% dalam kriteria BSB , pada pertemuan ketiga siklus II kriteria BSB anak meningkat menjadi 13 anak sehingga keberhasilan ini menjadi 84% , memperoleh BSH 1 anak dengan presentase 9% dan MB 1 anak dengan presentase 7%.

Pada pertemuan siklus II presentase keberhasilan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Dengan penelitian ini telah membuktikan bahwa metode bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan aspek motorik halus anak pada kelompok A di TK Kartini Mranggen tahun Ajaran 2023 /2024.



Grafik 4.4 Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Hal ini didukung oleh adanya peningkatan persentase kemampuan motorik halus anak dalam bermain plastisin yang sesuai harapan. Persentase keberhasilan kemampuan motorik halus anak dalam metode bermain plastisin pada kondisi awal (pra siklus) sebesar 0% kemudian pada siklus I persentase meningkat menjadi 56% dan pada siklus II persentase meningkat lagi menjadi 84%. Penjelasan peningkatan kemampuan motorik halus anak dalam metode bermain plastisin di jelaskan pada gambar di atas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan melalui hasil yang diperoleh setelah diadakan analisis data, secara umum dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa peningkatan motorik halus anak dalam penelitian ini menunjukkan adanya kesesuaian antara teori dengan hasil penelitian. Menurut beberapa ahli yang telah dsimpulkan perkembangan motorik halus adalah pengajaran tentang rupa melalui alat indera, asas bekerja sendiri, dan latihan motorik halus menyebutkan bahwa anak-

anak perlu diberi banyak kesempatan dan latihan serta kebebasan berekspresi untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya dengan bimbingan guru atau orang tua. Oleh karena itu apabila keterampilan anak dilatih secara terus-menerus melalui bermain plastisin akan meningkatkan kemampuan motorik halus yang dimiliki anak (Slamet suyanto, 2016: 26).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Kartini Mranggen. Hal ini didukung oleh adanya presentase anak dalam bermain plastisin anak Pra Siklus dengan presentase 0% , kemudian pada siklus I meningkat 56% dan siklus II meningkat 84% dan mampu mencapai indikator yang telah ditentukan.

Kemampuan motorik halus anak semakin sempurna hal ini karena setelah dilakukannya penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak yaitu dengan pembelajaran melalui bermain plastisin dan membuat plastisin. Pada siklus I peneliti menggunakan tema tanaman dengan subtema buah-buahan yaitu membuat bentuk buah kesukaan anak dengan plastisin tanpa alat cetak, kemudian pada siklus II peneliti menggunakan tema tanaman subtema sayuran dengan kegiatan pembelajaran membuat plastisin yang di buat dari bahan tepung terigu dan dibentuk sayur kesukaan anak menggunakan alat cetak.

B. Saran

Berdasarkan keberhasilan peneliti pada penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain plastisin

dengan tema tanaman pada usia anak 4-5 tahun di TK Kartini Mranggen.

Maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Pendidik

Kegiatan bermain plastisin dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan bisa menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini

- a. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar suasana kelas tidak membosankan dan monoton
- b. Guru perlu membekali diri dengan menambah kreatifitas tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain plastisin.
- c. Guru harus membangkitkan serta memotivasi anak agar lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memprogramkan bermain plastisin dalam satu pekan sekali

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini. Tentunya dengan mengembangkan aspek- aspek lain yang belum ada pada penelitian . Sehingga akan menambah kesempurnaan hasil dari penelitian tentang Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin.

5. Keterbatasan Penelitian

- a. Keterbatasan peneliti dalam mengakses referensi-referensi penelitian yang relevan dengan penelitian ini
- b. Keterbatasan peneliti yang kurang kreatif dan inovatif dalam menerapkan kegiatan pembelajaran melalui bermain plastisin.

Tidak semua anak menyukai dan cocok menggunakan kegiatan pembelajaran melalui bermain plastisin, sehingga peneliti harus melakukan pendekatan individu kepada anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

- c. Keterbatasan peneliti dalam penggunaan media alat cetak yaitu anak masih kesulitan dalam penggunaan media alat cetak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianingsih, A., Putri, A. R., & Munir, M. M. (2019). Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 5(2), 111-119.
- Dessi, I. (2022). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui media diorama kelompok b di raudhatul athfal nurul falah baturaja (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).
- Fitriah, S. N. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi huruf hijaiyah dan harakat menggunakan media plastisin. *Iq (ilmu al-qur'an): Jurnal pendidikan islam*, 4(01), 87-100.
- Fuadi, N. (2021). Pengembangan kemampuan eksplorasi anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain plastisin di tkn pembina syamtalira bayu. *Itqan: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan*, 12(2), 323-336.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal warna*, 2(2), 15-28.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12.
- Motorik Halus Anak Melalui Metode Mewarnai Pada Kelompok B PAUD Melati Bodas. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 5(1), 44-50.
- Mushonifah, I. (2013). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui bermain plastisin di ra khoirul ummah. *Belia*, 1(1).
- Nurjanah, L., & Sitio, C. E. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Metode Mewarnai Pada Kelompok B PAUD Melati Bodas. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 5(1), 44-50.
- Nurjani, Y. Y. (2019). Upaya Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 85-92.
- Nurmala, W., Yasbiati, Y., & Rahman, T. (2020). Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui kolase berbahan serbuk kayu pada kelompok b di ra yasbiman al-munawar kabupaten tasikmalaya. *jurnal paud agapedia*, 3(2), 203-214.
- Raihanun, Rika. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016." (2016).

- Resasmita, Diajeng Nilam. Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Plastisin Pada Siswa Sekolah Dasar. Diss. University of Muhammadiyah Malang, 2017.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 4(1), 91-100.
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Pura, d. N., & asnawati, a. (2019). Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kolase media serutan pensil. *Jurnal ilmiah potensia*, 4(2), 131-140.
- PUTRI, W. (2019). implementasi motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui playdough dalam meningkatkan bermain sensorimotor di tk islam bina balita bandar lampung (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).
- Raihanun, R. (2016). peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok 1 melalui kegiatan bermain plastisin di tk aisyiyah bustanul athfal 02 balung kulon tahun pelajaran 2015/2016.
- Rohmah, U. (2018). Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (AUD). *Al Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85-102.
- Saputro, Heri, and Intan Fazrin. "Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit; Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya." *Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES)*, 2017.
- Saldiana, E. (2022). *Pengaruh Kegiatan Menjiplak Menggunakan Bahan Alam Terhadap Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Sari, t. Y. (2022). *Pengaruh penggunaan media plastisin tepung warna dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di tk seruni bengkulu selatan* (doctoral dissertation, uin fatmawati sukarno bengkulu).
- Sembiring, e. K. B. (2020). Pengaruh media plastisin bubur kertas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di ra perwanida 1 bandar lampung (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).
- Sitepu, J. M., & Sitepu, M. S. (2021, June). Perkembangan Konsep Diri Anak Usia Dini Di Masa Pandemic. In *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora* (Vol. 1, No. 1, pp. 402-409).

- Somantri, m. P. I., widiantari, d., casta, h., & khozim, a. A. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui penggunaan media plastisin di tk nurul hidayah kec. Talun kab. Cirebon.
- Susanti, F. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce Dengan Menggunakan Bahan Laut Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini Al-Hidayah Desa Simpang Tiga Daratan Kecamatan Enok* (Doctoral dissertation, STAI Auliaurasyididn Tembilahan).
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep gerak dasar untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2(1), 72-79.
- Wahyudi, I. N., & Nurjaman, I. (2018). Pengaruh Kegiatan Mozaik Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 12-25.
- Wardani, i. R. (2017). *Meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan bermain menggunakan media plastisin di kelompok b tk al-ulya rajabasa bandar lampung* (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).

LEMBAR OBSERVASI ANAK TK KARTINI NGEMPLAK

Nama :

Kelompok :

Aspek yang di amati	Indikator	BSB	BSH	MB	BB
Kemampuan motorik halus anak Usia 4-5 Tahun	1) Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit				
	2) Anak dapat meniru bentuk				
	3) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan				

DAFTAR NAMA KELOMPOK A TK KARTINI YANG DI TELITI

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	Ainaya	P
2	Aqeel	L
3	Ayu	P
4	Ana	P
5	Afni	P
6	Bella	P
7	Farhan	L
8	Harit	L
9	Kyara	P
10	Rayyan	L
11	Rafif	L
12	Salsa	P
13	Salim	L
14	Vino	L
15	Zaky	L

Lembar Observasi Pra Siklus TK Kartini Ngemplak

No	Nama Anak	Indikator penilaian dan penilaian											
		Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	Ainaya				✓			✓				✓	
2	Aqeel				✓				✓				✓
3	Ayu			✓				✓				✓	
4	Ana				✓				✓				✓
5	Afni				✓				✓				✓
6	Bella				✓				✓				✓
7	Farhan				✓				✓				✓
8	Harit			✓				✓				✓	
9	Kyara				✓				✓				✓
10	Rayyan			✓			✓				✓		
11	Rafif				✓				✓				✓
12	Salsa			✓				✓				✓	
13	Salim				✓				✓				✓
14	Vino			✓				✓				✓	
15	Zaky				✓				✓				✓

		Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	Ainaya			✓			✓					✓	
2	Aqeel				✓				✓			✓	
3	Ayu			✓				✓				✓	
4	Ana				✓				✓				✓
5	Afni				✓				✓			✓	
6	Bella				✓			✓				✓	
7	Farhan				✓				✓				✓
8	Harit			✓				✓			✓		
9	Kyara				✓				✓				✓
10	Rayyan		✓					✓				✓	
11	Rafif			✓				✓					✓
12	Salsa			✓				✓				✓	
13	Salim				✓				✓				✓
14	Vino			✓				✓			✓		
15	Zaky				✓				✓				✓

Lembar Observasi Siklus 1 Pertemuan 1 TK Kartini Ngemplak

No	Nama Anak	Indikator penilaian dan penilaian											
		Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	Ainaya	✓				✓				✓			
2	Aqeel			✓			✓				✓		
3	Ayu	✓				✓				✓			
4	Ana				✓			✓				✓	
5	Afni			✓			✓			✓			
6	Bella		✓				✓				✓		
7	Farhan				✓			✓				✓	
8	Harit	✓				✓				✓			
9	Kyara			✓			✓					✓	
10	Rayyan	✓				✓				✓			
11	Rafif		✓			✓					✓		
12	Salsa	✓				✓				✓			
13	Salim				✓				✓				✓
14	Vino		✓			✓					✓		
15	Zaky				✓				✓				✓

Lembar Observasi Siklus 1 Pertemuan 2 TK Kartini Ngemplak

No	Nama Anak	Indikator penilaian dan penilaian											
		Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	Ainaya	✓				✓				✓			
2	Aqeel	✓				✓				✓			
3	Ayu	✓				✓				✓			
4	Ana				✓			✓			✓		
5	Afni			✓			✓				✓		
6	Bella	✓				✓				✓			
7	Farhan		✓				✓					✓	
8	Harit	✓				✓				✓			
9	Kyara		✓				✓				✓		
10	Rayyan	✓				✓				✓			
11	Rafif	✓					✓				✓		
12	Salsa	✓				✓				✓			
13	Salim				✓			✓					✓
14	Vino	✓				✓				✓			
15	Zaky				✓				✓				✓

Lembar Observasi Siklus 1 Pertemuan 3 TK Kartini Ngemplak

No	Nama Anak	Indikator penilaian dan penilaian											
		Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	Ainaya	✓				✓				✓			
2	Aqeel	✓				✓				✓			
3	Ayu	✓				✓				✓			
4	Ana		✓					✓				✓	
5	Afni		✓			✓					✓		
6	Bella	✓				✓				✓			
7	Farhan		✓				✓				✓		
8	Harit	✓				✓				✓			
9	Kyara		✓				✓				✓		
10	Rayyan	✓				✓				✓			
11	Rafif	✓					✓				✓		
12	Salsa	✓				✓				✓			
13	Salim		✓				✓					✓	
14	Vino	✓				✓				✓			
15	Zaky			✓				✓				✓	

Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1 TK Kartini Ngemplak

No	Nama Anak	Indikator penilaian dan penilaian											
		Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	Ainaya	✓				✓				✓			
2	Aqeel	✓				✓				✓			
3	Ayu	✓				✓				✓			
4	Ana	✓				✓					✓		
5	Afni		✓			✓				✓			
6	Bella	✓				✓				✓			
7	Farhan		✓				✓				✓		
8	Harit	✓				✓				✓			
9	Kyara	✓				✓				✓			
10	Rayyan	✓				✓				✓			
11	Rafif	✓				✓				✓			
12	Salsa	✓				✓				✓			
13	Salim		✓				✓				✓		
14	Vino	✓				✓				✓			
15	Zaky			✓				✓				✓	

Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 2 TK Kartini Ngemplak

No	Nama Anak	Indikator penilaian dan penilaian											
		Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu meniru bentuk				Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	Ainaya	✓				✓				✓			
2	Aqeel	✓				✓				✓			
3	Ayu	✓				✓				✓			
4	Ana		✓				✓				✓		
5	Afni	✓				✓				✓			
6	Bella	✓				✓				✓			
7	Farhan		✓			✓				✓			
8	Harit	✓				✓				✓			
9	Kyara	✓				✓				✓			
10	Rayyan	✓				✓				✓			
11	Rafif	✓				✓				✓			
12	Salsa	✓				✓				✓			
13	Salim	✓				✓				✓			
14	Vino	✓				✓				✓			
15	Zaky			✓				✓				✓	

Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 3 TK Kartini Ngemplak



SIKLUS 1
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 1
TK KARTINI
Desa Ngemplak RT.04 RW.02 Mranggen Demak (59567)

Semester / Minggu ke / Hari	: I / 4 / Selasa
Hari / Tgl	: Selasa 24 Oktober 2023
Kelompok / Tema / Sub Tema	: A / Tanaman / Buah-buahan
KD	: NAM 1.1, KOG 3.6, 4.6, 3.5, SN 3.15, BHS 3.12
Materi	: 1. Menyiram tanaman di sekitar 2. Berdiskusi tentang buah-buahan 3. Membuat bentuk dengan plastisin 4. Menyusun kata
Kegiatan Main	: Individu dan kelompok
Alat dan bahan	: Gayung, ember, gambar buah-buahan, plastisin, nampan, piring roti, loose part

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang buah-buahan
3. Berdiskusi tentang buah-buahan kesukaan anak
4. Mengenalkan kegiatan serta aturan dalam bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyiram tanaman yang ada di lingkungan sekolah
2. Menyebutkan macam-macam nama-nama buah
3. Membuat bentuk buah kesukaan dengan plastisin
4. Menyusun kata “ apel “ dengan batu krikil

C. RECALLING

1. Merapikan alat main yang telah digunakan
2. Tanya jawab kegiatan hari ini
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama belajar hari ini
2. Menanyakan kegiatan bermain apa yang sudah dilakukan oleh anak hari ini
3. Pesan kesan hari ini
4. Doa sebelum pulang
5. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghormati orang lain
 - b. Sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyiram tanaman yang ada disekolah
 - b. Dapat menyebutkan berbagai macam nama-nama buah-buahan
 - c. Dapat membuat bentuk buah kesukaan dari plastisin
 - d. Dapat menyusun kata buah “ apel “ dari batu kerikil

Mengetahui
Kepala Sekolah

KASMIYATI S.Pd

Ngemplak, 23 oktober 2023

Guru Kelompok

LAELATUL AFIYAH



SIKLUS 1
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 2
TK KARTINI
Desa Ngemplak RT.04 RW.02 Mranggen Demak (59567)

Semester / Minggu ke / Hari	: I / 4 / Rabu
Hari / Tgl	: Rabu 25 Oktober 2023
Kelompok / Tema / Sub Tema	: A / Tanaman / Buah-buahan
KD	: KOG 3.6, KOG 4.6, SN 3.15
Materi	: 1. Menenal jenis warna 2. Membuat bentuk dengan plastisin 3. Membedakan berbagai macam bentuk benda 4. Membedakan kasar dan halus pada benda
Kegiatan Main	: Individu dan kelompok
Alat dan bahan buah	: plastisin, gambar buah-buahan , nampan, piring roti, jeruk, buah salak, buah aggur, buah alpukat, buah pisang, buah mangga, buah pir
Proses Kegiatan	
A. PEMBUKAAN	
	1. Penerapan SOP pembukaan 2. Berdiskusi tentang buah-buahan 3. Berdiskusi tentang buah-buahan kesukaan anak 4. Mengenalkan kegiatan serta aturan dalam bermain
B. KEGIATAN INTI	
	1. Mengetahui warna buah sesuai namanya 2. Membuat bentuk buah kesukaan dengan plastisin 3. Membedakan macam-macam bentuk buah-buahan 4. Membedakan buah yang berkulit kasar dan halus
C. RECALLING	
	1. Merapikan alat main yang telah digunakan 2. Tanya jawab kegiatan hari ini 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama belajar hari ini
2. Menanyakan kegiatan bermain apa yang sudah dilakukan oleh anak hari ini
3. Pesan kesan hari ini
4. Doa sebelum pulang
5. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghormati orang lain
 - b. Sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat mengetahui warna-warna buah
 - b. Dapat membuat bentuk buah kesukaannya sendiri dengan plastisin
 - c. Dapat membedakan macam-macam bentuk buah-buahan
 - d. Dapat membedakan buah yang berkulit kasar dan halus

Mengetahui
Kepala Sekolah

KASMIYATI S.Pd

Ngemplak, 24 oktober 2023

Guru Kelompok

LAELATUL AFIYAH



SIKLUS 1
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 3
TK KARTINI
Desa Ngemplak RT.04 RW.02 Mranggen Demak (59567)

Semester / Minggu ke / Hari	: I / 4 / Kamis
Hari / Tgl	: Kamis 26 Oktober 2023
Kelompok / Tema / Sub Tema	: A / Tanaman / Buah-buahan
KD	: SN 2.3, SN 2.4, SN 3.5, KOG 2.2
Materi	: 1. Menyusun kolase anggur dengan kertas origami 2. Menonton video di youtube 3. Membuat bentuk benda dengan plastisin 4. Mengenal rasa
Kegiatan Main	: Individu dan kelompok
Alat dan bahan	: Gunting, lem kertas, kertas origami, piring roti, nampan, gambar buah-buahan, laptop

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang buah-buahan
3. Berdiskusi tentang buah-buahan kesukaan anak
4. Mengkenalkan kegiatan serta aturan dalam bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Kolase bentuk anggur dengan kertas origami
2. Nonton video cara membentuk buah-buahan dari plastisin
3. Membuat bentuk buah kesukaan dengan plastisin
4. Membedakan rasa buah

C. RECALLING

1. Merapikan alat main yang telah digunakan
2. Tanya jawab kegiatan hari ini
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama belajar hari ini
2. Menanyakan kegiatan bermain apa yang sudah dilakukan oleh anak hari ini
3. Pesan kesan hari ini
4. Doa sebelum pulang
5. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghormati orang lain
 - b. Sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat membuat kolase anggur menggunakan kertas origami
 - b. Dapat membuat bentuk buah kesukaannya sendiri dengan plastisin
 - c. Dapat menonton video dengan tenang
 - d. Dapat membedakan rasa buah-buahan

Mengetahui
Kepala Sekolah

KASMIYATI S.Pd

Ngemplak, 25 oktober 2023

Guru Kelompok

LAELATUL AFIYAH



SIKLUS II
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 1
TK KARTINI
Desa Ngemplak RT.04 RW.02 Mranggen Demak (59567)

Semester / Minggu ke / Hari	: I / 1 / Rabu
Hari / Tgl	: Rabu 1 November 2023
Kelompok / Tema / Sub Tema	: A / Tanaman / Sayuran
KD	: KOG 3.9, 4.9, SN 2.3, BHS 3.12, 4.12, SN 3.15
Materi	: 1. Berkreasi menggunakan berbagai media 2. Koordinasi motorik halus 3. Membuat playdough / plastisin dan di cetak bentuk Sayur-sayuran
Kegiatan Main	: Individu
Alat dan bahan	: Kacang hijau, gelas plastik transparan, kapas, tepung, minyak goreng, air, garam, pewarna makanan, cetakan bentuk sayur-sayuran, piring, nampan
Proses Kegiatan	
A. PEMBUKAAN	
	1. Penerapan SOP pembukaan
	2. Berdiskusi tentang buah-buahan
	3. Berdiskusi tentang buah-buahan kesukaan anak
	4. Mengenalkan kegiatan serta aturan dalam bermain
B. KEGIATAN INTI	
	1. Menyiapkan media tanam dan memulai perkecambahan dengan kacang hijau
	2. Menghias media gelas plastik untuk membuat kecambah
	3. Menempel kartu huruf kecil membentuk nama masing-masing di gelas media untuk perkecambahan
	4. Membuat playdough/plastisin
	5. Membuat bentuk sayuran kesukaan dengan playdough/plastisin yang telah di buat kemudian di cetak menggunakan alat cetak bentuk sayuran

C. RECALLING

1. Merapikan alat main yang telah digunakan
2. Tanya jawab kegiatan hari ini
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama belajar hari ini
2. Menanyakan kegiatan bermain apa yang sudah dilakukan oleh anak hari ini
3. Pesan kesan hari ini
4. Doa sebelum pulang
5. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- a. Menghormati orang lain
- b. Sopan saat bertanya

2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Anak mampu menyiapkan media tanam dan memulai perkecambahan dengan kacang hijau
- b. Anak mampu menghias media gelas plastik untuk membuat kecambah
- c. Anak mampu menempelkan kartu huruf kecil membentuk nama masing-masing digelas media untuk perkecambahan
- d. Anak mampu membuat adonan playdough/plastisin
- e. Anak mampu membuat bentuk sayuran dengan playdough/plastisin yang telah di buat menggunakan alat cetak bentuk sayur-sayuran.

Mengetahui
Kepala Sekolah

KASMIYATI S.Pd

Ngemplak, 31 oktober 2023

Guru Kelompok

LAELATUL AFIYAH



SIKLUS II
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 2
TK KARTINI
Desa Ngeplak RT.04 RW.02 Mranggen Demak (59567)

Semester / Minggu ke / Hari	: I / 1 / Kamis
Hari / Tgl	: Kamis 2 November 2023
Kelompok / Tema / Sub Tema	: A / Tanaman / Sayur-sayuran
KD	: KOG 3.5, 4.5, NAM 1.1, SN 3.15
Materi	: 1. Menghitung dengan benda 2. Menjaga dan melestarikan ciptaan Tuhan 3. Membuat playdough / plastisin dan di cetak bentuk Sayur-sayuran
Kegiatan Main	: Individu
Alat dan bahan	: Sayur kangkung, ember, gayung air, tepung, minyak goreng, garam, air, pewarna makanan, gambar sayur-sayuran, nampan, piring
Proses Kegiatan	
A. PEMBUKAAN	
	1. Penerapan SOP pembukaan 2. Berdiskusi tentang buah-buahan 3. Berdiskusi tentang sayur-sayuran kesukaan anak 4. Mengenalkan kegiatan serta aturan dalam bermain
B. KEGIATAN INTI	
	1. Penjumlahan dengan sayur kangkung 2. Menyiram sayuran di sekolah 3. Membuat playdough/plastisin
C. RECALLING	
	1. Merapikan alat main yang telah digunakan 2. Tanya jawab kegiatan hari ini 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama belajar hari ini
2. Menanyakan kegiatan bermain apa yang sudah dilakukan oleh anak hari ini
3. Pesan kesan hari ini
4. Doa sebelum pulang
5. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- a. Menghormati orang lain
- b. Sopan saat bertanya

2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Anak dapat menghitung dan menjumlahkan dengan sayur kangkung
- b. Anak dapat menyiram sayuran di sekolah
- c. Anak mampu membuat adonan playdough/plastisin
- d. Anak mampu membuat bentuk sayuran dengan playdough/plastisin yang telah di buat menggunakan alat cetak bentuk sayur-sayuran

Mengetahui
Kepala Sekolah

KASMIYATI S.Pd

Ngemplak, 1 November 2023

Guru Kelompok

LAELATUL AFIYAH



SIKLUS II
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 3
TK KARTINI
Desa Ngemplak RT.04 RW.02 Mranggen Demak (59567)

Semester / Minggu ke / Hari	: I / 1 / Jum'at
Hari / Tgl	: Jum'at 3 November 2023
Kelompok / Tema / Sub Tema	: A / Tanaman / Buah-buahan
KD	: KOG 3.9, 4.9, 3.3, 4.3 FM, SN 3.5, 3.8, 4.8,
Materi	: 1. Memelihara tanaman 2. Berkreasi menggunakan media 3. Membuat bentuk dengan plastisin 4. Menyusun kata
Kegiatan Main	: Individu dan kelompok
Alat dan bahan	: Sayur kangkung, ember, gayung air, tepung, minyak Goreng, bambu, garam, air, pewarna makanan, gambar sayur- sayuran nampan, piring, daun pisang

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang buah-buahan
3. Berdiskusi tentang buah-buahan kesukaan anak
4. Mengenalkan kegiatan serta aturan dalam bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menanam tanaman kangkung
2. Membuat pagar di sekitar tanaman kangkung
3. Menganyam
4. Membuat plastisin/playdough

C. RECALLING

1. Merapikan alat main yang telah digunakan
2. Tanya jawab kegiatan hari ini
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama belajar hari ini
2. Menanyakan kegiatan bermain apa yang sudah dilakukan oleh anak hari ini
3. Pesan kesan hari ini
4. Doa sebelum pulang
5. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghormati orang lain
 - b. Sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Anak dapat menanam tanaman kangkung
 - b. Anak dapat membuat pagar disekitar tanaman kangkung
 - c. Anak dapat menganyam daun pisang
 - d. Anak mampu membuat adonan playdough/plastisin
 - e. Anak mampu membuat bentuk sayuran dengan playdough/plastisin yang telah di buat menggunakan alat cetak bentuk sayur-sayuran

Mengetahui
Kepala Sekolah

KASMIYATI S.Pd

Ngemplak, 2 November 2023

Guru Kelompok

LAELATUL AFIYAH

FOTO PENELITIAN SIKLUS

Pertemuan 1 Siklus 1



Pertemuan 2 Siklus 1



Pertemuan Ke 3 Siklus 1



Pertemuan 1 Siklus II



Pertemuan 2 Siklus II





Pertemuan 3 Siklus II

