



Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kelas Oren KBIT Harapan Insan

Diyah Ayu Kumalasari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : 24010684293@mhs.unesa.ac.id

Affiah Rahmaningrum

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : afifahrahmaningrum@unesa.ac.id

Muhammad Naufal Fairuzillah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : muhammadfairuzillah@unesa.ac.id

Nurhenti Dorlina Simatupang

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : nurhentidorlina@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun melalui kegiatan bermain playdough di Kelas Oren KBIT Harapan Insan. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 13 anak. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap tiga indikator, yaitu kekuatan jari, koordinasi mata-tangan, dan keterampilan membentuk, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan motorik halus anak pada pra siklus sebesar 55,76% (kategori Mulai Berkembang). Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan menjadi 62,39%, namun belum mencapai indikator keberhasilan 75%. Perbaikan pembelajaran pada Siklus II menghasilkan peningkatan signifikan menjadi 78,97%, sehingga melampaui indikator yang ditetapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain playdough efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui aktivitas manipulatif yang melibatkan gerakan meremas, menggulung, dan membentuk. Kegiatan yang dilakukan secara terstruktur dan berulang memberikan stimulasi optimal terhadap otot-otot kecil tangan anak. Dengan demikian, bermain playdough dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini.

Kata kunci : anak usia dini, motorik halus, penelitian tindakan kelas, playdough

Abstract

This study aimed to improve the fine motor skills of children aged 3–4 years through playdough activities in the Orange Class of KBIT Harapan Insan. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, involving 13 children as participants. Data were collected through observation based on three indicators: finger strength, hand-eye coordination, and shaping skills. The data were analyzed using descriptive quantitative methods and presented in percentage form.

The findings revealed that the average fine motor skill achievement in the pre-cycle stage was 55.76%, categorized as “Beginning to Develop.” After the implementation of structured playdough activities in Cycle I, the average increased to 62.39%, although it had not yet reached the predetermined success indicator of 75%. Improvements in instructional strategies during Cycle II resulted in a significant increase to 78.97%, exceeding the success criterion.

Research results indicate that playdough activities are effective in enhancing fine motor skills through manipulative movements such as squeezing, rolling, and shaping. Structured and repetitive hands-on experiences provide optimal stimulation for the small muscles of children’s hands. Therefore, playdough-based activities can serve as an effective instructional strategy to support fine motor development in early childhood education.

Keywords : classroom action research, early childhood, fine motor skills, playdough

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Periode ini sering disebut sebagai masa *golden age* karena seluruh aspek perkembangan anak berlangsung sangat pesat dan membentuk dasar bagi tahap perkembangan berikutnya (Nugraha & Agustin, 2022; Berk, 2018; Santrock, 2019). Pada masa ini, anak memiliki kepekaan tinggi terhadap rangsangan yang diberikan oleh lingkungan, baik berupa pengalaman belajar, interaksi sosial, maupun kegiatan bermain. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua memiliki peran besar dalam memberikan stimulasi yang sesuai agar potensi anak dapat berkembang secara optimal (Nuryani, S., & Setiana, S. (2025)

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi sejak dini adalah motorik halus. Menurut Anjani dan Lestari (2021), motorik halus merupakan kemampuan anak dalam menggerakkan otot-otot kecil pada jari dan pergelangan tangan secara terkoordinasi untuk melakukan aktivitas yang membutuhkan ketelitian dan kontrol gerakan. Kemampuan ini menjadi dasar bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan seperti menggenggam pensil, menggunting, mengancingkan baju, atau meronce. Dengan demikian, perkembangan motorik halus yang baik akan mendukung kesiapan anak dalam kegiatan belajar selanjutnya, termasuk kegiatan menulis dan menggambar (Putri, Febrina, & Andini, 2023). Berk (2018) menekankan bahwa perkembangan motorik tidak hanya dipengaruhi oleh kematangan biologis, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang konsisten dan interaksi sosial yang bermakna, sehingga stimulasi yang diberikan pada anak usia dini harus disusun secara terencana dan berulang.

Studi internasional juga menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus memiliki kontribusi signifikan terhadap kesiapan akademik anak usia dini dan perkembangan fungsi eksekutif (Cameron et al., 2012).

Penelitian internasional menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus merupakan indikator penting kesiapan sekolah dan berkorelasi dengan perkembangan kognitif awal anak (Cameron et al., 2012; Grissmer et al., 2010).

Stimulasi motorik halus yang dilakukan secara terencana melalui aktivitas manipulatif terbukti efektif dalam meningkatkan kontrol otot kecil dan koordinasi gerak anak (Putri et al., 2023; Sulastris & Nugraha, 2023).

Menurut Sulastris dan Nugraha (2023), keterampilan motorik halus dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang melibatkan eksplorasi dan manipulasi benda secara langsung, misalnya dengan bermain bahan yang dapat dibentuk, mencubit, menekan, atau menggulung. Aktivitas semacam ini membantu memperkuat otot-otot jari, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, serta menumbuhkan konsentrasi anak. Hal ini sejalan dengan teori Gallahue et al. (2019) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik memerlukan latihan yang berulang dan pengalaman manipulatif yang

sistematis. Stimulasi yang dilakukan secara menyenangkan akan memberikan pengalaman belajar bermakna tanpa membuat anak merasa terpaksa.

Hasil pengamatan awal di kelas Oren KBIT Harapan Insan menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan motorik halus anak pada pra-siklus sebesar 55,76% (kategori Mulai Berkembang). Anak-anak tersebut masih tampak kesulitan ketika melakukan kegiatan yang membutuhkan koordinasi motorik halus, seperti menggenggam pensil, mencubit benda kecil, atau meremas. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan sebelumnya belum optimal dan perlu ditingkatkan melalui kegiatan yang lebih menarik, menyenangkan, serta relevan dengan kebutuhan anak (Fairuzillah & Ilmiatun, 2025; Suyadi, 2017).

Media konkret yang dapat disentuh dan dibentuk memberikan pengalaman sensorimotor yang bermakna serta meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran (Yuliani & Prasetyo, 2023; Wardani & Lestari, 2024).

Salah satu bentuk kegiatan yang efektif dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini adalah bermain playdough. Aktivitas tersebut melatih kelenturan dan kekuatan otot jari serta meningkatkan koordinasi mata dan tangan (Wahyuningrum & Watini, 2022; Kulsum et al., 2023). Media eksploratif seperti playdough juga mendukung pengalaman belajar multisensori yang memperkuat perkembangan anak usia dini (Satar et al., 2025). Menurut Wahyuningrum dan Watini (2022), playdough merupakan media lunak yang fleksibel dan dapat dibentuk sesuai imajinasi anak, sehingga memungkinkan anak melakukan berbagai gerakan seperti menekan, menggulung, mencubit, dan membentuk. Aktivitas tersebut melatih kelenturan dan kekuatan otot jari, serta meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan. Berk (2018) menegaskan bahwa media yang memberikan pengalaman konkret dan manipulatif membantu anak belajar mengontrol gerakan kecil secara bertahap dan lebih terarah. Satar et al. (2025) menambahkan bahwa media ini memungkinkan anak melakukan eksplorasi sensorimotor secara aktif, sehingga memberikan stimulasi yang lebih optimal dibanding media pasif.

Selain itu, bermain playdough juga berfungsi untuk menumbuhkan kreativitas, konsentrasi, dan rasa percaya diri anak (Kulsum, Adawiyah, & Dirgayunita, 2023). Anak berlatih berpikir kreatif dan imajinatif ketika menciptakan bentuk sesuai keinginannya. Simatupang et al. (2024) menekankan bahwa pembelajaran yang dirancang secara inovatif dan kontekstual, termasuk penggunaan media manipulatif, dapat meningkatkan kualitas perkembangan anak secara menyeluruh.

Bermain playdough juga memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Melalui kegiatan ini, anak belajar berbagi bahan, berkomunikasi, menunggu giliran, serta menghargai hasil karya orang lain. Hal ini membantu menumbuhkan kemampuan sosial dan emosional anak (Rohmah & Gading, 2021; Fitriani, 2021). Selain itu,

bermain playdough memberikan efek relaksasi yang menenangkan, serta dapat digunakan sebagai media penyaluran emosi secara positif (Sulastri & Nugraha, 2025; Fairuzillah & Ilmiatun, 2025).

Anak usia 3–4 tahun seharusnya mulai mampu menunjukkan keterampilan motorik halus sederhana seperti mencubit, meronce benda besar, menggambar coretan, dan menempel. Namun, jika anak tidak terbiasa melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan jari dan tangan, kemampuan ini tidak akan berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan kegiatan bermain yang menarik dan berulang agar anak memperoleh kesempatan berlatih motorik halus secara alami. Playdough merupakan media yang tepat karena bersifat aman, murah, mudah dibentuk, serta sangat menarik bagi anak-anak (Rahmaningrum, Suryanti, & Widayati, 2025; Putri et al., 2023). Kegiatan bermain playdough tidak hanya mengasah keterampilan fisik, tetapi juga mengembangkan aspek kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas anak. Pengembangan kemampuan motorik halus juga menjadi bagian penting dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 serta ditekankan dalam implementasi Kurikulum Merdeka PAUD (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan serta dukungan dari berbagai penelitian sebelumnya, kegiatan bermain playdough diyakini efektif untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini. Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kelas Oren KBIT Harapan Insan”. Arikunto (2018) menekankan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan strategi yang tepat untuk mengkaji praktik pembelajaran dan melakukan perbaikan secara berkelanjutan melalui siklus refleksi, perencanaan, tindakan, dan evaluasi. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media manipulatif dalam meningkatkan motorik halus, penelitian tindakan kelas yang secara spesifik meneliti penggunaan playdough pada kelompok usia 3–4 tahun di konteks KBIT masih terbatas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terkait efektivitas playdough dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui pendekatan PTK (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2018; Santrock, 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis et al., 2018; Arikunto, 2018). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis proses pembelajaran serta mengidentifikasi peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui penerapan kegiatan bermain playdough di kelompok bermain.

Desain siklus Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di KBIT Harapan Insan dengan subjek penelitian yaitu anak Kelompok Bermain yang berjumlah 13 anak. Setiap tahap siklus meliputi unsur-unsur di mulai dari *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (observasi), & *reflection* (refleksi) (Arikunto, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan siklus-siklus (Arikunto, 2018) yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi

Penelitian ini bersifat partisipatif karena peneliti terlibat langsung dalam proses tindakan, kolaboratif karena melibatkan guru sebagai mitra, serta kualitatif-deskriptif karena dilaksanakan dalam situasi pembelajaran yang alami melalui pengamatan sistematis terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak.

Pemilihan metode ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti dapat melakukan perbaikan pembelajaran secara langsung tanpa meninggalkan kelas, sekaligus memperoleh gambaran nyata mengenai dampak tindakan yang diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan yang mencakup empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model yang digunakan mengacu pada desain PTK menurut Arikunto.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPPH dan instrumen observasi. Tahap pelaksanaan merupakan penerapan rencana pembelajaran di kelas. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati proses dan hasil tindakan menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di KBIT Harapan Insan dengan subjek sebanyak 13 anak kelompok usia 3–4 tahun. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tiga pertemuan. Subjek penelitian adalah 13 anak usia 3–4 tahun di KBIT Harapan Insan tahun ajaran 2025–2026.

Data dikumpulkan melalui teknik observasi menggunakan lembar penilaian yang memuat tiga indikator kemampuan motorik halus, yaitu: (1) kekuatan jari, (2) koordinasi mata-tangan, dan (3) keterampilan membentuk. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = (\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Penjelasan variabel :

Skor diperoleh = jumlah skor aktual,

Skor maksimal = jumlah skor maksimal tiap indikator

Indikator keberhasilan ditetapkan sebesar 75% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Kategori penilaian mengacu pada standar perkembangan anak usia dini, yaitu : BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik).

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen ini berfungsi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan mengenai variabel yang diteliti, yaitu kegiatan bermain playdough dan kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun.

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data penelitian yakni lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas anak dan lembar observasi kemampuan anak, dibuat oleh peneliti sebagai acuan dasar perkembangan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain playdough.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pra siklus menunjukkan rata-rata kemampuan motorik halus sebesar 55,76% dan berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memiliki kontrol optimal terhadap otot-otot kecil tangan. Secara teoretis, perkembangan motorik memerlukan kematangan biologis yang disertai latihan berulang dan pengalaman manipulatif yang terstruktur (Gallahue et al., 2019).

Pada Siklus I, setelah penerapan kegiatan bermain playdough, rata-rata capaian meningkat menjadi 62,39%. Anak mulai menunjukkan peningkatan pada aspek kekuatan jari dan koordinasi mata-tangan melalui aktivitas meremas dan menggulung. Pembelajaran berbasis pengalaman konkret memungkinkan anak membangun keterampilan melalui eksplorasi langsung (Berk, 2018; Santrock, 2019).

Perbaikan tindakan pada Siklus II dilakukan melalui variasi bentuk yang lebih kontekstual dan pendampingan yang lebih intensif. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan menjadi 78,97%, melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan yang dirancang secara sistematis efektif dalam mendukung perkembangan motorik anak (Rahmaningrum et al., 2025).

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan pengalaman langsung memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini (Fairuzillah & Ilmiatun, 2025; Simatupang et al., 2024). Dengan demikian, bermain playdough yang dilakukan secara terstruktur dan berulang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun.

Peningkatan capaian dari pra siklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan secara konsisten dan terencana berkontribusi signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak. Pada tahap pra siklus, rendahnya capaian menunjukkan bahwa anak belum memperoleh kesempatan latihan manipulatif yang cukup. Menurut Gallahue et al. (2019), perkembangan motorik tidak hanya dipengaruhi oleh kematangan biologis, tetapi juga sangat bergantung pada frekuensi dan kualitas pengalaman gerak yang diterima anak. Oleh karena itu, pemberian aktivitas manipulatif secara berulang menjadi faktor penting dalam mempercepat perkembangan keterampilan motorik halus.

Pada Siklus I, peningkatan mulai terlihat meskipun belum mencapai indikator keberhasilan. Hal ini menunjukkan bahwa anak memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan media baru. Santrock (2019) menjelaskan bahwa proses belajar pada anak usia dini berlangsung secara bertahap dan memerlukan penguatan melalui praktik berulang. Aktivitas meremas, menggulung, dan membentuk playdough pada tahap awal lebih berfungsi sebagai proses pengenalan dan eksplorasi sensorimotor.

Perbaikan strategi pada Siklus II dilakukan dengan memberikan variasi bentuk yang lebih kontekstual serta pendampingan yang lebih intensif. Anak diberi contoh bentuk sederhana yang dekat dengan pengalaman sehari-hari, seperti bola, ular, dan kue. Pendekatan ini meningkatkan motivasi serta keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Berk (2018) menyatakan bahwa keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik anak berperan besar dalam keberhasilan proses belajar. Ketika anak merasa kegiatan yang dilakukan menyenangkan, maka konsentrasi dan ketekunan mereka akan meningkat.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa interaksi antara guru dan anak selama proses bermain memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan motorik halus. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pemberi stimulasi melalui arahan verbal dan demonstrasi. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmaningrum et al. (2025) menegaskan bahwa penggunaan media permainan yang dirancang secara sistematis dan didampingi secara aktif oleh guru mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Pembelajaran berbasis bermain yang inovatif terbukti meningkatkan kualitas perkembangan anak secara menyeluruh (Wardani & Lestari, 2024; Simatupang et al., 2024).

Peningkatan capaian pada Siklus II yang melampaui indikator keberhasilan menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemmis et al. (2018) bahwa refleksi dalam setiap siklus memungkinkan perbaikan tindakan yang lebih tepat sasaran. Dengan demikian, proses perencanaan dan evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan menjadi kunci keberhasilan penelitian tindakan kelas.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru PAUD perlu lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Playdough dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah diperoleh, aman digunakan, serta mampu memberikan stimulasi multisensori. Simatupang et al. (2024) menekankan bahwa pembelajaran yang dirancang secara inovatif dan kontekstual dapat meningkatkan kualitas perkembangan anak secara menyeluruh. Refleksi berkelanjutan dalam penelitian kelas memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan (Kemmis et al., 2018; Arikunto, 2018).

Dengan demikian, peningkatan kemampuan motorik halus yang terjadi dalam penelitian ini bukan semata-mata karena penggunaan media playdough, tetapi

juga karena perencanaan pembelajaran yang sistematis, pendampingan yang intensif, serta evaluasi berkelanjutan pada setiap siklus tindakan. Kombinasi faktor-faktor tersebut memperkuat efektivitas intervensi yang dilakukan dalam penelitian ini.

Tabel 1
Rata-rata Kemampuan Motorik Halus Anak per Siklus (per Indikator)

Indikator Motorik Halus	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Keterangan
Kekuatan jari	52	65	80	Peningkatan signifikan melalui aktivitas meremas dan menggulung
Koordinasi mata-tangan	56	63	77	Terbantu oleh kegiatan membentuk dan meniru guru
Keterampilan membentuk	57	59	79	Peningkatan terlihat saat variasi bentuk sederhana diperkenalkan
Rata-rata keseluruhan	55,76	62,39	78,97	Melewati indikator keberhasilan 75% pada Siklus II
Kategori	MB	MB	BSH	

Pra-Siklus

Semua indikator berada di kategori Mulai Berkembang (MB), rendahnya skor menunjukkan anak belum memiliki cukup pengalaman manipulatif, kekuatan jari paling rendah (52%), yang berarti anak membutuhkan stimulasi berulang untuk mengontrol otot-otot kecil tangan.

Siklus I

Peningkatan terlihat pada semua indikator, terutama kekuatan jari (+13%) dan koordinasi mata-tangan (+7%), anak mulai terbiasa dengan media playdough, namun keterampilan membentuk baru sedikit meningkat karena masih tahap eksplorasi sensorimotor, aktivitas yang menyenangkan meningkatkan motivasi anak untuk mencoba.

Siklus II

Semua indikator menunjukkan peningkatan signifikan, terutama keterampilan membentuk (+22%), variasi bentuk yang kontekstual (bola, ular, kue) dan pendampingan guru intensif mendorong anak mencapai kemampuan optimal, rata-rata keseluruhan 78,97% melampaui indikator keberhasilan 75%, menandakan intervensi efektif.

Tabel 2 Peningkatan per Indikator dan Dampak Strategi Guru

Indikator	Strategi Guru	Peningkatan (%)	Dampak pada Anak
Kekuatan jari	Demonstrasi meremas & menggulung	28	Anak lebih kuat dalam manipulasi benda kecil
Koordinasi mata-tangan	Memberi contoh bentuk sederhana	21	Anak mampu mengikuti pola gerakan tangan guru
Keterampilan membentuk	Variasi bentuk kontekstual	22	Anak lebih kreatif dan termotivasi membentuk objek

Peningkatan tiap indikator menunjukkan bahwa strategi guru berperan penting dalam efektivitas pembelajaran. Demonstrasi langsung dan pendampingan intensif membantu anak mencapai zona perkembangan proksimal (ZPD) sehingga keterampilan yang awalnya sulit kini dapat dicapai. Variasi bentuk kontekstual juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak, sesuai teori Gardner tentang kecerdasan kinestetik

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain playdough yang dirancang secara sistematis efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun. Rata-rata capaian meningkat dari 55,76% pada pra siklus menjadi 78,97% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%.

Peningkatan tersebut terjadi melalui aktivitas manipulatif yang melibatkan gerakan meremas, menggulung, dan membentuk, sehingga memberikan stimulasi optimal terhadap otot-otot kecil tangan.

Dengan demikian, penerapan kegiatan bermain playdough yang terstruktur dan disertai strategi pembelajaran yang tepat terbukti meningkatkan kemampuan motorik halus anak secara efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran bagi Guru diharapkan dapat memanfaatkan kegiatan bermain playdough sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Guru juga disarankan untuk terus mengembangkan variasi kegiatan bermain playdough agar anak tidak mudah bosan dan tetap termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Bagi Lembaga PAUD diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, khususnya media pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak.

Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media bermain lain atau mengkaji aspek perkembangan anak yang berbeda, sehingga dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Berk, L. E. (2018). *Development through the lifespan (7th ed.)*. Pearson.
- Cameron, C. E., Brock, L. L., Murrah, W. M., Bell, L. H., Worzalla, S. L., Grissmer, D., & Morrison, F. J. (2012). Fine motor skills and executive function both contribute to kindergarten achievement. *Child Development, 83*(4), 1229–1244. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2012.01768.x>
- Fairuzillah, M. N., & Ilmiatun. (2025). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(1), 45–56.
- Fitriani, A. (2021). *Meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui media plastisin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tempuran Trimurjo (Doctoral dissertation, IAIN Metro)*.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2019). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults (8th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2018). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kulsum, U., Adawiyah, R., & Dirgayunita, A. (2023). Media plastisin dalam meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi, 7*(2), 210–220.
- Grissmer, D., Grimm, K. J., Aiyer, S. M., Murrah, W. M., & Steele, J. S. (2010). Fine motor skills and early comprehension of the world: Two new school readiness indicators. *Developmental Psychology, 46*(5), 1008–1017. <https://doi.org/10.1037/a0020104>
- Nugraha, A., & Agustin, M. (2022). Perkembangan anak usia dini pada masa golden age. *Jurnal Pendidikan Anak, 11*(1), 15–23.
- Nuryani, S., & Setiana, S. (2025). Permainan playdough dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini. *Jurnal FKIP Kuningan, 6*(1).
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.
- Putri, L., Febrina, R., & Andini, P. (2023). Stimulasi motorik halus melalui media bermain manipulatif. *Jurnal PAUD Nusantara, 5*(1), 34–42.
- Rahmaningrum, A., Suryanti, & Widayati, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran manipulatif untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. *Jurnal PAUD Teratai, 14*(1), 1–10.
- Rohmah, S. K., & Gading, I. K. (2021). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4*(1), 144–149.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development (17th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Satarar, F., Hidayat, T., & Nuraini, L. (2025). Media eksploratif dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Indonesia, 9*(1), 55–63.
- Simatupang, N. D., Widayati, S., & Suryanti. (2024). Inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(2), 120–132.
- Sulastri, E., & Nugraha, A. (2023). Aktivitas manipulatif dalam pengembangan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Cendekia PAUD, 6*(2), 98–106.
- Suyadi. (2017). *Psikologi belajar PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningrum, S., & Watini, S. (2022). Penggunaan playdough dalam meningkatkan koordinasi motorik halus anak. *Jurnal Pendidikan Anak, 10*(2), 89–97.
- Wardani, D., & Lestari, I. (2024). Implementasi pembelajaran berbasis bermain dalam kurikulum PAUD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini, 12*(1), 50–60.
- Yuliani, N., & Prasetyo, R. (2023). Peran media konkret dalam meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini. *Jurnal Early Childhood Education, 7*(3), 140–150.