

**PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN MENGGUNAKAN PLAYDOUGH
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK**

JURNAL

Oleh

**SIRA DIFATIGUNA
Drs. MAMAN SURAHMAN, M.Si.
Dr. RISWANTI RINI, M.Si.**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

ABSTRAK

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN MENGGUNAKAN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK

Sira Difatiguna ¹⁾, Maman Surahman ²⁾, Riswanti Rini ³⁾

The research problem was children low fine motoric skill aged 4-5 years old in Dharma Wanita Kindergarten Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir barat. This study aimed to determine the influence of play activities by using playdough toward children fine motoric skills. The study was using Pre-Experimental method with One Group Pretest-Posttest design. The sampling technique used was saturated sampling. Data were collected by observation and documentation. Data were analyzed by using cross tables and simple linear regression analysis. The study results showed that there was an influenced between play activity by using playdough toward fine motoric skills. It was evidenced by the increasing of 4-5 years old children fine motor skill in Dharma Wanita Kindergarten, Kecamatan Pesisir Utara, Kabupaten Peisir Barat, as muchas 4 to 5 per meeting improvement indicators.

Keywords : play activity, playdough, fine motor skills.

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain menggunakan playdough terhadap kemampuan motorik halus anak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan desain *One Grup Pretest-Posttes*. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi atau pedoman observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data silang dan analisis uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh antara aktivitas bermain menggunakan playdough terhadap kemampuan motorik halus anak, dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat sebanyak 4-5 capain indikator setiap pertemuan.

Kata kunci : aktivitas bermain, playdough, kemampuan motorik halus.

- 1) Mahasiswa
- 2) Pembimbing 1
- 3) Pembimbing 2

PENDAHULUAN

Program Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga umur 6 tahun dengan cara merangsang dan membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Hal ini sesuai dengan isi Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”.

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi. Menurut Sumantri (2005: 143) keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian menggunakan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan

yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan obyek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain.

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak, bergerak, termasuk bekerja, penyaluran hobi, dan merupakan cara mereka mengenal dunia.

Menurut Semiawan dalam Hartati (2005: 85) “bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian” Sedangkan menurut Mayesty dalam Sujiono (2013: 34) “memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi di mana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berekreasi, dan belajar secara menyenangkan”

Melalui bermain anak dapat mengembangkan fisik motorik baik motorik kasar maupun motorik halus. Dalam permainan motorik kasar adanya gerakan-gerakan yang terjadi

karena adanya koordinasi otot-otot besar, seperti berjalan, melompat, berlari dan melempar, sedangkan dalam permainan motorik halus melatih koordinasi otot tangan dalam beraktivitas seperti bermainplaydough, melipat, menggunting, meronce, meremas dan sebagainya.

Playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang aman untuk anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Membuat playdough dapat melatih motorik halus anak usia dini. Anak-anak dapat menggunakan tangan dan peralatan untuk membentuk adonan melalui pengalaman tersebut, anak-anak mengembangkan koordinasi mata,tangan dan ketangkasan serta kekuatan tangan yang dapat menstimulasi perkembangan motorik anak untuk menulis dan menggambar.

Menurut Anggraini dalam Haryani (2014:59) menyatakan permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya

memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan playdough, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreatifitasnya masing-masing.

Hasil studi pendahuluan di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat menunjukkan bahwa Rendahnya kemampuan motorik halus anak dan guru kurang menstimulasi motorik halus anak. Media dan alat permainan edukatif yang digunakan kurang bervariasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat dalam pengembangan motorik halus yang selama ini dilakukan dikelas belum pernah menggunakan alat permainan yang dibuat sendiri. Pembelajaran yang diberikan kepada anak-anak langsung calistung tanpa memberi stimulasi terlebih dahulu terhadap motorik halus anak serta anak belum bisa mengkoordinasikan antara mata dan tangan

METODE

Metode penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs* dengan desain *One Grup Pretest-Posttes*. Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Tahap Persiapan : Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian, Membuat Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang menggunakan playdough, Pembuatan lembar observasi/pedoman observasi, Menyediakan beberapa media/alat yang akan digunakan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan bermain.(2) Tahap Pelaksanaan : Pertemuan dilakukan 6 (enam) kali pertemuan, Lembar observasi/pedoman observasi digunakan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan playdough.(3)Tahap Pengumpulan Data: Pengamatan pada pembelajaran konvensional menggunakan lembar observasi/pedoman observasi, Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan playdough, kemudian diamati dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi. (4) Tahap Akhir: Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan

instrumen penelitian dan lembar observasi/pedoman observasi.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat dengan jumlah 38 anak. Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh (penuh) atau sampling total. Sampling jenuh (penuh) ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sehingga jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan populasi sebanyak 38 anak. Variabel pada penelitian ini adalah aktivitas bermain playdough (X) dan kemampuan motorik halus (Y).

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi, instrument penelitian menggunakan lembar observasi atau pedoman observasi. Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kosakata dasar anak usi adini. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis data yaitu uji analisis table silang dan analisis

hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan rumus $\hat{Y} = a + bX$ Sugiyono (2014: 261).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari penelitian kemudian direkap. Berikut ini rekapitulasi aktivitas belajar menggunakan media buku gambar bercerita dan peningkatan kosakata dasar sesudah dan sebelum diberi perlakuan atau diberi media buku gambar bercerita, sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Bermain Playdough

No	Katagori	Interval	Sebelum		Sesudah	
			(f _o)	(%)	(f _o)	(%)
1	SA	17-20	3	7,89	18	47,36
2	A	13-16	14	36,84	12	31,58
3	CA	9-12	13	34,21	8	21,06
4	KA	5-8	8	21,06	0	0,00
Jumlah			38	100,00	38	100,00

Keterangan:

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

KA = Kurang Aktif

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, bahwa hasil observasi aktivitas bermain yang dilakukan sebelum menggunakan playdough yang terletak pada katagori SA (Sangat Aktif) sebanyak 3 anak, katagori A

(Aktif) sebanyak 14 anak, katagori CA (Cukup Aktif) sebanyak 13 anak, dan pada katagori KA (Kurang Aktif) sebanyak 8 anak. Sedangkan hasil observasi aktivitas bermain yang dilakukan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan playdough yang terletak pada katagori SA (Sangat Aktif) sebanyak 18 anak, katagori A (Aktif) sebanyak 12 anak, katagori CA (Cukup Aktif) sebanyak 8 anak dan pada katagori KA (Kurang Aktif) tidak ada anak yang memperoleh katagori tersebut. Sehingga dapat disimpulkan aktivitas bermain pada katagori SA (Sangat Aktif) sebelum menggunakan playdough sebesar 7,89 %, sedangkan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan playdough sebesar 47,36 %.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Halus

No	Katagori	Interval	Sebelum		Sesudah	
			(f _o)	(%)	(f _o)	(%)
1	BSB	35 ≥	10	26,32	17	44,74
2	BSH	27-34	15	39,47	16	42,10
3	MB	19-26	9	23,68	5	13,16
4	BB	11-18	4	10,53	0	0,00
Jumlah			38	100,00	38	100,00

Keterangan:

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang

Berdasarkan tabel 3 diatas, bahwa hasil observasi yang kemampuan motorik halus yang dilakukan sebelum menggunakan playdough yang terletak pada katagori BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 1 anak, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 15 anak, MB (Mulai Berkembang) sebanyak 9 anak dan pada katagori BB (Belum Berkembang) sebanyak 4 anak. Sedangkan hasil observasi yang dilakukan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan playdough yang terletak pada katagori BSB(Berkembang Sangat Baik) sebanyak 17 anak, katagori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 16 anak, katagori MB (Mulai Berkembang) sebanyak 5 anak dan pada katagori BB (Belum Berkembang) tidak ada anak yang memperoleh katagori tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak pada katagori BSB (Berkembang Sangat Baik) sebelum menggunakan playdough sebesar 26,32 % sedangkan sesudah diberi perlakuan

dengan menggunakan playdough sebesar 44,74 %.

Tabel 3. Tabel Silang Antara Aktivitas Bermain dan Kemampuan Motorik Halus Anak.

No	Motorik Halus Aktivitas Bermain	BSB	BSH	MB	BB	Jumlah
1	SA	13	5	0	0	18
2	A	4	7	1	0	12
3	CA	0	4	4	0	8
4	KA	0	0	0	0	0
	Jumlah	17	16	5	0	38

Berdasarkan data tabel 4 di atas, menunjukkan sebanyak 13 anak Sangat Aktif (SA) dengan kemampuan motorik halus yang berkatagori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selain itu sebanyak 5 anak Sangat Aktif (SA) dengan kemampuan motorik halus yang berkatagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada katagori Aktif (A) dengan kemampuan motorik Halus Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat sebanyak 4 anak dan sebanyak 7 anak pada katagori Aktif (A) dengan kemampuan motorik halus Berkembang Sesuai Harapan (BSH), serta 1 anak yang Aktif (A) dengan kemampuan motorik halus Mulai Berkembang (MB). Sebanyak 4 anak Cukup Aktif (CA) dengan

kemampuan motorik halus yang berkategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 anak yang Cukup Aktif (CA) dengan kemampuan motorik halus Mulai Berkembang. Sedangkan pada katagori Kurang Aktif (KA) dengan kemampuan motorik halus yang berkategori Belum Berkembang (BB) tidak ada anak memperoleh katagori tersebut.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain menggunakan playdough berkaitan erat terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat.

Persamaan regresi yang telah diperoleh, dapat digunakan untuk memprediksi variabel X jika variabel independen ditetapkan. $\hat{Y} = 19,992 + 1,051.X$. Koefisien regresi $b = 1,051$ mengindikasikan nilai rata-rata kemampuan motorik halus dengan aktivitas bermain menggunakan playdough. Dari persamaan tersebut, jika X adalah jumlah pertemuan sebanyak 6 kali maka diperoleh $19,992 + 1,051 (6) = 26,298$ dibulatkan menjadi 27.

Dari hasil persamaan $Y = 19,992 + 1,051 (6) = 27$

Atas dasar persamaan tersebut di atas, maka dapat diprediksikan rata-rata kemampuan motorik halus meningkat 4.5 atau 4-5 capaian indikator kemampuan motorik halus disetiap pertemuan. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh yang nyata dari aktivitas bermain menggunakan playdough terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Penggunaan alat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan anak akan lebih memahami dan mengingat yang disampaikan oleh guru. Alat permainan playdough merupakan alat permainan yang dapat membuat anak senang untuk belajar membuat berbagai macam bentuk dengan tujuan untuk mengembangkan motorik halus.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Yuni Muning Atuti (2011) yang menyimpulkan bahwa dalam ditemukan pada hasil akhir siklus II pencapaian kriteria baik meningkat

menjadi 17 anak dari 19 anak atau 89,47%. Ini berarti aktivitas bermain menggunakan playdough dapat meningkatkan motorik halus anak.

Dan penelitian yang dilakukan oleh Atih Fatmawati (2013) yang menyimpulkan bahwa kondisi awal kemampuan motorik halus anak masih belum terstimulasi secara maksimal, dengan persentase keterampilan dalam kategori sebesar 69 %, masih dalam proses 31 % dan kategori berkembang baik 0 % namun setelah penerapan playdough, kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan yang cukup baik. Persentase kemampuan motorik halus anak yang berada dalam kategori belum muncul sebesar 0%, tahap dalam proses 8% dan berkembang baik sebesar 92%.

Sujiono (2009:3.7) juga menerangkan bahwa koordinasi gerak halus antara tangan dan mata dikembangkan melalui permainan seperti membentuk dengan playdough, tanah liat, plastisin, menggambar, mewarnai dan menggunting. Kemampuan gerak motorik halus akan berpengaruh pada kesiapan memegang pensil secara

benar dan kesiapan menulis. Kemampuan daya lihat juga merupakan gerak halus lainnya yang dapat melatih kemampuan melihat ke arah kanan dan kiri. Melalui bermain playdough diharapkan potensi yang dimiliki anak dapat berkembang optimal khususnya motorik halus anak. Bermain playdough merupakan kegiatan bermain yang dapat anak-anak lakukan di dalam kelas.

Dunia anak adalah dunia bermain dengan bermain anak dapat mengeksplorasi, membangun pengetahuannya sendiri. Dasar utama untuk mempelajari pengetahuan dan kecekatan adalah keaktifan peserta didik itu sendiri (*auto-activity*). Cara mendidik yang baik, menurut Frobel adalah metode yang banyak memberi kesempatan kepada anak, membuat dan menciptakan sesuatu atas inisiatif sendiri (ekspresi). Bentuk pengajaran menurut teori Frobel adalah sebagai berikut: Menggambar, diawali dengan garis vertikal dan horizontal, *Spielgaben* dan *Spielformen* dengan permainan bentuk, Alat permainan untuk ber-Frobel (pekerjaan tangan), misalnya mozaik, cincin, anyaman, kertas lipat dan tanah liat.

Menggunakan permainan sejenis tanah liat, plastisin dan palydough anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang disukai anak. Anak dapat membentuknya menjadi ikan, mobil-mobilan, rumah, pesawat, geometri. Dengan membuat aneka bentuk yang mereka sukai, anak tidak hanya dapat mengekspresikan perasaannya saja, namun juga membebaskan dirinya dari berbagai tekanan yang mengganggunya serta dapat mengekspresikan apa yang telah dipahami.

Playdough merupakan mainan lain dari tanah liat yang terbuat dari tepung terigu. Playdough dapat dibuat secara mandiri dirumah. Bagi orang tua yang menginginkan mainan yang dapat membantu juga dalam kegiatan belajar anak dapat menggunakan media belajar ini dengan membuatnya secara mandiri dirumah. Bahan-bahan yang digunakan juga mudah untuk didapatkan. Bahan pembuatan playdough yaitu terdiri dari tepung terigu, air, garam, minyak dan pewarna makanan. Playdough yang dibuat lentur dan memiliki banyak

warna akan menarik perhatian anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain yang dapat melatih motorik halus anak.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motorik halus anak setelah diberikan perlakuan menggunakan playdough. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motorik halus anak sebesar 44,74 % setelah diberi perlakuan menggunakan playdough. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh aktivitas bermain menggunakan playdough terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4 sampai 5 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:(1) Kepada Guru : Diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan motorik

halus anak dengan menggunakan alat permainan edukatif yang menarik untuk anak usia dini, sehingga dalam proses pembelajaran terasa menyenangkan, Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif dan inovatif sehingga anak-anak akan termotivasi dalam belajar.(2) Kepada Peneliti Lain : Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk penelitian yang lebih baik lagi dan lebih lanjut dalam aspek yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada alat permainan playdough saja, tetapi pada Alat Permainan Edukatif Konstruktif lain pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Atih, F. 2013. *Implementasi Playdough Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus* {Skripsi}. Bandung : UPI
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Haryani, C. 2014. *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan*

dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. {Skripsi}. Bengkulu : Universitas Bengkulu

- Sugiyono. 2014. *Statistik untuk Peneliti*. Bandung : Alfabeta
- Sujiono, Y. Bambang. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT Indeks
- Sujiono, B. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka:
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdikbud
- Yuni Muning, A. 2011. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Pada Kelompok A di TK ABA Marangan Kabupaten Sleman*. {Skripsi}. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta