

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL MUTTAQIN SURABAYA

Suhartiningsih, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : 25010684420@mhs.unesa.ac.id

Affah Rahمانingrum, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : Afifahrahmaningrum@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain plastisin. Motorik halus merupakan koordinasi gerakan otot kecil seperti jari tangan dan pergelangan tangan yang sangat krusial bagi kesiapan menulis anak. Masih ditemukannya anak yang mengalami kesulitan dalam koordinasi jari tangan menjadi latar belakang penelitian ini. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 anak di kelompok B. Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik halus anak. Pada pra-siklus, ketuntasan klasikal hanya mencapai 30%. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, persentasenya meningkat menjadi 55%, dan mencapai 85% pada akhir Siklus II. Dengan demikian, kegiatan bermain plastisin terbukti efektif dalam meningkatkan kelenturan otot jari dan koordinasi mata-tangan anak usia dini.

Kunci : Anak Usia Dini, Motorik Halus, Plastisin

Abstract

This research aims to improve the fine motor skills of 5-6 year old children through play-dough activities. Fine motor skills are the coordination of small muscle movements, such as those of the fingers and wrists, which are crucial for a child's readiness to write. The background of this research is the continued observation of children experiencing difficulties in finger coordination. The method used is Classroom Action Research (CAR), which consists of two cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 15 children in group B. Data collection techniques included observation sheets and documentation. The research results indicate a significant improvement in the children's fine motor skills. In the pre-cycle, classical mastery was only 30%. After the intervention in Cycle I, the percentage increased to 55%, and reached 85% by the end of Cycle II. Therefore, play-dough activities have proven effective in improving finger muscle flexibility and hand-eye coordination in early childhood.

Keywords: Early childhood, Fine motor skills, Play-dough

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami tapan perkembangan. Menurut Sujiono (2019) Pendidikan Anak Usia Dini pada usia 0-6 tahun merupakan masa Golden Age yakni zaman keemasan yang datang hanya sekali. Pada fase ini perkembangan maju dengan pesat sehingga sebaiknya semua aspek dikembangkan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik

dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi diberikan oleh lingkungan. Tujuan penting PAUD adalah Menyokong tumbuh kembangnya kehidupan anak-anak lahir dan batin agar mereka mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. PAUD bertujuan memelihara “konkod” (potensi dasar) anak agar tidak rusak oleh pengaruh luar yang buruk (Ki Hajar Dewantara, 1962). Di Taman Kanak-Kanak proses pembelajarannya melalui bermain, sehingga bisa mengembangkan motorik halus anak. Kemampuan

motorik halus ialah kemampuan yang melibatkan otot-otot pada bagian tubuh tertentu seperti jari tangan. Anak mampu mengembangkan gerak kedua tangan terutama pada jari jemarinya (Nurmala, W 2020). Dalam penelitian ini menggunakan media plastisin. Pengertian plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga mudah digunakan (Mega Ratna Dewi, 2018) Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di PAUD, minat motorik halus anak belum selalu berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi anak TK B di TK AL MUTTAQIN pada usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 siswa, diperoleh bahwa 13 siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran dengan cukup fokus, sedangkan 5 siswa lainnya belum memahami beberapa konsep menggilik, menipiskan menjadi suatu benda.. Anak masih agak bingung melihat guru meremas plastisin dengan beberapa gerakan. Ketika melihat atau mendengar rangsangan lain, seperti berbicara dengan teman atau memperhatikan benda di sekitarnya sebelum kegiatan selesai. Kondisi ini menunjukkan bahwa motorik halus anak, khususnya dalam aspek kefokuskan dan ketelitian masih perlu ditingkatkan karena belum sepenuhnya memahami beberapa gerakan sehingga menjadi suatu bentuk.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motorik halus melalui bermain plastisin. Ketika bermain plastisin anak bisa meremas, menarik, menekan, menggulung dan bisa membentuk sesuai imajinasi serta keinginan anak. Selain itu plastisin sangat mudah didapatkan. Jika mencari plastisin tidak memerlukan biaya yang besar, dengan demikian anak berkreasi bebas membuat bentuk tanaman, binatang dan huruf.

Menurut Sembiring (2020) penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan motorik halus anak melalui bermain plastisin Fokus masalah penelitian meliputi: (1) Melatih kemampuan sensorik untuk mengenal sesuatu melalui sentuhan di TK AL MUTTAQIN; (2) Mengembangkan kemampuan berpikir anak, bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berpikir anak kelompok B; (3) Bermain menggunakan media plastisin anak dapat mengkoordinasikan jari-jari tangan anak kelompok B. (4) Mengasah kemampuan meremas, berguling, membuat bola dan berputar adalah beberapa kata yang sering di dengar anak dalam bermain plastisin. (5) Meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan

anak usia dini serta menjadi kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menarik.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motorik halus melalui bermain plastisin pada anak usia 5-6 tahun di TK AL MUTTAQIN. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan.

Subjek penelitian adalah siswa Kelompok B di TK AL MUTTAQIN Surabaya yang berjumlah 15 anak. Berdasarkan hasil observasi ditemukan 3 anak memiliki motorik halus rendah (kurang fokus, mudah terpengaruh) dan 13 anak sudah cukup fokus dalam pembelajaran. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif). APE yang digunakan adalah plastisin yang aman digunakan anak usia dini karena terbuat dari tepung terigu, garam, minyak dan air. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi (lembar aktivitas guru, lembar aktivitas anak dan kriteria penilaian), dokumentasi dan catatan lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana berdasarkan hasil observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan dalam meningkatkan minat belajar anak. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah anak memperoleh skor 3 pada indikator keberhasilan. Apabila pada siklus pertama telah mencapai minimal 75% anak yang antusias dan interaktif saat pembelajaran maka penelitian tetap dilanjutkan pada siklus kedua sebagai tahap pematangan dan penguatan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan motorik halus anak melalui bermain plastisin. Sebelum pelaksanaan tindakan, terlebih dahulu dilakukan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal motoric halus anak.

a) Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelompok B TK AL MUTTAQIN yang berjumlah 15 anak, diperoleh bahwa motorik halus anak masih belum optimal. Sebanyak 9 anak (67%) sudah menunjukkan perhatian dan keterlibatan dalam pembelajaran, sedangkan 6 anak (33%) masih mudah terdistraksi dan belum mampu mempertahankan fokus selama kegiatan berlangsung.

Upaya peningkatan motorik halus dilakukan melalui bermain plastisin dalam dua siklus. Pada siklus I digunakan media plastisin, sedangkan pada siklus II digunakan plastisin. Penerapan APE dilakukan melalui kegiatan yang interaktif dan melibatkan anak secara langsung, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan perhatian anak selama pembelajaran.

b) Pembahasan Siklus I

Pada siklus I, minat belajar anak mengalami peningkatan menjadi 72% setelah diterapkannya Alat Permainan Edukatif (APE) berupa plastisin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mulai memberikan pengaruh positif terhadap perhatian dan keterlibatan anak.

Melalui bermain plastisin, anak dapat melihat gambar secara langsung, memegang, meremas, memilin, memipih sehingga menjadi suatu bentuk serta berinteraksi dengan media pembelajaran. Aktivitas tersebut mampu menarik perhatian anak dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun, peningkatan yang terjadi belum optimal karena masih terdapat beberapa anak yang kurang fokus dan masih memerlukan bimbingan dari guru.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, diperoleh bahwa minat belajar anak mengalami peningkatan menjadi 72%, namun peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kondisi tersebut disebabkan karena kegiatan pembelajaran pada siklus I masih terbatas pada penggunaan APE berupa plastisin dengan aktivitas yang relatif sederhana. Selain itu, variasi kegiatan yang diberikan masih kurang, sehingga belum mampu menarik perhatian seluruh anak secara maksimal. Beberapa anak juga masih membutuhkan bimbingan lebih intensif dari guru dalam mengikuti kegiatan.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan cara

meningkatkan variasi dan interaktivitas kegiatan pembelajaran. Pada siklus II, digunakan APE masih menggunakan plastisin dengan aktivitas yang lebih beragam, seperti meremas, memilin menjadi aneka bentuk tentunya kemahiran jari jemari sangat diperlukan. Selain itu, guru juga lebih aktif dalam memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan kepada anak selama kegiatan berlangsung.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II terbukti efektif, yang ditunjukkan dengan peningkatan minat belajar anak menjadi 89%. Anak terlihat lebih aktif, antusias, serta mampu mempertahankan perhatian selama pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi dari siklus I menjadi dasar penting dalam memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih optimal.

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran sudah mulai menarik, tetapi perlu adanya variasi kegiatan dan penguatan dari guru agar seluruh anak dapat terlibat secara maksimal dalam pembelajaran.

c) Pembahasan Siklus II

Pada siklus II, minat belajar anak meningkat secara signifikan menjadi 89% setelah penggunaan APE berupa plastisin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif mampu meningkatkan minat belajar anak secara optimal.

Melalui kegiatan seperti mencocokkan gambar, permainan spin warna, serta aktivitas langsung menggunakan media, anak menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran. Anak juga mampu mempertahankan perhatian lebih lama serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi dibandingkan pada siklus sebelumnya.

Peningkatan ini terjadi karena penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain dan pengalaman langsung. Selain itu, peran guru dalam memberikan bimbingan dan motivasi juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat belajar anak.



Gambar 1. Penggunaan APE

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar anak pada setiap siklus. Pada pra-siklus diperoleh persentase sebesar 67%, meningkat menjadi 72% pada siklus I, dan mencapai 89% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan APE efektif dalam meningkatkan minat belajar anak, terutama pada aspek perhatian, keterlibatan, ketertarikan, dan perasaan senang selama pembelajaran.

d) Analisis Peningkatan Antar Siklus

Tabel 1. Kategori Skor Hasil Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

Tahap	Jumlah Anak Tuntas	Persentase
Pra-Siklus	9 dari 15 anak	67%
Siklus I	10 dari 15 anak	72%
Siklus II	13 dari 15 anak	89%

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan keterampilan motorik halus anak melalui bermain plastisin pada usia 5-6 tahun. Setiap siklus, yaitu dari 67% pada pra-siklus menjadi 72% pada siklus I (meningkat 5%) dan kembali meningkat menjadi 89% pada siklus II (meningkat 17%). Peningkatan pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin mulai memberikan dampak positif, meskipun belum optimal karena kegiatan masih kurang variatif. Sementara itu, peningkatan yang lebih signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan APE berupa plastisin dengan kegiatan yang lebih interaktif dan beragam mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan antusiasme anak secara lebih maksimal. Secara keseluruhan, peningkatan sebesar 22% dari pra-siklus ke siklus II menunjukkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) efektif dalam meningkatkan motorik halus anak.

e) Implikasi Penelitian

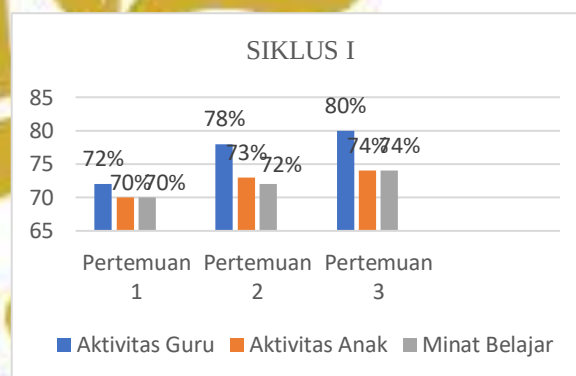
Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

- Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini.
- Guru perlu lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

- Variasi kegiatan dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme anak.
- APE seperti media plastisin dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif di PAUD.
- Pembelajaran berbasis bermain (learning through play) perlu lebih dioptimalkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
- Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

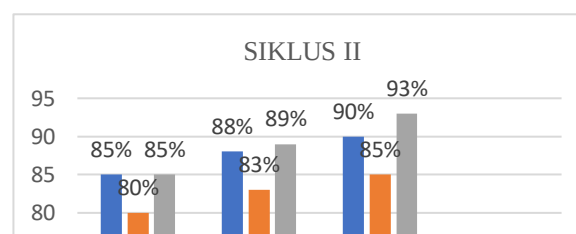
f) Refleksi

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Pada siklus I, peneliti mengamati adanya peningkatan motorik halus selama tiga kali pertemuan. Sebelum menggunakan media plastisin digunakan pra-penelitian, rata-rata motorik halus di TK AL MUTTAQIN hanya mencapai 66% namun setelah menggunakan media plastisin, motorik halus anak meningkat menjadi 72% dalam siklus 1. Meskipun telah mengalami peningkatan namun persentase hasil tindakan pada siklus 1 belum memenuhi target keberhasilan tindakan yang sudah ditetapkan yaitu minimal 80% dengan kriteria baik sekali.



Gambar 2. Hasil Rekapitulasi Siklus I

Melalui refleksi, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dengan menambahkan variasi kegiatan yang lebih interaktif. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan motorik halus yang signifikan. Hasil observasi dalam siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap pertemuannya hingga rata-rata yang didapatkan dalam siklus II adalah 89%. Rata-rata tersebut sudah memenuhi target keberhasilan karena $89\% \geq 80\%$ oleh karena itu tidak perlu tindakan lebih lanjut.



Gambar 3. Hasil Rekapitulasi Siklus II

Dari proses ini dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh cara guru dalam mengelola kegiatan dan memberikan stimulasi yang tepat kepada anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan minat belajar anak kelompok B di TK AL MUTTAQIN. Kondisi awal menunjukkan minat belajar anak sebesar 67%, kemudian meningkat menjadi 72% pada siklus I dan mencapai 89% pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena penggunaan APE yang menarik, interaktif, dan bervariasi mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta antusiasme anak dalam pembelajaran. Dengan demikian, APE terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberi saran sebagai berikut: (1) Bagi sekolah Jangan batasi bermain plastisin hanya pada jam seni. Gunakan plastisin untuk belajar **literasi** (membentuk huruf) atau **numerasi** (membuat angka dan menghitung bola-bola kecil); (2) Bagi anak. Ajak anak menyiarkan gerakan plastisin pada kegiatan asli seperti membantu meremas atau memilin; (3) Bagi Peneliti Selanjutnya dapat mengembangkan jenis APE yang berbeda atau mengkaji aspek perkembangan lain pada anak usia dini agar hasil penelitian lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Resasmita, Diajeng Nilam. Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Plastisin Pada Siswa Sekolah Dasar. Diss. University of Muhammadiyah Malang, 2017.

Raihanun, R. (2016). peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok a1 melalui kegiatan bermain plastisin di tk aisyiyah bustanul athfal 02 balung kulon tahun pelajaran 2015/2016.

Fuadi, n. (2021). Pengembangan kemampuan eksplorasi anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain plastisin di tkn pembina syamtalira bayu. *Itqan: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan*, 12(2), 323-336.

Mushonifah, l. (2013). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui bermain plastisin di ra khoirul ummah. *Belia*, 1(1).

Sari, t. Y. (2022). Pengaruh penggunaan media plastisin tepung warna dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di tk seruni bengkulu selatan (doctoral dissertation, uin fatmawati sukarno bengkulu).

Somantri, m. P. I., widiantari, d., casta, h., & khozim, a. A. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui penggunaan media plastisin di tk nurul hidayah kec. Talun kab. Cirebon.

Wardani, i. R. (2017). Meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan bermain menggunakan media plastisin di kelompok b tk al-ulya rajabasa bandar lampung (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).

Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*.

