

ISSN (2503-1708)

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

JURNAL REALITA	VOLUME 5	NOMOR I	EDISI April 2020	HALAMAN 899 - 1015	ISSN 2503 - 1708
-------------------	-------------	------------	---------------------	-----------------------	---------------------

**Diterbitkan Oleh:
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FIPP UNIVERISTAS PENDIDIKAN MANDALIKA**

REALITA

BIMBINGAN DAN KONSELING

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung dan Penasehat	:	Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D
	:	Drs. Wayan Tamba, M.Pd
Penanggung Jawab	:	Farida Herna Astuti, M.Pd
Ketua Penyunting	:	Mustakim, M.Pd
Sekretaris Penyunting	:	Hariadi Ahmad, M.Pd
Kuangan	:	Asmini
Penyunting Ahli	:	1. Prof. Dr. Gede Sedanayasa, M.Pd
	:	2. Prof. Dr. Wayan Maba
	:	3. Dr. A. Hari Witono, M.Pd
	:	4. Dr. Gunawan, M.Pd
	:	5. Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd.
	:	6. Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd.
Penyunting Pelaksana	:	1. Dr. Abdurrahman, M.Pd
	:	2. Mujiburrahman, M.Pd
	:	3. Drs. I Made Gunawan, M.Pd
Pelaksana Ketatalaksanaan	:	1. Ahmad Muzanni, M.Pd
	:	2. Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd
	:	3. M. Chaerul Anam, M.Pd
Distributor	:	Nuraeni, S.Pd., M.Si
Desain Cover	:	Ihwan Mustakim, M.Pd

Alamat Redaksi:

Redaksi Jurnal Realita

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : bk_fip@ikipmataram.ac.id

Web : ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id

Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (CD/Flashdisk/Email)* yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling, FIPP UNDIKMA.

DAFTAR ISI**Halaman****I Made Sonny Gunawan dan Made Gunawan**

Tingkat Penyesuaian Diri Siswa Sma Negeri di Kota Mataram 899 – 905

Dewi Rayani dan Dewi Nur Sukma Purqoti

Kecemasan Keluarga Lansia terhadap Berita Hoax Dimasa Pandemi Covid-19 906 – 912

Ni Ketut Alit Suarti, Laili Wahyuni, dan M. Zainal Mustamiin

Pengaruh Bermain Dengklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan 913 – 922

Muhamad Sarifuddin

Analisis Komponen Makna 923 – 930

Farida Herna Astuti dan Hipziah

Pengaruh Permainan Balok terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Bina Lestari Montong Are Kecamatan Kediri 931 – 936

Abdurrahman

Analisis Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi di SD 937 – 949

Hariadi Ahmad, Ahmad Zainul Irfan, dan Dedi Ahlufahmi

Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Penyesuaian Diri Siswa 950 – 966

Ni Made Sulastri dan Deni Hariyanti

Hubungan antara Pola Asuh Otoriter Orang Tua dengan Kecerdasan Emosional Anak Kelompok B di PAUD Taman Bangsa Gegutu 967 – 971

Aluh Hartati dan Nunung Astriningsih

Hubungan antara Sikap Kemandirian Belajar dengan Empati Siswa 972 – 985

Khairul Huda dan Dian Hariati

Penggunaan Media Playdough dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Hamzanwadi Pancor Tahun Akademik 2020/2021 986 – 994

Wiwiek Zainar Sri Utami dan Eneng Garnika

Pola Asuh Orang Tua dalam Upaya Pembentukan Kemandirian Anak Down Syndrome 995 – 101

Haromain

Pengembangan Program Layanan Sekolah Inklusi di Kota Mataram 102 – 110

**PENGGUNAAN MEDIA *PLAYDOUGH* DALAM MENGEMBANGKAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK HAMZANWADI
PANCOR TAHUN AJARAN 2019/2020**

Khairul Huda dan Dian Hariati

Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan
Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Program Studi PG-PAUD, STKIP HAMZAR Lombok Timur

e-mail: khairulhuda@ikipmataram.ac.id; dianhariati@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menembangkan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Hamzanwadi Pancor Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*action research*) model Kemmis dan Taggart, yang meliputi empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Dengan memberikan suatu tindakan pada subjek yang diteliti melalui media palydough sebagai variabel bebas dan untuk mengetahui motorik halus anak sebagai variable terikat. Hasil penelitian menunjukkan adanya proses peningkatan pengembangan hasil pada motorik halus anak melalui media playdough. Hal ini dapat dilihat mulai dari hasil pra-intervensi sampai dengan siklus II dimana keterampilan sosial yang dimiliki siswa kelas B secara keseluruhan meningkat dengan rerata 50%. Hasil dari nilai rata-rata pra-intervensi 30% dan meningkat sampai dengan 75% pada siklus II.

Kata Kunci : *Media Playdough, Motorik Halus Anak*

PENDAHULUAN

Pada umumnya, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Salah satu pendekatan pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain sehingga anak akan belajar secara menyenangkan, menurut Docket dan Flear (Yuliani, 2009: 87) bermain merupakan kebutuhan anak karena anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Pembelajaran yang disampaikan guru melalui bermain menjadi bermakna dan mudah dipahami oleh anak.

Pendidikan Anak Usia Dini menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan

dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Kesimpulan dari Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan belajar yang dilakukan pada anak usia 0-6 tahun dengan memperhatikan setiap tahapan aspek perkembangan yang dilalui anak dan mengembangkan segala potensi anak yang telah dibawa sejak lahir.

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun, antara lain dengan bermain sambil belajar ,karena anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari kegiatan yang satu ini yaitu bermain, dengan bermain anak dapat mengungkapkan gagasan- gagasan, karena dengan bermain awal timbulnya kreativitas serta bakat anak, seperti menggambar bebas, menempel gambar, menggunting dan bermain dengan media *playdough*. Dengan media *playdough* anak dapat berimajinasi membentuk hasil karya sesuai dengan keinginannya, anak dapat dilibatkan dalam pembuatan media ini, teksturnya yang lunak membuat

anak-anak suka berkreasi dengan media yang satu ini.

Hasil pratindakan yang dilaksanakan peneliti di TK Hamzanwadi Pancor menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun masih rendah. Hal ini dapat terlihat pada proses pembelajaran anak yang diberikan masih secara klasikal atau secara biasa hanya menggunakan majalah dan lembar kerja anak serta media yang digunakan kurang bervariasi. Dari data anak yang berjumlah 20 orang, 35% anak mau mengerjakan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, sementara 50% anak lainnya masih belum mampu mengembangkan motorik halus secara maksimal dan sisanya anak yang lain pun masih rata-rata lumayan mampu mengikuti kegiatan atau mampu mengembangkan kemampuan motorik halus. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media *Playdough* Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Hamzanwadi pancor Tahun Ajaran 2019/2020”.

KAJIAN TEORI

1. Media *Playdough*

a. Pengertian Media *Playdough*

Media dalam kamus bahasa Indonesia berarti sarana, alat yang digunakan. Mainan edukatif tidak selalu mahal, terkadang sesuatu yang dapat mencerdaskan anak bisa kita beli dengan harga murah atau bahkan bisa kita buat sendiri. Menurut Diyu, *playdough* adalah alat bantu pembelajaran berupa adonan mainan yang terbuat dari tepung yang mudah dibentuk oleh anak berguna untuk melatih kegiatan koordinasi jari jemari tangan dengan mata. Salah satu kegiatan bermain yang di asumsikan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak adalah permainan dengan menggunakan *dough* (adonan) atau

sering di kenal dengan sebutan *Playdough*. Kegiatan yang menggunakan media *playdough* dapat memberikan kesenangan pada anak terutama. *Playdough* (*play*=bermain, *dough*=adonan) adalah adonan mainan (*play*=bermain, *dough*=adonan) atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (*lempung*) membentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya.

Kegiatan yang menggunakan media *playdough* juga tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik, selain itu kegiatan bermain menggunakan media *playdough* ini memerlukan kelenturan dan keterkaitan motorik halus anak dalam pelaksanaannya. Kegiatan bermain menggunakan media *playdough* ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena media ini dapat di buat sendiri dari bahan sederhana, ekonomis, dan mudah dibuat.

b. Manfaat Bermain Dengan Media *Playdough*

Manfaat yang didapatkan ketika menerapkan *playdough*, yakni:

1) Meningkatkan daya kreativitas dan imajinasi anak **care.com**

Dunia anak-anak itu penuh dengan imajinasi dan sedang berani mencoba banyak hal untuk menjadi pribadi yang kreatif. Menurut National Association for the Education of Young Children, anak-anak yang bermain *playdough* akan mengajarkannya berpikir simbolis. Dalam hal ini anak pun akan belajar mengenal bentuk-bentuk baru sesuatu dengan yang telah dibuatnya. Sebagai orangtua, Mama perlu mengetahui kalau bermain *playdough* bisa menjadi wadah dalam meningkatkan daya kreativitas dan imajinasi si Kecil. Dari *playdough*, anak-anak bisa membentuk adonan menjadi sebuah bentuk baru seperti bunga, makanan,

- hewan atau berbagai bentuk lainnya. Playdough perlahan-lahan mampu mendorong beberapa kemampuan anak untuk bereksplorasi daya dunia kreativitas dan imajinasi.
- 2) Mengasah kemampuan motorik halus
Kemampuan motorik halus akan semakin terampil bila terus dilatih. Tak perlu menggunakan atau memberikan permainan yang mahal untuk mengasah kemampuan motorik halus karena ini bisa didapat dengan bermain playdough. Permainan berwarna ini membuat si Kecil lebih mengenal tekstur, sehingga cocok untuk anak-anak yang sedang mengasah motorik halusnya. Selain itu, beberapa aktivitas seperti menggulung, memencet hingga memotong playdough menjadi kecil dapat mengasah kemampuannya. Ketika rutin bermain playdough, maka tanpa disadari permainan ini dapat membantu dalam mengembangkan berbagai kemampuan seperti mampu mengendalikan tangan serta sudah bisa mengambil benda-benda di sekitarnya dengan tangkas.
 - 3) Memberikan wadah saat anak kesulitan mengekspresikan emosinya
Setiap anak tentu memiliki karakter berbeda-beda karena semuanya tidak bisa disamakan begitu saja. Tak jarang anak-anak pun masih belum bisa mengekspresikan emosinya sendiri, sehingga perlu sekali dibantu melalui berbagai alternatif termasuk permainan. Bermain adonan playdough dengan memencet, meremasnya tentu akan sangat membantu karena dapat menenangkan perasaannya. Bahkan perlu diketahui kalau permainan ini dapat memberikan salah satu pilihan untuk mengekspresikan emosinya. Jika ingin membuat adonan playdough yang aman untuk anak-anak, maka ada baiknya membuatnya sendiri. Tak perlu khawatir karena dengan bahan tepung terigu dan perwarna makanan saja, playdough yang aman untuk anak pun bisa dimainkan.
 - 4) Mampu mengembangkan koordinasi antara mata dan tangannya
Dalam menjalani masa *golden age*, orangtua perlu membantu perkembangan koordinasi mata dan tangan si Kecil dalam melakukan berbagai kegiatan positif salah satunya bermain playdough. Bermain adonan playdough tidak hanya membantu dalam meningkatkan keterampilan motorik halus si Kecil saja, namun juga dapat mengembangkan koordinasi antara mata dan tangannya. Mata dan tangan akan saling melakukan koordinasi dalam membentuk sebuah bentuk tertentu, walaupun hanya sedang membentuk sesuatu yang sederhana.
 - 5) Mampu meningkatkan kemampuan bahasa serta literasi
Memberikan permainan playdough untuk si Kecil tanpa disadari dapat memberikan manfaat positif untuknya. Saat bermain, Mama bisa mengajarkannya untuk berdiskusi dalam mengenal kata yang berhubungan dengan tekstur adonan playdough. Perkenalkan dan ajarkan si Kecil untuk mengenal tekstur seperti kenyal, lembut atau keras. Ketika anak sedang melakukan gerakan-gerakan dengan menggulung, memotong dan meremas, maka perkenalkanlah kepadanya mengenai proses selama membentuk sebuah adonan playdough. Bahkan playdough juga bisa menjadi permainan yang menyenangkan untuk mengajarkan angka, huruf serta warna pada balita.
 - 6) Melatih anak untuk belajar menulis

Saat anak mama sudah bisa bermain adonan dengan baik seperti menggenggam dengan jari dan membentuk sesuatu, maka dirinya sudah bisa perlahan-lahan menggunakan alat tulis. Walau mungkin belum terlalu terbiasa, namun cobalah untuk ajari si Kecil menggenggam alat tulis dan berlatih menulis.

Manfaat bermain *playdough* bisa diperoleh si kecil jika Anda mendukungnya memainkan permainan ini. Bentuk dukungan Anda bisa ditunjukkan dengan cara membuat *playdough* yang aman dan ekonomis bagi si kecil.

2. Pengertian *Perkembangan Motorik Halus*

Menurut Santrock (2007: 216), motorik halus adalah keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus, seperti keterampilan tangan. Keterampilan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain (Sumantri, 2005: 143). Setiap gerakan dalam pengembangan motorik halus memerlukan kecepatan, ketepatan, dan keterampilan menggerakkan. Dalam mengembangkan keterampilan motorik diperlukan pula keterampilan mengingat dan mengalami. Menurut Gordon (Kamtini & Husni, 2005: 124-125) anak mengingat gerakan motorik yang dilakukan agar dapat melakukan perbaikan dan penghalusan gerak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah proses perkembangan yang terjadi pada fisik yang melibatkan otot-otot halus dan keterampilan yang mencakup pemanfaatan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil. Keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus juga.

1. Tujuan Pengembangan Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik halus menurut Sumantri (2005: 146) adalah anak:

- 1) Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- 2) Menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti: kesiapan menulis, menggambar, dan memanipulasi benda- benda.
- 3) Mampu mengkoordinasi indera mata dengan aktivitas tangan.
- 4) Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.

Tujuan secara khusus pengembangan motorik halus untuk anak usia TK adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk mengenal menulis (Puskur, Balitbang Depdiknas, 2002).

Berdasarkan paparan di atas, dapat diketahui tujuan dari pengembangan motorik halus adalah mampu mengembangkan keterampilan motorik yang berhubungan dengan gerak kedua tangan serta jari jemarinya, mampu mengkoordinasi antara mata dan tangan, serta dapat mengendalikan emosi melalui aktivitas motorik halus.

2. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Menurut Hurlock (1978: 162-163), kategori fungsi keterampilan motoric halus sebagai berikut:

1) Keterampilan Bantu Diri (*Self-Help*)

Untuk mencapai kemandiriannya, anak harus mempelajari keterampilan motorik untuk dapat melakukan sesuatu yang berguna

bagi dirinya sendiri, meliputi: keterampilan makan, berpakaian, merawat diri, dan mandi.

2) Keterampilan Bantu sosial (*Social-Help*)

Untuk menjadi anggota kelompok social yang diterima di dalam keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar rumah/tetangga, anak harus menjadi anggota kooperatif, seperti membuat atau membantu pekerjaan rumah atau sekolah.

3) Keterampilan Bermain

Untuk dapat menikmati kegiatan kelompok sebaya atau untuk dapat menghibur diri diluar kelompok sebaya, anak harus mempelajari keterampilan bermain yang dimiliki oleh teman sebayanya sehingga anak dapat diakui dan diterima dalam permainan.

4) Keterampilan Sekolah

Pada tahun permulaan sekolah, sebagian besar pekerjaan melibatkan keterampilan motorik. Semakin banyak dan semakin baik keterampilan yang dimiliki, semakin baik pula penyesuaian social yang dilakukan dan semakin baik prestasi akademis maupun *non* akademis. Menurut Sumantri (2005: 146), fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung perkembangan aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap perkembangan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari keterampilan motorik halus meliputi keterampilan untuk bantu diri sendiri, bantu sosial, keterampilan bermain, dan keterampilan sekolah.

3. Hubungan Media Playdough Dengan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Dari pengertian masing-masing variabel diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain menggunakan media *playdough* secara tidak sadar akan membantu perkembangan motorik halus anak yang nantinya akan sangat berguna ketika mereka belajar menulis karena otot-otot kecil pada jari tangan mereka sudah lentur. Dengan menggunakan otot-otot kecil disertai dengan kerjasama yang baik antara koordinasi tangan dan mata sehingga dapat membentuk suatu hasil karya yang dapat diciptakan. (Bambang Sujiono,2005 : 1.3)

Banyak hal yang dapat dilakukan oleh anak saat bermain *playdough*, selain melatih otot-otot jari pada tangan mereka, secara tidak langsung anak juga dapat melatih mengembangkan aspek-aspek lain yang mereka miliki seperti saat menguleni dan mencampurkan pewarna makanan saat membuat adonan *playdough*, mereka bisa melatih kerjasama yang baik antar teman saat menguleni adonan *playdough*. Mereka dapat belajar tentang perubahan suatu zat ketika mereka melihat tepung yang tadinya kering menjadi basah dan lembek kemudian berubah menjadi menggumpal (sains), mereka bisa belajar menggabungkan warna (seni) dan membuat aneka bentuk/objek benda sesudahnya (motorik halus). Menyebutkan macam-macam warna (kognitif), belajar bersosialisasi dengan teman saat kegiatan sedang berlangsung (sosial emosional), melakukan tanya jawab dengan anak pada saat kegiatan dan diakhiri kegiatan (bahasa). Dari seluruh rangkaian yang dilakukan anak saat kegiatan banyak hal yang peneliti dapat kembangkan, dan anak usia 4-5 tahun merupakan usia yang tepat untuk mengembangkan motorik halus mereka karena pada usia tersebut otot-otot

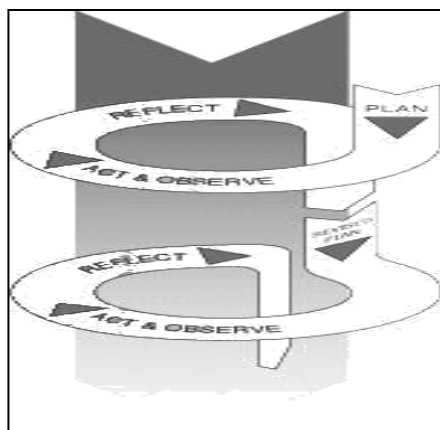
mereka mengalami perkembangan yang sangat pesat

- Action (Tindakan) & Observe (Pengamatan).
- Reflect (Pengamatan).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. Menurut Carr & Kemmis (Wijaya & Dedi, 2011: 8). Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 8 siswa dengan menggunakan *stratified Random Sampling* (pengambilan sampel berdasarkan tujuan) sesuai kebutuhan.

Prosedur penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart (Wijaya & Dedi, 2011) yang mengemukakan bahwa hakekatnya model tersebut berupa perangkat-perangkat atau untaian yang satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen tersebut menunjukkan sebagai satu siklus.



Gambar III.1: Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis dan Mc Taggar.

Keterangan:

- Plan (Perencanaan).
- Action (Tindakan) & Observe (Pengamatan).
- Reflect (Refleksi).
- Revised Plan (Perencanaan kembali).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil siklus satu dapat kita simpulkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A3 sebelum mendapat bimbingan media *playdough*, jika dipersentasikan jumlah mereka maka hasilnya sebagai berikut:

- 1) 6 anak atau 30 % dari jumlah keseluruhan berada dalam kategori Belum Meningkatkan kemampuan motorik halusnya.
- 2) 4 anak atau 20 % dari jumlah keseluruhan berada dalam kategori Cukup Meningkatkan kemampuan motorik halusnya.
- 3) 9 anak atau 45 % dari jumlah keseluruhan berada dalam kategori Meningkatkan kemampuan motorik halusnya.
- 4) 1 anak atau 5% dari jumlah anak berada dalam kategori Sangat Meningkatkan.

Setelah peneliti melaksanakan perencanaan, tindakan dan pengamatan maka peneliti melakukan Refleksi pada siklus satu ini, dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses pembelajaran pada tindakan dalam satu siklus. Kegiatan yang dilakukan selanjutnya digunakan sebagai pijakan dalam melakukan kegiatan pada siklus II. Peneliti menganalisis hal-hal yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan tindakan siklus I.

Berdasar pengamatan dan analisis mengenai beberapa masalah yang di hadapi pada pembelajaran siklus I, antara lain:

- 1) *Playdough* yang digunakan peneliti masih belum menarik perhatian bagi beberapa anak karena hanya 1 warna.
- 2) Pada saat pertemuan siklus I masih ada beberapa anak yang kurang

fokus dalam kegiatan sehingga terlihat ragu-ragu ketika maju ke depan.

- 3) Masih ada anak yang belum mengetahui bentuk-bentuk geometri.

Pelaksanaan tindakan Siklus I masih ada kekurangannya sehingga perlu dilakukan tindakan perbaikan agar dapat terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak pada tindakan siklus II. Peneliti menyusun kembali rencana langkah-langkah perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan berbicara dengan *Playdough* pada siklus II. Langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) *Playdough* yang digunakan diubah penampilannya agar lebih menarik perhatian anak-anak. Peneliti mempersiapkan *playdough* dengan beraneka warna.
- 2) Membiasakan anak untuk berusaha fokus ketika guru sedang menyampaikan materi atau tema belajar di depan kelas.
- 3) Guru dan peneliti menyampaikan kepada anak tentang bentuk-bentuk geometri sederhana seperti lingkaran, segi empat dan segi tiga.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada tindakan siklus I dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan berbicara anak Kelompok A TK Hamzanwadi Pancor mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan sebelum tindakan yaitu anak yang tuntas 3 anak atau 15% meningkat pada siklus I ini menjadi 10 anak atau 50%, akan tetapi belum mencapai target ketuntasan yang diharapkan yaitu 75%. Oleh karena itu, upaya meningkatkan motorik halus anak menggunakan *Playdough* perlu dilanjutkan pada tindakan siklus II.

Adapun hasil pengamatan tindakan siklus II yang dilaksanakan secara kolaborasi dengan guru kelas,

pelaksanaan pembelajaran dengan media *playdough* telah mampu meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A TK Hamzanwadi Pancor. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat anak-anak aktif berkreasi. Hal ini terlihat dari adanya perubahan pada kemampuan motorik halus anak, dimana anak yang tuntas melebihi target yaitu mencapai 100 % di atas 75 % dari jumlah anak yang telah ditetapkan.

Uraian hasil refleksi di atas dapat disimpulkan bahwa proses penerapan tindakan siklus II terlaksana sesuai harapan, hasil tindakan yang diberikan mendapatkan perubahan kemampuan motorik halus anak meningkat secara maksimal melampaui target ketuntasan yang ditetapkan.

Perubahan strategi pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* membuat suasana pembelajaran semakin menarik. Anak-anak saat dibagikan media *playdough* menerima dan merespons dengan bersorak kegirangan “hore-hore”. Sesuai hasil penelitian telah dilaksanakan mulai dari siklus I sampai siklus II, terdapat peningkatan kemampuan bermotorik halus anak kelompok A TK Hamzanwadi Pancor. Dari hasil observasi awal peserta didik yang memiliki kategori tuntas yaitu 3 anak atau 15% dari seluruh jumlah peserta didik sedangkan sisanya 17 anak atau 85% memiliki kategori tidak tuntas belajar. Dengan melihat hasil ini, pembelajaran masih belum dikatakan berhasil sebelum mencapai target ketuntasan klasikal di atas 75% dari keseluruhan siswa. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang kurang dapat menarik perhatian anak-anak. Salah satu karakter anak usia dini adalah mereka menyukai hal yang kongkrit, yang bisa mereka lihat, pegang dan alami. Oleh karena itu peneliti mencoba model pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* untuk

mengatasi lemahnya kemampuan motorik halus anak.

Pelaksanaan siklus I yang terdiri dari 4 tahapan mulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dimana model pembelajarannya menggunakan media *playdough* ternyata mampu menarik perhatian sebagian anak-anak. Kondisi saat pembelajaran yang semula dirasakan kurang aktif tiba-tiba menjadi aktif. Pada siklus I ini terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak dimana anak yang tuntas berjumlah 10 anak dari 20 anak sedangkan persentase ketuntasan masih 50 % di bawah target ketuntasan yaitu di atas 75 %. Pada siklus ini kendala yang dihadapi adalah :

- 1) *Playdough* yang digunakan peneliti masih belum menarik perhatian bagi beberapa anak karena hanya 1 warna.
- 2) Pada saat pertemuan siklus I masih ada beberapa anak yang kurang fokus dalam kegiatan sehingga terlihat ragu-ragu ketika maju ke depan.
- 3) Masih ada anak yang belum mengetahui bentuk-bentuk geometri.

Melihat kendala yang dihadapi pada siklus I, peneliti dan guru menyusun rencana perbaikan tindakan dengan pelaksanaan siklus II. Pelaksanaan siklus II ini merupakan perbaikan-perbaikan dari siklus I dengan mencari solusi terhadap kendala atau kelemahan yang telah ditemukan. Pada siklus II ini terjadi peningkatan kemampuan bermotorik halus anak dimana anak yang tuntas berjumlah 20 anak atau ketuntasan klasikalnya mencapai 100%. Hal ini berarti menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan bermotorik halus anak kelompok A TK Hamzanwadi Pancor berhasil dengan menggunakan media visual *flashcard*. Keberhasilan ini Tidak terlepas dari upaya yang telah dilakukan dalam mengatasi kendala pada siklus sebelumnya. Adapun peningkatan

kemampuan bermotorik halus anak kelompok A TK Hamzanwadi Pancor

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A TK Hamzanwadi Pancor, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada saat pra siklus I peningkatan kemampuan motorik halus anak tergolong rendah dengan prosentase 15%, namun saat guru melaksanakan siklus I yang dilakukan selama 5 kali pertemuan terjadi peningkatan menjadi 50%, namun nilai tersebut masih dibawah belum tercapai ketuntasan kelas yang ditentukan di atas 75 %, kemudian guru melakukan siklus II dan mendapatkan hasil yang baik yaitu 100 %.
2. Hasil dari proses belajar anak dalam peningkatan kemampuan motorik halus menggunakan media *playdough* mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus II. Dan pada siklus II semua anak tuntas.
3. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di anak usia dini sangat bergantung dengan media pembelajaran dimana guru melaksanakan hal-hal yang bersifat nyata/kongkrit dapat dilihat dan dialami langsung oleh anak-anak usia dini.

Saran

Keberhasilan atas penelitian ini terdapat beberapa saran-saran untuk sekolah, guru dan orang tua:

1. Bagi sekolah, penggunaan media *playdough* diharapkan dapat diterapkan secara berkesinambungan oleh guru agar siswa lebih aktif dalam belajar di sekolah.
2. Bagi guru, guru hendaknya lebih memperhatikan kondisi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, agar dapat diketahui apakah siswa menyukai cara guru dan mengajar. Hal

ini dikarenakan sudah banyak sekali metode, strategi, media yang sudah berkembang di dunia pendidikan.

3. Bagi orang tua, hendaknya dalam melatih dan mengembangkan motorik halus dengan strategi yang dapat menarik perhatian anak seperti bermain *playdough*, sehingga anak dalam belajar tidak merasa bosan tetapi menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail.(2006).*Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta :Pilar Media
- Cerika Rismayanthi.(tt). *Pengembangan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani*. Yogyakarta :FIKUNY.
- Diana Mutiah.(2010).*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Hurlock. (1978).*Child Development.Sixth edition*.Jakarta : Erlangga
- Idrus,Muhammad.(2009).*Metode Penelitian Ilmu Sosial.Edisi kedua*.Yogyakarta : Erlangga.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. (2005) *Bermain Gerak Dan Lagu di TK*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nunik Wiji Swjati. (2013). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Bentuk Menggunakan Bubur Kertas di Taman Kanak-kanak Al-Quran Amal Saleh Padang*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,Volume1 Nomor 1 Tahun 2013.
- Penney Upton. (2012). *Psikologo Perkembangan*.Jakarta : Erlangga.
- Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Rasyid, Harun.(2013). *Handout metodologi penelitian*. Yogyakarta.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Siti Rochayah. (2012). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh Kawangan Cilacap*. Skripsi. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

Jurnal Realita

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991
e-mail: bk_fip@ikipmataram.ac.id; web: ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id.

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran dan pembelajaran,
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum	20 halaman

5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan dan nama perguruan tinggi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik dan nomor telpon.

Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

JURNAL REALITA	VOLUME 5	NOMOR 1	EDISI April 2020	HALAMAN 899 - 1015	ISSN 2503 - 1708
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	-------------------------------	-----------------------------



Alamat Redaksi:

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : bk_fip@ikipmataram.ac.id
Web : ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id

