

**IMPLEMENTASI MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN
MELALUI *PLAYDOUGH* DALAM MENINGKATKAN BERMAIN
SENSORIMOTOR DI TK ISLAM BINA BALITA BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

WINDYA PUTRI

NPM.1511070117

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

TAHUN 1440 H/2019 M

**IMPLEMENTASI MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN
MELALUI *PLAYDOUGH* DALAM MENINGKATKAN BERMAIN
SENSORIMOTOR DI TK ISLAM BINA BALITA BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

WINDYA PUTRI

NPM.1511070117

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing 1 : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing 2 : Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

TAHUN 1440 H/2019 M

ABSTRAK

Penelitian ini berbicara tentang implementasi motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung. Motorik halus adalah gerakan ringan yang menggunakan otot-otot kecil, memanfaatkan jari jemari serta membutuhkan koordinasi gerak dan konsentrasi yang baik. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah implementasi motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung?”, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor di TK Islam Bina Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subyek penelitian adalah guru dan siswa. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kemudian hasil menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan bermain sensorimotor dan motorik halus melalui implementasi metode permainan *playdough* di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung adalah sebagai berikut : Pertama, persiapan sebelum pembelajaran diantaranya menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan *playdough*. Kedua, pada saat pembelajaran diantaranya guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil, memperkenalkan media *playdough*, membagi media *playdough* kepada anak, dan memperkenalkan anak membentuk benda-benda yang diinginkan. Hanya saja guru sering menerapkan anak untuk meniru bentuk adonan dari yang sudah guru buat. Hal ini menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengimplementasikan bermain *playdough* dapat diterapkan pada anak usia dini dalam mengembangkan bermain sensorimotor dan motorik halus anak.

Kata-Kunci :Bermain Sensorimotor, Playdough, Motorik Halus



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Leikol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN
MELALUI PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN
BERMAIN SENSORIMOTOR DI TK ISLAM BINA BALITA
BANDAR LAMPUNG**

Nama : **WINDYA PUTRI**

NPM : **1511070117**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

MENYETUJUI

Untuk Dimunafasahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I
NIP. 196306121993032002


Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd
NIP. 197208182006041006

Mengetahui,
Ketua Prodi PIAUD


Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **IMPLEMENTASI MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN BERMAIN SENSORIMOTOR DI TK ISLAM BINA BALITA BANDAR LAMPUNG** disusun oleh: **WINDYA PUTRI, NPM. 1511070117**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia dini, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah pada hari/tanggal : Kamis/05 September 2019.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd. (.....)

Sekretaris : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd. (.....)

Penguji Utama : Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si. (.....)

Pembahas Pendamping I: Dr. Hj. Romlah, M.Pd.1 (.....)

Pembahas Pendamping II: Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd. (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya:

“ Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertaqwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.” (Q.S. An-Nisa (4):9)¹



¹ Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia), h. 78.

PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah *Subhaanahu wa ta'ala*, yang telah melimpahkan karunia, *taufiq*, dan *hidayah*-Nya. *Shalawat* serta *salam* tidak lupa semoga selalu terlimpahkan kepada Rasulullah SAW sebagai pembawa cahaya kebenaran, dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku. Dengan niat, tulus dan *ikhlas*, kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Hariyanto dan Ibunda Wiwit Andriyani, yang selalu mendo'akan serta selalu memberikan arahan dan motivasi kepadaku dalam meraih kesuksesan serta Ridho-Nya.
2. Teman-teman seperjuanganku, PIAUD 2015 Kelas B, sahabat-sahabatku Rifka Toyba Humaida, Bella Putri Cahyani, Dyah Puji L., dan Lita Ramadhanty, yang selalu menemaniku dalam menjalankan tugasku di kampus.
3. Nhoji Tuseno yang selalu sabar, memberikan semangat, dukungan dan mendo'akan agar terus berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung tercinta.

RIWAYAT HIDUP

Windya Putri, dilahirkan pada tanggal 22 Mei 1997, penulis merupakan anak tunggal dari bapak Hariyanto dan Ibu Wiwit Andriyani, sekarang penulis bertempat tinggal di Jln. S.A. Tirtayasa, Perumdam II Blok A, No.15, Sukabumi, Bandar Lampung.

Penulis mengawali pendidikan di TK PGRI Pisang Baru pada tahun 2003-2004, kemudian melanjutkan pendidikan dasar ke SDN 01 Pisang Baru tahun 2004-2009. Penulis melanjutkan dan menamatkan pendidikan menengah di SMP PGRI 01 Bumi Agung tahun 2009-2012 dan melanjutkan pendidikan menengah atas di SMAS Perintis 1 Bandar Lampung pada tahun 2012-2015 dan penulis melanjutkan studi S1-nya tahun 2015 di kampus tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung hingga sekarang.

Demikian, daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sesungguhnya dan semoga dapat dipertanggung jawabkan.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadirat Allah *Subhaanahu wa ta'ala*, yang telah melimpahkan karunia, *taufiq*, dan *hidayah*-Nya. *Shalawat* serta *salam* selalu terlimpahkan kepada Rasulullah SAW. Berkat petunjuk dari Allah *Subhaanahu wa ta'ala*, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* Dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung”.

Dalam menyusun skripsi ini penulis telah mendapat bantuan dari banyak pihak, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd., selaku Ketua Jurusan dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I Sekertaris Jurusan Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I., selaku pembimbing I, dan Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta seluruh civitas akademika fakultas yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

5. Praptiningsih, S.Sos selaku kepala sekolah TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, yang telah memberikan izin kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Wakil Kepala, Kepala TU, Dewan Guru, murid-murid TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, Staf perpustakaan UIN Raden Intan Lampung dan perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan pelayanan dan kesempatan yang seluas-luasnya kepada penulis untuk meminjamkan buku-buku yang diperlukan dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
7. Ayahanda, Ibunda, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas segala bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung demi terselesaikannya skripsi ini.

Dengan niat, tulus dan *ikhlas* serta penuh mengharap *ridha* Allah *Subhaanahu wa ta'ala*, semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah *Subhaanahu wa ta'ala*, dan tercatat sebagai *'amal shalih*, *Aamiin*.

Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi peneliti secara khusus dan pembaca pada umumnya, serta mendapat *ridha Allah*, *aamiin*.

Bandar Lampung, 26 Juni 2019
Penulis,

WINDYA PUTRI
NPM. 1511070117

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	2
C. Latar Belakang Masalah.....	3
D. Identifikasi Masalah.....	13
E. Fokus Masalah	13
F. Rumusan Masalah	14
G. Tujuan Penelitian	14
H. Manfaat Penelitian	14
I. Metode Penelitian.....	15
J. Subjek dan Objek Penelitian	17
K. Tempat Penelitian.....	19
L. Instrumen Penelitian.....	19
M. Teknik Pengumpulan Data.....	20
N. Teknik Analisis Data.....	24
O. Uji Keabsahan Data.....	25

BAB II KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Motorik Halus	
1. Pengertian Motorik Halus	27
2. Kegunaan Motorik Halus	31
3. Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Motorik Halus AUD	32
4. Tahapan Pengembangan otorik Halus.....	34
5. Perkembangan Motorik Halus Usia 3-4 Tahun.....	36
B. Media <i>Playdough</i>	37
1. Pengertian <i>Playdough</i>	37
2. Pengertian Implementasi.....	40
3. Manfaat Permainan <i>Playdough</i>	41
4. Kelebihan dan Kekurangan Bermain <i>Playdough</i>	42
5. Cara Membuat <i>Playdough</i>	43
C. Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	45

1. Pengertian Bermain.....	45
2. Manfaat Bermain.....	47
3. Jenis Bermain.....	48
D. Memahami Main Sensorimotor.....	49
1. Pengertian Main Sensorimotor.....	49
2. Tahapan Main Sensorimotor.....	51
3. Macam Main Sensorimotor.....	53
4. Manfaat Main Sensorimotor.....	54
5. Pengertian Media.....	55
E. Penelitian Relevan.....	56

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	58
1. Sejarah Berdirinya TK Islam Bina Balita.....	58
2. Visi dan Misi.....	58
3. Letak Geografis.....	59
4. Tenaga Pengajar.....	60
5. Data Jumlah Siswa.....	60
6. Sarana dan Prasarana.....	60
B. Deskripsi Data Penelitian.....	63

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	64
B. Pembahasan.....	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
C. Penutup.....	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dari judul ini, maka penulis perlu melakukan penegasan judul terlebih dahulu, judul yang dimaksud yaitu **“Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* Dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung”**.

Arti Implementasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu pelaksanaan/ penerapan. Sedangkan pengertian umum adalah suatu tindakan atau pelaksana rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci (matang).

Adapun yang dimaksud dengan motorik halus ialah kemampuan anak dalam menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan otot indah dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Menurut Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad, bahwa media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang aman untuk anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Melalui bermain *playdough* akan mendapatkan pengalaman langsung yang akan dilakukan oleh 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,

mewarnai dan kreativitas anak dalam sensorimotor pada bermain *playdough* yang akan menghasilkan hasil karya.

Bermain memberikan dampak yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini harus dilakukan melalui bermain.

Main sensorimotor adalah kegiatan dimana anak-anak bermain dengan menggunakan seluruh panca indera mereka. Bila seluruh indera bekerja secara maksimal, maka anak akan mampu menyerap seluruh informasi yang berguna untuk mengoptimalkan potensi dirinya. Pada tahap ini anak-anak mendapat kesempatan untuk berhubungan dengan alat, orang maupun lingkungan yang ada di sekitarnya.

Sedangkan TK Islam Bina Balita Bandar Lampung merupakan suatu lembaga pendidikan taman kanak-kanak yang peneliti pilih sebagai lokasi dalam penulisan skripsi ini.

B. Alasan Memilih Judul

1. Untuk mengetahui apakah bermain menggunakan *playdough* dapat mengembangkan motorik halus anak.
2. Jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan masa keemasan atau sering disebut masa (*golden age*) di mana pada masa ini anak dapat menerima stimulasi dengan cepat dan baik sehingga potensi anak dapat berkembang dengan maksimal.
3. *Playdough* merupakan salah satu media yang cukup digemari oleh anak-anak dan mudah untuk dimainkan, sehingga anak tidak menjadi bosan dan selalu berkreasi agar mampu meningkatkan kemampuan motorik halusnya.

C. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hak dasar manusia. Masalah penting dalam kehidupan karena pendidikan tidak dapat terlepas dari berbagai aktivitas yang terjadi di dalam kehidupan.²

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.³

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tujuakan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar

²Chairul Anwar, Hakikat Manusia dalam Pendidikan sebuah tinjauan filosofis, (Yogyakarta : SUKA, Pres, 2014), h 1

³Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003), h.1

⁴Peraturan Pemerintah Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Pasal 1

kehidupan tahap berikutnya. Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut dengan *Golden Age* dimana otak anak bekerja 80% yang ditandai oleh perubahan cepat dalam perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional, nilai agama dan moral, seni, konsep diri, disiplin, dan kemandirian. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar dalam mengembangkan aspek-aspek tersebut. Agar masa ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak maka perlu diupayakan pendidikan dan stimulasi yang tepat bagi anak sejak usia dini. Aspek perkembangan anak dimulai sejak dalam kandungan.

Aspek perkembangan anak merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Setiap anak dilahirkan dengan membawa fitrah serta dibekali dengan berbagai potensi dan kemampuan yang berbeda dari manusia lainnya. Dengan bekal itu kemudian ia belajar, mula-mula melalui hal-hal yang dapat diindra dengan menggunakan panca inderanya sebagai jendela pengetahuan. Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, Paud memberi kesempatan bagi anak mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Aspek perkembangan motorik sama pentingnya dengan aspek-aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik akan membuat anak kurang percaya diri, bahkan menimbulkan konsep diri negatif dalam kegiatan fisik dan berpengaruh pula pada perkembangan tahap selanjutnya dan aspek perkembangan sosial emosional. Perkembangan fisik-motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menempel, menali sepatu dan menggunting yang berguna bagi kehidupan anak sehari-hari.

Anak akan termotivasi untuk berpartisipasi aktif untuk berkreasi dan belajar mandiri ketika proses pembelajaran di TK yang dilaksanakan secara menyenangkan, inspiratif, menantang sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikis anak. Seperti yang terkandung dalam Surat al-Isra ayat 85

وَيَسْأَلُونَكَ عَنِ الرُّوحِ قُلِ الرُّوحُ مِنْ أَمْرِ رَبِّي وَمَا أُوتِيتُمْ مِنَ الْعِلْمِ إِلَّا قَلِيلًا

Artinya :

Dan mereka bertanya kepadamu tentang roh. Katakanlah: “Roh itu termasuk urusan Tuhan-ku, dan tidaklah kamu diberi pengetahuan melainkan sedikit”(Q.S.Al- Isra: 85)⁵

Metode pembelajaran menentukan keberhasilan setiap proses belajar mengajar, oleh karena itu seharusnya guru memilah dan memilih metode yang tepat, dalam arti sesuai dengan karakteristik tujuan kegiatan pembelajaran dan

⁵Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia), h. 290

karakteristik anak usia dini. Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam hal belajar. Dalam Surat Thaha ayat 114

فَتَعَالَى اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya :

“Maka Maha Tinggi Allah Raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur’an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: “Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan”(Q.S. Thaha: 114)⁶

Karakteristik cara anak belajar tersebut dapat dijadikan acuan untuk memilih dan melaksanakan metode pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini.

Menurut Montessori yang dikutip dalam buku Nilawati Tadjuddin, ia berpendapat bahwa lebih mementingkan panca indera melalui berbagai alat untuk mengembangkan aspek perkembangan. Anak dalam hal ini diberikan kebebasan untuk melakukan sesuatu meskipun aspek bermain tidak terlalu dipentingkan. Frobel juga memberikan pelajaran dan pelatihan untuk panca indera, meskipun lebih menekankan pada aspek permainan dengan menggunakan barang-barang yang menyenangkan bagi anak. Sementara itu, dalam Taman Siswa (anak) Ki Hajar Dewantoro, kedua pemikiran tersebut disatukan sehingga pelatihan panca indera dilakukan melalui permainan-permainan yang menyenangkan bagi anak. di samping itu terdapat anggapan

⁶Departemen Agama RI. *Al-Qur’an dan Terjemahan*. (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia), h. 320.

bahwa dalam segala tingkah laku dan keadaan hidupnya anak-anak itu sudah diisi oleh Sang Maha Among segala alat-alat yang bersifat mendidik di anak.⁷

Untuk memilih metode pembelajaran yang sekiranya tepat untuk perkembangan motorik halus anak usia dini, guru juga harus benar-benar paham dan menguasai metode yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga aspek motorik halus dapat dikembangkan secara optimal. Indikator motorik halus berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan dalam Permendiknas No.58 tahun 2009 berisi tentang kegiatan seperti menjiplak, menggunting, membentuk dengan plastisin, bermain balok, melipat, dan lain-lain, yang harus dilaksanakan dan dicapai dalam rangka mengembangkan motorik halus anak.

Perkembangan motorik halus anak dapat dikembangkan sejak usia dini. Dengan melakukan kegiatan motorik halus ini anak di harapkan dapat melakukan aktivitas yang melibatkan koordinasi mata dan tangan. Menurut

Berdasarkan pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun merupakan kegiatan yang melibatkan otot-otot yang jauh lebih kecil yang membutuhkan koordinasi antara mata dengan tangan. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan memegang pensil, mengikat tali sepatu, memasang kancing, melipat kertas, menjahit, menggunting, menempel, dan menganyam, menciptakan sesuatu dengan berbagai media.

⁷Nilawati Tadjuddin, *Analisis Melejitkan Kompetensi Emosional*, (Harakindo Publishing, 2013). H.16

Nilawati berpendapat perkembangan motorik halus anak taman kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari-jari tangan.⁸

Susanto mengungkapkan bahwa motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Semakin banyaknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingannya yang lurus, menggambar sederhana dan mewarnai, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.⁹

Menurut Martinis Jamaris mengemukakan bahwa perkembangan motorik halus anak usia taman kank-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus, dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan.¹⁰

Selain itu juga Moeslichatoen mengungkapkan bahwa kemampuan motorik halus anak bisa dikembangkan melalui berbagai macam jenis metode pembelajaran salah satunya adalah menggunakan metode proyek, metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dengan

⁸Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*, (Depok: Herya Media, 2014), h. 216

⁹Lolita Indraswari, 2015, *Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam*. Vol 1, No 1.h. 2-3.

¹⁰Nur Halimah 2016, Peningkatan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan kolase dengan media pada anak kelompok b3 Di Tk aba, H.8

mengedepankan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan baik secara individu maupun kelompok. Penerapan metode proyek dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan melibatkan anak langsung untuk menyelesaikan tugas dengan menggunakan barang bekas. Kegiatan tersebut dilakukan anak namun tetap di bimbing oleh guru. Dari kegiatan belajar seperti ini, secara tidak langsung bisa mengembangkan motorik halus nya.¹¹

Depdiknas, dilingkup perkembangan motorik halus dengan tingkat pencapaian perkembangan dengan melakukan gerakan manipulative untuk menghasilkan suatu bentuk dengan berbagai media melalui gerakan meremas kertas/koran, meremas parutan kelapa dan lain-lain.¹²

Berdasarkan uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan motorik halus adalah suatu gerakan yang melibatkan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu serta melatih koordinasi antara mata dan tangan.

Salah satu unsur kemampuan motorik halus yang sangat penting untuk distimulasi yaitu keterampilan dengan menggunakan jari tangan. Jari tangan digunakan anak untuk memegang pensil, mengepal, dan segala kegiatan yang menggunakan tangan. Mengembangkan motorik salah satunya dengan membentuk *playdough*.

¹¹Sri Amreni, dkk. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Proyek Dengan Menggunakan Barang Bekas Di Paud Bhakti Kebundurian Kecamatan Gunung Sahilan Kabupaten Kampar*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. h.3.

¹²Dwi Hastuti, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media bubur B TK Pertiwi Beku*, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2013, h. 9.

Playdough (play-doh) adalah adonan mainan atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). *Playdough* adalah alat bantu pembelajaran berupa adonan mainan yang terbuat dari tepung yang mudah dibentuk oleh anak yang berguna untuk melatih kegiatan koordinasi jari jemari tangan dengan mata padamotorik halus anak usia dini.

Sejalan dengan itu, Menurut Yudha M Saputra kegiatan membentuk dapat mengembangkan keterampilan kedua tangan, mengembangkan kecepatan koordinasi dan gerakan tangan dan melatih penguasaan emosi. Hajar Pamadhi mengungkapkan bahwa membentuk dapat mengenalkan benda di sekitar, mengembangkan fungsi otak dan rasa serta mengembangkan keterampilan teknis kecakapan hidup. Selain itu, membentuk dapat menarik minat anak karena menggunakan berbagai macam media yang bervariasi.¹³

Menurut Einon, *playdough* merupakan bahan yang cukup lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibuat sebuah bentuk. Lebih lanjut, Einon menyatakan bahwa media *playdough* merupakan material sehari-hari yang paling baik untuk membuat model atau bentuk bagi anak.¹⁴

¹³Diah Utami "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Membentuk dengan berbagai Media pada Anak Kelompok A TK Aba Panggeran Sleman, Diss, PG PAUD (2015)", h.3. (On-Line), Tersedia di: <http://eprints.uny.ac.id/13420/> (5 November 2019)

¹⁴ Siska Astari Dewi "Pembelajaran Seni Rupa Tiga Dimensi dengan Menggunakan Media Playdough di Kelompok B1 TK ABA Sidoharjo Turi Sleman Yogyakarta. Diss. Universitas Negeri Yogyakarta, 2013", (On-Line) Tersedia di:

<http://eprints.uny.ac.id/pdf> (05 November 2019)

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung hampir sama. Guru di beberapa TK Islam Bina Balita terutama di kelompok A lebih memberikan kegiatan dalam bentuk Lembar Kerja Anak atau LKA ketika pembelajaran baik untuk perkembangan kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa yang dikaitkan dengan persiapan membaca dan menulis anak. LKA sering digunakan guru karena dinilai lebih praktis. LKA yang dilihat di lapangan sebenarnya lebih condong untuk perkembangan kognitif dan bahasa seperti berhitung dan menulis huruf atau kata. LKA pun tidak dibuat oleh guru sendiri tetapi menggunakan LKA dalam majalah dari membeli.

Guru jarang memberi kegiatan yang bersifat menstimulasi perkembangan motorik halus seperti menganyam, melipat, mengelompokkan biji-bijian, kolase, membentuk menggunakan plastisin, *fingerpainting*, dan lain-lain.

Di beberapa TK ketika istirahat berlangsung, terlihat bahwa anak-anak bermain di luar ruangan dan ada juga yang bermain balok dan lego yang telah disediakan di dalam ruangan. Dari beberapa portofolio anak kelompok A di beberapa TK Islam Bina Balita, tingkat pencapaian perkembangan motorik halus beberapa anak sudah memuaskan. Anak mampu menempel dengan rapi, menggambar dan mewarnai dengan rapi, mampu meronce tanpa bantuan, dan mampu menggunting sesuai pola. Namun tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak di beberapa TK belum semua memuaskan

seperti anak mewarnai keluar garis, menggunting tidak sesuai pola, mencocok dan menempel belum rapi.

TK Islam Bina Balita Bandar Lampung lembaga pendidikan anak usia dini, berusaha memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Akan tetapi metode pembelajaran kurang variatif, efektif, dan menarik bagi anak. Oleh karena itu, rangsangan perkembangan yang diberikan belum memotivasi anak secara maksimal. Salah satu aspek perkembangan yang belum tercapai secara maksimal adalah keterampilan motorik halus dan bermain sensorimotornya, misalnya bertepuk tangan atau melambaikan tangan, menuangkan air ke wadah menggunakan tangan, menyusun balok dan lain sebagainya.

Memperhatikan uraian di atas, apabila diperhatikan dengan seksama dan melihat realitas yang ada di TK Islam Bina Balita, suasana pembelajaran sudah berjalan dengan cukup baik walaupun dalam menyajikan metode pembelajaran masih kurang bervariasi. Pembelajaran tidak monoton hanya di kelas, pada hari-hari tertentu sebelum masuk kelas anak bermain fisik motorik terlebih dahulu.

Kondisi tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran yang belum dilaksanakan melalui bermain sehingga membuat anak cepat merasa bosan. Anak jarang diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai keinginan mereka sendiri yang akibatnya berdampak pada aspek perkembangan anak usia dini. Guru jarang menggunakan media saat pembelajaran sehingga anak

kesulitan memahami konsep yang diajarkan oleh guru karena yang disampaikan oleh guru masih bersifat abstrak. Berdasarkan penjelasan diatas bahwa perkembangan motorik halus anak perluditingkatkan agar anak dapat menuangkan ide kreatifnya. Terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. Atas dasar inilah peneliti ingin meneliti tentang “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* Dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung”.

D. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah diterangkan di latar belakang masalah terdapat suatu permasalahan. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum berkembangnya kemampuan motorik halus dan bermain sensorimotor anak di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung.
2. Banyak anak yang tidak bisa meniru bentuk dan tidak bisa menggunakan alat tulis dengan benar .
3. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga menjadikan anak pasif dan kurang mandiri.

E. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang timbul diatas, maka perlu adanya fokus masalah. Maka dalam hal ini peneliti memfokuskan hanya meneliti terhadap implementasi motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui *playdough*

dalam meningkatkan motorik halus anak di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung.

F. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan yang sudah dibuat maka peneliti membuat rumusan permasalahan yakni : Bagaimana Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung ?

G. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis upaya meningkatkan bermain sensorimotor dengan motorik halus anak usia 3-4 tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung sebagai berikut :

- a. Mengetahui bagaimana implementasi motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung.

H. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas. Manfaat yang didapat diambil dari penilitan tentang implementasi motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung adalah :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, setidaknya dapat bermanfaat untuk mengetahui teori-teori yang berguna dalam mengembangkan main sensorimotor anak.
2. Memberikan kegiatan yang inspiratif bagi guru untuk memberikan permainan yang menarik dikelas dengan mengembangkan kreativitas anak. Mengembangkan kreativitas guru agar dapat menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran terutama dalam hal mengembangkan kreativitas pada anak.

I. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Prosedur Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi sekarang yang dimana peneliti ini memotret peristiwa dan kejadian yang terjadi menjadi fokus perhatiannya untuk kemudian di jabarkan sebagaimana adanya.

Menurut Creswell penelitian kualitatif adalah metode-metode mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.¹⁵

Lexy Moleong mendefinisikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan prosedur

¹⁵Creswell dan John W, *Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), h.87

analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya.¹⁶

Sedangkan menurut Sugiono metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.¹⁷

Berdasarkan pemaparan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena tentang rencana pelaksanaan dan evaluasi dari pihak sekolah dalam peranan guru dalam implementasi motorik halus anak melalui permainan playdough dalam meningkatkan bermain sensorimotor di TK Islam Bina Balita. Hal ini dirasa tepat mengingat fokus penelitian merupakan suatu program yang diselenggarakan di sekolah secara unik dan tidak terdapat disekolah lain.

Dengan demikian penelitian tentang “implementasi motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui permainan *playdough* dalam meningkatkan bermain

¹⁶Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h.158

¹⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 15

sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung. Signifikan diteliti dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

2. Desain Penelitian

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian naratif. Naratif bertujuan menggali kehidupan individu dan meminta seorang individual atau lebih untuk menyediakan cerita tentang kehidupan mereka. Informasi ini selanjutnya diceritakan kembali oleh peneliti dalam bentuk kronologi naratif. Pada akhirnya, narasi yang dihasilkan menggabungkan pandangan dari kehidupan peneliti dalam narasi kolaboratif.¹⁸ Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif naratif, dikarenakan ada beberapa pertimbangan diantaranya adalah: penelitian ini bersifat menggambarkan, menguraikan suatu hal dengan apa adanya, maksudnya adalah data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata atau penalaran, gambar, dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan kualitatif, penyajian data dilakukan secara langsung hakikat hubungan peneliti dengan responden, lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan kenyataan.

J. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah guru kelas A dan siswa kelompok A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung. Jumlah peserta didik kelompok A yang dijadikan subyek penelitian adalah 15 anak.

¹⁸Pedoman penulisan, Sripsi, (Bandar Lampung, Universitas Islam Negeri RadenIntan Lampung, 2017/2018, h 16

Objek dalam penelitian ini yaitu pada peserta didik kelompok A usia 3-4 tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung .

1. Keadaan Tenaga Pendidik TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Dalam menjalankan program pendidikan, dibutuhkan tenaga pendidik yang cukup baik. Berikut data profile pendidik di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung.

Tabel 1. Data Tenaga Pendidik TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Tugas Tambahan
1	Praptiningsih S.Sos.I	S1	Kepala sekolah
2	Nur'aini S.Ag	S1	Guru les
3	Evi Susilawati S.E	S1	koordinator seluruh eskul
4	Ety Susanti S.Ag	S1	Guru les
5	Sundari S.Pd	S1	Koord.Eskul mewarnai gambar
6	Peby Monalisa S.Hi	S1	Guru ngaji
7	Garnis Andesnika S.Pd	S1	Guru ngaji
8	Cahyanti Setyani Amd	D3	Tu

Sumber: Dokumentasi TK Islam Bina Balita Bandar Lampung. Tahun Ajaran 2018/2019.

Berdasarkan table tersebut, dapat diketahui latar belakang pendidikan guru TK Islam Bina Balita Bandar Lampung sangat bervariasi. Namun dengan bervariasinya latar belakang pendidikan tersebut justru saling melengkapi.

2. Keadaan Peserta Didik TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jika kita berbicara tentang subjek penelitian, sebelumnya kita berbicara

tentang unit analisis yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian sasaran penelitian.¹⁹ Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah guru kelas A Di Taman Islam Bina Balita Bandar Lampung. Sedangkan obyeknya ialah masalah yang akan diteliti yakni motorik halus Dalam peneliti ini, Peneliti melakukan di TK Islam Bina Balita Peserta didik TK Islam Bina Balita Bandar Lampung dibagi menjadi 3 kelas yang pertama kelas Play group yang berjumlah 15 orang yang kedua kelas A1 berjumlah 20 dan A2 berjumlah 19, yang terakhir kelas B1 yang berjumlah 20, B2 berjumlah 20 anak kelompok. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan usia dan kemampuan anak. Kelompok A untuk anak usia 3-4 tahun, Kelompok B untuk usia 5-6 tahun.

K. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih TK Islam Bina Balita Bandar Lampung yang berlokasi di Jl. Griya Nirmala No. 03 Way Halim Permai Bandar Lampung, sebagai obyek penelitian, alasannya karena peneliti sebelumnya pernah melaksanakan PPL disana sehingga sudah memahami keadaan lingkungan TK Islam Bina Balita Bandar Lampung.

L. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri sehingga peneliti harus “divalidasi”. Validasi terhadap peneliti, meliputi : pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan

¹⁹Suharsimi Arrikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013),h.188

peneliti untuk memasuki objek penelitian baik secara akademik maupun logikanya²⁰.

Penelitian kualitatif sebagai *human* instrumen berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya²¹

Peneliti sebagai instrumen atau alat penelitian karena mempunyai ciri-ciri sbb :

- 1) Peneliti sebagai alat peka dan dapat bereaksi terhadap segala stimulus dari lingkungan yang harus diperkirakannya bermakna atau tidak bagi penelitian
- 2) Peneliti sebagai alat dapat menyesuaikan diri terhadap semua aspek keadaan dan dapat mengumpulkan aneka ragam data sekaligus
- 3) Tiap situasi merupakan keseluruhan artinya tidak ada suatu instrument berupa test atau angket yang dapat menangkap keseluruhan situasi kecuali manusia

M. Teknik Pengumpulan Data

- 1) Observasi (Pengamatan)

Observasi menurut Pauline V. Young adalah suatu penelitian yang dijalankan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indra (terutama mata) atas kejadian-kejadian yang langsung dapat ditangkap

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2010), h 305

²¹ *Ibid*, Sugiyono, h, 306

pada waktu kejadian itu berlangsung. Agar observasi dapat berhasil dengan baik, salah satu hal yang harus dipenuhi ialah alat indra harus dipergunakan dengan sebaik-baiknya.²²

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi non partisipan, yaitu peneliti tidak ikut langsung berpartisipasi terhadap apa yang akan di observasi, artinya posisi peneliti hanya sebagai pengamat dalam kegiatan Taman Kanak-kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung. Khususnya pengamatan terhadap perkembangan motorik halus pada peserta didik yang berjumlah 15 anak dan mengamati tentang langkah-langkah guru dalam melaksanakan permainan *Playdough*.

Tabel 2. Pedoman Observasi Untuk Guru

NO	Langkah - Langkah Dalam Penggunaan Playdough	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menetapkan tujuan dari pembelajaran <i>playdough</i> sebelum pembelajaran dimulai.		
2	Guru menyiapkan adonan sebelum pembelajaran dimulai.		
3	Guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil.		
4	Guru menjelaskan tentang <i>playdough</i> kepada anak.		
5	Guru membagikan adonan untuk setiap anak.		

²²Bimo Walgito, *Bimbingan + Konseling (Studi Karier)* (Yogyakarta: Andi, 2010), h.61

6	Guru memperkenalkan anak untuk membentuk benda-benda yang diinginkan.		
---	---	--	--

2) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil .

Wawancara Tidak Terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahannya yang akan ditanyakan²³ Peneliti dalam hal ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur guna memperoleh data yang valid, yaitu peneliti membawa kerangka-kerangka pertanyaan yang akan disajikan, namun pertanyaan-pertanyaan tersebut diberikan tidak secara sistematis, atau pemberian pertanyaan dilakukan secara fleksibel sesuai keadaan. Wawancara untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw²⁴ Metode ini peneliti gunakan supaya mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara akurat.

²³Sugiyono *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*, (Bandung; alfabeta 2010) h.140

²⁴ Dr. Kunandar *Langkah Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta; 2008)h.126

Metode ini akan ditunjukkan pada guru pendidik untuk mengetahui bagaimana penerapan Implementasi motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor anak.

Tabel 3. Pedoman Observasi Peneliti Dalam Penggunaan *Playdough*

No	Indikator	Hal Yang Di Amati
1	Membuat berbagai bentuk menggunakan <i>playdough</i> melalui koordinasi mata tangan.	1. Memegang <i>playdough</i> dengan ibu jari dan jari telunjuk 2. Membuat berbagai macam bentuk dengan menggunakan <i>playdough</i>
2	Mencetak dengan media <i>playdough</i>	3. Menekan-nekan <i>playdough</i> dengan jari jemari 4. Memotong <i>playdough</i> dengan menggunakan pisau plastic 5. Mencetak <i>playdough</i> menjadi berbagai macam bentuk
3	Menggunakan <i>playdough</i> menjadi karya seni	6. Menggunakan <i>playdough</i> menjadi karya seni
4	Mengekspresikan diri melalui permainan <i>playdough</i> menjadi kesenian	7. Mengekspresikan diri melalui permainan <i>playdough</i> menjadi kesenian
5	Mengelompokkan <i>playdough</i> yang sudah dibentuk sesuai dengan bentuk yang sama	8. Mengelompokkan <i>playdough</i> yang sudah dibentuk sesuai dengan bentuk yang sama.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman peristiwa yang lebih dekat dengan percakapan, menyangkut persoalan pribadi, dan memerlukan interpretasi yang berhubungan sangat dekat dengan konteks rekaman peristiwa tersebut.²⁵ Adapun metode dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku-buku catatan nilai peserta didik, absen peserta didik, RPPH Taman Kanak-kanak Islam Bina Balita proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sarana prasarana yang ada.

²⁵Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), h.142

N. Teknik Analisis Data

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.²⁶

1. Reduksi Data (data reduction)

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari data yang diperlukan.

2. Penyajian Data (*DataDisplay*)

Data display (penyajian data) merupakan proses menampilkan data secara sederhana dalam bentuk kata-kata, kalimat, naratif, table, matrik dan grafik dengan maksud agar data yang telah dikumpulkan semakin mudah dipahami oleh peneliti sebagai dasar untuk mengambil kesimpulan yang tepat. Dengan mendisplay data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang akan terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

²⁶Sugiyono, *Loc.Cit*, h. 337

3. Menarik Kesimpulan (Verifikasi)

Dalam tahap akhir, simpulan tersebut harus dicek kembali (diverifikasi) pada catatan yang telah dibuat oleh peneliti dan selanjutnya kearah simpulan yang mantap. Mengambil simpulan merupakan proses penarikan intisari dari data-data yang terkumpul dalam bentuk pernyataan kalimat yang tepat dan memiliki data yang jelas. Penarikan simpulan bias jadi diawali dengan simpulan tentative yang masih perlu disempurnakan. Setelah data masuk terus menerus dianalisis dan di verifikasi tentang kebenarannya, akhirnya di dapat simpulan akhir lebih bermakna dan lebih jelas.

Simpulan adalah intisari dari temuan penelitian yang menggambarkan pendapat-pendapat terakhir yang berdasarkan pada uraian-uraian sebelumnya atau keputusan yang diperoleh berdasarkan metode berpikir induktif atau deduktif. Induktif adalah cara berfikir yang berangkat dari factor-faktor khusus atau peristiwa yang kongkrit, kemudian ditarik generalisasi-generalisasi yang bersifat umum.²⁷

O. Uji Keabsahan Data

Agar hasil penelitian mempertanggung jawabkan maka dikembangkan tata cara untuk mempertanggung jawabkan ke absahan hasil penelitian, karena tidak mungkin melakukan pengecekan terhadap instrument penelitian yang diperankan oleh peneliti itu sendiri, maka yang akan diperiksa adalah ke absahan datanya.

²⁷Shulhani, 'Analisis Peranan Guru Dalam Mengembangkan Perilaku Bertanggung Jawab Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD', artikel Penelitian, 2013, h. 4

Uji Kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negative dan member check.²⁸ Teknik keabsahan data dalam penelitian adalah menggunakan teknik triangulasi Rencana Pengujian Keabsahan Data.

Dalam penelitian ini, peneliti memakai Triangulasi dalam menguji keabsahan data. Yaitu sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.²⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik dimana peneliti menggunakan teknik sumber data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

Triangulasi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu untuk membandingkan hasil observasi dilapangan/dikelas dengan hasil wawancara dengan guru dan wali murid, dan juga dibandingkan antara hasil observasi dilapangan dan wawancara dengan teori-teori pembanding dan penelitian terdahulu.

²⁸ Sugiyono, Loc.cit, h. 372

²⁹ *Ibid.*, h.241

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Motorik Halus

1. Pengertian Motorik Halus

Keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus, seperti mengancing baju dan melukis gambar, melibatkan koordinasi mata-tangan dan otot kecil. Dengan mendapatkan keterampilan ini akan memungkinkan seorang anak kecil untuk mengambil tanggung jawab yang lebih besar terhadap perawatan dirinya sendiri. Anak usia 3-4 tahun, koordinasi motorik halus mulai berkembang. Tangan, lengan dan jari semua bergerak bersama dibawah perintah mata.. Pendapat peneliti diperkuat oleh beberapa para ahli yaitu:

Menurut Kusumaningtyas latihan terhadap motorik halus perlu dilakukan guna meningkatkan kemampuan dalam melakukan dan mengendalikan gerakan yang mencakup kegiatan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot serta melatih kesiapan untuk menulis.³⁰

Perkembangan dan keterampilan motorik halus harus distimulasi sejak dini. Eksplorasi terhadap lingkungan yang dilakukan oleh anak sangat membantunya dalam memanipulasi bergam objek dimulai sejak memegang objek untuk memahami karakteristiknya sampai ketahanan membuat keputusan mengenai objek tertentu³¹

Menurut Janet W Lerner yang dikutip dalam buku Agung Triharso, motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi

³⁰Romlah, *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 2017 Fakultas Tarbiyan dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, h. 3

³¹Dr. Madganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Depok:PT Kharisma Putra Utama).h119

antara mata dan tangan. Oleh karena itu, gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, garis vertikal, garis miring kiri, miring kanan atau lingkaran dapat terus ditingkatkan. Dengan memiliki keterampilan gerak dasar maka anak mulai bereksplorasi membuat bentuk-bentuk huruf.³² Sebagaimana yang dikatakan Hurlock, perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf dan otot yang terkoordinasi.³³

Keterampilan Motorik halus menyangkut koordinasi gerakan jari-jari tangan dalam melakukan aktivitas, diantaranya adalah 1) dapat menggunakan gunting, 2) dapat memasang dan membuka reseleting, 3) dapat menahan kertas dengan satu tangan, 4) dapat memasukkan benang ke dalam jarum 5) dapat meronce manik-manik, 6) dapat membentuk plastisin, 7) dapat melipat kertas dijadikan satu bentuk³⁴ anak terlibat langsung dalam untuk menyelesaikan tugas dan tetap dalam pengawasan seorang guru. anak terlibat langsung dalam untuk menyelesaikan tugas dan tetap dalam pengawasan seorang guru.

Sedangkan menurut Sujiono menjelaskan motorik halus adalah “gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat”. Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan sebagian

³² Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2013) h. 23

³³ Nilawati Tajuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur'an*. (Depok: Herya Media, 2014), h.275

³⁴ Cerika Rismayanthi, *Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani*. Vol.9 No1h.68

kecil otot tubuh. Gerakan ini tidak memerlukan tenaga, tapi perlu adanya koordinasi antara mata dan tangan. Gerak motorik halus merupakan hasil latihan dan belajar dengan memperhatikan kematangan fungsi organ motoriknya.

Motorik halus merupakan suatu kegiatan yang menggunakan otot-otot kecil yang perlu adanya koordinasi antara mata dan jari- jari tangan, Dalam Depdiknas, mengemukakan bahwa: Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, krayon, dan spidol serta melipat.³⁵ Menurut Catron dan Allen aktivitas sensorimotor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil meningkatkan anak untuk memenuhi perkembangan konseptual motorik³⁶.

Menurut Susanto motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang di lakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus membuat dapat berekreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingannya yang

³⁵ Puri aquarisnawati, dkk., Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Hang Tuah Surabaya, 2011, Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt, INSAN Vol. 13, No. 03, hlm. 151.

³⁶ Dr Yuliani Nuraini Sujiono. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta, Permata Puri Media). H.63

lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.³⁷

Menurut Bambang Sujiono motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat. Indikator mengacu pada motorik halus anak yaitu menggunting dengan berbagai media, menciptakan sesuatu dengan barang bekas, membentuk dengan berbagai bentuk, dll.³⁸

Menurut Cronbach keterampilan dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, cepat dan akurat adalah sangat keliru menganggap keterampilan sebagai tindakan tunggal yang sempurna sesuatu terlatih walaupun hanya menulis huruf a, merupakan satu rangkaian beratus-ratus otot yang rumit yang melibatkan perbedaan isyarat dan koeksi yang berkesiambungan³⁹

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan motorik halus adalah suatu gerakan yang melibatkan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu serta melatih koordinasi antara mata dan tangan. Penerapan metode proyek dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan melibatkan anak langsung untuk menyelesaikan tugas dengan menggunakan barang bekas. Kegiatan tersebut dilakukan namun tetap

³⁷Lolita Indraswari, *Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui kegiatan mozaik di taman kanak-kanak Pembina agam*. Vol 1, No 1.h. 3-4.

³⁸Dwi Hasruti, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Mediabubur Kertas Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Beku*, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2013, h. 2

³⁹Siti Asyiyah dkk *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anka usia dini* (Universitas Terbuka: Tangerang selatan. H.14

dibimbing oleh guru. Dari kegiatan belajar seperti ini, secara tidak langsung bisa mengembangkan motorik halus anak.

2. Kegunaan Motorik Halus

Menurut Samsudin ada beberapa kegunaan motorik halus, antara lain:

- a. Mengembangkan kemandirian, seperti memakai baju sendiri, mengancingkan baju, memakai tali sepatu dll.
- b. Sosialisasi, seperti ketika anak menggambar bersama teman-temannya.
- c. Pengembangan konsep diri, seperti anak telah mandiri dalam melakukan aktivitas tertentu.
- d. Kebanggaan diri.
- e. Berguna bagi keterampilan dalam aktivitas sekolah, misalnya memegang pensil atau pulpen.

Sedangkan berdasarkan Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa adanya beberapa aspek perkembangan yang harus dicapai dalam perkembangan motorik halus anak, yakni:

- a. Anak dapat melakukan kegiatan dalam satu lengan, seperti coret dengan alat tulis.
- b. Anak dapat membuka halaman buku berukuran besar satu persatu.
- c. Anak dapat memakai dan melepas sepatu berperekat/ bertali.
- d. Anak dapat memakai dan melepas kaos kaki.
- e. Anak dapat memutar tutup pintu
- f. Anak dapat memutar tutup botol.
- g. Anak dapat melepas kancing baju.
- h. Anak dapat mengancingkan retsleting (misal pada tas).
- i. Anak dapat melepas baju atau celana sederhana.
- j. Anak dapat membangun menara 4-8 balok.
- k. Anak dapat memegang pensil/ krayon.

- l. Anak dapat mengaduk dengan sendok ke dalam cangkir.
- m. Anak dapat menggunakan sendok/ garpu menumpahkan makanan.
- n. Anak dapat menyikat gigi dan menyisir rambut sendiri.
- o. Anak dapat memegang gunting dan memotong kertas.
- p. Anak dapat menggulung, menekan dan menarik adonan atau tanah liat.⁴⁰

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa kegunaan dari motorik halus itu sangat penting. Di mana dengan adanya keterampilan motorik halus yang baik, maka perkembangan anak untuk merasa selanjutnya dapat berkembang dengan baik.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu faktor yang penting dalam perkembangan anak. Menurut Hurclok B, Elizabeth beberapa pengaruh perkembangan motorik halus terhadap perkembangan individu adalah sebagai berikut:

- a. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat main.
- b. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi dapat berbuat sendiri untuk dirinya.
- c. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.

⁴⁰Yuliani, *Opcit*, h. 34

- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia terkucil atau menjadi anak yang fringger (terpinggirkan).

Ada beberapa hal yang dapat memperlambat perkembangan motorik halus anak adalah sebagai berikut:

1. Kerusakan otak sewaktu dilahirkan.
2. Kondisi buruk prenatal (ibu hamil yang merokok, narkoba, dll).
3. Kurangnya kesempatan anak untuk dapat melakukan aktivitas motorik halus dikarenakan kurangnya stimulus dari orang tua, over protektif, terlalu manja dll.
4. Tuntutan yang terlalu tinggi dari orang tua, yaitu diuntut untuk melakukan aktivitas motorik halus tertentu ada organ motorik yang belum matang.
5. Tidak di paksa menggunakan tangan kanan sehingga menimbulkan keterlambatan emosi pada anak.
6. Motorik halus anak kaku:
 - a. Lambat dalam perkembangannya
 - b. Kondisi fisik yang lambat sehingga anak tidak memiliki motivasi untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya.

Faktor-faktor yang menghambat berkembangnya motorik halus anak ada dua macam berdasarkan teori diatas, yang pertama karena faktor

bawaan lahir dan faktor dari luar seperti kurangnya stimulasi yang tepat bagi perkembangan motorik halus anak.

4. Tahapan Pengembangan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti, bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya.

Adapun dalam Al-Qur'an, fase-fase perkembangan peserta didik dijelaskan pada Firman Allah SWT surat Al-Hadidayat 20 berikut :

اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ زِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ
أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَاهُ مُصْفَرًّا ثُمَّ يَكُونُ حُطَامًا وَفِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ
اللَّهِ وَرِضْوَانٌ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْعُرُورِ

Artinya : *Ketahuiilah sesungguhnya kehidupan dunia itu adalah permainan dan senda gurauan, perhiasan dan saling berbangga diantara kamu serta berlomba dalam kekayaan dan anak keturunan, seperti hujan yang tanam tanamannya mengagumkan para petani ; kemudian (tanaman) itu menjadi kering dan kamu liat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridaan-Nya dan kehidupan dunia tidak lain hanyalah ke-senangan yang palsu.(QS. Al-Hadid: 20)⁴¹*

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat. Di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya. Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak, semakin

⁴¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemah Dipenogoro* : Bandung 2005, h 537

banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan. Tetapi bukan berarti orangtua boleh memaksa si anak. Tekanan, persaingan, penghargaan, hukuman, atau rasa takut dapat mengganggu usaha dilakukan oleh anak.

Yuliani Nuraini Sujiono juga menyatakan bahwa, usia 3-4 tahun anak mulai dapat menggenggam dan melepas suatu objek, dan memegang kerayon dengan jari. Sedangkan untuk usia 5-6 tahun anak mulai peningkatan dalam penguasaan motorik halus, seperti memegang pensil, gunting menempel dan lain sebagainya, dan pada usia ini anak sudah mampu menjiplak geometri, memotong dengan gunting, mencetak dan kegiatan keterampilan tangan yang semakin baik.⁴²

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 plastisin atau tanah liat, mencetak, mewarnai, menggambar, menulis, meniru bentuk, memegang pensil, menjiplak bentuk dan lain-lain. Terkait dengan perkembangan fisik pada anak usia dini tersebut, Kuhlen dan Thompson mengemukakan bahwa perkembangan fisik pada individu meliputi empat aspek yaitu:

- a. System syaraf, yang sangat berpengaruh pada aspek perkembangan kognitif dan emosionalnya.

⁴²Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2010), h.68.

- b. Otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motoriknya.
- c. Kelenjar endogrin yang menyebabkan munculnya pola-pola perilaku baru.
- d. Struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi, berat, dan proporsi.⁴³

5. Perkembangan Motorik Halus Usia 3-4 Tahun

Perkembangan motorik halus anak taman kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan meletakkan atau menggunakan jari tangan.

Pada usia 3-4 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak mulai berkembang. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, antara lain dapat dilihat pada waktu anak menulis atau menggambar.

Stimulasi ini dapat berupa kegiatan seperti kegiatan menulis, meremas, menempel, dan menggenggam. Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling baik untuk mempelajari keterampilan motorik halus. Menurut Hurlock hal ini dikarnakan karena sejumlah alasan yaitu:

1. Karena tubuh kita lebih lentur dari orang dewasa sehingga anak lebih mudah menerima stimulasi atau perjalanan

⁴³Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014).h.35

2. Anak belum dapat memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, sehingga anak dapat mempelajari keterampilan baru dengan lebih muda
3. Anak lebih berani untuk mencoba semua yang baru dari pada orang dewasa
4. Anak tidak mudah bosan untuk mengulangi hingga pola otot terlatih
5. Anak memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar dari pada orang dewasa.⁴⁴

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asalkan mendapat stimulasi tepat. Di setiap fase anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya.

B. Media *Playdough*

1. Pengertian *Playdough*

Bermain memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan jiwa anak. Bermain sangat penting bagi anak. Bermain juga merupakan cara belajar yang bersifat alam. *Playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang aman untuk anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

Salah satu kegiatan bermain yang diasumsikan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak adalah bermain menggunakan *dough*

⁴⁴Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga 2010), h.156

(adoan) atau sering dikenal dengan *playdough*. Kegiatan yang menggunakan *playdough* dapat memberikan kesenangan pada anak terutama ketika anak membentuk kombinasi yang baru dengan peralatan permainannya.

Kegiatan yang menggunakan *playdough* juga tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik, selain itu kegiatan bermain menggunakan media *playdough* ini memerlukan kelenturan dan keterkaitan motorik halus anak dalam pelaksanaannya. Kegiatan bermain menggunakan *playdough* ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena media ini dapat dibuat sendiri dari bahan sederhana, ekonomis, dan mudah didapat. Bahan alam dapat dipergunakan untuk mempelajari bahan-bahan alam seperti : Pasir, air, dan bahan alam lainnya. Bahan alam memiliki alat-alat penunjang yang akan dipelajari rasio guru dan anak hal ini bertujuan agar pembelajaran dan evaluasi edukatif.. manfaat bahan-bahan alam yaitu anak usia dini dapat mengeksplorasi dan meningkatkan seluruh aspek kemampuan di dalam dirinya.⁴⁵

Menurut Anggraini menyatakan bahwa:

Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak, bermain *playdough*, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan

⁴⁵ Dr. Luluk Asmawati M.pd. *Perencanaan Pembelajaran Paud.* (Bandung: Pt remaja rosdakarya). .38

otaknya dan anak-anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan, mewarnai *playdough* dan membentuk pola.⁴⁶

Menurut Swartz menyatakan bahwa *playdough* (adonan mainan) memungkinkan anak-anak melatih kemampuan motorik halus. Anak-anak menggunakan tangan dan peralatan untuk menumbuk, menekan, meratakan, menggulung, memotong, dan memecahkan adonan.

Lewat pengalaman tersebut, anak-anak mengembangkan koordinasi mata tangan dan kontrol, ketangkasan, dan kekuatan, kemampuan penting yang mereka akan butuhkan untuk menulis, menggambar, dan tujuan lain.⁴⁷

Melalui bermain *playdough* akan mendapatkan pengalaman langsung yang akan dilakukan oleh 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, mewarnai dan kreativitas anak dalam sensorimotor pada bermain *playdough* yang akan menghasilkan hasil karya.

Menurut Harry Sulastianto, menjelaskan bahwa membentuk benda dengan *playdough* dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan cara pembentukan *playdough* tanpa putaran dan menggunakan putaran yaitu cara pijatan (*pinch forming*), cara tali atau pilin (*coil*), dan teknik slab. Manfaat membentuk dengan *playdough* menurut Hajar Pamadhi, yaitu anak dapat

⁴⁶Chica Haryani. *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*. Universitas Bengkulu: Bengkulu.th.2014. (diakses pada 19 Februari 2018 pukul 17:07 WIB)

⁴⁷I.A. Istri Agung Ardyatmika, Desak Putu Parmiti, Putu Rahayu Ujianti, "Penerapan Metode Bermain Melalui Media *Playdough* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A ", Vol.4 No.2 (Tahun 2016), h.3-4

mengenal benda di sekitarnya, mengembangkan fungsi otak dan rasa, serta mengembangkan keterampilan teknis kecakapan hidup.⁴⁸

Berdasarkan pemaparan di atas terkait pengertian bermain *playdough*, maka dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* adalah aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak, motorik halus anak dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan juga Dengan menggunakan media *playdough* anak akan banyak melakukan aktivitas meremas, menekan, dan memotong yang berfungsi untuk merangsang motorik halusny.

2. Pengertian Implementasi

Pengertian implementasi yang dikemukakan, dapat dikatakan bahwa implementasi adalah bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

⁴⁸Erliansyah "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Dengan Playdough Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ibnul Qoyyim". (On-Line), Tersedia di: <http://journal.student.uny.ac.id> (05 Juli 2019)

3. Manfaat Permainan *Playdough*

Playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat merangsang aspek-aspek perkembangan anak. *Playdough* memiliki banyak manfaat bagi anak. Menurut Jatmika, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Melatih kemampuan sensorik dan motorik. Salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir. Bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berfikir anak
- c. Berguna meningkatkan *Self esteem*. Bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
- d. Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.
- e. Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberi kesempatan berinteraksi yang akrab, dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa permainan *playdough* dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan sensorik, motorik, kemampuan berfikir, kemampuan

imajinasi, kemampuan kreativitas, kemampuan bahasa dan dapat melatih otototot pada jari tangan. menyenangkan.⁴⁹

4. Kelebihan dan Kekurangan Bermain *Playdough*

Playdough merupakan media sederhana tiga dimensi yang memiliki kelebihan dan kekurangan, memberikan pengalaman secara langsung dan konkrit, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Menurut Arlinah, bahwa bermain *playdough* sangat menyenangkan, anak bisa meremas, menggulung atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit. Permainan *playdough* sangat cocok untuk anak karena *playdough* mudah dibentuk, hal ini sesuai dengan karakteristik anak yang senang memanipulasi benda sebagai bentuk alamiah memahami dunia sekitarnya. Menurut Elyati dalam setianingsih bahwa media permanan *playdough* mempunyai ciri-ciri sbb :

1. Ditunjukkan untuk anak usia dini
2. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara bentuk, dan untuk berbagai tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna

⁴⁹Siti Arlinah, Rohita, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A Di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang", Jurnal Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A Di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang, h. 3

4. Aman dan tidak berbahaya bagi anak
5. Dirancang untuk mendorong kreativitas anak dan aktivitas
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
7. Mengandung nilai pendidikan.⁵⁰

5. Cara Membuat *Playdough*

Bermain *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Orang tua bisa mengenalkan berbagai macam konsep melalui *playdough*, antara lain : tekstur, warna, ukuran, serta merangsang kreativitas (anak berlatih untuk menciptakan sesuatu). Pendidikan Seni merupakan untuk pengembangan kreativitas anak pelaksanaannya pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni bukan untuk anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni merupakan aktivitas permainan. Melalui permainan kita dapat mendidik anak membina kreativitasnya sedini mungkin.⁵¹, Seni dan Keahlian Tangan ialah salah satunya melakukan aktivitas membentuk adonan mainan adonan garam dan adonan bubur kertas⁵²

Bahan yang digunakan yaitu :

- a. 5 gelas tepung terigu

⁵⁰Sumardi dkk. *Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal lambang bilangan melalui media playdough*. JURNAL vol.1 no.2. h195

⁵¹ Mursid. M.Ag, Belajar dan Pembelajaran Paud. (Bandung ; PT Remaja Rosdakarya) h.115

⁵²Dr Dorothy Einon. *Permainan Kreatif untuk anak-anak*. (Kharisma Publishing Group) h.

- b. 1 sdm Garam halus
- c. 1 sdm minyak goreng
- d. Air secukupnya
- e. Pewarna makanan

Cara membuat *playdough*:

- a. Campurkan terigu dan garam dalam sebuah piring dan aduk dengan tangan sampai tercampur
- b. Beri air pada campuran bahan sedikit demi sedikit sambil terus diaduk sampai menjadi adonan yang lembut dengan tekstur halus dan tidak lengket.
- c. Beri minyak goreng, lalu mengadoni bahan benar-benar lembut.
- d. Dicoba di remas-remas apakah adonan sudah kalis
- e. Bagi adonan sesuai jumlah warna.
- f. Ambil satu bagian diberi beberapa tetes pewarna lalu diaduk lagi sampai warna merata.
- g. Lakukan hal yang sama terhadap yang lainnya.

Kemudian sebagai bahan latihan awal untuk memulai kegiatan membentuk, dapat diangkat melalui langkah-langkah pembelajaran secara bertahap, sehingga anak akan bertambah terampil dan mahir melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan guna penyesuaian dirinya. Adapun langkah-langkah kerja dirumuskan, sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan anak untuk proses pembelajaran.
- b. Memperkenalkan alat-alat pembelajaran.

- c. Menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi.
- d. Membimbing anak dalam aktifitas membentuk.
- e. Mengoptimalkan pemanfaatan aktivitas bermain plastisin/*playdough*.
- f. Melakukan observasi.⁵³

Manfaat Permainan *Playdough* :

- a. Melatih kemampuan sensorik salah satu cara anak mengenal sesuatu anak melalui sentuhan. Dengan bermain *playdough*, belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- b. Mengembangkan Kemampuan berfikir bermain *playdough* bisa mengasah kemampuan berfikir anak. Latihlah ia dengan memberikan contoh cara bermain *playdough* dan menciptakan sesuatu dengan *playdough*.⁵⁴

C. Bermain Bagi Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan dunia anak yang menjadi kebutuhan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Beberapa pendapat para ahli tentang bermain bagi anak usia dini diantaranya menurut Triharso mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa

⁵³Wartini, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Melalui Bermain Plastisin Pada Anak kelompok A TK Bandung 2 Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen", Jurnal Publikasi Ilmiah, th.2014, h. 4

⁵⁴Yosep Nur Jatmika Ragam Aktifitas harian untuk playgroup (Diva Press, Jojakarta)h.85

mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi.⁵⁵

Bermain juga memberikan peran yang sangat penting bagi anak. Dworetsky dalam Moeslichatoen mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan dalam kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.⁵⁶

Pendapat lain diungkapkan Jean Piaget yang mengemukakan bahwa : Bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur saraf, serta mengembangkan pilar-pilar saraf pemahaman yang berguna untuk masa datang.

Kesimpulan dari pendapat diatas adalah bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi terhadap kemampuan yang anak miliki secara rileks tanpa ada paksaan. Bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak.

⁵⁵Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. C.V Andi Offset: Yogyakarta.th.2013.h.1

⁵⁶Wiwik Pratiwi, Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol.5 No.2, (Agustus 2017), h. 110

2. Manfaat Bermain

Main memiliki manfaat yang sangat penting khususnya anak usia dini diantaranya menurut Latif :

a. Aspek fisik

Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat, sehingga akan merangsang kecerdasan *bodly kinestetik*-nya baik dalam bentuk motorik kasar atau pun halus.

b. Aspek sosial emosional

Anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Disini dapat membangun kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

c. Aspek kognitif

(berhubungan dengan berfikir atau kecerdasan) anak belajar mengenal alan pengalaman mengenai objek-objek.

d. Aspek seni

Kemampuan dan kepekaan anak mengikuti irama, nada berbunyi gerak serta menghargai hasil karya yang kreatif.

e. Mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan anak perlu diasak agar anak menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi dilingkungan sekitar.

f. Media terapi

Bermain digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak lebih bebas.

g. Media intervensi

Bermain digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

3. Jenis Bermain

Bermain memberikan dampak yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini harus dilakukan melalui bermain. Terdapat tiga jenis main dalam setiap kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Menurut Latif terdapat tiga jenis main di pendidikan anak usia dini yaitu sensorimotor, bermain peran dan pembangunan. Menurut Latif bahwa kegiatan main di pendidikan anak usia dini terdiri dari tiga jenis main, diantaranya:

a. Main Sensorimotor

Main sensorimotor atau main fungsional merupakan main anak usia dini, dimana anak belajar melalui panca indera dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.

b. Main main peran

Menurut fowen main peran merupakan sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok,

penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.

c. Main pembangunan

Main pembangunan adalah main untuk mempresentasikan ide anak melalui media. Ada dua jenis media yaitu media yang bersifat cair dan terstruktur. Bermain pada anak usia dini terdapat tiga jenis main yaitu main sensorimotor atau fungsional, main peran dan main pembangunan. Ketiga jenis main ini harus ada dalam setiap pembelajaran di pendidikan anak usia dini, sehingga dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidik harus menggunakan ketiga jenis main ini agar aspek perkembangan anak berkembang dengan optimal. Menurut Triharso bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengetahuan dan memberikan informasi memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain disini adapun bermain yang tidak terikat oleh apapun dan anak bisa mengeskpreiskan dengan menggunakan imajinasinya⁵⁷

D. Memahami Main Sensorimotor

⁵⁷ Siti Arlinah. Meningkatkan kretivitas anak melali bermain plastisin pada kelompok A di paud plus Al fatah jarak kulon. Jurnal Vol 1 h.2

1. Pengertian Main Sensorimotor

Metode permainan sensorimotor memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan metode yang lain, anak akan merasa senang dalam pembelajaran. Anak juga akan lebih aktif dan lebih berkreasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Martika dan Subagya, “latihan sensorimotor dapat membuat siswa lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dan lebih fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru”.⁵⁸

Main sensorimotor adalah kegiatan dimana anak-anak bermain dengan menggunakan seluruh panca indera dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.⁵⁹ Bila seluruh indera bekerja secara maksimal, maka anak akan mampu menyerap seluruh informasi yang berguna untuk mengoptimalkan potensi dirinya. Pada tahap ini anak-anak mendapat kesempatan untuk berhubungan dengan alat, orang maupun lingkungan yang ada di sekitarnya.

Menurut Jean Piaget bermain fungsional atau sensorimotor dimaksudkan bahwa anak belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya. Menurut Smilansky menyatakan bahwa anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika disediakan kesempatan untuk berhubungan luas atau di dalam ruangan.⁶⁰ Pendapat lain dikemukakan oleh Catron dan Allen yang menyatakan bahwa ketika anak

⁵⁸Indra Setyaningsih, “Metode Permainan Sensorimotor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang”, Jurnal Widia Ortodidaktika. Vol.6 No.6, (2017), h. 602

⁵⁹Wiwik Pratiwi, “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini”, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol.5 No.2, (Agustus 2017), h.111

⁶⁰Yuliani Nurani, Bambang Sujiono, “Bermain Kreatifitas Berbasis Kecerdasan Jamak”, PT. Indeks:Jakarta. th.2010. h. 118

mendapatkan kesempatan yang luas untuk menggunakan sensorimotor yang meliputi penggunaan otot besar dan otot kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan motorik halus.⁶¹

Menurut Piaget, belajar sensorimotor pada masa ini merupakan bangunan dasar bagi perkembangan perseptual dan kognitif yang lebih kompleks. Sensorimotor adalah gabungan antara masukan sensasi (*input of sensation*) dengan keluaran aktivitas motorik (*output of motor activity*). Sensasi (*sensation*) adalah proses yang dirasakan dan dialaminya energi rangsangan tertentu oleh indera kita. Sensasi tersebut menunjukkan adanya suatu proses yang terjadi di dalam sistem saraf pusat. Manusia memiliki indera-indera yang berfungsi sebagai saluran penerima data kasar dari lingkungannya, yaitu penglihatan (*visual*), pendengaran (*auditoris*), perabaan (*taktil*), kinestetik, penciuman (*olfactory*), dan pengecapan.

Sehingga latihan sensorimotor adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses biologis pada otak dalam mengolah berbagai informasi sensorik dan motorik, yang kemudian dipergunakan dengan sebaik-baiknya terutama dalam meningkatkan kemampuan menulis. Karena kemampuan sensorimotor (*VITAPROVAK*) adalah salah satu kemampuan prasarat yang harus dikuasai siswa saat melakukan aktivitas menulis.⁶²

⁶¹*Ibid*, h.63

⁶²Musjafak Assjari, Eva Siti Sopariah, "Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak *Autistic Spectrum Disorder*", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol.17, No.2, (Maret 2011), h. 231

Tujuan dari main sensorimotor ini adalah untuk memberikan rangsangan secara terus menerus melalui kegiatan bermain yang melibatkan panca indera agar potensi anak berkembang secara optimal.

2. Tahapan Main Sensorimotor

Ada beberapa tahapan dalam main sensorimotor, yaitu:

1. Tahap 1 : Mengulang gerakan beberapa kali untuk melanjutkan tanggapan panca indera, reaksi perputaran pertama, anak hanya terlibat dengan badannya, mainan dan benda lain tidak digunakan.

Contoh : memercikkan air dengan tangan, menepuk atau meremas-remas pasir, bertepuk atau melambaikan tangan.

2. Tahap 2 : mengulang-ngulang gerakan dengan benda atau beberapa benda beberapa waktu untuk menjaga lingkungan yang menarik pandangan, pendengaran, atau yang terkait dengan perabaan.

Contoh : memukul-mukul pasir, menuang air dari wadah dengan tangan, memercikkan air ke mainan.

3. Tahap 3 : mengulang-ulang urutan sebab-akibat sederhana kemudian memilih cara untuk mencapainya, seperti mengosongkan, mengisi, menyembunyikan, menemukan, membangun, dan merobohkan.

Contoh : 1) Mengisi wadah atau keranjang lainnya menggunakan sekop dan/atau tangan (anak terlihat memiliki tujuan mengisi wadah dan mengurutkan sebab-akibat yang sederhana, misalnya: mengisi sekop dan menuangkannya ke dalam wadah untuk mencapai tujuannya), 2) Menuangkan air ke dalam teko dengan tujuan mengisi

penuh teko tersebut, 3) Menyembunyikan dan menemukan benda di dalam air atau pasir, 4) Menyusun balok-balok ke atas, kemudian merobohkannya kembali.

4. Tahap 4 : anak mulai mencoba-coba. Tujuan main dipertahankan tetapi perilaku untuk mencapai tujuan tidak menjadi hal utama. Cara yang dilakukan oleh anak selama pengulangan berubah-ubah.

Contoh : 1) Anak mengisi keranjang dengan pasir dengan menggunakan sebuah sekop, tetapi penggunaan sekop dilakukan dengan berbagai cara selama proses bermain, 2) Anak mengosongkan teko air dengan cara menuangkan dengan berbagai cara sambil mengamati air yang dituang.

3. Macam Main Sensorimotor

1. Usia 13-15 bulan

Bermain telepon, peralatan main untuk di meja makan dengan taplak mejanya, mendorong kereta mainan, dan bermain ketangkasan sederhana.

2. Usia 16-18 bulan

Alat-alat musik sederhana, manic-manik yang agak besar dengan warna-warna yang mencolok, bermain dengan air dan gelembung-gelembung, bermain dalam kardus-kardus besar.

3. Usia 19-21 bulan

Mainan kuda-kudaan, mainan yang bisa dilepas dan dipasang kembali, bola karet sedang, mainan untuk berkebun, pensil besar, mobil-

mobilan, mainan air, puzzle maksimal 4 keping dengan tekstur tebal, buku-buku dengan gambar yang menarik, cetakan bentuk, *playdough* atau paste terbuat dari tepung, bermain pasir, bermain petak umpet.

4. Usia 22-24 bulan

Seperangkat mainan untuk rumah-rumahan, berkebun, pasar-pasaran, transportasi seperti kereta-keretaan dan bermacam mainan mobil, yang fungsinya berbeda, *playdough*/adonan yang dapat dibentuk, seperangkat alat bangunan, telepon mainan.

5. Usia 2-3 tahun

Sepeda roda tiga kecil, alat-alat musik, boneka-boneka dengan aksesorisnya seperti botol susunya, baju, peralatan untuk menggambar, mainan ayunan, buku-buku.

6. Usia 4-6 tahun

Bermain ketangkasan bermain alat gunting dengan seperangkatnya, menjiplak, memadukan, menempel, disediakan peralatan untuk menulis, melukis, dan menggambar, bermain pasir dan peralatannya, diberi kesempatan bercerita dan bermain kelompok.

4. Manfaat Main Sensorimotor

1. Anak diberi kesempatan untuk berhubungan dengan macam-macam bahan dan alat permainan, baik di dalam maupun di luar ruangan.
2. Anak diberi kesempatan bergerak bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di tempat yang aman dan nyaman.

3. Memberi kesempatan pada anak untuk berhubungan dengan banyak tekstur (permukaan halus-kasar, licin-kesat, dll).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa main sensorimotor adalah suatu aktivitas bermain yang melibatkan anak berinteraksi dengan lingkungan menggunakan panca inderanya. Pada aktivitas ini, anak akan mendapatkan kesempatan langsung untuk berhubungan dengan alat dan media bermainnya, dengan interaksi tersebut maka anak akan melibatkan panca inderanya sehingga diharapkan potensi anak berkembang optimal, namun bermain difokuskan pada motorik yaitu motorik halus.

5. Pengertian Media

Penggunaan media sangat penting karena alat dalam pembelajaran secara optimal memungkinkan pembelajaran bukan sekedar menyampaikan, melainkan ada perantara untuk membuat anak lebih kreatif. Media barang bekas merupakan suatu barang yang sudah tidak terpakai lagi tetapi barang tersebut bisa di daur ulang atau di buat menjadi barang yang berguna kembali, adapun definisi dari media barang bekas menurut para ahli adalah sebagai berikut:

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau penghantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang

dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.⁶³

Menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁶⁴

a. Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Pesan / informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas menarik, kongkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra
3. Meningkatkan sikap aktif dalam belajar
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
7. Memberikan perangsang pengalaman dan resepsi yang sama bagi siswa⁶⁵

⁶³Tejo Nurseto, 2013, *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, Universitas Negeri Yogyakarta, Vol 8, No 1. H. 20

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2011 h. 3

⁶⁵ Mukhtar Latif dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi* (Kencana ; Jakarta)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu bentuk perantara yang di gunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah proses komunikasi dalam pembelajaran.

E. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Niken Pratiwi, Sadiman da Siti Istiyati mahasiswi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul “*Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Playdough Pada Anak Kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pratindakan jumlah anak yang tuntas dalam ketrampilan motorik halus sebesar 38,47% atau 5 anak dari 13. Pada siklus I, anak yang mendapat nilai tuntas sebesar 53,85% atau 7 anak dari 13 anak. Akan tetapi, nilai tersebut belum memenuhi target indikator yang telah ditentukan yaitu 80%. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II, anak yang mendapat nilai tuntas sebesar 84,64% atau 11 anak dari 13 anak.⁶⁶
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sira Difatiguna Mahasiswi PG-PAUD di Universitas Lampung. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motorik halus anak setelah diberikan perlakuan menggunakan *playdough*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan motorik halus anak sebesar 44,74% setelah diberi perlakuan menggunakan *playdough*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh aktivitas bermain menggunakan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat.⁶⁷

⁶⁶ Niken Pratiwi, Sadiman dan Siti Istiyati “*Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Playdough pada Anak Kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2014-2015*”. (On-Line), Tersedia di: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/> (04 Desember 2018)

⁶⁷Sira Difatiguna “*Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2014/2015*” (On-Line), Tersedia di: <http://digilib.unila.ac.id/> (04 Desember 2018)

BAB III

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

TK Islam Bina Balita didirikan pada tahun pelajaran 2000 dengan surat keputusan dari kepala dinas pendidikan dan kebudayaan No.421/2810/2004. Pada tahun pertama Tk islam bina balita yang berlokasi dikelurahan way halim permai , gedung Tk terdiri dari 3 (tiga) kelas dan 1 (satu) ruangan kantor. Pada tahun 2000 sampai dengan sekarang dibawah pimpinan ketua yayasan bina mulya lampung Dra.Jauharoh Haddad, MM., dengan kepala sekolah Praptiningsih, S.Sos.I.

Pada tahun pelajaran yang sedang berjalan saat ini (2016-2017) Tk Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung yang dipimpin oleh kepala sekolah praptiningsih S.Sos.I telah memiliki 3 kelas yang pertama kelas Play group yang berjumlah 15 orang yang kedua kelas A1 berjumlah 20 dan A2 berjumlah 19, yang terakhir kelas B1 yang berjumlah 20, B2 berjumlah 20 anak usia dini dengan fasilitas yang lengkap dan disertakan seorang pendidik berjumlah 6 orang.

2. Visi dan Misi

➤ Visi Sekolah

“Unggul dalam IMTAQ dan IPTEK, disiplin dan berkarakter”

➤ Misi Sekolah

- Menyelenggarakan program pembelajaran berwawasan nasional
- Menyelenggarakan program pembelajaran sesuai dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)
- Meletakkan dasar sejarah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan dan daya cipta yang diperlakukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya
- Membentuk kedisiplinan dalam menegakkan tata tertib sekolah meningkatkan peran serta orang tua dan masyarakat dalam pendidikan.

3. Letak Geografis

Taman kanak-kanak Islam Bina Balita way halim kota Bandar Lampung diprovinsi Lampung. Kendaraan umum untuk menuju Tk islam bina balita way halim Bandar Lampung adalah naik mobil (trans kota) sukrame-way halim .Jarak Tk Islam Bina Balita way halim 10km.

- a. Jarak sekolah dengan ibukota provinsi Lampung kecamatan adalah 2km
- b. Jarak sekolah dengan ibukota provinsi (Bandar Lampung) adalah 10km
- c. Transportasi yang digunakan :kendaraan umum trans kota rute tanjung karang, jasa ojek dan kendaraan pribadi
- d. Lahan dan lingkungan sekolah aman dan tidak berada didaerah konflik
- e. Letak bangunan sekolah berada dilungkungan komplek perumahan

4. Tenaga Pengajar

Data Guru Ditaman kanak-kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Tugas Tambahan
1	Praptiningsih S.Sos.I	S1	Kepala sekolah
2	Nur'aini S.Ag	S1	Guru les
3	Evi Susilawati S.E	S1	koordinator seluruh eskul
4	Ety Susanti S.Ag	S1	Guru les
5	Sundari S.Pd	S1	Koord.Eskul mewarnai gambar
6	Peby Monalisa S.Hi	S1	Guru ngaji
7	Garnis Andesnika S.Pd	S1	Guru ngaji
8	Cahyanti Setyani Amd	D3	Tu

5. Data Jumlah Siswa

Data Jumlah Siswa Dari Tahun

TAHUN PELAJARAN														
2013/2014			2014/2015			2015/2016			2016/2017			2017/2018		
L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML
22	26	48	23	37	53	39	34	73	37	27	64	35	41	76

6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu hal yang paling penting untuk menunjang proses pembelajaran yang ada disekolah. Sehingga bukan hanya mementingkan metode startegi yang digunakan , atau media yang digunakan tetapi sebagai seorang pendidik yang mempunyai fungsi sebagai motivator dan fasilitator , juga perlu memperhatikan sarana dan prasarana yang akan membuat anak merasa nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung.

a. Sarana Gedung

No.	Nama Ruang	Keterangan	
		Jumlah	Luas/M ²
1.	Ruang Kelas	3	126
2.	Ruang Kepala Sekolah/Ruang PAUD	1	42
3.	Ruang Guru	-	-
4.	Perpustakaan	1	6
5.	Arena Bermain	1	126
6.	Cuci Tangan untuk KBM	3	6
7.	Kamar Mandi/WC Guru	-	-
8.	Kmar Mandi/WC Murid	1	6
9.	Ruang Parkir	-	-
	Jumlah	10	400M²

b. Fasilitas Belajar

➤ Ruangan :

1. Ruang kelas

- a. Meja dan kursi murid : 100% lengkap
- b. Meja dan kursi guru : 100% lengkap
- c. Lemari kelas : 100% lengkap
- d. Loker penyimpanan perlengkapan belajar anak : 100% lengkap
- e. Papan tulis besar : 100% lengkap
- f. Papan tulis kecil untuk murid : 100% lengkap

2. Ruang kantor

- a. Lemari guru : ada / ~~tidak ada~~
- b. Meja dan kursi : ada / ~~tidak ada~~
- c. Papan data : ada / ~~tidak ada~~

3. Ruang Dapur

- a. Alat masak dan penyimpanannya : ada / ~~tidak ada~~
- b. Alat makan dan minum : ada / ~~tidak ada~~
- c. Ruang UKS

1) Lemari obat dan obat-obatan : ada / ~~tidak~~
ada

2) Timbangan dan alat ukur tinggi badan : ada / ~~tidak~~
ada

3) Tempat tidur : ada / ~~tidak~~
ada

➤ **Alat peraga pendidikan dan alat bermain didalam kelas**

1. Boneka-boneka : ada / ~~tidak-ada~~

2. Binatang-binatang tiruan : ada / ~~tidak-ada~~

3. Perabot rumah tangga (bentuk kecil) : ada / ~~tidak-ada~~

4. Perabot kamar makan : ada / ~~tidak-ada~~

5. Perabot kamar tidur : ada / ~~tidak-ada~~

6. Tanaman dalam pot : ada / ~~tidak-ada~~

7. Alat-alat pengetahuan alam : ada / ~~tidak-ada~~

8. Buku-buku cerita bergambar : ada / ~~tidak-ada~~

9. Buku perpustakaan untuk anak-anak : ada / ~~tidak-ada~~

10. Boneka-boneka untuk sandiwara : ada / ~~tidak-ada~~

Boneka

11. Alat-alat untuk prakarya : ada / ~~tidak-ada~~

12. Alat-alat untuk pendidikan : ada / ~~tidak-ada~~

13. Alat-alat musik : ada / ~~tidak-ada~~

14. Gambar-gambar dan patung-patung : ada / ~~tidak-ada~~

Pakaian adat

➤ **Alat peraga pendidikan dan alat bermain di luar kelas**

1. Ayunan : ada / ~~tidak-ada~~

2. Jungkitan : ada / ~~tidak-ada~~

3. Papan titian : ada / ~~tidak-ada~~

4. Papan luncur : ada / ~~tidak-ada~~

Berdasarkan data diatas , sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Tk Islam Bina Balita Bandar Lampung bisa digolongkan cukup lengkap , guna menunjang proses pembelajaran. Jadi baik dari sarana gedung , fasilitas belajar dan penunjang yang sudah hampir memadai ini diharapkan dapat meminimalisir hambatan dalam proses belajar mengajar.

B. Deskripsi Data Penelitian

Dari hasil penelitian, memang masih ditemukan beberapa di kelas A yang belum berkembang motorik halus nya, yang dalam penelitian ini difokuskan pada implementasi motorik halus anak melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor.

Berdasarkan masalah yang dialami peserta didik, maka guru kelas A berperan mengatasi masalah kemampuan motorik halus pada peserta didik agar peserta didik dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang menyangkut terhadap motorik halus nya. Dalam mengatasi masalah motorik halus pada peserta didik, ternyata guru kelas menggunakan metode main sensorimotor dengan alat permainan *playdough* dalam membantu mengembangkan motorik halus peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan berawal dari observasi yang dilakukan oleh penulis di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi motorik halus anak melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor.

1. Pelaksanaan Penerapan *Playdough* di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Playdough merupakan adonan kue yang menjadi salah satu alat untuk mengeksplorasi motorik halus anak usia dini. Di dalam penerapannya *playdough* dapat dibentuk sesuai dengan keinginan. Adonan sangat fleksibel untuk dibentuk menjadi apapun, misal dibentuk sebuah pola geometris, buah, hewan, bunga maupun benda yang lainnya.

a. Guru Menetapkan Tujuan dari Pembelajaran

Guru dituntut untuk melancarkan segala aspek perkembangan. Dalam proses pembelajaran, guru memasukkan unsure-unsur aspek perkembangan yang berhubungan dengan tema dan konsep pada hari itu. Guru membutuhkan sebuah tema untuk memperluas kegiatan anak di sekolah. Kegiatan pembelajaran yang guru berikan harus sesuai dengan tema dan sub tema yang ada. Sehingga, memudahkan anak untuk memahami, apa yang sedang anak pelajari pada hari itu. Sebelum pembelajaran dimulai, guru harus menetapkan tujuan apa yang harus anak capai dalam sebuah pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas berkaitan dengan “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* Dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK

Islam Bina Balita Bandar Lampung” yang penulis lakukan dari tanggal 30 April sampai 30 Mei 2019 diperoleh data wawancara dengan guru kelas Ibu Sundari:

“Setelah saya membuat RKH, guru juga menetapkan tujuan yang harus anak capai. Sehingga pembelajaran yang anak lakukan bermanfaat untuk dirinya.”⁶⁸

Penulis juga melakukan observasi “Implementasi Motorik Halus Anak 3-4 Tahun Melalui *Playdough* dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung” dan penulis melihat sendiri, guru menetapkan tujuan dari pembelajaran.

Sejalan dengan itu, penulis mendapati RPPH sebagaimana terlampir di lampiran.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa kegiatan/ langkah ini guru menetapkan tujuan dari pembelajaran.

b. Guru Menyiapkan Adonan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas berkaitan dengan “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* Dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung” yang penulis lakukan dari tanggal 30 April sampai 30 Mei 2019, sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan adonan. Guru yang membuat bahan adonan tersebut menjadi bahan kue yang utuh. Supaya adonan tersebut terjamin keamanannya, jika mungkin tertelan oleh anak . diperoleh data wawancara dengan Ibu Sundari guru kelas B:

⁶⁸Sundari, Wawancara dengan guru kelompok A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, 30 April 2019.

“Sebelum saya mandi untuk bergegas berangkat ke sekolah, saya membuat adonan kue di rumah. Supaya, ketika sudah di sekolah, hanya tinggal membagikan adonan ke anak-anak. Jadi, ketika setelah menetapkan tujuan pembelajaran, kami menyiapkan adonan untuk anak.”⁶⁹

Bu Ety juga mengungkapkan:

“Kami membuat adonan yang bisa dijamin tidak membahayakan atau membuat anak keracunan jika mungkin anak menelan adonan tersebut, karena kami membuat adonan dari bahan makanan yang tidak berbahaya.”⁷⁰

Penulis juga melakukan observasi “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung” dan penulis melihat sendiri, guru menyiapkan adonan terlebih dahulu sebelum berangkat ke sekolah.

Sejalan dengan itu, penulis mendapati gambar/foto adonan yang telah dibuat sebelum berangkat ke sekolah sebagaimana terlampir di lampiran.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa kegiatan/ langkah ini guru menyiapkan adonan terlebih dahulu sebelum berangkat ke sekolah.

c. Guru Memperkenalkan Playdough

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas berkaitan dengan “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui

⁶⁹Sundari, Wawancara dengan guru kelas kelompok A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, 30 April 2019

⁷⁰Ety Susanty, Wawancara dengan guru kelas kelompok A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, 30 April 2019

Playdough Dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung” , ketika anak sudah rapih dan siap menerima pembelajaran, guru menjelaskan apa itu *playdough* dan bagaimana cara penerapannya, hal-hal apa yang anak harus lakukan dan yang tidak boleh dilakukan. Diperoleh hasil wawancara dengan Ibu Sundari:

“Kami memperlihatkan kepada anak, benda yang sudah kami buat dari bahan adonan, untuk memudahkan anak menirukan bentuk tersebut, kami menjelaskan apa itu *playdough* dan bagaimana cara membentuknya. Kami juga menjelaskan kepada anak untuk tidak memakan adonan tersebut, walaupun kami membuatnya dari bahan makanan yang tidak berbahaya, tetap saja kami khawatir. Karena setiap anak memiliki daya tahan tubuh yang beda-beda.”⁷¹

Penulis juga melakukan observasi “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung” dan penulis melihat sendiri, bahwa sebelum pelajaran dilaksanakan guru memperkenalkan terlebih dahulu apa itu *playdough*.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa kegiatan/ langkah ini guru menjelaskan terlebih dahulu tentang *playdough* ke anak-anak sebelum pembelajaran dimulai.

d. Guru Membagi Anak dalam Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas berkaitan dengan “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui

⁷¹ Sundari, Wawancara dengan Guru Kelompok A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, 30 April 2019

Playdough Dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung”, dalam penerapan *playdough*, tidak dituntut anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Guru selalu menerapkan bentuk yang sama kepada setiap anak, sehingga anak tidak dibagi berkelompok. Anak hanya membentuk adonan sesuai yang guru buat atau terkadang membentuk adonan yang sesuai dengan keinginan si anak. Diperoleh hasil wawancara dengan Ibu Sundari:

“Saya dan bu Ety menyiapkan anak dalam keadaan diam dan rapih, setelah itu kami memberikan contoh adonan yang kami buat. Setiap anak membuat adonan yang sama, terkadang membentuk adonan sesuai dengan keinginan mereka. Kami tidak membagi mereka menjadi kelompok kecil.”⁷²

Penulis juga melakukan observasi “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung” dan penulis melihat sendiri, bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak membagi anak dalam kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa kegiatan/ langkah ini guru tidak membagi anak dalam kelompok.

e. Guru Membagikan Adonan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas berkaitan dengan “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui

⁷²Sundari, Wawancara dengan Guru Kelompok A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, 30 April 2019

Playdough Dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung”, setelah anak-anak siap menerima pembelajaran, barulah guru membagikan adonan kepada semua anak. Guru membebaskan anak memilih warna playdough yang anak sukai. Agar anak dapat bereksplorasi bebas sesuai dengan keinginan si anak. Diperoleh hasil wawancara dengan Ibu Ety:

“Kami meletakkan adonan di tengah-tengah murid, agar si anak bebas memilih warna playdough yang anak inginkan.”⁷³

Penulis juga melakukan observasi “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung” dan penulis melihat sendiri, bahwa guru membagikan adonan kepada seluruh anak.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa kegiatan/ langkah ini guru membagikan adonan kepada seluruh anak.

f. Guru Memperkenankan Anak Membuat Bentuk Bebas

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas berkaitan dengan “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* Dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung”, guru membolehkan anak untuk membuat bentuk bebas sesuai keinginan anak. Diperoleh hasil wawancara dengan Ibu Sudari:

“Ada kalanya kami menyuruh anak untuk membuat bentuk adonan yang sama seperti kami, tetapi ada waktunya juga kami

⁷³Ety Susanti, Wawancara dengan Guru Kelompok A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, 30 April 2019

membebaskan anak untuk membuat adonan bebas yang anak sukai.”

Hal senada juga diungkapkan Bu Ety:

“Kami memang membebaskan anak untuk membentuk bebas, tetapi dalam waktu 1 semester kami lebih banyak mengutamakan anak membentuk adonan sesuai yang kami buat, agar kami dapat menilai perkembangan anak secara rata.”⁷⁴

Pada waktu yang sama setelah selesai berdiskusi untuk evaluasi peneliti menemui salah seorang peserta didik kelompok A, untuk mengetahui respon dari peserta didik setelah menggunakan playdough, yang bernama Aufarheina, mengatakan:

“Aku suka bu main adonan, bisa bentuk-bentuk yang rheina suka, adonannya juga lucu warna-warni bu.”⁷⁵

Hal lain juga diungkapkan oleh Daffa, peserta didik kelas A yang peneliti wawancara setelah proses kegiatan selesai.

“Daffa senang main adonan bu, adonannya bisa dibuat apa aja, bisa dibuat rumput, hewan, terus banyak lagi.”⁷⁶

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa guru di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung membebaskan anak membentuk adonan sesuai yang anak inginkan, tetapi dalam 1 semester guru lebih mengutamakan untuk anak meniru bentuk yang sudah guru buat.”

Penulis juga melakukan observasi “Implementasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *Playdough* dalam

⁷⁴ Ety Susanti, Wawancara dengan Guru Kelompok A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, 30 April 2019

⁷⁵ Aufhareina, Wawancara dengan Peserta Didik Kelas A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, 30 April 2019

⁷⁶ Waldan Daffa, Wawancara dengan Peserta Didik Kelas A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, 30 April 2019

Meningkatkan Bermain Sensorimotor di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung” dan penulis melihat sendiri, guru memperkenalkan anak membuat bentuk bebas menggunakan *playdough* yang telah di bagikan.

Sejalan dengan itu, penulis mendapati foto/gambar anak yang sedang membentuk menggunakan *playdough* sebagaimana terlampir di lampiran.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa kegiatan/ langkah ini guru memperkenalkan anak membuat bentuk bebas.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi penulis di atas, dapat disimpulkan bahwa guru telah mengajarkan membentuk *playdough*. Pertama, persiapan sebelum pembelajaran diantaranya menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan *playdough*. Kedua, pada saat pembelajaran diantaranya guru memperkenalkan media *playdough* membagi anak dalam beberapa kelompok kecil, membagikan media *playdough* kepada anak, dan anak diperkenankan membentuk benda-benda yang diinginkan.

Berdasarkan penelitian kegiatan ini guru juga harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut

- g. Mempersipkan anak untuk proses pembelajaran.
- h. Memperkenalkan alat-alat pembelajaran.
- i. Menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi.
- j. Membimbing anak dalam aktifitas membentuk.
- k. Mengoptimalkan pemanfaatan aktivitas bermain plastisin/*playdough*.
- l. Melakukan observasi.⁷⁷

⁷⁷Wartini, “Upaya Mengembangkan Kreativitas Melalui Bermain Plastisin Pada Anak kelompok A TK Bandung 2 Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen”, Jurnal Publikasi Ilmiah, th.2014, h. 4

Dal hal ini yang pertama kali yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

a. Guru Menetapkan Tujuan dari Pembelajaran

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas menetapkan tujuan pembelajaran untuk menjadi tolak ukur tujuan apa yang harus dicapai untuk memaksimalkan kemampuan motorik halus anak. Sama hal nyadengan yang diungkapkan oleh kepala sekolah bahwa setiap kegiatan perlu adanya tujuan yang matang, agar membantu mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan sehingga pembelajaran menjadi teratur dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Adapun beberapa hal yang dilakukan guru TK Islam Bina Balita Bandar Lampung dalam melancarkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Guru memilih mengembangkan kemampuan meniru bentuk melalui playdough. Dengan tujuan anak mampu mengembangkan motorik halus.

b. Guru Menyiapkan Adonan

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas , bahwasanya guru di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, selalu menyediakan adonan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru yang membuat adonan tersebut menjadi bahan kue yang utuh. Supaya adonan tersebut terjamin keamanannya, jika mungkin tertelan oleh anak.

c. Guru Memperkenalkan Playdough

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas ketika anak sudah siap untuk menerima pembelajaran guru menjelaskan apa itu *playdough* dan bagaimana cara penerapannya, hal-hal apa yang anak harus lakukan dan yang tidak boleh dilakukan.

d. Guru Membagi Anak dalam Kelompok Kecil

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas tidak membagi anak dalam kelompok kecil. Guru selalu menerapkan bentuk yang sama kepada anak, sehingga anak tidak dibagi berkelompok. Anak hanya membentuk adonan sesuai yang guru buat atau terkadang membentuk adonan yang sesuai dengan keinginan si anak.

e. Guru Membagi Adonan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, bahwa guru di TK Islam Bina Balita, guru membagikan adonan kepada anak untuk dibentuk. Ketika guru sudah selesai menjelaskan mengenai *playdough* barulah guru membagikan adonan kepada semua anak. Guru membebaskan anak memilih warnai *playdough* yang anak sukai. Agar anak dapat bereksplorasi bebas sesuai dengan keinginan si anak.

f. Guru Memperkenankan Anak Membuat Bentuk Bebas

Berdasarkan analisis penulis seharusnya diseimbangkan antara meniru bentuk dari si guru dan membentuk bebas seperti yang anak inginkan. Karena, membebaskan anak dalam membentuk sebuah benda juga menjadi tolak ukur sampai dimana kemampuan motorik halus si anak.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi maka hasil akhir Penerapan *Playdough* dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, penulis akan menguraikan lebih rinci mengenai perkembangan motorik halus anak di kelas A (usia 3-4 tahun) yang berjumlah 15 anak sebagai berikut.

Tabel. Data Penilaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

NO	NAMA	Indikator Penilaian												
		SKOR												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	KET.
1	Kenzo R.	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
2	Najla Y.	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
3	Haura I.	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
4	Ghani K.A.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
5	Aqila Z.	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Zahra Q.H.	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB	MB
7	Afiqah R.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
8	Ganendra Z.	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
9	Aufarheino	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10	Aufarheina	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
11	Aqila Q.	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	BSH	MB
12	Waldan D.A.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
13	Naufal R.	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
14	Balqis U.	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
15	Naira M.W.	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Keterangan Indikator:

1. Anak dapat memotong *playdough* menggunakan pisau plastik
2. Anak dapat menempelkan *playdough* satu ke *playdough* yang lainnya

3. Anak dapat menciptakan berbagai warna *playdough* dengan cara menggabungkan warnanya
4. Anak dapat meremas *playdough*
5. Anak dapat menggunting *playdough* sesuai dengan pola
6. Anak dapat mengepal *playdough* menggunakan jari jemari
7. Anak dapat mencetak *playdough* sesuai dengan keinginannya
8. Anak dapat membuat bentuk bulat
9. Anak dapat membuat bentuk lonjong
10. Anak dapat membuat bentuk pipih
11. Anak dapat menggulung adonan
12. Anak berani memegang *playdough*

Keterangan Nilai:

1. BB = Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 1.

- MB = Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten dengan skor 2.

- BSH = Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 3.

- BSB = Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten dan membudaya dengan skor 4.

Tabel. Hasil Persentase Penelitian Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung


No	Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase
1	BB	0	0%
2	MB	5	33,33%
3	BSH	5	33,33%
4	BSB	5	33,33%
Jumlah Siswa		15	100%

Berdasarkan tabel persentase penelitian di atas bahwasanya didapati peserta didik di kelas A TK Islam Bina Balita Bandar Lampung berjumlah 15 peserta didik, terdapat 5 peserta didik atau 33,33% dari jumlah peserta didik yang mulai berkembang, kemudian 5 peserta didik atau 33,33% dari jumlah peserta didik yang berkembang sesuai harapan, dan 5 peserta didik atau 33,33% dari jumlah peserta didik yang berkembang sangat baik.

1. Perkembangan motorik halus **Kenzo Rahman** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Kenzo dalam proses penerapan playdough mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
2. Perkembangan motorik halus **Najla Yumnalika** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Najla dalam proses penerapan playdough berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.

3. Perkembangan motorik halus **Haura Izzety** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Haura dalam proses penerapan playdough mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
4. Perkembangan motorik halus **Ghani Khairi A.** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Ghani dalam proses penerapan playdough berkembang sangat baik. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
5. Perkembangan motorik halus **Aqila Zhafira** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Aqila dalam proses penerapan playdough berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
6. Perkembangan motorik halus **Zahra Qiana H** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Arra dalam proses penerapan playdough mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
7. Perkembangan motorik halus **Afiqah R.** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Afiqah dalam proses penerapan playdough berkembang sangat baik. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.

8. Perkembangan motorik halus **Ganendra Zabran** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Zabran dalam proses penerapan playdough mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
9. Perkembangan motorik halus **Aufarheino** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Rheino dalam proses penerapan playdough berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
10. Perkembangan motorik halus **Aufarheina** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Rheina dalam proses penerapan playdough berkembang sangat baik. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
11. Perkembangan motorik halus **Aqila Queena** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Queena dalam proses penerapan playdough mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
12. Perkembangan motorik halus **Waldan Daffa A.** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Daffa dalam proses penerapan playdough berkembang sangat baik. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.

13. Perkembangan motorik halus **Naufal Rauf** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Naufal dalam proses penerapan playdough berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
 14. Perkembangan motorik halus **Balqis Ufairah** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Balqis dalam proses penerapan playdough berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
 15. Perkembangan motorik halus **Naira Mauliy W.** dari data penilaian dalam Penerapan Playdough Mengembangkan Motorik Halus Melalui Playdough di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, kemampuan peserta didik yang bernama Naira dalam proses penerapan playdough berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan motorik halus.
- 

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya maka penulis simpulkan dalam penerapan *playdough* untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini, bahwa guru menetapkan tujuan pembelajaran sebagai berikut: a) Menentukan tema, sub tema, yang berwujud rancangan perencanaan pembelajaran harian (RPPH). b) Dalam pelaksanaan pembelajaran dalam mengembangkan bermain sensorimotor dan motorik halus anak melalui *playdough*, Guru menyiapkan adonan sebelum kegiatan dimulai. c) Guru memperkenalkan kepada anak tentang *playdough*, seperti mengenalkan bahan-bahan apa saja yang digunakan untuk membuat adonan dan cara pembuatannya. Guru memberikan contoh bentuk adonan yang sudah guru buat kepada anak. d) Guru tidak membagi anak dalam beberapa kelompok, hal ini dilakukan agar anak merasa tidak terbatas. e) Guru membagikan adonan kepada setiap anak dan anak diperkenankan membentuk adonan sesuai dengan yang guru buat, setelah itu anak diberikan kebebasan membentuk adonan sesuai yang diinginkan oleh anak. f) Anak diberi kebebasan untuk membentuk sesuai imajinasi mereka, guru hanya mendampingi ketika anak bereksplorasi membentuk menggunakan *playdough*. Dalam hal ini guru mengharapkan anak bisa mengembangkan kemampuan sensorimotor dan , motorik anak yang baik sesuai dengan tahapan perkembangannya, sehingga pendidikan yang diberikan guru bisa lebih optimal.
2. Implementasi menggunakan *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor dapat mengoptimalkan perkembangan motorik anak usia dini di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung. Hal ini di lihat dari

proses yang dilakukan anak yang semula belum kemudian mencoba dan bisa melakukan walaupun terkadang hasilnya belum maksimal tapi anak sudah mengalami perkembangan.

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi motorik halus anak melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor adalah sebagai berikut:

Faktor pendukung dalam implementasi motorik halus anak melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor antara lain: perencanaan kegiatan bermain, alat permainan yang memadai, tempat yang luas dan kondusif.

Faktor penghambat dalam implementasi motorik halus anak melalui *playdough* dalam meningkatkan bermain sensorimotor antara lain: anak kurang percaya diri, penilaian teman terhadap karyanya, dan terbatasnya waktu.

B. Saran

Dari hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa penerapan *playdough* dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini sangat penting bagi anak. Mengingat, keseharian anak membutuhkan aspek motorik halus demi kelancaran anak dalam beraktivitas dengan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus. Maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut.

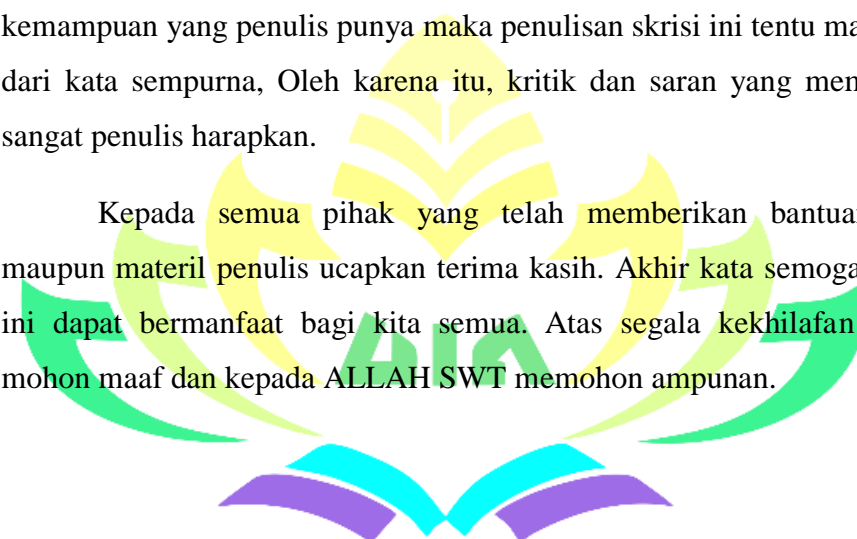
1. Tenaga pendidik seharusnya mengantisipasi setiap kelemahan-kelemahan dalam penerapan *playdough*, sehingga perkembangan motorik halus anak menjadi maksimal.
2. Tenaga pendidik juga harus berkomunikasi dengan orangtua murid, sehingga orang tua dapat membantu mengembangkan motorik halus anak ketika anak tidak sedang di sekolah.

C. Penutup

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillahirobbil'alaamiin kepada ALLAH SWT. yang telah memberikan Rahmat-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian penulis menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap tenaga dan pikiran, maupun penulis sadar dengan keterbatasan kemampuan yang penulis punya maka penulisan skripsi ini tentu masih jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil penulis ucapkan terima kasih. Akhir kata semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas segala kekhilafan penulis mohon maaf dan kepada ALLAH SWT memohon ampunan.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*
(Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2013)
- Anwar Chairul, *Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tujuan Filosofi* (yogyakarta:
Suka Pres, 2014)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta:
Rineka Cipta, 2013)
- Bimo Walgito, *Bimbingan + Konseling (Studi Karier)* (Yogyakarta: Andi, 2010)
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Airlangga University
Press, 2001)
- Cerika Rismayanthi, 'Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai
Stimulasimotorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas
Jasmani', 9.1, 168
- Chica Haryani, 'Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam
Meningkatkan Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan Dan Lambang
Bilangan Pada Anak Usia Dini' (Bengkulu, 2014)
- Difatiguna, Sira, 'Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough
Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk
Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Tahun
Pelajaran 2014/2015', 2018
- Dorothy Einon, *Permainan Kreatif Untuk Anak-Anak* (Bandung: Kharisma
Publishing Group)
- Dwi Hastuti, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media*

- Bubur B TK Pertiwi Beku* (Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2013)
- Hurlock, Elizabeth B, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2010)
- I.A. Istri Agung Ardyatmika, Desak Putu Parmiti, Putu Rahayu Ujjanti, 'Penerapan Metode Bermain Melalui Media Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A', *E-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 (2016), 3–4
- Indraswari, 'Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agama', 1.1, 2–3
- Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (PT.Remaja Rosdakarya, 2016)
- Lolita Indraswari, 'Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agama', 1.1, 3–4
- Moeclihatun, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004)
- Mohammad Faudziddin, *Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014)
- Mukhtar Latif, Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2013)
- Musjafak Assjari, Eva Siti Sopariah, 'Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder', *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17.2 (2011), 231
- Niken Pratiwi, Sadiman dan Siti Istiyati, 'Upaya Peningkatan Keterampilan

- Motorik Halus Melalui Playdough Pada Anak Kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2014-2015', 2018 <<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/>>
- Nurlaili, 'Optimalisasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini', *UIN Sumatra Utara, Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)*, 5.2 (2017)
- Nurseto, Tejo, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Universitas Negeri Yogyakarta*, 8.1 (2013), 20
- Puri, Aquarisnawati, 'Motorik Halus Pada Anak Usia Dini', *INSAN*, 13.03 (2019), 150
- RI, Departemen Agama, *AL-Quran Dan Terjemahan* (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia)
- Romlah, 'Pengaruh Motorik Halus Dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Fakultas Tarbiyan Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2017, 3
- Setyaningsih, Indra, 'Metode Permainan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang', *Widia Ortodidaktika*, 6.6 (2017), 602
- Shulhani, *Analisis Peranan Guru Dalam Mengembangkan Perilaku Bertanggung Jawab Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD* (artikel penelitian, 2013)
- Siti Arlinah, Rohita, 'Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A Di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang', *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A Di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten*

Jombang, 3

Sudama, *Paud Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter* (Yogyakarta: Genius Publisser, 2014)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015)

Sujiono, Yuliani Nuraini, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Permata Puri Media)

Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya)

Tajuddin, Nilawati, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur'an* (Depok: Heriya Media, 2014)

Tajuddin, Nilawati, *Analisis Melejitkan Kompetensi Emosional* (Harakindo Publishing, 2013)

W, Cresweel dan John, *Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014)

Wartini, 'Upaya Mengembangkan Kreativitas Melalui Bermain Plastisin Pada Anak Kelompok A TK Bandung 2 Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen', *Publikasi Ilmiah*, 2014, 4

Wiwik Pratiwi, 'Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini', 5.2 (2017), 110

Wiyani, Novan Ardy, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014)

Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2010)



LAMPIRAN

Lampiran

**Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita
Bandar Lampung**

NO	NAMA	MENIRU MELIPAT KERTAS	MELAKUKAN EKSPLORASI DENGAN MEDIA (PLAY DOUGH)	MENIRU MEMBUAT GARIS (TEGAK, LINGKARAN,DAT AR,dsb)	KE T
1	Ganendra Zabran	BB	MB	BB	BB
2	Aufarhei no	BB	MB	BB	BB
3	Aqila Zhafira	MB	MB	BB	MB
4	Ghani Khairi A.	BSB	MB	MB	BSH
5	Athaya Kenzo R.	BB	BB	MB	BB
6	Zahra Qianah H.	BB	BB	MB	BB
7	Najla Yumnali ka	BB	BB	MB	BB
8	Waldan Daffa A.	BB	MB	MB	MB
9	Balqis Ufairah.	MB	MB	MB	MB
10	Naufal Rauf	MB	MB	BSB	BSH
11	Naira Maully W.	MB	BB	BB	BB
12	Haura Izzety	BB	BB	MB	BB
13	Afiqah R.	MB	BB	BB	BB
14	Aqila Queena Anyak.	MB	BB	BB	BB
15	Aufarhei na	BSB	BSB	BSH	BSB

Hasil Observasi di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung pada tanggal 7November 2018

1. Meniru Melipat Kertas
2. Melakukan eksplorasi dengan media (playdough)

3. Meniru membuat garis

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Hasil Persentase Perkembangan Motorik Halus Anak

NO	KRITERIA	JUMLAH	PERSENTASE
1	BB	9	60%
2	MB	3	20%
3	BSH	2	13,33%
4	BSB	1	6,67%
	JUMLAH	15	100%

Lampiran

**Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun
Dalam Penggunaan *Playdough***

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item
Motorik Halus	Memotong	a. Dapat memotong benda menggunakan pisau plastic	1
	Mencetak	a. Dapat mencetak media	1
	Menciptakan	a. Dapat menciptakan media	1
	Menggenggam	a. Dapat meremas media b. Dapat mengepal media c. Dapat membentuk media	6
	Koordinasi Mata dengan Tangan	a. Dapat menggunting media sesuai dengan pola b. Dapat menempelkan media satu ke media yang lainnya	2
	Memegang	a. Berani memegang media	1
Jumlah			12

Lampiran

**Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun
Dalam Penggunaan *Playdough***

Sub Indikator	Item
<ul style="list-style-type: none">• Dapat memotong benda menggunakan pisau plastik	1. Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic
<ul style="list-style-type: none">• Dapat mencetak media	1. Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya
<ul style="list-style-type: none">• Dapat menciptakan media	1. Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya.
<ul style="list-style-type: none">• Dapat meremas media• Dapat mengepal media• Dapat membentuk media	<ol style="list-style-type: none">1. Anak dapat meremas <i>playdough</i>2. Anak dapat mengepal <i>playdough</i>3. Anak dapat membuat bentuk bulat4. Anak dapat membuat bentuk lonjong5. Anak dapat membuat bentuk pipih6. Anak dapat menggulung adonan <i>playdough</i>
<ul style="list-style-type: none">• Dapat menggunting media sesuai dengan pola• Dapat menempelkan media satu ke media yang lainnya	<ol style="list-style-type: none">1. Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola2. Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.
<ul style="list-style-type: none">• Berani Memegang media	1. Anak berani memegang <i>playdough</i>

Lampiran

Tabel

Pedoman Observasi Untuk Guru Penggunaan Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

NO	Langkah - Langkah Dalam Penggunaan Playdough	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menetapkan tujuan dari pembelajaran playdough sebelum pembelajaran dimulai.	✓	
2	Guru menyiapkan adonan sebelum pembelajaran dimulai.	✓	
3	Guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil.	✓	
4	Guru menjelaskan tentang playdough kepada anak.	✓	
5	Guru membagikan adonan untuk setiap anak.	✓	
6	Guru memperkenalkan anak untuk membentuk benda-benda yang diinginkan.	✓	

Lampiran

Tabel

Pedoman Wawancara Untuk Guru Penggunaan Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Guru : Sundari, S.Pd

Tanggal Observasi : 30 April 2019

NO	Langkah-Langkah Dalam Penggunaan Playdough	Ket	
		Ya	Tidak
1	Guru menetapkan tujuan dari pembelajaran playdough sebelum pembelajaran dimulai	✓	
2	Guru menyiapkan adonan sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil	✓	
4	Guru menjelaskan tentang playdough kepada anak	✓	
5	Guru membagikan adonan untuk setiap anak	✓	
6	Guru memperkenalkan anak untuk membuat benda-benda yang diinginkan	✓	

Lampiran

**Kisi-Kisi Wawancara Penggunaan Playdough dalam Meningkatkan
Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun
di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung**

No	Indikator	Sub Indikator	Item
1	Memilih Tema	Guru menetapkan tujuan dari pembelajaran playdough sebelum pembelajaran dimulai	1
2	Membuat Adonan	Guru menyiapkan adonan sebelum pembelajaran dimulai	1
3	Menyiapkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan.	Guru membagi anak dalam kelompok kecil	1
4	Menjelaskan Playdough	Guru menjelaskan tentang playdough kepada anak	1
5	Membagikan Adonan	Guru membagikan adonan kepada anak	1
6	Membebaskan membentuk adonan	Guru memperkenalkan anak untuk membuat benda-benda yang diinginkan	1

Lampiran

Lembar Hasil Wawancara Guru Penggunaan Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Langkah-Langkah dalam Penerapan Playdough

1. **Maaf bu sebelumnya, apakah ibu memilih tema sebelum esok melaksanakan penerapan playdough?**

Jawaban dari Ibu Sundari: iya, sebelum kegiatan dilaksanakan saya dan Ibu Ety terlebih dahulu sehari sebelum melaksanakan penerapan playdough, kami memilih tema agar mempermudah membahas tentang kegiatan di hari tersebut.

Apakah ibu menetapkan tujuan pembelajaran?

Jawaban dari Ibu Sundari: iya, kami menetapkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh anak. Supaya anak merasakan manfaat dari tujuan pembelajaran tersebut.

2. **Setelah mendapatkan tema dan tujuan, apakah ibu membagikan adonan?**

Jawaban dari Ibu Sundari: iya, kami membagikan adonan kepada anak.

Apakah ibu membuat adonan sendiri?

Jawaban dari Ibu Sundari: iya, saya membuat adonan di rumah sendiri, sehingga saya dapat menjamin dari bahan yang digunakan untuk membuat adonan adalah aman.

3. **Setelah membagikan adonan, apakah Ibu membagi anak dalam beberapa kelompok kecil?**

Jawaban dari Ibu Ety: terkadang kami membagi anak ke dalam beberapa kelompok, dan tidak membagi anak dalam kelompok. Sesuai keinginan anak pada saat itu.

4. Apakah ibu menjelaskan tentang playdough kepada anak?

Jawaban dari Ibu Ety: iya, sebelum penerapan playdough dimulai kami menjelaskan tentang bahan, kegunaan, cara membuat dari bahan adonan. Sehingga anak mengerti tentang playdough.

5. Setelah anak mengetahui tentang playdough, apakah ibu membagikan adonan?

Jawaban dari Ibu Ety: iya, kami membagikan adonan kepada anak. Membagikan adonannya dengan meletakkan adonan di tengah-tengah siswa agar siswa bebas memilih warna playdough yang diinginkan.

Apakah ibu mendampingi anak ketika anak membentuk adonan?

Jawaban dari Ibu Ety: iya, kami mendampingi anak ketika anak membentuk adonan, kami hanya memperhatikannya saja, kami tidak ikut serta dalam pembentukan adonan oleh anak.

Setelah anak mendapatkan adonan, apakah ibu mendampingi anak dalam membentuk adonan?

Jawaban dari Ibu Ety: iya, kami mendampingi anak, selebih lagi dengan anak yang kesulitan membentuk adonan.

6. Apakah ibu memperkenalkan anak bebas membentuk apapun?

Jawaban dari Ibu Sundari: sesuai dengan ketentuan hari itu. Jika kami sudah membuat sebuah bentuk, anak akan meniru bentuk adonan dari kami. Tetapi, jika kami tidak membuat bentuk apapun, anak akan diperbolehkan membuat bentuk apapun, anak akan diperbolehkan membuat bentuk adonan bebas sesuai keinginan.

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Kenzo Rahman

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic		✓			MB
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.		✓			
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya		✓			
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>		✓			
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola		✓			
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari		✓			
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya		✓			
8	Anak dapat membuat bentuk bulat		✓			
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong		✓			
10	Anak dapat membuat bentuk pipih		✓			
11	Anak dapat menggulung adonan		✓			
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>		✓			

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Najla Yumnalika

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic			✓		BSB
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.			✓		
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya			✓		
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>				✓	
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola				✓	
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari				✓	
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya				✓	
8	Anak dapat membuat bentuk bulat				✓	
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong				✓	
10	Anak dapat membuat bentuk pipih				✓	
11	Anak dapat menggulung adonan			✓		
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>				✓	

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Haura Izetty

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic		✓			MB
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.		✓			
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya		✓			
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>		✓			
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola		✓			
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari		✓			
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya		✓			
8	Anak dapat membuat bentuk bulat		✓			
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong		✓			
10	Anak dapat membuat bentuk pipih		✓			
11	Anak dapat menggulung adonan		✓			
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>		✓			

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Ghani Khairi A.

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic				✓	BSB
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.				✓	
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya				✓	
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>				✓	
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola			✓		
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari				✓	
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya				✓	
8	Anak dapat membuat bentuk bulat			✓		
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong				✓	
10	Anak dapat membuat bentuk pipih				✓	
11	Anak dapat menggulung adonan				✓	
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>				✓	

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Aqila Zhafira

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic		✓			BSH
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.			✓		
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya			✓		
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>			✓		
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola			✓		
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari			✓		
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya			✓		
8	Anak dapat membuat bentuk bulat			✓		
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong			✓		
10	Anak dapat membuat bentuk pipih			✓		
11	Anak dapat menggulung adonan			✓		
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>			✓		

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Zahra Qiana H.

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic		✓			MB
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.		✓			
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya		✓			
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>		✓			
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola		✓			
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari		✓			
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya		✓			
8	Anak dapat membuat bentuk bulat			✓		
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong		✓			
10	Anak dapat membuat bentuk pipih		✓			
11	Anak dapat menggulung adonan		✓			
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>		✓			

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Afiqah R.

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic				✓	BSB
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.				✓	
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya				✓	
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>				✓	
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola				✓	
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari				✓	
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya				✓	
8	Anak dapat membuat bentuk bulat				✓	
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong				✓	
10	Anak dapat membuat bentuk pipih				✓	
11	Anak dapat menggulung adonan				✓	
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>				✓	

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Ganendra Zabran

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic		✓			MB
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.		✓			
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya		✓			
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>			✓		
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola		✓			
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari		✓			
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya		✓			
8	Anak dapat membuat bentuk bulat		✓			
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong			✓		
10	Anak dapat membuat bentuk pipih		✓			
11	Anak dapat menggulung adonan		✓			
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>		✓			

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: AUFARHEINO

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic			✓		BSH
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.			✓		
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya			✓		
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>			✓		
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola			✓		
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari			✓		
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya			✓		
8	Anak dapat membuat bentuk bulat			✓		
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong			✓		
10	Anak dapat membuat bentuk pipih			✓		
11	Anak dapat menggulung adonan			✓		
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>			✓		

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: AUFARHEINA

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic				✓	BSB
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.				✓	
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya				✓	
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>				✓	
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola				✓	
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari				✓	
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya				✓	
8	Anak dapat membuat bentuk bulat				✓	
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong				✓	
10	Anak dapat membuat bentuk pipih				✓	
11	Anak dapat menggulung adonan				✓	
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>				✓	

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Aqila Queena

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic		✓			MB
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.		✓			
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya		✓			
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>			✓		
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola		✓			
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari			✓		
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya			✓		
8	Anak dapat membuat bentuk bulat		✓			
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong		✓			
10	Anak dapat membuat bentuk pipih		✓			
11	Anak dapat menggulung adonan		✓			
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>			✓		

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Waldan Daffa A.

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic				✓	BSB
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.				✓	
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya				✓	
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>				✓	
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola			✓		
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari				✓	
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya				✓	
8	Anak dapat membuat bentuk bulat				✓	
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong				✓	
10	Anak dapat membuat bentuk pipih				✓	
11	Anak dapat menggulung adonan				✓	
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>			✓		

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Naufal Rauf

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic				✓	BSH
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.			✓		
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya			✓		
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>				✓	
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola			✓		
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari			✓		
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya			✓		
8	Anak dapat membuat bentuk bulat			✓		
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong			✓		
10	Anak dapat membuat bentuk pipih			✓		
11	Anak dapat menggulung adonan			✓		
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>			✓		

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Balqis Ufairah

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic			✓		BSH
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.			✓		
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya			✓		
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>				✓	
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola			✓		
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari			✓		
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya			✓		
8	Anak dapat membuat bentuk bulat			✓		
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong			✓		
10	Anak dapat membuat bentuk pipih			✓		
11	Anak dapat menggulung adonan			✓		
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>			✓		

Tabel

Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Playdough dalam Meningkatkan Bermain Sensorimotor dengan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung

Nama Anak: Naira Mauly W.

NO	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat memotong <i>playdough</i> menggunakan pisau plastic			✓		BSH
2	Anak dapat menempelkan <i>playdough</i> satu ke <i>playdough</i> yang lainnya.			✓		
3	Anak dapat menciptakan berbagai warna <i>playdough</i> dengan cara menggabungkan warnanya			✓		
4	Anak dapat meremas <i>playdough</i>			✓		
5	Anak dapat menggunting <i>playdough</i> sesuai dengan pola			✓		
6	Anak dapat mengepal <i>playdough</i> menggunakan jari jemari				✓	
7	Anak dapat mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya				✓	
8	Anak dapat membuat bentuk bulat				✓	
9	Anak dapat membuat bentuk lonjong			✓		
10	Anak dapat membuat bentuk pipih			✓		
11	Anak dapat menggulung adonan			✓		
12	Anak berani memegang <i>playdough</i>			✓		











