**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Taman kanak-kanak yang tertera dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3 adalah “salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun sebelum memasuki pendidikan dasar”. Pendidikan taman kanak-kanak (TK) ini berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 0486/U/1992 bertujuan untuk

Membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Dengan demikian pendidikan di taman kanak-kanak pada umumnya bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh. Masa balita adalah masa emas (*golden age*) dalam rentang perkembangan seorang individu. Pada masa ini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi fisik motorik, emosi, kognitif maupun psikososial. Perkembangan anak berlangsung dalam proses yang holistik atau menyeluruh. Karena itu pemberian stimulasinya pun perlu berlangsung dalam kegiatan yang holistik.

Salah satu bentuk perkembangan yang cukup mempengaruhi tumbuh kembang anak yaitu perkembangan motorik. Motorik menurut Endah (2008: 1) merupakan

Perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal.

Pada masa kanak-kanak merupakan saat yang tepat untuk mempelajari motorik halus ataupun motorik kasar karena pada masa usia ini tubuh anak lebih mudah menerima pelajaran karena tubuhnya masih lentur, anak belum memiliki banyak keterampilan sehingga tidak mudah bosan untuk melakukan pengulangan dan mereka memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar karena tidak punya kesibukan lain yang membebaninya.

Secara khusus tujuan pengembangan motorik halus untuk anak usia taman kanak-kanak adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama terjadi koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis. Sedangkan fungsi pengembangan keterampilan motorik halus anak adalah pendukung aspek perkembangan lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakikatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisah satu sama lain. Lebih lanjut pengembangan motorik halus anak berfungsi untuk penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi berarti motorik yang dilakukannya efektif dan efisien.

Handayani (Hildayani, dkk, 2006: 8.25) menyatakan pentingnya keterampilan motorik sebagai berikut:

Pada perkembangan seorang manusia, perkembangan fisik-motorik memegang peranan yang sama pentingnya dengan perkembangan kognisi, perilaku sosial dan kepribadian. Sejalan dengan berkembangnya fisik motorik seorang anak, mereka menjadi lebih mandiri. Mereka bahkan dapat terlibat dalam permainan dengan anak sebayanya. Mereka lebih percaya diri, memandang bahwa mereka semakin menyerupai orang dewasa serta dapat melakukan sendiri apapun yang mereka inginkan.

Kemampuan motorik khususnya kemampuan motorik halus memiliki peranan yang sama pentingnya dengan pengembangan kemampuan anak yang lain seperti dan pikir, perilaku sosial, kepribadian dan yang lainnya. Dengan berkembangnya kemampuan motorik halus seorang anak, mereka akan jadi lebih mandiri, mereka lebih percaya diri karena mereka tahu mereka bisa melakukan yang dilakukan oleh orang dewasa serta dapat melakukan apa pun yang mereka ingin lakukan tanpa bantuan.

Observasi awal pada proses pembelajaran yang berlangsung di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene, nampak kemampuan motorik halus anak belum optimal. Hal itu dapat terlihat saat anak melakukan *finger painting.* Terdapat 8 orang anak didik yang dalam melakukan *finger painting* masih kurang rapi, mewarnai keluar garis, saat menggerakkan pensil warna atau krayon masih terlihat kaku dan keras walaupun cara memegangnya sudah tepat sehingga pekerjaan anak jadi lambat dan tidak rapi. Begitupun saat menggunting, masih terdapat 11 anak yang tidak tepat menggunting pada pola yang dibuat seperti menggunting mengikuti garis lengkung anak tidak mengikuti garis lengkung yang dibuat sehingga hasil guntingan anak jadi acak-acakan. Begitu juga pada kegiatan lain yang menunjukkan perlunya pengembangan kemampuan motorik halus anak. Kurangnya kemampuan anak mempergunakan motorik halusnya disebabkan beberapa faktor, salah satunya metode mengajar diberikan cenderung konvensional, misalnya guru melatih keterampilan gerakan dasar untuk menulis dengan mengajarkan anak didik menulis huruf dan angka melalui buku berkotak dan mewarnai gambar, sehingga menimbulkan kejenuhan pada anak didik. Oleh karena itu diperlukan penggunaan metode lain agar anak tidak jenuh dan kemampuan motorik halus anak bisa berkembang dengan lebih optimal.

Salah satu metode yang bisa digunakan yaitu melalui permainan *playdough*. Permainan *playdough* yang terbuat dari adonan tepung dan dapat dibentuk atau dibuat sesuai dengan apa yang ada di pikiran anak dan permainan ini memerlukan kelenturan motorik halus anak serta dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Permainan ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena bisa membuat sendiri dari bahan yang sederhana dan mudah didapat.

Pada awalnya anak saat bermain *playdough*, hanya meniru objek-objek yang dilihatnya sehari-hari seperti anak membentuknya menjadi seperti bola, kue, ular dan sebagainya. Semakin dikembangkan kemampuan motorik halus anak, maka karyanyapun akan semakin baik. Tidak hanya itu, juga saat bermain *playdough,* otot pada jari dan tangan anak akan mendapat pengalaman/latihan ketika membentuk sehingga kelenturannya semakin berkembang.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengkaji tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene.

1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian yaitu apakah kemampuan motorik halus anak akan meningkat melalui permainan *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene.

1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan untuk memberikan masukan teoritis tentang peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan *playdough*.
2. Bagi penyusun, sebagai bahan masukan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

1. Bagi Taman Kanak-Kanak dan guru TK serta mahasiswa sebagai calon guru TK mendapatkan informasi tentang cara-cara peningkatan kemampuan motorik halus pada anak taman kanak-kanak.
2. Bagi orang tua, sebagai bahan informasi dalam menerapkan jenis permainan yang bermanfaat untuk peningkatan motorik halus anak di rumah.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

* + 1. **Tinjauan Pustaka**
1. **Tinjauan tentang Motorik Halus**
	* + 1. Pengertian motorik halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skills*) menurut Hamdani (2010: 1) adalah “aktivitas-aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot kecil pada tangan”. Aktivitas ini termasuk memegang benda kecil seperti manik-manik, butiran kalung, memegang sendok, memegang pensil dengan benar, menggunting, melipat kertas, mengikat tali sepatu, mengancing, dan menarik risleting. Aktivitas tersebut terlihat mudah namun memerlukan latihan dan bimbingan agar anak dapat melakukannya secara baik dan benar.

Motorik halus adalah salah satu aspek perkembangan yang memerlukan perhatian besar seorang guru taman kanak-kanak demi kelangsungan hidup anak ke arah masa depan yang lebih baik. Perkembangan motorik halus anak taman kanak-kanak pada masa perkembangan haruslah ditunjang oleh keterampilan dan kreativitas guru.

Bakti Husada (1989: 10) mengemukakan bahwa:

Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu yang tidak membutuhkan tenaga besar ataupun melibatkan sebagian anggota tubuh yang dikoordinasikan (kerja sama yang seimbang) antara mata dengan tangan dan kaki, seperti gerakan mengambil benda dengan hanya ibu jari dan telunjuk, gerakan memasukkan benda kecil kedalam lubang, membuat prakarya, menggunting mengikuti garis, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, krayon dan spidol. Tujuan dari melatih motorik halus adalah untuk melatih anak agar terampil dan cermat menggunakan jari-jemari dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan unsur kerajinan dan keterampilan tangan.

Menurut Eko Handayani (Hildayani, dkk, 2006: 8:24) motorik halus adalah

Gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan/pengalaman (*experiences*) gerakannya mengaju kepada gerakan-gerakan yang meliputi otot kecil terutama gerakan di bagian jari-jari tangan seperti memegang, membentuk, menyusun, menangkap, membalik halaman buku, menggerakkan gunting, menggabungkan kepingan puzzle dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang motorik halus di atas dapat disimpulkan pengertian motorik halus adalah gerakan-gerakan yang dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan dan pengalaman yang gerakannya menunjuk pada koordinasi mata-tangan dan gerakan jari-jari tangan seperti memegang, meremas, menulis, menggunting, melipat, menempel, merobek, menggambar, mewarnai, menangkap dan sebagainya.

* + - 1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus anak

Perkembangan motorik halus anak merupaka jenis perkembangan yang perlu dilatih, karena tidak semua anak mengalami perkembangan motorik halus yang sempurna sesuai dengan perkembangan usianya. Ada banyak hal yang menjadi masalah dalam perkembangan motorik halus anak. Motorik halus ini dapat ditingkatkan dalam hal keluwesan, kecepatan dan kecermatan, sehingga secara bertahap seorang anak bertambah terampil dan mahir melakukan gerakan yang diperlukan guna penyesuaian dirinya.

Hildayani, dkk (2006: 8.25) menjelaskan “Ada banyak yang dapat mempengaruhi penguasaan keterampilan motorik pada seorang anak, selain faktor kematangan tubuh, hal yang tidak kalah penting adalah faktor latihan dan pengalaman”.

Selain itu faktor lingkungan dan penyediaan makanan bergizi dan pemberian kesempatan serta bimbingan pada anak untuk bermain dan berlatih. Kesehatan dan nutrisi/gizi sangat penting untuk memberi nutrisi/gizi yang seimbang akan membantu dan mempercepat perkembangan organ tubuh manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan gerak, motivasi untuk bergerak mungkin karena adanya stimulasi dari lingkungan.

1. Tahap-tahap perkembangan motorik halus anak

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus anak 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 banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan. Tetapi bukan berarti anda boleh memaksa si kecil. Tekanan persaingan, penghargaan, hukuman atau rasa takut dapat mengganggu usaha yang dilakukan si kecil.

Kemampuan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. Ada anak usia 4 tahun yang mahir berenang. Ada pula anak yang genap 6 tahun belum dapat memegang pensil dengan baik, belum dapat memegang gunting dengan benar dan belum dapat makan dengan rapi. Anak perempuan cenderung lebih dini dalam kemampuan motorik halus, terutama soal kecekatannya. Sedangkan anak laki-laki lebih unggul dalam melangkah, berjalan, berjinjit, melempar, menangkap bola dan menaiki atau menuruni tangga. Sementara anak perempuan menunjukkan kemampuan yang lebih baik saat berjingkat-jingkat, meloncat dan berlari cepat.

Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak didapatnya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kemampuan motorik halus anak. lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kemampun anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

Tahap kemampuan motorik halus sesuai usia yang dapat dimiliki oeh seorang anak menurut menurut Roberton dan Halverson (Desmita, 2008:129), adalah :

1. Usia 1-2 tahun tahap perkembangannya antaralain anak mampu mengambil benda kecil dengan ibu jari atau telunjuk, membuka 2-3 halaman buku secara bersamaan, menyusun menara dari balok, memindahkan air dari gelas ke gelas lain, belajar memakai kaus kaki sendiri, menyalakan TV dan bermain remote serta belajar mengupas pisang, 2) usia 2-3 tahun anak mampu meniru sebuah lingkaran, tulisan cakar ayam, dan makan menggunakan sendok, menyusun beberapa kotak, 3) usia 3-4 tahun anak mampu mengancing baju, meniru bentuk sederhana, membuat gambar sederhana, 4) usia 4-5 tahun anak menggunting, menggambar orang, meniru angka dan huruf sederhana, membuat susunan yang kompleks dengan kotak-kotak.

Pencapaian kemampuan motorik halus (adaptif) anak akan tampak pada usia 2-5 tahun. Menurut Depdikbud (1993:28-29) mengemukakan bahwa :

Anak usia 4 tahun sangat aktif dan energik. Anak dapat menggunting kertas, mengikuti garis lurus dengan menggunakan satu tangan. Juga sudah dapat memakai baju, mencuci tangan dan muka, menggosok gigi dan mandi sendiri. Anak usia 5 tahun adalah anak yang riang dan imajinatif. Mereka tiada henti-hentinya bergerak dan berbuat sesuaidengan menggunakan gerakan tubuhnya secara kreatif, terutama dalam menggunakan kedua belah tangannya.

Mulai usia 1-2 tahun, perkembangan anak dilihat setiap 3 bulan sekali. Ketika usia 1 tahun hingga 2 tahun, perkembangan motorik halusnya dianggap terlambat bila ia belum dapat menyusun menara dari 2-4 buah kubus. Beberapa anah usia 2 tahun 6 bulan sudah dapat menggoyangkan jari-jarinya. Biasanya anak tidak mau langsung melakukan bila hanya diminta begitu saja :”ayo, nak, goyangkan tangannya” jadi bisa dicoba dengan memintanya untuk menirukan, “ayo, nak bilang yes, seperti itu!” sambil mengancungkan jempol. Bisa juga dengan lagu yang berkaitan dengan ibu jari. Usia 3 tahun, anak sudah bisa membuatmenara sampai 6 kubus. Bahkan rata-rata anak sudah bisa menyusun 8 kubus. Ketika usia 4 tahun perlu diperhatikan bila sebagian anak belum bisa membuat garis vertikal yang lebih panjang bila kita gambarkan, mampu membuat garis lurus, menyusun 9 balok, memasukkan sendok berisi makanan ke dalam mulut tanpa banyak yang tumpah.

Di usia ini anak dapat diajarkan memegang pensil, sebab, diantara usia 3 tahun 5 bulan sampai usia 4 tahun 6 bulan pengendalian otot-otot tangan dan jari-jari yang diperlukan untuk menulis simbol-simbol lebih mudah diperoleh, dibandingkan dengan koordinasi organ-organ bicara yang dibutuhkan untuk perkembangan bahasanya. Bisa menggunting garis lurus dengan baik, mampu mengenakan bajunya sendiri, mampu melipat kertas menjadi bentuk segitiga, dapat secara tepat menggambar bentuk kotak, huruf dan angka, dalam permainan ia sudah menangkap bola kecil dan melemparkannya kembali dengan baik, bahkan ia sudah bisa berjalan meniti garis lurus dalam hal ini Rumini dan Sitti Sundari (2008: 41) mengemukakan bahwa :

Kemampuan motorik halus yang harus dikuasai oleh anak usia-usia dini di taman kanak-kanak mencakup : membuat menara dari 9 balok kecil, membuat silang, membuat segi empat, meniru tulisan dan membuat bentuk-bentuk.

Sekitar usia 3-5 tahun, anak sudah pandai membuat lingkaran dan sekitar usia 4 tahun sebagian besar dari anak-anak sudah dapat memegang pensil. Untuk membuat segi empat, segi tiga hanya sebagian kecil dari anak yang berusia 4 tahun dapat melakukannya. Dan pada usia 5 tahun anak sudah mampu meniru angka dan huruf sederhana.

1. Indikator kemampuan motorik halus

Pada program pendidikan Taman Kanak-Kanak (Departemen Pendidikan Nasional, 2004:21) terdapat beberapa kemampuan dasar yang akan dikembangkan salah satunya program pengembangan kemampuan dasar fisik dan motorik. Pada program pengembangan tersebut terdapat kegiatan-kegiatan perkembangan kemampuan dasar motorik halus adalah sebagai berikut:

* + - * 1. Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin, *play dough*/tanah liat, pasir, 2) meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran, 3) meniru melipat kertas sederhana (tujuh lipatan), 4) menyusun menara kubus, 6) menjahit bervariasi (jelujur dan silang) 15 lubang dengan tali rafia, benang wol dan pita, 7) menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola, 8) mencocok bentuk sesuai pola dengan cocokan yang rapi, 9) menciptakan bentuk bangunan dari balok, 10) menciptakan bentuk bangunan dengan memakai media seperti: korek api, lidi, sedotan, sendok es krim dan lain-lain

Kegiatan-kegiatan tersebut di atas untuk pengembangan kemampuan motorik halus anak. Kemudian hasil belajar yang diharapkan adalah anak dapat menggerakkan jari tangan untuk kelenturan, kekuatan otot jari tangan dan koordinasi mata-tangan. Kelenturan jari tangan, kekuatan otot jari tangan dan koordinasi mata-tangan inilah yang akan menjadi indikator-indikator keberhasilan dalam penelitian pengembangan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough*.

* 1. **Tinjauan tentang *Playdough***
		+ 1. Pengertian *playdough*

*Playdough* merupakan salah satu jenis permainan yang termasuk dalam jenis permainan konstruktif. Bermain konstruktif menurut Hurlock (1987: 122) yaitu “permainan yang melibatkan imajinasi anak untuk menciptakan kreasi-kreasi baru dalam hal membangun sesuatu dari bahan-bahan yang ada misalnya dari balok, pasir dan tanah liat”. Sedangkan menurut Seto (2004: 59) bermain konstruktif yaitu

Bentuk permainan aktif dimana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan-bahan yang ada. Semula bersifat reproduktif, yaitu anak mereproduksi obyek-obyek yang dilihatnya sehari-hari, misalnya menyusun balok menjadi rumah, jembatan, kereta api dan sebagainya. Namun dengan berkembangnya imajinasi mereka kemudian mulai mencipta suatu bentuk tertentu secara orisinal yang tidak dijumpainya dalam kehidupan mereka sehari-hari, misalnya membuat suatu kendaraan untuk di bulan, membuat robot sebagai teman bermain dan sebagainya.

Berdasarkan uraian tentang bermain konstruktif di atas, disimpulkan bahwa bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai macam benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Adapun jenis bermain konstruktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *playdough*.

Permainan *playdough* yang terbuat dari adonan tepung yang dapat dibuat dengan mncampur tepung, air, juga pewarna. Terdiri dari bermacam-macam warna seperti merah, hijau, kuning dan sebagainya. *Playdough* adalah sarana bagi anak untuk berkreasi. Bebaskan anak-anak untuk membentuk sesuatu yang ia sukai.

*Playdough* adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas, baik bagi guru maupun anak didik dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Bahan alat permainan *playdough* murah dan mudah dijumpai di took-toko dan juga tidak membahayakan bagi kesehatan anak. Dengan demikian, dilihat dari sisi efisiensi dan keamanan, alat permainan *playdough* memiliki nilai ekonomis dan keamanan untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Nilai fleksibilitas menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan *playdough* memberikan peluang kepada guru dalam merancang dan menginstruksikan pola-pola yang harus dibuat oleh anak, sesuai dengan tema yang sedang disampaikan. Pada diri anak juga, bahwa penggunaan alat permainan *playdough* memberikan kesempatan yang seluas-luasnya dalam memebentuk pola yang diinginkan sesuai dengan imajinasi anak, karena sifat dasar dari *playdough* sangat mudah untuk dibentuk apapun.

*Playdough* termasuk ke dalam alat permainan edukatif untuk anak usia dini, karena alat permainan ini mempunyai ciri-ciri seperti ditujukan untuk anak usia dini, berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam-macam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, aman atau tidak berbahaya bagi anak, dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas serta mengandung nilai pendidikan

Tim *Teaching* Pokja PAUD BPPLSP Reg. V (2005: 41) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan *playdough* adalah “alat permainan yang berupa adonan dan dapat dibentuk berbagai macam bentuk”.

Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa *playdough* merupakan permainan yang berbentuk adonan yang dapat dibentuk. Jadi *playdough* mempunyai fungsi yang sama dengan plastisin dan tanah liat. Ketiga benda ini yakni *playdough*, plastisin dan tanah liat, semuanya merupakan benda-benda yang lentur. Benda-benda ini dapat dibentuk berbagai macam benda yang anak sukai.

Sementara B.E.F Montolalu (2008: 31) berpendapat bahwa :

*Playdough* merupakan alat permainan edukatif multifungsi. Pendapat ini didukung oleh dua alasan, yaitu: 1) *playdough* dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk berbagai tema, dan 2) *playdough* dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak usia dini.

*Playdough* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk berbagai tema. *Playdough* dapat dibentuk berbagai macam benda, seperti angka-angka, huruf, bentuk binatang, pohon, bulan dan sebagainya. Oleh sebab itu, *playdough* yang telah dibentuk tersebut dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk berbagai tema. Misalnya, untuk tema binatang, anak dapat membuat model berbagai jenis binatang dari *playdough* atau guru yang membuatnya lalu diperlihatkan kepada anak. Begitu pula jika temanya tentang alam semesta, maka anak dan guru dapat bekerja sama membuat model bintang, bulan dan sebagainya dari adonan *playdough*. Jadi *playdough* dapat dibentuk berbagai tema.

*Playdough* dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak usia dini. Berbagai aspek kecerdasan anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui alat permainan *playdough* menurut Tim *Teaching* Pokja PAUD BPPLSP Reg. V (2005: 50) adalah aspek kecerdasan berbahasa, kemampuan metematika, moral dan nilai-nilai keagamaan, kognitif dan seni.

* + - 1. Cara membuat *playdough*

Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat *playdough* seperti yang dikemukakan oleh Erin (2012: 1) yaitu

2 cangkir tepung terigu, 1 cangkir garam halus, 1-2 sendok makan minyak sayur atau minyak zaitun atau minyak bayi agar aroma harum, 1 cangkir air dan beberapa tetes pewarna makanan, sesuai selera: jeruk, stroberi, cokelat, nanas, vanili, kayu manis, dll

 Sedangkan peralatan yang digunakan yaitu sendok, cangkir plastik, celemek, baskom plastik, plastik bening untuk alas dan tempat wadah untuk menyimpan hasil. Cara pembuatannya yaitu campurkan 2 sendok makan tepung maizena dengan 1 gelas garam, 2 sendok makan minyak goreng, 1 gelas air, pewarna kue dan 2 gelas tepung terigu. Uleni sampai 15 menit dan simpan di tempat yang dingin. Adapun contoh adonan *playdough* yang sudah jadi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Sumber: Erin (2012: 1)

*Playdough* dapat digunakan kembali setelah anak selesai bermain, taruh dalam kotak plastik dan tutup rapat atau bungkus dengan bungkus plastik. Lalu masukkan ke dalam kulkas, agar tidak cepat mengeras. Jika itu menjadi lengket setelah disimpan dalam kulkas, tambah dengan tepung terigu dan uleni adonan lagi sampai kembali kalis. Guru juga bisa meminta anak Anda belajar tentang warna. Beberapa warna dapat dicampur ke warna baru, misalnya biru dan merah dicampur akan ungu, biru dan kuning menghasilkan warna hijau dan merah dicampur ke kuning akan menjadi oranye.

* + - 1. Manfaat bermain *playdough*

Para ahli pendidikan anak telah menemukan bahwa cara belajar anak yang paling efektif adalah bermain. Dalam bermain khususnya bermain *playdough*, anak dapat mengembangkan otot halusnya, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan di lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin dalam nermain anak menggunakan seluruh aspek panca inderanya.

Secara alamiah bermain *playdough* dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan potensinya, dengan bermain anak mendapatkan kesempatan untuk bereksperimen dan faktor menemukan sendiri sangat membantu memahami konsep-konsep sesuai dengan perkembangan anak.

Bermain *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Ada beberapa manfaat yang bisa diperoleh menurut Erin (2012: 2) yaitu kemampuan sensorik, kemampuan berpikir, *self esteem*, kemampuan berbahasa dan kemampuan sosial. Adapun penjelasannya yaitu sebagai berikut:

* + - * 1. Kemampuan sensorik, salah satu cara anak untuk mengenal sesuatu yaitu melalui sentuhan. Dengan bermain *playdough* mereka belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu.
				2. Bermain *playdough* bisa mengasah kemampuan berfikir anak. Perkembangan daya pikir umumnya meliputi aspek-aspek struktur intelek yang digunakan untuk mengetahui sesuatu, dan proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan persoalan. Dalam perkembangan seorang anak, maka proses perkembangan daya pikir yang terjadi dalam diri anak akan berubah sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Kemampuan daya pikir seseorang pada umumnya berkembang secara bertahap walaupun dalam kecepatan yang berbeda. Adanya perbedaan individual dalam kemampuan kognitif ini ditentukan oleh unsur genetik dan proses kematangan serta pengalaman anak dengan lingkungan yang antaralain melalui pendidikan. Terkait dengan permainan *playdough* maka latihlah dia dengan memberikan contoh bagaimana bermain dan menciptakan sesuatu dengan *playdough*.
				3. Permainan *playdough* adalah permainan yang tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas anak. Bermain *playdough* merupakan awal dari timbulnya kreativitas karena dalam kegiatan yang menyenangkan, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu bukanlah merupakan suatu hal yang berlebihan apabila bermain ditetapkan sebagai salah satu metode pengajaran bagi pencapaian perkembangan anak usia taman kanak-kanak khususnya perkembangan kreativitas. Dengan bermain *playdough* dapat meningkatkan rasa ingin tahu si kecil, sekaligus mengajarkannya tentang *problem solving* yang berguna untuk meningkatkan *self esteem*nya.
				4. Kemampuan berbahasa berupa penguasaan kata. Meremas, berguling, membuat bola, dan berputar adalah beberapa kata yang akan sering didengar anak anda saat bermain *playdough*. Gunakan kata-kata untuk mendeskripsikan kegiatan anda bermain *playdough* atau jika perlu berilah nama untuk setiap bentuk yang anda buat dari *playdough*.
				5. Bermain *playdough* memberi kesempatan pada anak untuk bermain dengan teman-temannya. Dengan asumsi bahwa belajar bagi anak usia taman kanak-kanak hendaknya diupayakan berlangsung secara menyenangkan, dimana anak mengalami proses belajar tanpa tekanan dan dengan menyadari bahwa kehidupan anak pada usia tersebut merupakan masa bermain maka jika kegiatan bermain tersebut direncanakan dan terorganisisr dengan baik seperti bermain *playdough* maka perkembangan interaksi sosial anak dapat dimaksimalkan. Selain itu dengan bermain bersama, anak punya kesempatan untuk menjalin interaksi yang akrab dengan teman-temannya. Seorang anak pada dasarnya berfikiran *self center*, namun dengan melakukan aktifitas bermain bersama tersebut, maka anak-anak akan belajar bahwa bermain bersama juga sangat menyenangkan

Lebih lanjut menurut Einon D (Erin, 2012: 2) menyatakan beberapa manfaat apabila anak bermain *playdough* yaitu

1. Anak dapat dengan mudah bermain sendiri dan membuat hasil yang memuaskan, 2) meningkatkan rasa percaya diri anak, 3) anak dapat membuat berbagai hal bersamaan dengan teman, orang tua ataupun gurunya, 4) *playdough* menyediakan banyak cara untuk suatu aktivitas, 5) anak dapat duduk diam dan memfokuskan pada pemanfaatan *playdough*, meruakan latihan yang bagus untuk konsentrasi yang diperlukan aktivitas yang lebih matang ketika anak sudah besar

Bermain *playdough* merupakan cara paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik terutama kemampuan motorik halus. Pada prinsipnya bermain *playdough* mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil terakhir. Perkembangan bermain *playdough* sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemamapuan anak didik yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar seraya bermain (unsur belajar lebih banyak). Bermain *playdough* sebagai bentuk kegiatan belajar di taman kanak-kanak adalah bermain kreatif dan menyenangkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan playdough mengembangkan kemampuan motorik halus agar anak bisa terstimulasi, anak dapat belajar mengenal tekstur, anak dapat mengembangkan mainan menggunakan simbol atau mainan tiruan, mengembangkan koordinasi motorik halus seperti meremas, membuat sesuatu ataupun membentuk serta sebagai sarana untuk menyalurkan emosi atau perasaan yang bisa menyenangkan.

* + - 1. Langkah-langkah bermain *playdough*

*Playdough* dapat dibuat sendiri. Cara mebuatnya yaitu campurkan 2 sendok makan tepung maizena dengan 1 gelas garam, 2 sendok makan minyak goreng, 1 gelas air, pewarna kue dan 2 gelas tepung terigu. Siapkan juga alat untuk mencetak. Cara bermainnya yaitu siapkan 5 bahan adonan kecuali pewarna kue untuk 5 kelompok (dapat disesuaikan dengan jumlah anak didik dalam kelas) ukuran gelas harus sama pada setiap kelompok. Setiap kelompok bermusyawarah untuk memilih warna, kemudian membuat adonan sesuai dengan petunjuk. Setelah selesai, guru meminta kepada setiap kelompok untuk memilih 3 kartu angka yang tertutup lalu membuat bentuk-bentuk benda (bisa disesuaikan dengan tema) dan angka dari adonan *playdough* sesuai dengan angka yang diambil. Setiap kelompok menjelaskan apa saja yang telah dibuatnya dan berapa jumlahnya sambil memperlihatkan kartu angkanya. Pada tipe permainan ini anak dapat mendeskripsikan lambang bilangan sekaligus mengaplikasikannya dalam bentuk permainan. Setelah semua kelompok menjelaskan jenis benda apa yang dibuat serta berapa jumlahnya, anak didik diminta merapikan dan membersihkan kembali tempat dan alat yang telah digunakan. Untuk kelompok yang melakukan kegiatan dengan baik dan dapat diberikan stiker senyum.

Tim *Teaching* Pokja PAUD BPPLSP Reg. V. (2005: 43) menjelaskan bahwa cara pembentukan benda-benda dari *playdough* adalah “digiling dengan kedua telapak tangan, ditekan dengan telapak tangan atau digilas dengan alat gilingan serta dibuat menjadi bentuk benda dalam tiga dimensi. Cara pembentukan benda-benda tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Playdough* digiling dengan kedua telapak tangan

Benda-benda dibentuk dari *playdough* dengan cara menggiling *playdough* tersebut dengan kedua telapak tangan. *Playdough* yang sudah digiling dapat digunakan untuk membentuk huruf-huruf alphabet seperti A dan a, B dan b, C dan c dan sebagainya, membentuk angka seperti 1,2,3 dan sebagainya, membentuk binatang, baju, celana, dan sebagainya.

1. *Playdough* ditekan dengan telapak tangan atau digilas dengan alat gilingan

Benda- benda yang dibentuk dari *playdough* dengan cara menekan *playdough* tersebut dengan telapak tangan atau menggilasnya dengan alat gilingan sampai berupa lempengan. Lempengan inilah yang kemudian dicetak atau digunting sesuai bentuk yang diinginkan, seperti bentuk binatang, baju, celana, dan sebagainya.

1. *Playdough* dibuat menjadi bentuk benda dalam tiga dimensi

*Playdough* yang dibuat menjadi bentuk benda tiga dimensi dapat diberi aksesoris manik-manik agar tampak lebih menarik. Bentuk-bentuk benda yang dibuat bisa beraneka ragam, seperti: ikan, ular vas bunga dan sebagainya.

Semua cara yang dilakukan untuk membentuk *playdough* tersebut sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak. Anak yang daya kreativitasnya tinggi, akan dengan mudah membentuk berbagai yang macam benda, namun anak yang kreativitasnya rendah akan mengalami berbagai hambatan dalam membentuk benda. Namun dengan seringnya melatih diri anak membuat bentuk dari *playdough*, maka dengan sendirinya daya kemampuan motorik halus dan kognitif anak akan berkembang sehingga anak tidak menemukan lagi kesulitan dalam aktivitasnya berkreasi dengan menggunakan *playdough* di taman kanak-kanak.

* 1. Peran alat permainan *playdough* terhadap pengembangan motorik halus anak

Pentingnya permainan *playdough* bagi perkembangan anak usia dini pada dasarnya karena anak pada usia dini merupakan usia bermain. Menurut Freeman (2001: 265) bermain penting bagi anak karena melalui kegiatan bermain, seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika dewasa. Misalnya, dengan bermain *playdough*, anak bisa mengidentifikasi kemampuan khususnya kemampuan seni membentuk yang ada di dalam dirinya. Anak bermain untuk membangun kembali energi yang telah hilang. Bermain *playdough* juga merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali setelah bekerja selama berjam-jam, melalui kegiatan bermain juga anak memuaskan keinginan-keinginannya yang terpendam atau tertekan. Dengan bermain *playdough* anak seperti mencari kompensasi untuk apa yang tidak ia peroleh dalam kehidupan nyata untuk keinginan-keinginan yang tidak mendapat kepuasan. Bermain *playdough* juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya yang dalam realitas tidak dapat diungkapkan serta kepribadian perlu terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal perlu ada rangsangan dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan.

*Playdough* merupakan permainan yang dapat mengasah keterampilan selain melatih motorik halus juga pengenaan warna, bentuk, simbol dan ukuran. *Playdough* juga termasuk mainan edukatif karena bisa mendorong imajinasi anak dan melatih jari jemarinya, meski sebelumnya kita harus memberi contoh bagaimana kita membuat dan menggunakannya karena kalau tidak anak tidak tahu mau diapakan atau dibuat apa karena permainan ini tidak terstruktur.

Mainan edukatif tidak selalu berarti mahal. Terkadang sesuatu yang bisa mencerdaskan anak bisa kita beli dengan harga murah atau bahkan bisa kita buat sendiri. *Playdough* salah satunya, dengan *playdough* anak bisa menciptakan berbagai bentuk sesuka hati mereka. Ketika mereka sedang bermain *playdough* sebenarnya mereka sedang melatih motorik halus mereka yang nantinya akan sangat berguna ketika mereka belajar menulis karena otot tangannya sudah lentur. *Playdough* merupakan material sehari-hari yang paling baik bagi anak untuk membuat anak senang, memberikan manfaat untuk melatih kreativitas dan imajinasinya.

Alat permainan *playdough* ini mengandung unsur pendidikan, antaralain di dalamnya ada pembelajaran matematikanya, sosialnya, sainsnya dan seninya. Mereka akan belajar ukuran ketika mengukur bahan, kemudian kembali melatih motorik halus ketika menuang bahan agar tidak tumpah, belajar perubahan suatu zat ketika mereka melihat tepung yang tadinya kering menjadi basah dan lembek kemudian berubah lagi menjadi menggumpal, mereka bisa belajar mencampur warna dan membuat aneka bentuk sesudahnya.

Peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *playdough* haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak agar dapat seimbang dalam mengkoordinasikan tangan dan mata sebagai bentuk kemampuan untuk memproduksi respon yang tidak biasa serta merangsang matra berpikir, rasa, intuisi dan mengindera pada anak. Untuk itu diperlukan kerjasama dari berbagai pihak baik itu dari lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga agar perkembangan kemampuan motorik halus anak dapat lebih optimal dan dapat menunjang jenis perkembangan anak yang lainnya.

1. **Kerangka Pikir**

Peningkatan kemampuan motorik halus anak yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah kelenturan jari, kekuatan otot jari tangan dan koordinasi mata tangan. Kemampuan tersebut akan dikembangkan dengan bermain *playdough*. Bermain *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya dan mengembangkan motorik halusnya. Dengan *playdough* anak belajar mengkoordinasikan antara mata dan tangan. Semua bekerja, termasuk kreativitas juga berperan penting disini. Mainan ini juga membantu anak berkreasi menciptakan macam-macam bentuk yang dia sukai selain itu anak juga belajar mengenal macam-macam warna.

 Bermain *playdough* juga akan memperkuat otot-otot telapak tangan dan kelenturan pergelangan anak, yaitu saat anak menggenggam, meremas, menumbuk, menarik, memotong dan menggulung adonan *playdough*. Kekuatan bagian telapak dan jari tangan dibutuhkan untuk memegang dan menggerakkan pensil. *Playdough* juga dapat melatih motorik halus dan merangsang tumbuhnya motivasi kepada anak. Untuk itu, jika seorang anak berhasil membuat sebuah bentuk, dia pasti terdorong untuk membuat bentuk lain yang lebih rumit dan membutuhkan ketelatenan yang tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada skema kerangka pikir di bawah ini:

1. Kurangnya kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan
2. Kurangnya koordinasi mata dan tangan

Koordinasi mata-tangan

1. Digiling dengan kedua telapak tangan kemudian dibentuk menjadi benda yang diinginkan
2. Ditekan dengan telapak tangan atau digilas dengan alat gilingan sampai menadi lempengan kemudian dicetak atau dibentuk menjadi benda yang diinginkan
3. Dibuat menjadi bentuk benda dalam tiga dimensi dan dapat diberi aksesoris manik-manik

1. Anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik
2. Anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik

Koordinasi mata-tangan

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika permainan *playdough* diterapkan maka kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene dapat ditingkatkan.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* + - * 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
1. Pendekatan penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut Sukmadinata (2007: 60) “penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis suatu fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”.

Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk memahami permasalahan yang dihadapi anak didik yaitu kurang berkembangnya kemampuan daya pikir yang dimiliki anak usia taman kanak-kanak. Untuk itu dalam penelitian ini anak didik dan guru kelas adalah orang-orang yang diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran dan persepsinya terhadap kurang berkembangnya motorik halus yang dimiliki anak didik. Dalam penelitian guru mencoba menerapkan permainan *playdough* dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan kemampuan motorik halus pada anak didik di taman kanak-kanak.

1. Jenis penelitian

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Jenis penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 (dua) siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 (empat komponen dalam satu siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

* + - * 1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian pada tindakan kelas dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik halus adalah gerakan-gerakan yang dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan dan pengalaman, gerakannya menunjuk pada koordinasi mata tangan dan jari-jari tangan seperti menggenggam, meremas dan sebagainya.
2. Permainan *playdough* adalah salah satu jenis permainan aktif dimana anak membuat dan membentuk adonan menjadi sesuatu karya yang akan menimbulkan kegembiraan atau rasa senang bagi anak saat membuatnya.
	* + - 1. **Setting dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene. Taman Kanak-Kanak ini beralamat di Jl. Puang Monda Komp. Perumahan Lutang Kelurahan Tande Kecamatan Tande Timur Kabupaten Majene Propinsi Sulawesi Barat. Taman Kanak-Kanak berdiri tanggal 27 September 1991 dan dipimpin oleh Hj. Nursyam S.Pd Aud dengan jumlah guru sebanyak 7 orang. Jumlah kelompok belajar sebanyak 2 kelompok yaitu 1 kelompok A dan 1 Kelompok B. Adapun subyek penelitian yaitu kelas A dengan jumlah anak didik sebanyak 20 orang pada tahun ajaran 2012/2013. Adapun jumlah guru yang diteliti hanya satu orang yaitu guru kelompok B atau kelas diadakannya penelitian ini.

* + - * 1. **Rancangan Tindakan**

Adapun rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene yaitu direncanakan selama 2 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Empat komponen tersebut dilaksanakan secara berurutan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:

\

Permasalahan

Pelaksanaan

 Tindakan I

(2 pertemuan

Rencana

Tindakan I

(2 pertemuan)

Siklus I

Pengamatan/Pengumpulan Data I

Refleksi I

Pelaksanaan

 Tindakan II

(2 pertemuan)

Perencanaan Tindakan II

(2 pertemuan)

Permasalahan baru hasil refleksi

Siklus II

Pengamatan/Pengumpulan Data II

Refleksi II

Kecerdasan Visual Anak Dapat Meningkat

 Gambar 3.1 Skema Tahapan alur penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2008: 9)

Adapun uraian lebih terperinci dari pelaksanaan masing-masing siklus tersebut yaitu:

**Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1 dan 2**

Metode pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengikuti prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tiap siklus diadakan 2 pertemuan pembelajaran, dimana masing-masing pertemuan menerapkan langkah yang sama sesuai dengan yang direncanakan. Kemudian data hasil penelitian diperoleh secara kualitatif yaitu observasi sebagai cara pengumpulan data. Hasil penelitian digambarkan berdasarkan indikator yang dicapai dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough*.

1. **Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan dilakukan melalui perkenalan dengan pihak sekolah. mulai dari mengambil data anak didik dan guru kemudian memperlihatkan tema pembelajaran kepada Kepala TK dan guru kelas. Tema pembelajaran bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene. Kegiatan pada tahap perencanaan antaralain:

* + - * 1. Menelaah kurikulum berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak 2007 (KTSP TK 2007).
				2. Membuat silabus Taman Kanak-Kanak yang dituangkan ke dalam RKH sesuai dengan tema pembelajaran sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan tindakan kelas.
				3. Menyiapkan alat dan bahan yang akan dijadikan media dalam pelaksanaan penelitian.
				4. Membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.
			1. **Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan kelas dengan langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan kelas terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, sebagai berikut:

* + - * 1. Kegiatan pembukaan
1. Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough*.
2. Guru mengatur tempat duduk anak didik
3. Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.
	* + - 1. Kegiatan inti
4. Guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* kepada anak didik.
5. Anak memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru.
6. Guru memberi contoh cara bermain *playdough*.
7. Anak mengamati contoh yang diberikan guru.
8. Guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok.
9. Guru meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough*.
10. Anak diminta agar mengacungkan tangan untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan selama permainan *playdough*.
11. Guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*.
	* + - 1. Kegiatan penutup
12. Guru memberikan rangsangan terhadap pengembangan kemampuan motorik halus anak setelah penerapan permainan *playdough*.
13. Guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan *playdough* yang telah dilaksanakan.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak didik taman kanak-kanak diharapkan dapat membangkitkan motivasi anak didik, meningkatkan keterlibatan anak didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui penerapan permainan *playdough*.

* + - 1. **Tahap Observasi**

Pelaksanaan observasi harus menjadi perhatian bagi peneliti agar hasil penelitian menjadi valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Observasi dilakukan dengan cara mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yag menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene yaitu:

1. Anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik antaralain:
	* + - 1. Anak mampu menggunakan kedua tangannya saat membentuk *playdough*
				2. Anak mampu menggulung *playdough* saat membentuk
				3. Anak mampu meremas *playdough* saat bermain
				4. Anak mampu menarik-narik *playdough* saat membentuk
	1. Anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik antaralain:
2. Anak mampu membentuk *playdough* dengan dengan berbagai ukuran
3. Anak mampu membentuk *playdough* dengan dengan berbagai bentuk

Hal-hal inilah yang menjadi indikator penelitian untuk menilai dan mengamati peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene.

**4.Tahap Refleksi**

Pelaksanaan tindakan setelah observasi dengan mengadakan observasi kepada masing-masing anak didik untuk mengetahui pengembangan kemampuan motorik halus anak. Refleksi yang dilakukan guru setelah memberikan atau menerapkan metode pembelajaran melalui permainan *playdough*. Refleksi berpedoman bahwa semakin banyak anak didik yang memiliki tingkat kemahiran anak dalam bermain *playdough*, maka semakin tinggi tingkat kemampuan motorik halus anak. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dianalisis pada tahap refleksi.

**Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1 dan 2**

* + - 1. **Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan siklus II mengamati kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada perencanaan siklus I. Kegiatan perencanaan antaralain:

* + - * 1. Menelaah kurikulum berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak 2007 (KTSP TK 2007).
				2. Membuat silabus Taman Kanak-Kanak yang dituangkan ke dalam RKH sesuai dengan tema pembelajaran sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan tindakan kelas.
				3. Menyiapkan alat dan bahan yang akan dijadikan media dalam pelaksanaan penelitian.
				4. Membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.
			1. **Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan kelas siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang terjadi sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak didik melalui permainan *playdough* pada kelompok A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene, terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kegiatan pembuka yang meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* yaitu berupa adonan *playdough* aneka warna, mengatur tempat duduk anak didik berupa kursi dengan bentuk u dan guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Begitupula dengan kegiatan inti yang meliputi guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* kepada anak didik, anak memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru, memberi contoh cara bermain *playdough* berupa membentuk bulan, bintang dari *playdough* dan anak mengamati contoh yang diberikan guru, guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, guru meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough*, anak diminta agar mengacungkan tangan untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan selama permainan *playdough* serta guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*.

Hal yang sama berlaku untuk kegiatan penutup yang meliputi guru memberikan rangsangan terhadap pengembangan kemampuan motorik halus anak setelah penerapan permainan *playdough* berupa pemberian pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan serta guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan *playdough* yang telah dilaksanakan.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak didik taman kanak-kanak diharapkan dapat membangkitkan motivasi anak didik, meningkatkan keterlibatan anak didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui penerapan permainan *playdough*.

* + - 1. **Tahap Observasi**

Pelaksanaan observasi harus menjadi perhatian bagi peneliti agar hasil penelitian menjadi valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Observasi dilakukan dengan cara mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene yaitu:

* + - * 1. Anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik antaralain:
1. Anak mampu menggunakan kedua tangannya saat membentuk *playdough*
2. Anak mampu menggulung *playdough* saat membentuk
3. Anak mampu meremas *playdough* saat bermain
4. Anak mampu menarik-narik *playdough* saat membentuk
	* + - 1. Anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik antaralain:
5. Anak mampu membentuk *playdough* dengan dengan berbagai ukuran
6. Anak mampu membentuk *playdough* dengan dengan berbagai bentuk

Hal-hal inilah yang menjadi indikator penelitian untuk menilai dan mengamati peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene.

**4.Tahap Refleksi**

Pelaksanaan tindakan setelah observasi dengan mengadakan observasi kepada masing-masing anak didik untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak. Refleksi yang dilakukan guru setelah memberikan atau menerapkan metode pembelajaran melalui permainan *playdough*. Refleksi berpedoman bahwa semakin banyak anak didik yang memiliki tingkat kemahiran anak dalam bermain *playdough*, maka semakin tinggi tingkat kemampuan motorik halus anak. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dianalisis pada tahap refleksi.

* + - * 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi anak yang menjadi subjek penelitian, dalam hal ini terkait dengan meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene yang ditandai dengan indikator seperti anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik antaralain anak mampu menggunakan kedua tangannya saat membentuk *playdough,* menggulung *playdough* saat membentuk, meremas *playdough* saat bermain dan anak mampu menarik-narik *playdough* saat membentuk. Kemudian anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik antaralain anak mampu membentuk *playdough* dengan dengan berbagai ukuran serta anak mampu membentuk *playdough* dengan berbagai bentuk.

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang jumlah anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene dan data lain yang terkait dengan meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough*.

 **F**. **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian**

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif, sehingga data-data yang terungkap melalui observasi dan dokumentasi akan dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif guna mendeskripsikan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan demikian hasil penelitian kualitatif sehingga diharapkan dapat menjelaskan tentang permasalahan yang dikaji tentang meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene.

Penilaian hasil penelitian ini didasarkan pada buku Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak oleh (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Departemen Pendidikan Nasional, 2007) secara kualitatif dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kategori Standar Pencapaian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Indikator** |  **Simbol** |
|  1 | Sangat baik | Anak dapat melakukan kegiatan dengan baik, benar dan tepat |  |
|  2 | Baik | Anak dapat melakukan kegiatan dengan baik, sedikit lamban |  |
|  3 | Perlu bimbingan | Anak dapat melakukan kegiatan baik, lamban dan kadang salah. |  |

Adapun standar keberhasilannya yaitu berkembangnya kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata kategori penilaian hasil belajar yang diperoleh anak pada siklus I dan siklus II, dimana 100 % anak didik mampu masuk kategori sangat baik ataupun baik serta tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori masih perlu bimbingan yang diintrepretasikan sebagai tidak berkembangnya kemampuan motorik halus anak.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
	* + 1. **Gambaran umum lokasi penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene. Taman Kanak-Kanak ini beralamat di Jl. Puang Monda Komp. Perumahan Lutang Kelurahan Tande Kecamatan Tande Timur Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat. Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang berdiri tanggal 27 September 1991 dan dipimpin oleh Hj. Nursyam S.Pd Aud hingga tahun ajaram 2012-2013 dengan jumlah guru sebanyak 7 orang. Jumlah kelompok belajar sebanyak 2 kelompok yaitu 1 kelompok A dengan jumlah anak didik sebanyak 20 orang dan 1 Kelompok B dengan jumlah anak didik sebanyak 20 orang .

Adapun fasilitas yang dimiliki Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene yaitu:

1. Gedung Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene memiliki 1 ruang kantor, kepala sekolah dan ruang guru.
2. 1 (satu) ruang UKS, 1 (satu) perpustakaan, 1(satu) ruang dapur, 1 (satu) ruang gudang, kebun sekolah dan kamar mandi.
3. Memiliki halaman yang cukup luas sebagai tempat bagi anak-anak bermain dan mengembangkan kreativitasnya

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene didukung oleh tenaga guru yang profesional di bidangnya. Masing-masing guru dibagikan tugas dan tanggung jawabnya sesuai dengan pembagian kelas. Setiap kelas biasanya ditugasi satu orang guru yang bertugas melaksanakan pengajaran dan mencatat perkembangan anak.

* + - 1. **Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene**

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan mulai tanggal 1 April 2013 sampai dengan 1 Mei 2013. Lama penelitian kurang lebih 1 (satu) bulan. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang perubahan sikap anak didik yang diperoleh melalui lembar observasi selama penelitian berlangsung pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene. Adapun yang dianalisis adalah data kualitatif pada tes siklus I dan siklus II. Data tersebut ditabulasikan lalu diskoring dan dihitung nilai frekuensi kemudian menjadi sumber acuan untuk interpretasi dalam bentuk analisa deskriptif.

Metode pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengikuti prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh dari dua bagian yaitu data kualitatif sesuai dengan bentuk instrumen pengumpulan data yang digunakan. Berikut diuraikan data hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene.

Berdasarkan hasil data observasi terhadap 20 orang anak didik mengenai peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene, berikut ini dianalisis secara kualitatif. Analisis secara kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang perubahan kemampuan anak didik kelompok A pada siklus I dan siklus II serta data tambahan berupa perubahan kemampuan anak didik yang diperoleh melalui lembar observasi selama penelitian berlangsung.

1. **Hasil penelitian pertemuan 1 siklus I**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang perubahan sikap anak didik yang diperoleh melalui lembar observasi selama penelitian berlangsung pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene. Guna menggambarkan penerapan permainan *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada tes siklus setiap pembelajaran.

* + - * 1. Tahap perencanaan

Perencanaan Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 4 April 2013. Hal-hal yang dilakukan dengan memperlihatkan rencana pembelajaran sebagai tindak lanjut upaya menelaah kurikulum tingkat satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak 2007. Membuat silabus taman kanak-kanak yang dituangkan dalam RKH sebagai bahan acuan, membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.

* + 1. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan pertemuan 1 pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 April 2013, dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari:

Pada tahap pelaksanaan tindakan, terdapat tiga jenis pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Namun fokus penelitian tindakan pada pertemuan 1 siklus I pada saat kegiatan inti berlangsung, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal merupakan kegiatan pembukaan dimana kegiatan yang diawali dengan kegiatan berbaris, salam dan berdoa serta praktek langsung mengucapkan doa tidur.

1. Kegiatan inti

Kegiatan inti diawali dengan pemberian tugas untuk menunjukkan 2 kumpulan gambar bendera yang jumlahnya sama. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian tugas untuk membentuk tiang bendera dari *playdough*, yang terdiri dari kegiatan pembukaan meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough*, guru mengatur tempat duduk anak didik berupa kursi dengan bentuk u. Kemudian guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru. Setelah itu kegiatan inti berupa guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* kepada anak didik, memberi contoh cara bermain *playdough*, guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough* serta guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*. Kegiatan diakhiri dengan kegiatan penutup berupa guru memberikan rangsangan terhadap pengembangan kemampuan motorik halus anak setelah penerapan permainan *playdough* serta memberikan arahan kesimpulan tentang permainan *playdough* yang telah dilaksanakan.

1. Kegiatan akhir

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengembangan dari kegiatan sebelumnya. Sebelum melanjutkan proses pembelajaran guru bercerita dengan menggunakan kata ganti “aku dan saya”. Kemudian tanya jawab tentang kegiatan sehari dan esok hari, salam dan berdoa kemudian pulang.

* + 1. Tahap observasi

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan kemampuan motorik halus anak yaitu anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik antaralain anak mampu kemampuan memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan serta memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

Aktivitas peneliti selama proses observasi yaitu mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene seperti indikator yang telah disebutkan di atas.

Pelaksanaan tahap observasi pertemuan 1 siklus I dilaksanakan 4 April 2013. Langkah awal yaitu peneliti mengobservasi tahapan langkah-langkah permainan *playdough* yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hasil observasi peneliti terhadap guru dalam penelitian ini pada pertemuan 1 siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum berlangsung dengan maksimal. Ada beberapa langkah dalam pembelajaran 1 siklus I yang terlaksana namun belum maksimal misalnya guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, guru meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough*, anak diminta agar mengacungkan tangan untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan selama permainan *playdough* serta guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*.

Adapun untuk kegiatan lain seperti pada kegiatan pembuka yang meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* berupa adonan *playdough* aneka warna, mengatur tempat duduk anak didik berupa kursi dengan bentuk u dan guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Begitupula dengan kegiatan inti yang meliputi guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* kepada anak didik, anak memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru, memberi contoh cara bermain *playdough* dan anak mengamati contoh yang diberikan guru. Contoh yang diberikan guru yaitu membentuk tiang bendera dari *playdough.* Hal yang sama berlaku untuk kegiatan penutup yang meliputi guru memberikan rangsangan terhadap pengembangan kemampuan motorik halus anak setelah penerapan permainan *playdough* berupa pemberian pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan serta guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan *playdough* yang telah dilaksanakan.

Kemudian gambaran hasil observasi kegiatan pertemuan 1 Siklus I dapat dilihat pada diagram berikut ini:

**Diagram 4.1 Distribusi Frekuensi Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Playdough* pada Pertemuan 1 Siklus I**

* + 1. Tahap evaluasi dan refleksi

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik antaralain anak mampu memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan serta memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.. Gambaran hasilnya adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tabel 4.1** | **Gambaran Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan *Playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene Pertemuan 1 Siklus I** |
| **No** | **Nama Anak Didik** |  **Nomor Item** **Kemampuan Motorik Halus Anak** |
| **Sangat Baik****(●)** | **Baik****(√)** | **Masih memerlukan bimbingan****(○)** |
| 1 | Ghaiza Assabiah |  |  | 1,2 |
| 2 | Siti Divayanti |  |  | 1,2 |
| 3 | Marsya Sakira |  | 1 | 2 |
| 4 | Nu Nurhidayah |  | 1 | 2 |
| 5 | Amelia |  |  | 1,2 |
| 6 | Salsabilah Alvaira |  | 1,2 |  |
| 7 | Sri Muliani |  |  | 1,2 |
| 8 | Munifah Maisaroh |  |  | 1,2 |
| 9 | Asyifah |  |  | 1,2 |
| 10 | Ciciawaty |  |  | 1,2 |
| 11 | Muh. Aslam |  | 1 | 2 |
| 12 | 1. Naimullah
 |  | 1 | 2 |
| 13 | Muh. Arman |  | 1 | 2 |
| 14 | Muh Muh. Afdilla Ramadhan |  | 1 | 2 |
| 15 | Sultan Syahab |  |  | 1,2 |
| 16 | Muh. Raja |  |  | 1,2 |
| 17 | Saikhul Akram |  |  | 1,2 |
| 18 | Abd. Zikir |  |  | 1,2 |
| 19 | Muh. Arbain |  | 1 | 2 |
| 20 | Fadiel Talele |  | 1 | 2 |

 Data primer 2013

Keterangan Tabel 4.2

* + - 1. Anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik.
			2. Anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

Dengan melihat hasil pada pertemuan 1 siklus I, maka hasil refleksi yang ditemukan adalah:

1. Perencanaan: masih perlu dipersiapkan lebih baik lagi misalnya jumlah *playdough* dengan warna yang lebih bervariasi serta cetakan dengan berbagai bentuk untuk membantu anak dalam membentuk *playdough*.
2. Pelaksanaan: proses pembelajaran berupa permainan *playdough* masih belum sempurna dan masih terdapat kekurangan yang perlu dibenahi oleh guru seperti pada guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, guru meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough*, anak diminta agar mengacungkan tangan untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan selama permainan *playdough* serta guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*, guru harus memperhatikan anak didik apabila terdapat anak yang tidak memperhatikan atau melakukan kegiatan lain misalnya main dengan temannya, maka guru seharusnya berhenti sejenak dan meminta anak didik untuk lebih fokus untuk pada apa yang disampaikan oleh guru.
3. Observasi: pada kegiatan observasi belum terlaksana dengan baik karena masih anak yang tidak fokus pada permainan *playdough* sehingga pengamatan belum maksimal.
4. **Hasil penelitian pertemuan 2 siklus I**
	* + - 1. Tahap perencanaan

Pelaksanaan perencanaan penelitian tindakan kelas dengan melakukan pendataan jumlah anak didik yang menjadi subyek penelitian. Perencanaan Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 April 2013, hal-hal yang dilakukan dengan memperlihatkan rencana pembelajaran sebagai tindak lanjut upaya menelaah kurikulum tingkat satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak 2007. Membuat silabus taman kanak-kanak yang dituangkan dalam RKH sebagai bahan acuan, membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.

* + - * 1. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan pertemuan 2 pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 April 2013. Pada tahap pelaksanaan tindakan, terdapat tiga jenis pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Namun fokus penelitian tindakan pada pertemuan 2 siklus I pada saat kegiatan inti berlangsung, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut:

Kegiatan awal

Kegiatan awal merupakan kegiatan pembukaan dimana kegiatan ini diawali dengan kegiatan berbaris, salam dan berdoa. Kemudian langsung menyampaikan pesan kepada teman atau orang lain serta praktek langsung bermain jungkitan.

* + 1. Kegiatan inti

Kegiatan inti diawali dengan praktek langsung menyebutkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian tugas untuk membentuk segi empat menjadi bentuk bendera dari *playdough*, yang terdiri dari kegiatan pembukaan meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough*, guru mengatur tempat duduk anak didik berupa kursi dengan bentuk u. Kemudian guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru. Setelah itu kegiatan inti berupa guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* kepada anak didik, memberi contoh cara bermain *playdough*, guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough* serta guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*. Kegiatan diakhiri dengan kegiatan penutup berupa guru memberikan rangsangan terhadap peng\embangan kemampuan motorik halus anak setelah penerapan permainan *playdough* serta memberikan arahan kesimpulan tentang permainan *playdough* yang telah dilaksanakan.

* + 1. Kegiatan akhir

Kegiatan ini meliputi kegiatan tanya jawab tentang kegiatan sehari dan esok hari, salam dan berdoa kemudian pulang.

* + - * 1. Tahap observasi

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan kemampuan motorik halus anak yaitu anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan serta memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

Aktivitas peneliti selama proses observasi yaitu mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene seperti indikator yang telah disebutkan di atas.

Pelaksanaan tahap observasi pertemuan 2 siklus I dilaksanakan tanggal 11 April 2013. Langkah awal yaitu peneliti mengobservasi tahapan langkah-langkah permainan *playdough* yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hasil observasi peneliti terhadap guru dalam penelitian ini pada pertemuan 1 siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum berlangsung dengan maksimal. Kemudian mengalami peningkatan yaitu dengan langkah-langkah dalam pertemuan 2 siklus I yang dapat terlaksana dengan baik.

Kegiatan pembuka yang meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* berupa adonan *playdough* aneka warna, mengatur tempat duduk anak didik berupa kursi dengan bentuk u dan guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Begitupula dengan kegiatan inti yang meliputi guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* kepada anak didik, anak memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru, memberi contoh cara bermain *playdough* berupa membentuk segi empat menjadi bendera dari *playdough* dan anak mengamati contoh yang diberikan guru, guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, guru meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough*, anak diminta agar mengacungkan tangan untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan selama permainan *playdough* serta guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*.

Hal yang sama berlaku untuk kegiatan penutup yang meliputi guru memberikan rangsangan terhadap pengembangan kemampuan motorik halus anak setelah penerapan permainan *playdough* berupa pemberian pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan serta guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan *playdough* yang telah dilaksanakan.

Kemudian gambaran hasil observasi kegiatan pertemuan 2 Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Diagram 4.2 Distribusi Frekuensi Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Playdough* pada Pertemuan 2 Siklus I**

* + - * 1. Tahap evaluasi dan refleksi

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan serta memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik. Gambaran hasilnya adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tabel 4.2** | **Gambaran Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan *Playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene Pertemuan 2 Siklus I** |
| **No** | **Nama Anak Didik** |  **Nomor Item** **Kemampuan Motorik Halus Anak** |
| **Sangat Baik****(●)** | **Baik****(√)** | **Masih memerlukan bimbingan****(○)** |
| 1 | Ghaiza Assabiah |  | 1 | 2 |
| 2 | Siti Divayanti |  | 1 | 2 |
| 3 | Marsya Sakira |  | 1,2 |  |
| 4 | Nu Nurhidayah |  | 1,2 |  |
| 5 | Amelia |  | 1,2 |  |
| 6 | Salsabilah Alvaira |  | 1,2 |  |
| 7 | Sri Muliani |  | 1,2 |  |
| 8 | Munifah Maisaroh |  | 1 | 2 |
| 9 | Asyifah |  | 1 | 2 |
| 10 | Ciciawaty |  | 1 | 2 |
| 11 | Muh. Aslam |  | 1,2 |  |
| 12 | 1. Naimullah
 |  | 1,2 |  |
| 13 | Muh. Arman |  | 1,2 |  |
| 14 | Muh Muh. Afdilla Ramadhan |  | 1,2 |  |
| 15 | Sultan Syahab |  | 1 | 2 |
| 16 | Muh. Raja |  | 1 | 2 |
| 17 | Saikhul Akram |  | 1 | 2 |
| 18 | Abd. Zikir |  | 1 | 2 |
| 19 | Muh. Arbain |  | 1 | 2 |
| 20 | Fadiel Talele |  | 1 | 2 |

 Data primer 2013

Keterangan Tabel 4.4

Anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik.

Anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

Dengan melihat hasil pada pertemuan 2 siklus I, maka hasil refleksi yang ditemukan adalah:

1. Perencanaan: sudah baik karena sudah mengalami perbaikan hasil refleksi pada pertemuan 1
2. Pelaksanaan: berdasarkan hasil penelitian maka tahap refleksi dapat diungkap bahwa peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* ditemukan bahwa masih ada beberapa beberapa anak didik yang masuk kategori kurang. Refleksi terhadap proses pelaksanaan pertemuan 2 siklus I dapat berjalan, namun ada beberapa hal yang menjadi kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaannya. Guru hendaknya berusaha memperbaiki secara bijaksana dan bagi anak yang pasif diberi motivasi.
3. Observasi: Hasil observasi menunjukkan indikator kelenturan pergelangan tangan serta memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik pada beberapa anak berada pada kategori masih memerlukan bimbingan yang intensif dari guru.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mulai dari perencanaan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Tahap pelaksanaan tindakan masih terdapat kekurangan dan kelemahan baik dari anak didik maupun dari guru. Tahap observasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan antara lain masih ada anak didik yang masuk kategori kurang. Dengan demikian pelaksanaan pertemuan 1 dan 2 pada siklus I belum dapat dikatakan berhasil, sehingga harus dilaksanakan siklus II.

**3.Hasil penelitian pertemuan 1 siklus II**

Tahap perencanaan

Pelaksanaan perencanaan penelitian tindakan kelas dengan melakukan pendataan jumlah anak didik yang menjadi subyek penelitian. Perencanaan Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis 18 April 2013 hal-hal yang dilakukan dengan memperlihatkan rencana pembelajaran sebagai tindak lanjut upaya menelaah kurikulum tingkat satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak 2007. Membuat silabus taman kanak-kanak yang dituangkan dalam RKH sebagai bahan acuan, membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.

Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan pertemuan 1 pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 April 2013. Pada tahap pelaksanaan tindakan, terdapat tiga jenis pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Namun fokus penelitian tindakan pada pertemuan 1 siklus II pada saat kegiatan inti berlangsung, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut:

Kegiatan awal

Kegiatan awal merupakan kegiatan pembukaan dimana kegiatan ini diawali dengan kegiatan berbaris, salam dan berdoa. Kemudian guru dan anak bercakap-cakap tentang hewan peliharaan apa saja yang diberi makan serta praktek langsung melompat dengan satu kaki dengan seimbang.

Kegiatan inti

Kegiatan inti diawali dengan pemberian tugas untuk membentuk bulan, bintang dari *playdough*, yang terdiri dari kegiatan pembukaan meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough*, guru mengatur tempat duduk anak didik berupa kursi dengan bentuk u. Kemudian guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru. Setelah itu kegiatan inti berupa guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* kepada anak didik, memberi contoh cara bermain *playdough*, guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough* serta guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*. Kegiatan diakhiri dengan kegiatan penutup berupa guru memberikan rangsangan terhadap pengembangan kemampuan motorik halus anak setelah penerapan permainan *playdough* serta memberikan arahan kesimpulan tentang permainan *playdough* yang telah dilaksanakan. Setelah pemberian tugas membentuk bulan dan bintang dari playdough kemudian dilanjutkan dengan mengurutkan gambar bintang, bulan, bintang sebagai bentuk dari indicator memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan.

Kegiatan akhir

Kegiatan ini meliputi praktek langsung menyebutkan kata yang memiliki suku kata awal yang sama seperti gunung, burung. Dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan sehari dan esok hari, salam dan berdoa kemudian pulang.

* 1. Tahap observasi

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan kemampuan motorik halus anak yaitu anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik serta memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

Aktivitas peneliti selama proses observasi yaitu mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene seperti indikator yang telah disebutkan di atas.

Pelaksanaan tahap observasi pertemuan 1 siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 April 2013. Langkah awal yaitu peneliti mengobservasi tahapan langkah-langkah permainan *playdough* yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hasil observasi peneliti terhadap guru dalam penelitian ini pada pertemuan 1 siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Kegiatan pembuka yang meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* yaitu berupa adonan *playdough* aneka warna, mengatur tempat duduk anak didik berupa kursi dengan bentuk u dan guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Begitupula dengan kegiatan inti yang meliputi guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* kepada anak didik, anak memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru, memberi contoh cara bermain *playdough* berupa membentuk bulan, bintang dari *playdough* dan anak mengamati contoh yang diberikan guru, guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, guru meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough*, anak diminta agar mengacungkan tangan untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan selama permainan *playdough* serta guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*.

Hal yang sama berlaku untuk kegiatan penutup yang meliputi guru memberikan rangsangan terhadap pengembangan kemampuan motorik halus anak setelah penerapan permainan *playdough* berupa pemberian pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan serta guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan *playdough* yang telah dilaksanakan.

Kemudian gambaran hasil observasi kegiatan pertemuan 1 Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Diagram 4.5 Distribusi Frekuensi Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Playdough* pada Pertemuan 1 Siklus II**

* 1. Tahap evaluasi dan refleksi

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan anak dalam anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik. Kemudian anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik. Gambaran hasilnya adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tabel 4.3** | **Gambaran Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan *Playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene Pertemuan 1 Siklus II** |
| **No** | **Nama Anak Didik** |  **Nomor Item** **Kemampuan Motorik Halus Anak** |
| **Sangat Baik****(●)** | **Baik****(√)** | **Masih memerlukan bimbingan****(○)** |
| 1 | Ghaiza Assabiah | 1 | 2 |  |
| 2 | Siti Divayanti | 1 | 2 |  |
| 3 | Marsya Sakira | 1,2 |  |  |
| 4 | Nu Nurhidayah | 1,2 |  |  |
| 5 | Amelia | 1,2 |  |  |
| 6 | Salsabilah Alvaira | 1,2 |  |  |
| 7 | Sri Muliani | 1,2 |  |  |
| 8 | Munifah Maisaroh | 1 | 2 |  |
| 9 | Asyifah | 1 | 2 |  |
| 10 | Ciciawaty | 1 | 2 |  |
| 11 | Muh. Aslam | 1,2 |  |  |
| 12 | 1. Naimullah
 | 1,2 |  |  |
| 13 | Muh. Arman | 1,2 |  |  |
| 14 | Muh Muh. Afdilla Ramadhan | 1,2 |  |  |
| 15 | Sultan Syahab |  | 1,2 |  |
| 16 | Muh. Raja |  | 1,2 |  |
| 17 | Saikhul Akram | 1 | 2 |  |
| 18 | Abd. Zikir |  | 1,2 |  |
| 19 | Muh. Arbain | 1 | 2 |  |
| 20 | Fadiel Talele | 1 | 2 |  |

 Data primer 2013

Keterangan Tabel 4.6

* 1. Anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik.
	2. Anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

Kemudian hasil evaluasi terhadap guru menunjukkan bahwa pada pertemuan 1 siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan karena langkah-langkah dalam pembelajaran, dapat dilaksanakan pada pertemuan 1 siklus II dengan lebih baik, hal tersebut terbukti dengan meningkatkan jumlah anak yang memiliki kemampuan motorik halus sangat baik. Dengan melihat hasil pada pertemuan 1 siklus II, maka hasil refleksi yang ditemukan adalah perencanaan sudah baik, pelaksanaan sudah baik namun guru harus lebih memotivasi anak sedangkan observasi dapat dilakukan dengan baik karena guru maupun anak sudah dapat melakukan kegiatan dengan baik namun perlu dimaksimalkan lagi.

**4.Hasil penelitian pertemuan 2 siklus II**

* + - * 1. Tahap perencanaan

Pelaksanaan perencanaan penelitian tindakan kelas dengan melakukan pendataan jumlah anak didik yang menjadi subyek penelitian. Perencanaan Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 April 2013, hal-hal yang dilakukan dengan memperlihatkan rencana pembelajaran sebagai tindak lanjut upaya menelaah kurikulum tingkat satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak 2007. Membuat silabus taman kanak-kanak yang dituangkan dalam RKH sebagai bahan acuan, membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.

* + - * 1. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan pertemuan 2 pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 April 2013. Pada tahap pelaksanaan tindakan, terdapat tiga jenis pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Namun fokus penelitian tindakan pada pertemuan 2 siklus II pada saat kegiatan inti berlangsung, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut:

Kegiatan awal

Kegiatan awal merupakan kegiatan pembukaan dimana kegiatan ini diawali dengan kegiatan berbaris, salam dan berdoa. Kemudian praktek langsung menyanyi lagu Islam Agamaku dan praktek langsung menangkap kantong biji.

Kegiatan inti

Kegiatan inti diawali dengan praktek langsung mengamati benda yang ada di sekolah dengan kaca pembesar. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian tugas membentuk matahari dari *playdough*, yang terdiri dari kegiatan pembukaan meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough*, guru mengatur tempat duduk anak didik berupa kursi dengan bentuk u. Kemudian guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru. Setelah itu kegiatan inti berupa guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* kepada anak didik, memberi contoh cara bermain *playdough*, guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough* serta guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*. Kegiatan diakhiri dengan kegiatan penutup berupa guru memberikan rangsangan terhadap pengembangan kemampuan motorik halus anak setelah penerapan permainan *playdough* serta memberikan arahan kesimpulan tentang permainan *playdough* yang telah dilaksanakan.

Kegiatan akhir

Kegiatan ini meliputi Tanya jawab tentang kegunaan matahari.. Dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab/bercakap tentang kegiatan sehari dan esok hari, salam dan berdoa kemudian pulang.

* + - * 1. Tahap observasi

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan kemampuan motorik halus anak yaitu anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik. Kemudian anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

Aktivitas peneliti selama proses observasi yaitu mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* pada anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene seperti indikator yang telah disebutkan di atas.

Pelaksanaan tahap observasi pertemuan 2 siklus II dilaksanakan tanggal 25 April 2013. Langkah awal yaitu peneliti mengobservasi tahapan langkah-langkah permainan *playdough* yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hasil observasi peneliti terhadap guru dalam penelitian ini pada pertemuan 2 siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Kegiatan pembuka yang meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* berupa adonan *playdough* aneka warna, mengatur tempat duduk anak didik dan guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Begitupula dengan kegiatan inti yang meliputi guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan *playdough* kepada anak didik, anak memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru, memberi contoh cara bermain *playdough* berupa membentuk matahari dari *playdough* dan anak mengamati contoh yang diberikan guru, guru mengajak anak didik untuk bermain *playdough* sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, guru meminta anak didik untuk menceritakan tentang benda yang dibuat dari *playdough*, anak diminta agar mengacungkan tangan untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan selama permainan *playdough* serta guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menceritakan tentang bentuk yang dibuatnya dari adonan *playdough*.

Hal yang sama berlaku untuk kegiatan penutup yang meliputi guru memberikan rangsangan terhadap pengembangan kemampuan motorik halus anak setelah penerapan permainan *playdough* berupa pemberian pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan serta guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan *playdough* yang telah dilaksanakan.

Kemudian gambaran hasil observasi kegiatan pertemuan 2 Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Diagram 4.4 Distribusi Frekuensi Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Playdough* pada Pertemuan 2 Siklus II**

* + - * 1. Tahap evaluasi dan refleksi

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan anak dalam anak memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik. Kemudian anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik antaralain anak mampu membentuk *playdough* dengan berbagai ukuran dan anak mampu membentuk *playdough* dengan berbagai bentuk. Gambaran hasilnya adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tabel 4.4** | **Gambaran Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan *Playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene Pertemuan 2 Siklus II** |
| **No** | **Nama Anak Didik** |  **Nomor Item** **Kemampuan Motorik Halus Anak** |
| **Sangat Baik****(●)** | **Baik****(√)** | **Masih memerlukan bimbingan****(○)** |
| 1 | Ghaiza Assabiah | 1,2 |  |  |
| 2 | Siti Divayanti | 1,2 |  |  |
| 3 | Marsya Sakira | 1,2 |  |  |
| 4 | Nu Nurhidayah | 1,2 |  |  |
| 5 | Amelia | 1,2 |  |  |
| 6 | Salsabilah Alvaira | 1,2 |  |  |
| 7 | Sri Muliani | 1,2 |  |  |
| 8 | Munifah Maisaroh | 1,2 |  |  |
| 9 | Asyifah | 1 | 2 |  |
| 10 | Ciciawaty | 1 | 2 |  |
| 11 | Muh. Aslam | 1,2 |  |  |
| 12 | 1. Naimullah
 | 1,2 |  |  |
| 13 | Muh. Arman | 1,2 |  |  |
| 14 | Muh Muh. Afdilla Ramadhan | 1,2 |  |  |
| 15 | Sultan Syahab |  | 1,2 |  |
| 16 | Muh. Raja | 1 | 2 |  |
| 17 | Saikhul Akram | 1,2 |  |  |
| 18 | Abd. Zikir | 2 | 1 |  |
| 19 | Muh. Arbain | 1,2 |  |  |
| 20 | Fadiel Talele | 1,2 |  |  |

 Data primer 2013

Keterangan Tabel 4.8

Anak memiliki kelenturan otot 1) jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik.

Anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

Dari hasil pada tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* siklus II dapat diisimpulkan bahwa sebahagian besar anak sudah masuk kategori sangat baik yang berarti bahwa anak didik memiliki kemampuan motorik halus yang sangat baik. Adapun refleksinya yaitu:

1. Perencanaan dan pelaksanaan sudah baik dimana guru sudah mampu memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan serta menyiapkan adonan *playdough* dengan variasi warna sesuai dengan kebutuhan serta cetakan-cetakan untuk membentuk *playdough* tersebut. Guru juga mampu memotivasi anak untuk fokus dalam permainan sehingga seluruh anak termotivasi untuk terlibat aktif dalam prosesnya.
2. Berdasarkan hasil penelitian siklus II, maka pada tahap refleksi dapat diungkap bahwa dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* ditemukan bahwa sebagian besar anak didik sudah memiliki hasil sangat baik, beberapa anak didik memiliki hasil baik dan sudah tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang. Hal ini berarti bahwa penerapan permainan *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene telah berhasil. Hal ini terlihat dari 2 indikator yaitu kemampuan memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan yang baik serta kemampuan memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik terpenuhi.
3. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diuraikan beberapa pembahasan mengenai peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene telah dilaksanakan sebanyak dua tahapan siklus sehingga guru dapat mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan permainan *playdough* pada tiap-tiap siklus.

Hasil penelitian peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* aspek kemampuan memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan pada pertemuan 2 siklus I menunjukkan belum ada anak didik yang memiliki hasil sangat baik, 20 anak memperoleh hasil baik dan tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori masih memerlukan bimbingan dari guru. Hal tersebut ditingkatkan pada siklus II yang ditunjukkan dengan kemampuan yang sangat baik oleh 18 anak didik dan 2 orang anak didik dengan menggunakan hasil baik dalam memiliki kelenturan otot jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan.

Hasil penelitian peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* aspek kemampuan memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik pada siklus I menunjukkan belum ada anak didik yang memiliki hasil sangat baik, 9 anak memiliki hasil baik, 11 anak didik yang masuk kategori masih memerlukan bimbingan dari guru. Hal tersebut ditingkatkan pada siklus II yang ditunjukkan dengan 16 anak didik yang memiliki hasil yang sangat baik dan 4 anak didik yang memiliki hasil baik untuk memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

Berdasarkan uraian tentang hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *playdough* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene karena setelah diterapkan permainan *playdough* anak-anak lebih antusias dalam proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan lebih optimal dan maksimal.

.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Amanah Lutang Kabupaten Majene. Hal ini berarti bahwa kemampuan motorik halus anak semakin meningkat setelah bermain *playdough* yang juga berarti terdapat peningkatan kekuatan dan kelenturan otot jari-tangan juga koordinasi mata dan tangan.

1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang dirumuskan di atas, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi guru, agar dalam pelaksanaan proses pembelajaran memberi kesempatan kepada anak untuk bermain *playdough* karena manfaatnya besar bagi peningkatan kemampuan motorik halus anak.
2. Bagi pihak sekolah agar senantiasa memberi fasilitas yang dibutuhkan berupa alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak
3. Bagi anak didik, agar mau mencoba dan rajin mengulang-ulang kegiatan yang berguna bagi peningkatan kemampuan motorik halusnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menggali lebih jauh lagi tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *playdough* ataupun dengan metode lain.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bakti Husada. 1989. *Pedoman Deteksi Dini Kelainan Tumbuh Kembang*. Jakarta: Bakti Husada

Desmita, 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Endah. 2008. *Aspek Perkembangan Motorik dan Keterhubungan dengan Aspek Fisik dan Intelektual Anak*. (http://Parenting Islami.Wordpress.com, Online. Diakses tanggal 1 Desember 2012)

Erin. 2012. *Membuat Playdough Sendiri Di Rumah.* <http://sharingdisini.com/2012/06/05/membuat-playdoh-di-rumah/>*.* Online, diakses 3 januari 2013*)*

Freeman, Joan & Utami Munandar. 2000. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Umum.

Hamdani, Agus. 2010. *Melatih Motorik Halus Anak melalui Menggambar*. (<http://motorik> halus. Wordpress. Com. Online. Diakses 1 Desember 2012)

Hurlock, Elizabeth B. I987. *Psikologi Perkembangan*. Alih Bahasa: Istidayanti dan Soedjarwo Edisi kelima. Jakarta. Erlangga

Hildayani, R, dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Montolalu, B.E.F, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Rumini, S & Sundari, S. 2008. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.

Seto, 2004*. Bermain dan Kreativitas*. Jakarta. Papas Sinar Sinanti

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Tim Teaching Pokja PAUD BPPLSP Reg. V. *Bahan Belajar Diklat Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini se Wilayah Kerja BPPLSP Regional V*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

 2004. *Kurikulum.* Jakarta: Final Senayan (Edit)