

## **PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KRISTEN BINA MISI PNIEL**

<sup>1)</sup>Rheza Syaputri, <sup>2)</sup> Aman Simaremare

Universitas Negeri Medan

e-mail: <sup>1)</sup>@rhezareginaa@gmail.com, <sup>2)</sup>tuansimare@unimed.ac.id

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bina Misi Pniel. Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen dengan menggunakan desain *pre-experimental (non-design)* dan *desain one group pretest-posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum penerapan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah perlakuan. Data dikumpulkan melalui pengamatan dengan menggunakan instrumen berupa *checklist*. Sampel penelitian melibatkan seluruh anak kelompok B di TK Kristen Bina Misi Pniel, total 26 anak, dengan metode total sampling, yaitu semua anak menjadi sampel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan motorik halus anak pada *pretest* adalah 11, sementara pada *posttest* meningkat menjadi 16,3. Analisis menggunakan *uji Wilcoxon* menunjukkan nilai *Z* hitung sebesar 4,46, sedangkan *Z* tabel sebesar 1,645. Dengan demikian,  $Z \text{ hitung } (4,46) \geq Z \text{ tabel } (1,645)$ , mengindikasikan penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_1$ . Artinya, terdapat pengaruh positif bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bina Misi Pniel. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* memiliki dampak positif terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak di TK Kristen Bina Misi. Pniel.

**Kata kunci :** *bermain playdough, motorik halus*

### **ABSTRACT**

This research aims to assess the impact of playing with *playdough* on the fine motor skills of 5-6-year-old children at TK Kristen Bina Misi Pniel. The research design employed is an experiment using a *pre-experimental (non-design)* approach and a *one-group pretest-posttest* design. The *pretest* was conducted before the implementation of the treatment, while the *posttest* was carried out after the treatment. Data were collected through observations using a *checklist* instrument. The study sample included all children in group B at TK Kristen Bina Misi Pniel, totaling 26 children, using a total sampling method, where all children became participants.

The research findings indicate that the average score for children's fine motor skills in the *pretest* was 11, while in the *posttest*, it increased to 16.3. The analysis using the *Wilcoxon* test showed a calculated *Z* value of 4.46, compared to a critical *Z* value of 1.645. Therefore,  $Z \text{ calculated } (4.46) \geq Z \text{ critical } (1.645)$ , indicating the rejection of the null hypothesis ( $H_0$ ) and acceptance of the alternative hypothesis ( $H_1$ ). This implies a positive influence of playing with *playdough* on the fine motor skills of 5-6-year-old children at TK Kristen Bina Misi Pniel. Based on these findings, it can be concluded that playing with *playdough* has a positive impact on the development of fine motor skills in children at TK Kristen Bina Misi..

**Keywords:** *Playing playdough, Fine motor skills*

### **1. PENDAHULUAN**

Fisik anak usia 5-6 tahun berkembang sejalan dengan pertumbuhan otak, yang mengatur sistem saraf otot untuk memungkinkan gerakan aktif dan

lincah. Seiring bertambahnya usia, keterampilan motorik halus anak berkembang, mencakup gerakan yang membutuhkan ketelitian dan kontrol. Kegiatan di lembaga PAUD memberikan peluang

bagi mereka untuk mengasah keterampilan motorik kasar dan halus, serta keterampilan tangan-mata dan koordinasi. Pembelajaran yang menyenangkan dapat mendukung perkembangan anak, dan aspek fisik-motorik memiliki dampak pada proses pembelajaran anak (Sukanti, 2018, h. 1).

Hurlock (dalam Sukanti 2018, h. 45) mendefinisikan perkembangan motorik sebagai kendali gerakan fisik yang melibatkan koordinasi antara pusat saraf dan otot. Keterampilan motorik terdiri dari dua komponen utama, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik halus melibatkan aktivitas anak dalam melakukan observasi dan gerakan fisik yang memerlukan koordinasi presisi dan tidak banyak tenaga. Contoh gerakan motorik halus mencakup kontrol gerakan jari tangan dan pergelangan tangan, seperti menggenggam atau mencengkram pensil.

Masa prasekolah dianggap sebagai periode yang ideal untuk mengembangkan motorik halus anak karena pada saat ini, organ motorik anak mencapai kematangan, meningkatkan kemampuan mereka dalam melakukan gerakan. Sukanti (2018, h. 47) menyatakan beberapa alasan mengapa masa prasekolah menjadi waktu yang tepat untuk mengembangkan motorik halus, termasuk kelenturan tubuh anak, kurangnya tugas yang membebani, dan kemampuan anak yang belum terlalu banyak, membuatnya lebih mudah menerima keterampilan baru.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 MOTORIK HALUS

Hurlock dalam (Anggraini 2022 h. 22) memberikan penjelasan mengenai motorik halus, yaitu gerak fisik yang berkaitan dengan otot polos atau bagian tubuh tertentu, biasanya dapat dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih. menulis, melempar dan menangkap bola serta bermain dengan benda atau mainan merupakan bagian dari keterampilan motorik halus.

Menurut Magil Richard dalam (Anggraini 2022, h. 29-30) motorik halus adalah keterampilan yang hanya membutuhkan gerakan otot kecil tubuh untuk mencapai tujuannya. Koordinasi ini

umumnya disebut sebagai koordinasi tangan-mata dan kontrol gerakan. Contoh kegiatan ini meremas, membentuk, menyusun balok dan menulis.

Menurut Kartini Kartono dalam (Aulina 2017, h. 33) keterampilan motorik halus adalah ketepatan, keterampilan motorik jari dan pergelangan tangan serta kontrol otot wajah. Dini P Daeng Sari dalam (Aulina 2017, h.33) berpendapat bahwa motorik halus adalah gerak tubuh yang melibatkan otot kecil yang terkoordinasi antara mata dan tangan dan pengendalian gerak yang memerlukan ketepatan dan kecermatan.

Kartini Kartono dalam (Aulina 2017, h.16-17) menyatakan bahwa perkembangan motorik dapat dipengaruhi oleh faktor berikut, seperti:

1. Garis keturunan, atau warisan dari orang tua kepada anak
2. Lingkungan yang baik atau buruk untuk kematangan fungsi fisik dan fungsi mental
3. Anak sebagai individu mandiri yang memiliki kemampuan, emosi, dan keinginan untuk berkembang.

### 2.2 Playdough

*Playdough* merupakan salah satu jenis permainan yang termasuk ke dalam jenis bermain konstruktif. Permainan yang bersifat membentuk, membangun dan Menyusun merupakan pengertian bermain konstruktif. Kegiatan ini pada umumnya menggunakan alat permainan bersifat edukatif atau *manipulative* (Ardini 2018 h. 23). Dengan demikian *playdough* adalah salah satu contoh alat permainan edukatif yang berarti bermacam-macam media peralatan atau suatu benda yang dapat digunakan sebagai alat bermain dan bertujuan untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan motorik halus anak (Guslinda 2021 h. 29).

Dengan demikian disimpulkan bahwa *playdough* adalah media yang dibuat oleh guru untuk melatih motorik halus yang dimiliki anak. Dalam perkembangan kemampuannya, diharapkan anak dapat membuat berbagai jenis bentuk yang telah dipraktekkan oleh guru atau imajinasi anak

itu sendiri untuk membentuk suatu jenis benda yang ada pada pikiran anak.

Guslinda (2021 h. 101) menyatakan bahwa manfaat dari bermain playdough dapat meningkatkan aspek seni dan motorik halus anak, karena didalam bermain playdough anak diminta untuk membentuk adonan dengan menggunakan jari tangannya. Khadijah (20017, h. 119) menyatakan bahwa bermain *playdough* dapat melatih motorik halus anak dan meningkatkan imajinasi sesuai dengan usia anak

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kuantitatif eksperimen, pendekatan kuantitatif dapat digunakan untuk melihat pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik anak. Pendekatan kuantitatif ini dilakukan peneliti karena bisa memperoleh data secara akurat dan diukur dalam bentuk angka kemudian dianalisis dalam bentuk statistik. Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental (non design)* berbentuk *One Group Pretest-Protest Control Group Desain*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil analisis data *pretest* kemampuan motorik halus anak

Data perhitungan	Pretest
N	26
Mean	11
Nilai Minimal	8
Nilai Maksimal	12
Skor Persentase Minimal	19,23%
Skor Persentase Maksimal	80,77%
Nilai persentase anak laki-laki	33,91%
Nilai persentase anak perempuan	66,08%

Hasil yang diketahui data *pretest*, yang diperoleh menghasilkan perolehan rata-rata nilai 11, nilai minimal 8 dan nilai maksimal 12. Sehingga dapat diperoleh bahwa kemampuan motorik halus pada anak yang menunjukkan nilai dibawah rata-rata berjumlah 5 orang anak dengan persentase sebesar 19,23%, sedangkan kemampuan motorik halus anak yang menunjukkan nilai diatas rata-rata berjumlah 21 orang anak dengan persentase sebesar 80,77%. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa terdapat 5 orang

anak yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata nilai minimal 8 dan memperoleh hasil persentase sebesar 19,23 selanjutnya terdapat 21 orang anak yang mendapatkan nilai diatas rata-rata 12 dan memperoleh hasil persentase sebesar 80,77%. Sehingga diperoleh kesimpulan terdapat 5 orang anak yang belum mampu mencapai kriteria minimal kemampuan motorik halus. Kemudian diperoleh nilai persentase anak laki-laki sebesar 33,91 % dan persentase anak perempuan sebesar 66,08%.

### 2. Hasil analisis data *posttest* kemampuan motorik halus anak

Data perhitungan	Postest
N	26
Mean	16,3
Hasil Minimal	12
Hasil Maksimal	21
Skor Persentase Minimal	38,47%
Skor Persentase Maksimal	61,53%
Nilai persentase anak laki-laki	36%
Nilai persentase anak perempuan	64%

Hasil yang diketahui data *pretest* yang diperoleh menghasilkan perolehan rata-rata nilai 16,3, nilai terendah 12 dan nilai tertinggi 21. Sehingga dapat diperoleh bahwa kemampuan motorik halus anak yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata berjumlah 10 orang anak dengan persentase sebesar 38,47%, sedangkan kemampuan motorik halus anak yang menunjukkan nilai diatas rata-rata berjumlah 16 orang anak dengan persentase sebesar 61,53%. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa terdapat 10 orang anak yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata nilai minimal 12 dan memperoleh hasil persentase sebesar 38,47% selanjutnya terdapat 16 orang anak yang mendapatkan nilai diatas rata-rata 21 dan memperoleh hasil persentase sebesar 61,53%. Sehingga diperoleh kesimpulan terdapat 10 orang anak yang belum mampu mencapai kriteria minimal kemampuan motorik halus. Kemudian diperoleh nilai persentase anak laki-laki sebesar 36%, nilai persentase anak perempuan sebesar 64%.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi sebelum perlakuan, peneliti mengamati bahwa kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bina Misi Pniel masih terbilang kurang. Oleh karena itu, peneliti melakukan suatu tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *playdough*. Penelitian ini membuktikan bahwa bermain *playdough* dapat efektif meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Kristen Bina Misi Pniel, sebagaimana terlihat dari perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan ini juga tercermin dari nilai rata-rata indikator yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum perlakuan, peneliti melakukan *pretest* terhadap seluruh sampel penelitian. Persentase anak laki-laki dalam *pretest* sebesar 33,91%, yang kemudian mengalami peningkatan menjadi 36% pada *posttest*.

Dalam kegiatan bermain *playdough*, anak-anak mendapatkan kesempatan langsung untuk mengembangkan kemampuan motorik halus sesuai dengan kelompok usia 5-6 tahun berdasarkan kisi-kisi instrumen dari teori Santrock. Kegiatan ini memberikan pengaruh positif terhadap aspek koordinasi mata dan tangan serta ketepatan gerakan jari tangan, yang dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian, bermain *playdough* menjadi sarana yang efektif bagi anak-anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus mereka.

Pentingnya pemilihan alat bermain yang sesuai dengan usia anak, aman, dan mudah digunakan juga ditekankan. Kegiatan bermain *playdough* tidak hanya menjadi peluang bagi anak-anak untuk merasakan aktivitas secara nyata, tetapi juga untuk mengalami pengalaman langsung.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*, menunjukkan bahwa bermain *playdough* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* dapat efektif digunakan sebagai metode untuk mengembangkan

kemampuan motorik halus anak, terutama dalam aspek ketepatan penggunaan jari tangan dan koordinasi antara mata dan gerak tangan.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### KESIMPULAN

Menurut hasil data yang peneliti peroleh dalam pelaksanaan penelitian, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu kegiatan bermain *playdough* mampu mempengaruhi kemampuan motorik halus pada anak. Hal ini ditentukan dengan membandingkan hasil mean sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Dari hasil peneliti menganalisis data, rata-rata *pretest* kemampuan motorik halus anak adalah 11, dan nilai *posttest* adalah 16,3, sehingga dapat menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat pesat setelah diberikan perlakuan. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa hipotesis H1 diterima dan H<sub>0</sub> ditolak, kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwa *playdough* berpengaruh terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bina Misi Pniel. Sehingga dapat diperjelas bahwa peningkatan kemampuan motorik halus anak bisa dilakukan melalui penggunaan *playdough*.

### SARAN

1. Dalam melaksanakan pembelajaran guru diharapkan agar dapat terampil dalam menggunakan kegiatan bermain *playdough*.
2. Sebaiknya Kepala sekolah atau sekolah terkait memfasilitasi guru atau memberikan pelatihan kepada guru untuk mempelajari bagaimana cara melakukan pembelajaran kegiatan bermain *playdough*.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk mencermati keterbatasan penelitian ini sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini dan

dapat dilakukan dengan terampil dan sederhana

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., & Pd, M. (2022). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia
- Ardini, P. P., & Lestaningum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Nusantara
- Aulina (2017). *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Hardani,dkk (2020). *Metode Pendidikan kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta:CV Pustaka Ilmu Group.
- Khadijah. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Sukanti. R. E. (2018). *Perkembangan Motorik*, Yogyakarta: UNY Press