

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK DENGAN
KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Aspek Motorik Halus Dengan Kegiatan
Bermain Plastisin Di TK Dharma Bakti)

SKRIPSI

Dijjukan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mencapai gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh:

**NINING HARTATI
NIM. 1986207008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PahlawanTuanku Tambusai**

**Judul : Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Kegiatan Bermain
Plastisin Di TK Dharna Bakti**

**Nama : Nining Hartati
Nim : 1986207008
Program Study : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Tanggal Pengesahan : 28 Juli 2023**

No	Tim Penguji : Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua : Jemi, M.Pd.	(.....)
2.	Sekretaris : Rizki Amalia, M.Pd.	(.....)
3.	Anggota 1 : Dr.Musnar Indra Daulay, M.Pd.	(.....)
4.	Anggota 2 : Dr. Nurmalina, M.Pd.	(.....)

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang Berjudul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK DENGAN
KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Aspek Motorik Halus Kelompok B TK Dharma
Bakti Bukit Lembah Subur Kec, Kerumutan Kab, Pelalawan)

Disusun Oleh :

Nama : Nining Hartati
NIM : 1986207008
Program Studi : Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bangkinang, 04 Juli 2023

Disusun Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Joni, M. Pd.
NIP TT. 096 542 098

Rizki Amalia, M. Pd.
NIDN. 101 1039202

Mengetahui:

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,**

**Program Studi S1 PG PAUD
Ketua,**

Dr. Nuralina, M. Pd.
NIP TT. 096 542 104

Dr. Musnar Indra Daulay, M. Pd.
NIP TT. 095 542 108

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “**Meningkatkan Kemampuan Motorik halus Anak Dengan Kegiatan Bermain Plastisin Di TK Dharma Bakti**” ini dan keseluruhan isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak akan melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, 01 Juli 2023
Yang Membuat Pernyataan

Nining Hartati
NIM : 1986207008

HALAMAN PENGESAHAN

Dengan rasa syukur yang sebesar-besarnya, setelah selesainya Skripsi ini, Penulis persembahkan kepada:

1. Keluarga besar Penulis yang telah senantiasa membantu menyelesaikan Skripsi ini.
2. Segenap civitas akademika kampus Universitas Tuanku Tambusai Bangkinang, staf pengajar, karyawan, dan seluruh mahasiswa semoga tetap semangat dalam beraktivitas mengisi hari-harinya di kampus Universitas Tuanku Tambusai Bangkinang
3. Teman-teman Penulis baik itu teman kuliah seangkatan, adik kelas, kakak kelas pada Fakultas Pendidikan Universitas Tuanku Tambusai Bangkinang, maupun teman-teman dari fakultas dan universitas lain yang telah banyak memberi masukan, semangat, dan arahan hingga akhirnya dapat terselesaikan Skripsi ini

ABSTRAK

Nining Hartati,2023: **Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Kegiatan Bermain Plastisin(Penelitian Tindakan Kelas Pada Aspek Motorik Halus Anak Pada Kelompok B di TK Dharma Bakti Desa Bukit Lembah Subur Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan)**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan bermain plastisin, dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan motorik halus pada anak kelompok B TK Dharma Bakti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas(PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, pada masing-masing siklus terdapat 2 kali pertemuan. Subjek penelitiannya adalah anak-anak kelas Tulip kelompok B TK Dharma Bakti, berjumlah 11 anak. Objek penelitiannya menggunakan media plastisin. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan teknik dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motorik halus dalam setiap indikatornya. Dapat dilihat hasil pada tindakan siklus II, dimana pada indikator mengerakan jari-jemari BB 0 anak atau 0% nilai MB 1 anak atau 9,09% nilai BSB 2 anak atau 18,18% nilai BSH 8 anak atau 72,73%. Ada pun indikator mengerakan pergelangan tangan nilai BB 0 anak atau 0% nilai MB 0 anak atau 0% BSH 2 atau 18,18% nilai BSB 8 anak atau 72,73% nilai Indikator koordinasi mata dengan tangan nilai BB 0 anak atau 0% nilai MB 1 anak atau 9,09% nilai BSB 3 anak atau 27,02% dan nilai BSB 7 anak atau 63,89% menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak sudah meningkat pada siklus II.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik Halus, menggunakan media plastisin

ABSTRACT

Nining Hartati, 2023: Enhancing Fine Motor Skills In Children Through Playing With Plasticine (Classroom Action Research on Fine Motor Skills in Group B Children at TK Dharma Bakti Desa Bukit Lembah Subur Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan)

This research aims to enhance fine motor skills in children through playing with plasticine, motivated by the low fine motor skills of Group B children at TK Dharma Bakti. The research method used in this study is Classroom Action Research (CAR). This classroom action research was conducted in two cycles, with two meetings in each cycle. The research subjects were 11 children from the Tulip class in Group B at TK Dharma Bakti, with plasticine as the research object. Data collection techniques used were observation and documentation. The results of the research show improvements in fine motor skills in each indicator. The outcomes in Cycle II are particularly noteworthy. For the finger movement indicator, the results are as follows: BB 0 children or 0%, MB 1 child or 9.09%, BSB 2 children or 18.18%, and BSH 8 children or 72.73%. Regarding the wrist movement indicator, the results are: BB 0 children or 0%, MB 0 children or 0%, BSH 2 children or 18.18%, and BSB 8 children or 72.73%. For the eye-hand coordination indicator, the results are: BB 0 children or 0%, MB 1 child or 9.09%, BSB 3 children or 27.02%, and BSH 7 children or 63.89%, demonstrating that fine motor skills in children have improved in Cycle II.

Keywords: *Fine Motor Skills, Using Plasticine as Media*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, dan anugrahnya, shalawat beriring salam tercurah pada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Bermain Plastisin di TK Dharma Bakti” dapat diselesaikan, sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidik Program Studi Pendidikan Guru PG PAUD. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa peran serta dari berbagai pihak dalam memberikan bantuan serta dukungan baik moril maupun materil kepada penulis sangat besar terutama Ayahanda Yakub, Ibunda Warsini dan Suami Slamet Purwoko yang tercinta. Selain itu dalam kesempatan ini, dengan segala rendah hati, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya terutama kepada :

1. Prof. Dr. Amir Luthfi, selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Nurmalina, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, yang telah memberikan saran serta masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Musnar Indra Daulay, M. Pd. selaku ketua Prodi S1 PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan dukungan motivasi kepada penulis.
4. Joni, M. Pd. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan dukungan untuk menyusun skripsi ini.

5. Rizki Amalia, M. Pd. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, petunjuk, nasehat dan dukungan untuk menyusun skripsi ini.
6. Mohammad Fauzidin, M. Pd. Yang telah memberikan saran serta masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen, staf, dan karyawan Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan berbagai ilmu kepada penulis sehingga proses penyelesaian skripsi ini peneliti dapat terbantu.
8. Kepala TK Dharma Bakti dan Guru, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Rekan-rekan seperjuangan di SI PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karna itu penulis mengharapkan saran-saran dan kritik yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi penelitian ini memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Bangkinang, 02 Oktober
2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Hasil Penelitian	8
F. Definisi Hasil Oprasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus	11
2. Bermain	11
a. Pengertian Bermain	11
b. Manfaat Bermain	20
3. Plastisin.....	23
a. Pengertian Plastisin	23
b. Tehnik Dasar Membuat Plastisin.....	25
c. Tujuan dan Manfaat Plastisin.....	27
d. Kelebihan dan Kelemahan Plastisin	28
e. Langkah-langkah Pembelajaran Plastisin.....	28
B. Penelitian yang Relevan	29

C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis Tindakan	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Setting Penelitian.....	32
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Metode Penelitian.....	33
D. Prosedur Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Instrumen Penelitian	43
G. Teknik Analisa Data	43
a, Teknik Analisa Data Kuantitatif.....	43
b. Teknik Aanlisa Data Kualitatif	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHAASAN	47
A. Deskripsi Pratindakan	47
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	52
C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus	76
D. Pembahasan.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Implikasi.....	82
C. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Nilai Perkembangan motorik Kasar Persiklus	6
Tabel 2.1.	Kegiatan Pembelajaran Motorik Halus.....	16
Tabel 3.1.	Kisi - Kisi Keterampilan Motorik Halus.....	41
Tabel 3.2.	Rubrik Penilaian Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok B.....	42
Tabel 4.1.	Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Pra-Tindakan..	50
Tabel 4.2..	Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Siklus I	63
Tabel 4.3.	Hasil Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Plastiisn Siklus II	74
Tabel 4.4.	Data Perbandingan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Setiap Indikator dari, Pra-Tindakan, Siklus I, Siklus II	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	31
Gambar 2.2 Rencana Penelitian	32
Gambar 3.1 Grafik Rekapitulasi Kreteria Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II ...	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Lembar Observasi Aktivitas Guru	86
Lampiran II Lembar Program Pembelajaran Harian	88
Lampiran III Lembar Dokumentasi Kegiatan	97
Lampiran IV Lembar Keterangan Penelitian	101
Lampiran V Lembar Perbaikan Seminar Proposal	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan prasekolah pada dasarnya diselenggarakan dengan tujuan memberi fasilitas tentang pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagai mana yang tercantum dalam UU No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan umur 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.

Pertumbuhan dipengaruhi oleh jumlah dan macam makanan yang dikonsumsi, sedangkan perkembangan dipengaruhi oleh perkembangan sosial, psikologisnya, dan oleh kualitas hubungan anak dengan pengasuhnya yang bebas dari stres. Adapun di dalam peraturan menteri nomor 58 tahun 2009 standar pendidikan anak usia dini di antaranya, yaitu standar tingkat pencapaian perkembangan. Maka dari itu dapat dikatakan standar tingkat pencapaian merupakan gambaran pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan pada rentang usia tertentu, seperti perkembangan nilai, agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial- emosional. (Petunjuk teknis kurikulum berdasarkan permen nomor 58 tahun 2009).

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama

dengan orang dewasa, mereka selalu aktif dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dalam belajar. Anak bersikap egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan masa yang paling potensial untuk belajar (Sujiono, 2009 : 6).

Usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia (Sujiono, 2009 : 202) adalah usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak, karena pada masa ini adalah masa *golden ages* yaitu masa peka anak untuk menerima rangsangan atau stimulasi dari lingkungan sekitar anak, baik yang berkaitan dengan aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif dan motorik. Potensi-potensi tersebut di stimulus dan dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal. Hurlock (1978 : 156) mengemukakan 5 alasan bahwa masa kanak-kanak adalah waktu yang tepat dan ideal untuk menstimulasi motorik halus yaitu : 1) karena tubuh anak lebih lentur ketimbang anak remaja : 2) anak belum banyak memiliki keterampilan yang berbenturan dengan keterampilan yang baru : 3) secara keseluruhan anak lebih berani mencoba sesuatu yang baru : 4) anak bersedia mengulangi sesuatu tindakan hingga pada otot terlatih untuk melakukannya secara efektif : 5) anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang lebih kecil, maka mereka lebih banyak mempelajari keterampilan.

Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa terpanjang dalam rentang kehidupan, saat di mana individu relatif tidak

berdaya dan tergantung kepada orang lain. Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia dua tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira tiga belas tahun untuk perempuan dan empat belas tahun untuk laki-laki (B. Hurloch, 1978 : 108). Pendapat yang tidak jauh berbeda juga mengatakan bahwa masa kanak-kanak atau usia dini adalah mereka yang berada pada usia 4-5 tahun, walaupun masih terikat dan memfokuskan diri kepada hubungan dengan orang tua atau keluarga, namun masa kanak-kanak ini ditandai dengan kemandirian, kemampuan kontrol diri (*self-control*) dan hasrat untuk memperluas pergaulan dengan anak-anak yang sebaya. (Mulyadi. 2007 : 38).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa masa kanak-kanak usia dini mengalami masa perkembangan yang sangat cepat dalam rentang kehidupan. Masa perkembangan ini ditandai dengan kemandirian, kemampuan kontrol diri dan hasrat untuk memperluas pergaulan, maka dari itu usia ini merupakan masa yang sangat baik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Oleh karena itu, dibutuhkan tempat pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal.

Masa usia dini terdapat banyak sekali tugas-tugas perkembangan yang akan dilewati. Seperti kita ketahui pada masa kanak-kanak mereka mulai belajar untuk menjalin hubungan dengan teman sebayanya walaupun mereka juga masih bergantung dengan orang terdekatnya yaitu orang tua dan keluarganya, hal itu menunjukkan bahwa dalam masa tersebut mereka harus memenuhi tugas-tugas perkembangannya.

Upaya pengembangan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan metode bermain untuk mengembangkan kemampuan motorik halus. Jika dikaji bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil(halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, crayon dan spidol, serta melipat. (Departemen Pendidikan Nasional, 2008 : 10)

Posisi anak usia dini di satu pihak berada pada masa rawan dan labil manakala anak kurang mendapatkan rangsangan positif dan menyeluruh. Pemberian rangsangan melalui pendidikan untuk anak usia dini perlu diberikan secara komprehensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya, akan tetapi cerdas juga dalam aspek lain, karena fakta di lapangan masih banyak individu yang bermasalah di perkembangan motorik halus, seperti belum mampu memegang pensil dengan benar, belum mampu memegang gunting, dan memegang crayon. Hal ini yang sering menimbulkan masalah dan sering menjadikan anak tersebut mendapat hambatan saat menyelesaikan tugasnya.

Pada dasarnya semua orang bermain, dari bayi hingga remaja, bahkan sampai dewasa. Hanya saja dibandingkan remaja dan orang dewasa, anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain, karena bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan anak melakukannya setiap

hari dengan senang hati. Dalam keadaan senang dan santai tanpa di sadari anak akan lebih mudah mempelajari banyak hal, sehingga dengan bermain anak akan tumbuh dan berkembang (Pudjiati, 2011 : 7-9). Beberapa pendapat yang menjelaskan tentang masa kanak-kanak yang dikenal dengan masa bermain, hal ini dikarenakan anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain, karena bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak.

Dengan hal ini anak-anak terkadang tidak menyadari dengan bermain anak akan mempelajari banyak hal. Dalam melakukan kegiatannya anak-anak tentunya tidak terlepas dari penggunaan anggota tubuhnya, dan kemampuan setiap anak akan berbeda. metode yang bisa dilakukan oleh guru dalam membantu anak yang mengalami masalah tersebut, salah satunya adalah kegiatan bermain plastisin. Dalam kegiatan tersebut individu atau anak melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan media plastisin, karena selama ini untuk membantu menstimulasi motorik halus belum menggunakan media plastisin, plastisin pun mempunyai kelebihan yaitu dengan tekstur yang lembut maka akan memudahkan anak untuk meremas, mencubit serta membentuk berbagai bentuk yang dikehendaki sehingga akan dapat membantu menstimulasi kelenturan dan kekuatan otot-otot halus pada pergelangan tangan dan jari-jemari anak.

Maka dari itu kegiatan tersebut dapat membantu individu melaksanakan tugas perkembangan motorik halus dengan baik, karena kegiatan tersebut melatih individu untuk mengkoordinasikan otot-otot halus yaitu jari-jemari dan pergelangan tangan, hal ini merupakan latihan agar kemampuan motorik halus

anak pada jari-jemari dan pergelangan tangannya lentur, sehingga anak mempunyai kekuatan dalam memegang pensil, crayon, gunting dan lain-lain yang dapat membantu aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian motorik halus individu dapat berkembang sesuai dengan harapan dan tidak terkendala.

Namun berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 09 Januari 2023 di TK Dharma Bakti, Desa Bukit Lembah Subur, dimana saat itu pengembangan motorik halus dilakukan melalui kegiatan menggunting dan temukan fakta dari 11 anak yang terdiri 4 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, terdapat 8 anak pada level pembelajaran Belum Berkembang (BB) atau 63,89% anak pada level Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau 27,02% adapun pada level berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 anak atau 9,09%, dan pada level Berkembang Sangat Baik (BSB) masih 0 anak atau 0%, lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. 1 Nilai Perkembangan Motorik Halus Prasiklus

NO	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1	BB	8 Anak	63,89%
2	MB	2 Anak	27,02%
3	BSH	1 Anak	9,09%
4	BSB	0 Anak	0%
Jumlah		11 Anak	100%

Selain itu ditemukan juga bahwa anak belum mandiri dalam melakukan kegiatan, memegang gunting belum tepat dan masih takut, anak-anak belum melibatkan diri sepenuhnya dalam kegiatan pengembangan sehingga mengakibatkan motorik halus anak belum terlatih secara optimal.

Permasalahan di atas perlu mendapat penanganan dengan segera, karena perkembangan motorik halus akan berakibat atau mempengaruhi perkembangan-perkembangan aspek lainnya, oleh karena itulah peneliti menentukan alternatif pemecahan masalah berupa penerapan kegiatan bermain plastisin untuk mengembangkan motorik halus anak, dengan alasan bahwa plastisin lebih mudah didapat dan lebih aman, sehingga anak tidak akan ragu untuk mengikuti kegiatan bermain plastisin

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak tidak mampu melakukan gerak misal saat memegang pensil, Crayon dan gunting.
2. Kemampuan motorik halus anak belum terlatih secara optimal
3. Strategi yang kurang dalam membantu merangsang perkembangan motorik halus anak sehingga anak-anak sering bermasalah dalam menjalankan tugas perkembangan motorik halusnya.
4. Anak Kurangnya mandiri dalam kegiatan menulis, menggunting, mewarnai.
5. Kemampuan motorik halus anak belum terlatih secara optimal seperti menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana dengan kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan motorik halus anak di TK Dharma Bakti, Desa Bukit

Lembah Subur, Kecamatan Kerumutan, Kabupaten Pelalawan?

D. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan bermain plastisin Di TK Dharma Bakti, Desa Bukit Lembah Subur, Kecamatan Kerumutan, Kabupaten Pelalawan.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peserta Didik

- a. Membantu kelenturan otot-otot halus anak didik
- b. Membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak berkaitan dengan perkembangan motorik halus dalam berbagai bidang sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang SD dan dalam kehidupan anak sehari-hari
- c. Melatih kemandirian anak dalam kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus anak

2. Bagi Guru atau calon Pendidik AUD

- a. Membantu dan mempermudah guru atau pendidik untuk dapat mengambil sikap atau metode mengajar dengan tepat
- b. Memberikan gambaran kepada calon guru AUD tentang media pembelajaran yang tepat dalam upaya peningkatan motorik halus peserta

didik

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk bisa menerapkan metode bermain dengan media plastisin sehingga anak-anak lebih kreatif
- b. Dapat membantu sekolah dalam mengatasi masalah perkembangan motorik halus
- c. Sebagai evaluasi bagi sekolah untuk mengidentifikasi hambatan atau penyimpangan yang mungkin terjadi dalam proses pengembangan kemampuan motorik halus sehingga jika terjadi hambatan dapat dilakukan perbaikan sejak dini

4. Bagi Orang Tua

Sebagai informasi dan menambah wawasan tentang cara meningkatkan kemampuan motorik halus anak, sehingga orang tua juga dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak

5. Bagi Taman Kanak-Kanak (TK)

Sebagai Lembaga Pendidikan bagi AUD dapat menjadi bahan masukan dalam upaya meningkatkan pengembangan kemampuan profesional seorang Guru dalam melaksanakan proses kegiatan pengembangan di TK khususnya

6. Bagi Peneliti lain

Dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian agar bisa dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

F. Definisi Oprasional

1. Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata - tangan, kemampuan ini sudah harus berkembang sebelum perkembangan aspek lainnya pada anak usia dini

2. Bermain

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan jadi fokus kegiatan adalah mencari kesenangan itu sendiri, oleh karenanya kegiatan bermain tidak diikat denangan aturan kecuali kesepakatan

3. Plastisin

Plastisin adalah termasuk *clay* (dalam bahasa Indonesia adalah tanah liat) yang terbuat dari campuran tepung dan lem.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

a. Unsur - unsur Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata - tangan, (badanku. Com di unduh 23 April 2014). Semakin muda usia anak semakin lama waktu yang di butuhkan untuk berkonsentrasi pada kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus, hampir setiap hari anak menggunakan keterampilan motorik halusnya misal mengancing baju, makan dengan menggunakan sendok, mengikat tali sepatu saat menggunakan sepatu, jika di sekolah anak mengerjakan hal-hal seperti menggunting, menulis, mewarnai, anak meronce manik-manik dan lain sebagainya.

Kemampuan motorik halus sangat penting dalam kehidupan anak. Namun dengan berkembangnya teknologi seperti sekarang banyak anak yang bermain dengan vidio games sehingga anak-anak jarang bermain menggunakan permainan yang menggunakan motorik halus, misal bermain pasir, bermain permainan tradisional misal bermain kelereng. Sehingga hal ini pun dapat menyebabkan kurang berkembangnya otot-otot halus pada tangan. Sehingga anak bisa mengalami kesulitan dalam menggunakan alat tulis ketika anak masuk sekolah. Sumantri (2005 : 143) menyatakan motorik

halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan.

Hal yang sama di kemukakan dalam Depdiknas (2008 : 10) bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, crayon dan spidol, serta melipat. Dengan demikian motorik halus adalah segala kegiatan yang menggunakan otot halus pada bagian tubuh tertentu serta membutuhkan koordinasi yang cermat. Perkembangan motorik adalah salah satu hal yang penting dalam perkembangan individu.

Setiap anak dapat mencapai perkembangan motorik halus yang optimal asalkan mendapat stimulasi yang tepat, semakin banyak kesempatan, praktek dan bimbingan yang kontinyu. Melyloelha (2013 diunduh 23 April 2014) Terdapat dua dimensi dalam perkembangan motorik halus yang di uraikan oleh Gesell(1971), yaitu :

- a. Kemampuan memegang dan memanipulasi benda-benda
- b. Kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan

Depdiknas 2008 : 7, menyatakan bahwa proses perkembangan motorik terdapat beberapa prinsip perkembangan motorik berdasarkan beberapa

penelitian yang cukup lama, yaitu :

- a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan saraf
- b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang (otot dan sarafnya)
- c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan (dari kepala ke kaki dan dari sendi utama ke bagian terkecil)
- d. Dimungkinkan mengikuti norma perkembangan motorik (berdasarkan umur rata-rata untuk menentukan norma bentuk kegiatan motorik lainnya)
- e. Terjadi perbedaan individual dalam laju perkembangan motorik (Endang 2007 : 7) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yang menyebabkan perbedaan individual antara anak yang satu dan yang lainnya diantaranya adalah :
 - 1) Sifat dasar genetik (faktor bawaan)
 - 2) Keaktifan janin dalam kandungan
 - 3) Kondisi prenatal yang menyenangkan khususnya kondisi ibu dan gizi makanan sang ibu
 - 4) Proses kelahiran, apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motoriknya
 - 5) Kondisi pasca lahir, berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar yang dapat menghambat/mempercepat laju perkembangan motoriknya

b. Tujuan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak TK

Perkembangan motorik pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengaktualisasikan seluruh potensi anak berupa sikap, tindak dan karya. Oleh karena itu keterampilan motorik sebagai bagian dari pendidikan terutama melalui pengalaman-pengalaman gerak terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh (Sumantri : 2005 : 123). Secara khusus tujuan pengembangan motorik halus untuk anak usia prasekolah (4-6 tahun) adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk menulis. Sujiono(2007 : 114) mengatakan bahwa gerakan motorik halus adalah apabila dilakukan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, seperti menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Oleh karena itu gerakan ini tidak membutuhkan tenaga layaknya seperti gerakan motorik kasar, namun gerakan ini sangat membutuhkan kecermatan otot halus. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak semakin berkreasi seperti menggunting kertas, menjahit kertas menganyam kertas, serta memegang alat tulis dan gambar. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan motorik halus pada tahap yang sama, hal ini bisa disebabkan karena : Faktor genetik, kekurangan gizi, pengasuhan dan latar budaya yang berbeda, cacat bawaan

c. Fungsi Pengembangan Motorik Pada Anak

Fungsi meningkatkan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun menurut Sumantri 2005 : 146 adalah:

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

Pada usia 4-5 tahun anak sudah dapat menggambar “orang” berupa lingkaran untuk kepala, dua lingkaran yang kecil dan garis untuk mata dan mulut, dan empat garis untuk tangan dan kaki, Bealy, 1998 (dalam Depdiknas 2008 : 11). Pelaksanaan aktivitas motorik halus dapat dikembangkan oleh pendidik bersifat adaptif (sesuai dengan situasi, kondisi, kemampuannya) oleh karena itu pelaksanaan aktivitas motorik halus ini dapat diaplikasikan ke dalam berbagai bentuk yang bervariasi. Dalam pengembangan motorik halus pendidik perlu memanfaatkan sumber daya manusia dan sumber daya alam di daerah masing-masing misalnya tanah liat, daun-daun kering, kulit buah-buahan, pasir, tepung terigu dan lain-lain.

Perkembangan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun menurut Sujiono (2007:1.15) adalah sebagai berikut:1) mengikat tali sepatu: 2) memasukkan surat dalam amplop : 3) mengoles selai di atas roti : 4) membentuk berbagai obyek dengan tanah liat : 5) mencuci dan mengeringkan muka tanpa

membasahi baju : 6) memasukkan benang ke lubang jarum. Agar kegiatan pelaksanaan motorik halus dapat berjalan sesuai yang di harapkan maka harus berpedoman dengan permen 58. Berikut ini adalah kegiatan belajar motorik halus di kelompok B menurut Sujiono (2007 : 12.8) :

Tabel 2. 1 Kegiatan Pelajaran Motorik Halus

Hasil belajar	Indikator
Dapat menggerakkan jari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengurus diri sendiri dengan sedikit bantuan : makan, mandi, menyisir, mencuci, dan mengelap tangan, mengikat tali sepatu, dan lain-lain. 2. Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin, playdought, tanah liat, pasir. 3. Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, lingkaran. 4. Meniru melipat, kertas sederhana (1-8 lipatan) 5. Menjahit bervariasi (jelujur dan silang) 15 lubang dengan tali rafia, benang wol. 6. Mencocok bentuk 7. Menyusun menara dari kubus minimal 12 kubus 8. Membuat bujur sangkar dan lingkaran dengan rafi 9. Memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari)

Keterampilan motorik halus tidak sepenuhnya berkembang hanya melalui kematangan saja, namun keterampilan motorik halus tersebut harus di stimulasi dan di praktekkan. Ada 8 kondisi penting untuk mempelajari keterampilan motorik halus menurut Harlock (1978 : 157) :

a. Kesiapan belajar : apabila pembelajaran tersebut di lakukan ketika anak

sudah siap belajar maka hasilnya akan lebih baik jika di bandingkan dengan anak yang belum siap dalam belajar

- b. Kesempatan belajar : lingkungan dan orang tua hendaknya memberikan kesempatan belajar agar anak tidak mengalami keterlambatan perkembangan
- c. Kesempatan berpraktek : memberikan kesempatan berpraktek sesering mungkin untuk dapat menguasai keterampilan motoriknya sesuai yang di harapkan
- d. Model yang baik : agar perkembangan keterampilan anak baik maka harus adanya model yang baik, karena untuk dapat mempelajari dan mengembangkan kemampuan motorik anak adalah meniru sehingga membutuhkan model yang tepat
- e. Bimbingan : bimbingan di lakukan untuk memberikan arahan dalam pengembangan keterampilan anak, karena meniru tanpa bimbingan tak akan optimal, bimbingan pun penting diberikan agar anak mengenali kesalahan yang dilakukannya
- f. Motivasi : dorongan yang di stimulus dari luar agar keterampilan motorik halus dapat di tingkatkan atau dipertahankan
- g. Keterampilan sebaiknya di pelajari secara individu karena setiap jenis keterampilan mempunyai perbedaan tertentu, contoh : memegang sisir untuk menyisir rambut berbeda dengan memegang pensil untuk menulis
- h. Keterampilan sebaiknya di pelajari satu persatu : yaitu dalam kegiatan belajar keterampilan hendaknya tidak dilakukan secara bersamaan

sehingga tidak menimbulkan kebingungan anak

2. Teori Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara ilmiah bagi seorang anak untuk mengungkapkan konflik yang ada dalam dirinya yang pada awalnya anak belum sadar bahwa dirinya sedang mengalami konflik. Kamtini (2005 : 47) Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Sedangkan bermain menurut Foster dan Pearden yang didefinisikan sebagai sesuatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak secara sungguh-sungguh sesuai dengan keinginannya sendiri tanpa paksaan dari orang tua maupun lingkungan di mana dimaksudkan semata hanya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan. (Sujono Riyadi Sukarmin. 2009 : 21)

Aktivitas bermain merupakan kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan, anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan, hal ini di kemukakan oleh Carol. S & Nita Barbaour (dalam Yohana Rumanda dkk : 2011 : 15). Menurut Mayesty (Sujiono. 2009 : 134) bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Menurut Docket dan Feer (Sujiono : 2009 : 134) bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain, anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Bermain merupakan aktivitas yang khas dari anak dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai hasil akhir. Menurut Irawati (Sujiono : 2009 : 135) bermain adalah kebutuhan semua anak terlebih bagi anak-anak yang berada direntang usia 3-6 tahun. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban. Pernyataan ini sejalan dengan Catron dan Allen (Sujiono : 2009 : 135) bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan bentuk sesuai kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahuinya. Berdasarkan pengertian bermain menurut para ahli yang telah di kemukakan di atas maka bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak dan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa karena kegiatan bermain juga dilakukan untuk mencapai tujuan akhir. (Sujiono. 2009 : 149) mengatakan bahwa bermain dapat diklasifikasikan berdasarkan kemampuan anak, sebagai berikut:

1) Bermain Eksploratoris.

Bermain eksplorasi mempengaruhi perkembangan anak melalui 4 cara yang berbeda yaitu : eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal baru.

2) Bermain Energetik

Bermain yang melibatkan energi yang banyak, seperti : memanjat, melompat dan bermain bola

3) Bermain keterampilan

Dapat membantu anak untuk menjadi pembangun, dapat mengurangi keputusasaan, mengarah pada kebergunaan dan kemandirian, mengembangkan keterampilan baru untuk meningkatkan kepercayaan diri serta belajar melalui memegang langsung bahan.

4) Bermain Sosial

Adanya interaksi antara dua orang atau lebih, di mana guru akan menemukan kesan partisipasi.

5) Bermain Imajinatif

Dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bahasa, membantu anak untuk memahami orang lain, mengembangkan kreativitasnya dan mengenali dirinya sendiri.

6) Bermain Teka-teki

Dapat mengembangkan anak dalam berpikir, teka-teki mendorong rasa ingin tahu anak dan mengembangkan kemandirian pada anak.

b. Manfaat Bermain

Pada hakikatnya kegiatan bermain yang dilakukan anak biasanya bersifat spontan penuh imajinatif dan dilakukan dengan segenap perasaannya. Dalam bermain, anak membuat pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi dan bernegosiasi. Mereka menciptakan peristiwa khayalan, melatih keterampilan fisik, sosial dan kognitif. Pudjiati, mengemukakan aspek-aspek perkembangan yang akan dirangsang dengan bermain, yaitu :

1) Aspek Fisik-Motorik

Yang dimaksud aspek “fisik- Motorik adalah kemampuan gerak, baik gerakan kasar atau gerakan halus. Kegiatan bermain yang dapat merangsang gerakan kasar di antaranya adalah :

- a) Gerakan-gerakan menendang atau menghisap jari jemari pada bayi.
- b) Berjalan pada satu garis lurus atau mengangkat satu kaki untuk keseimbangan.
- c) Menangkap atau menendang bola, dan lain-lain.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk dapat mengontrol gerakan halus adalah :

- (1) Menggenggam dan menggerak-gerakkan mainan pada bayi
- (2) Bermain dengan tanah liat, plastisin
- (3) Mengambil benda-benda berukuran kecil.

2) Aspek Sosial- Emosional

Melalui bermain anak belajar mengenal jenis kelamin mereka, bagaimana membina hubungan dengan orang lain, menunggu giliran,

dan mampu memahami orang lain. Kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan sosial-emosional.

3) Aspek Bahasa

Saat bermain anak akan mendengar dan berbicara, hal ini akan melatihnya untuk memahami orang lain dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikirannya. Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek bahasa di antaranya adalah :

- a) Membacakan buku cerita
- b) Menyanyikan lagu-lagu sederhana
- c) Mengajak anak berbicara
- d) Bermain tebak kata

4) Aspek kecerdasan

Melalui bermain anak belajar bagaimana menyelesaikan masalah, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan, dan lain-lain. Kegiatan bermain yang dapat dilakukan di antaranya adalah : bermain jual beli. Bermain merupakan kebutuhan anak, karena melalui bermain terdapat pengalaman yang penting dalam dunia anak, di antaranya: anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, mengalah, sportif, dan sikap-sikap positif lainnya, (Rahmawati dan Kurniati, 2005 : 47)

Anak usia 3-6 tahun telah memiliki kemampuan koordinasi

motorik yang baik, koordinasi motorik halus antara mata dan tangan dikembangkan melalui permainan seperti membentuk tanah liat/lilin/adonan, memalu, mencocok, menggambar, mewarnai, meronce dan menggunting, pengembangan keterampilan motorik halus akan berpengaruh pada kesiapan menulis, Sumantri (dalam DepDikNas, 2005 : 121)

3. Plastisin

a. Pengertian Plastisin

Menurut BB *Clay Design*, plastisin adalah lilin/malam yang digunakan anak untuk bermain yang dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan (Samego 2019 : 32). Lilin adalah bahan tiga dimensi, hal ini berarti membolehkan anak untuk memiliki kebebasan untuk berkreativitas yang lebih daripada ketika mereka dengan dua dimensi seperti melukis atau ketika menggambar. Dengan lilin, anak dengan bebas dapat menciptakan potongan-potongan lilin menjadi hal yang realistis, imajinasi atau simbolik. Plastisin termasuk dalam kelompok *clay*, yang berarti tanah liat.

Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik, (Samego : 2009 :54). Adonan *clay* merupakan sejenis adonan menyerupai adonan keramik. *Clay* yang telah dibentuk bisa mengeras dan bisa dimanfaatkan sebagai hiasan sesuai kebutuhan. Ada beberapa jenis

clay, diantaranya adalah :

1) Lilin Malam (*color clay*)

Lilin mainan fisiknya lentur dan halus, membuatnya mudah dibentuk menjadi apa saja, sudah mempunyai warna dan tidak mengeras.

2) *Paper Clay*

Paper caly dibuat dari campuran kertas yang direndam dalam air dan lem. *Clay* ini biasanya berwarna putih dan harus diberi cat apabila ingin menghasilkan *clay* yang berwarna-warni dan dapat mengeras dengan cara diangin-anginkan. Adapun *paperclay* merupakan *clay* yang pengeringannya dilakukan di udara terbuka.

3) *Plastisin Clay (clay tepung)*

Plastisin *clay* dapat dibuat sendiri dengan menggunakan tepung maizena, tapioka, tepung beras, dan benzoat yang dicampurkan dengan lem putih. *Clay* tepung merupakan salah satu alat permainan edukatif (APE), *clay* dapat mengembangkan aspek perkembangan, mendorong aktivitas dan kreativitas. Dalam bukunya yang berjudul *Kreasi Daur Ulang Membuat Clay*, paluzi menyebutkan bentuk dasar *clay-plastisin (clay tepung)* ada beberapa macam seperti bulat telur, tet es air, spiral, bulat, keriting, tabung, tali, tetes air dua sisi, dan gulung.

4) *Polymer Clay*

Polymerclay merupakan *clay* yang sering digunakan untuk membuat karakter. *Polymerclay* ini terdiri dari berbagai macam warna. Proses pengeringan *polymerclay* harus dipanggang dalam oven atau dibakar dalam pembakaran khusus.

5) *Clay Asli (tanah liat)*

Tanah liat dengan sifatnya yang mudah dibentuk, lunak dan elastis banyak digunakan untuk barang-barang kerajinan. Mulai dari yang kasar seperti tungku, sampai dengan halus, seperti guci hiasan.

b. Teknik Dasar Membuat Plastisin

Ada beberapa teknik dasar dalam pembentukan plastisin, diantaranya adalah :

1) Mengulang

Teknik ini digunakan untuk membuat bulatan menggunakan kedua telapak tangan

2) Menggilas

Membentuk lembaran menggunakan kayu bulat atau spidol. Ada dua macam teknik menggilas. Pertama menggilas dengan ketebalan yang sesuai dengan keinginan sendiri. Kedua, menggilas dengan mengukur ketebalan.

3) Menekan

a) Menekan dengan telunjuk. Letakkan malam di atas meja lalu tekan dengan telunjuk.

- b) Menekan dengan telunjuk disertai tarikan. Letakkan malam diatas meja dan tekan dengan jari telunjuk kemudian tarik ke bawah.
 - c) Menekan dengan telunjuk dan telapak tangan. Letakkan malam di tengah telapak tangan, kemudian tekan dengan jari telunjuk.
 - d) Menekan dengan jempol. Letakkan malam diatas meja atau jepit diantara jempol dan telunjuk, kemudian tekan dengan jempol.
 - e) Menekan dengan tumit telapak tangan. Letakkan malam di atas mika atau meja kemudian tekan dengan tumit telapak tangan.
 - f) Menekan dengan alat seperti pensil, tutup botol, kancing, baut dan sisir. Letakkan malam di atas mika atau meja, kemudian tekan menggunakan alat dengan bantuan telapak tangan.
- 4) Meremas
- Meremas-remas atau menekan dengan ujung jari sampai menjadi bentuk yang diinginkan.
- 5) Melinting
- Menggunakan beberapa jari tangan, telapak tangan, atau alat untuk membuat lintingan panjangan atau bulatan.
- 6) Menggunting
- Potong langsung malam dengan gunting atau tempelkan lilin malam pada kain kasa lalu gunting.
- 7) Memotong
- Potong malam dengan alat ukir atau lembaran mika menjadi bentuk

yang diinginkan.

8) Mengukir

Ukir malam dengan alat ukir atau pensil.

9) Meyambung

Sambung langsung antar malam atau gunakan bantuan tusuk gigi atau sedotan.

10) Menempel

Tempel malam yang sudah atau belum dibentuk ke tempat yang diinginkan

Dengan bermain plastisin, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkan Samego (2009 :57). Ia melibatkan indra tubuhnya dalam duiannya, megembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

c. Tujuan dan Manfaat Plastisin Pada Perkembangan Motorik Halus Anak TK

Menurut Aristoteles, ada beberapa tujuan dan manfaat dalam penggunaan plastisin sebagai media dalam proses belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak, yaitu :

- 1) Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudaah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik
- 2) Agar pembelajaran jadi relevan dengan kebutuhan siswa sesuai

dengan minat dan perkembangannya

- 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat, Aristo (2008)

Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka metode bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal peningkatan motorik halus, karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dll.

d. Kelebihan dan Kelemahan Plastisin

Kelebihan dari media plastisin adalah merupakan media tiga dimensi yang memiliki kelebihan-kelebihan, memberikan pengalaman secara langsung dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

e. Langkah-langkah Pembelajaran Plastisin

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran plastisin di taman kanak-kanak sebagai berikut :

- 1) Sebaiknya belajar lilin/ plastisin dari tanah liat dilakukan di lantai dari pada di bangku/ meja, sehingga anak dengan leluasa berpindah tempat, dapat duduk dengan nyaman dan dapat menikmati bermain pastisin tanah liat sesuai khayalan anak.
- 2) Untuk mengatasi kotornya tanah liat anak menggunakan clemek plastik dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran

selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya.

- 3) Sebagai permulaan guru menunjukkan benda konkrit untuk diperlihatkan pada anak didik misalkan gelas dan piring
- 4) Kemudian guru membuat gelas dan piring dengan pastisin tanah liat sesuai dengan contoh yang ada.
- 5) Kemudian anak diajarkan untuk membuat yang sama dengan contoh atau membuat bentuk lain sesuka anak.
- 6) Guru membebaskan apapun yang dibuat anak, guru tidak boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat anak agar kreatif mereka dapat berkembang.

B. Penelitian Relevan

Temuan hasil penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan bahan rujukan penelitian ini adalah :

1. penelitian yang dilakukan oleh Dini Kurniati (2013) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan kreativitas anak melalui permainan plastisin di kelompok B TK Harapan Bersama Kecamatan Kedurang”. Hasil penelitian bahwa penerapan metode tersebut untuk meningkatkan kreativitas anak sudah baik.
2. Penelitian yang dilakukan Partiem (2014) Dengan Judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Bermain Plastisin Kelompok B Paud Istiqomah Sumber Bening Kecamatan Selupu Rejang, hasil penelian tersebut kemampuan Motorik Halus anak meningkat dengan kegiatan bermain plastisin.

3. Penelitian Siti Rochaya tentang “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada kelompok B di TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap (2012) menyimpulkan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Masyithoh 02 Kalijeruk kec, Kawunganten Cilacap. Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.

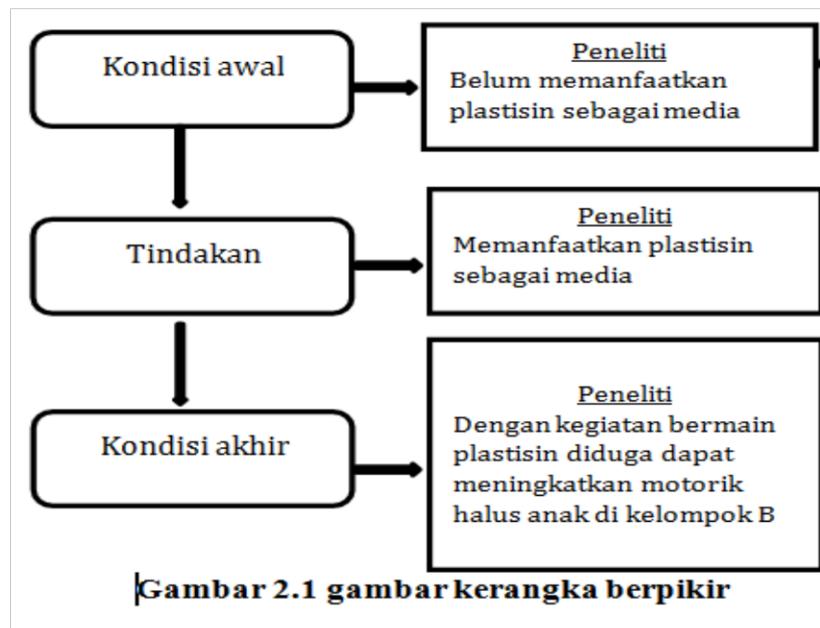
Terdapat perbedaan pada penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu atau penelitian relevan mulai jenis penelitian, tempat yang dijadikan peneliti dan waktu penelitian dari variabel bebas dan teknik analisis data yang digunakan. Adapun penelitian dilakukan tidak menentukan bentuk diserahkan kepada anak, sebagai bentuk kreativitas anak. Sementara kesamaannya adalah jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas.

C. Kerangka Berpikir

Untuk memperjelas alur pikiran tentang kegiatan bermain plastisin sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok B TK Dharma Bakti. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan otot-otot kecil atau otot halus. Motorik halus dapat distimulasi dengan kegiatan dalam hal ini rangsangan dilakukan dengan kegiatan bermain plastisin, kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan kesabaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diduga apabila guru PAUD TK Dharma Bakti dapat melakukan pembelajaran dengan kegiatan bermain plastisin dengan

pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema saat pembelajaran berlangsung, maka diduga kemampuan motorik halus anak di kelompok B PAUD Dharma Bakti akan meningkat. Penelitian ini anak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan bermain plastisin dengan tujuan untuk meningkatkan motorik halus. Selengkapnya dapat dilihat dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut :



D. Hipotesis Tindakan

Peneliti menentukan hipotesis tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut : “Jika pengembangan kemampuan motorik halus anak kelompok B PAUD Dharma Bakti dilaksanakan dengan penerapan kegiatan bermain plastisin maka motorik halus anak dapat ditingkatkan”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Bakti, Desa Bukit Lembah Subur, pada semester Genap tahun ajaran 2022-2023, pada anak kelompok B, terbagi menjadi 6 kelas, yakni : 2 kelas TK A dan 4 kelas TK B dengan fokus penelitian yaitu mengembangkan aspek motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin.

Penelitian dimulai dari bulan Februari sampai bulan Maret 2023

Dari tahap survey awal, menyusun proposal, ujian proposal penelitian, mengambil data/penelitian, menyusun laporan dan ujian skripsi. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus yang bertujuan mengetahui dan menilai perkembangan motorik halus pada anak.

Tabel 2.1 Rencana Penelitian

NO	Kegiatan	Bulan 2023						
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
1	Tahapan Persiapan Penelitian							
	a.Penyusunan dan pengajuan judul							
	b. Pengajuan Proposal							
	c.Perijinan Penelitian							
2	Tahap Pelaksanaan							
	a. Pengumpulan Data							
	b. Analisis Data							
3	Tahap Penyusunan Laporan							

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Dharma Bakti, Desa Bukit Lembah Subur, Kecamatan Kerumutan, Kabupaten Pelalawan, yang berjumlah 11 anak yang terdiri 4 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, yang di bimbing oleh 1 orang guru, objek penelitian ini merupakan salah satu tindakan kelas untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak dengan menggunakan media Plastisin, kesemua anak berasal dari desa sekitar keberadaan TK Dharma Bakti berada.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat dilakukan oleh guru sebagai pengelola program pendidikan. Penelitian ini bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Berkenaan dengan itu penelitian ini dirancang dalam kerangka penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dengan kegiatan bermain plastisin. Untuk itu tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus yang pada siklusnya meliputi empat tahap kegiatan yaitu :

1. Perencanaan

Perencanaan adalah tahap pertama dari siklus PTK. Di tahap ini, guru melakukan perencanaan terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Perencanaan ini biasanya meliputi penyusunan rencana

pelaksanaan pembelajaran, penyusunan instrumen penilaian, dan penyusunan materi pembelajaran.

2. Tindakan

Penelitian tindakan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji, mengembangkan, menentukan dan menciptakan tindakan baru, sehingga tindakan tersebut kalau diterapkan maka proses pelaksanaan akan lebih mudah, lebih cepat, dan lebih berkualitas.

3. Observasi

Observasi adalah memperhatikan atau melihat, aktivitas yang dilakukan untuk mengamati secara langsung suatu objek tertentu dengan tujuan memperoleh sejumlah data dan informasi terkait objek tersebut.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi merupakan bagian dari proses pembelajaran. Proses refleksi membantu murid mengenal dirinya, melihat hal yang baik dari dirinya, dan juga melihat hal yang biasa ditinggalkan dari proses belajar. Kemampuan ini menjadi modal bagi murid untuk menjadi pribadi mandiri.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian, yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan penelitian dan analisis data dan penyusunan laporan.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal dari suatu penelitian, pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu :

- a. Menentukan sekolah yang direncanakan,
- b. Menetapkan waktu penelitian berdasarkan materi yang akan diteliti,
- c. Permohonan ijin penelitian,
- d. Penyusunan instrumen penelitian dan melakukan uji validasi instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian meliputi :

- a. Melaksanakan tahapan penelitian tindakan kelas yaitu tahapan perencanaan, tahapan tindakan, tahap observasi dan terakhir tahapan refleksi, kegiatan ini dilakukan secara siklus/berulang kali dan dilakukan dalam dua siklus, Sebagaimana berikut ini :

1) Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Mulai dari rencana kegiatan mingguan (RKM) selanjutnya dibuat rencana kegiatan harian (RKH) dan langsung tema yang diajarkan, menyediakan media atau alat peraga untuk pengajaran, menentukan rencana pelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, mengalokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi yaitu sebagai berikut :

- a) Pembiasaan. (\pm 15 menit).

- (1) Baris di depan kelas.

- (2) Pembacaan Pancasila, Pembacaan tata tertib belajar.

- b) Kegiatan awal (\pm 45 menit).

- (1) Salam.
 - (2) Do'a sebelum belajar.
 - (3) Bernyanyi lagu "Becak".
 - (4) Mengenalkan tema dan sub tema (Rekreasi).
 - (5) Mengenal Ciptaan Tuhan
- c) Kegiatan inti(± 60 menit).
- (1) Guru memperkenalkan alat dan bahan plastisin.
 - (2) Guru menceritakan cara membuat adonan plastisin.
 - (3) Anak dibagi kelompok menjadi 3 kelompok.
 - (4) Setiap kelompok membuat adonan plastisin dengan warna yang berbeda .
- d) Makan dan Istirahat(± 45 menit)
- (1) Mencuci dan mengelap tangan sebelum dan sesudah makan
 - (2) Berdoa sebelum dan sesudah makan
 - (3) Hadis adab makan
 - (4) makan bersama
 - (5) Merapikan peralatan makan
 - (6) Istirahat diluar kelas
- e) Kegiatan akhir (± 15 menit)
- (1)Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan
(Recaling)
 - (2)Pesan-pesan guru
 - (3)Do'a pulang, do'a keluar rumah

(4) Salam, pulang

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah dipersiapkan sebelumnya dan hasilnya diharapkan dapat meningkatkan efektivitas. Pada kegiatan ini penulis menerapkan media plastisin dalam pembelajaran motorik halus. Dalam pelaksanaan pembelajaran di bagi 3 tahap yaitu :

a) Kegiatan awal

Pembukaan terlebih dahulu dilakukan kegiatan berbaris, guru menyapa anak, membaca Pancasila, baca do'a masuk rumah kemudian anak menyalami guru dan masuk ke kelas. Anak melakukan do'a belajar, baca surat-surat pendek, do'a sehari-hari, yang sudah dihafalkan bersama-sama. Pengenalan hari, tanggal kemudian bulan. Kemudian pengenalan tema tentang "Tanaman".

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti peneliti dan teman sejawat menyiapkan ruangan, alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat adonan plastisin. Pada kegiatan ini anak dibagi dalam 3 kelompok, setiap anak dalam kelompok diperintahkan untuk membuat adonan plastisin dengan warna

merah, putih, hijau kuning, biru, coklat hingga adonan menjadi kalis serta warna tercampur sempurna dan mudah di bentuk. Setelah selesai membuat adonan maka adonan di letakkan di tengah kelompok dan anak membentuk dengan plastisin tentang fenomena alam yaitu gunung, awan, matahari, pelangi, dan pohon.

c) Istirahat

Anak-anak bermain bebas di halaman, guru mendampingi saat anak bermain di halaman sekolah. Kemudian bel berbunyi anak-anak mencuci tangan, masuk kelas dan mengambil bekal lalu duduk dan membaca hadis adab makan kemudian do'a sebelum makan, makan bersama dan kemudian berdo'a kembali setelah selesai makan, setelah selesai makan anak merapikan kembali peralatan makannya masing-masing.

d) Kegiatan Akhir/Penutup

Anak-anak duduk bersama kembali, guru mengajak anak berdiskusi tentang apa yang sudah dilakukan hari ini dan memberi informasi tentang kegiatan besok. Kemudian anak-anak menyanyikan lagu tentang Rekreasi (Becak,). Membaca do'a sebelum pulang dan mengucapkan salam penutup, anak-anak bersalaman dengan guru kemudian pulang.

3) Tahap Observasi.

Kegiatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahapan ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat. Data yang akan dikumpulkan melalui observasi dan mengambil tafsiran. Dalam pelaksanaan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus bekerja sendiri tetapi guru dibantu oleh teman sejawat. Pada waktu meneliti penulis dan teman sejawat meneliti tentang kemampuan motorik halus anak dalam membuat adonan plastisin yaitu kekuatan jari-jemari, kelenturan jari-jemari, memiliki kesabaran dalam membuat adonan plastisin, mampu memahami proses membuat adonan plastisin, mampu membuat bentuk dari plastisin tanpa bantuan.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan kemudian dianalisis, dan hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi. Apakah diperlukan tindakan selanjutnya, jika hasil yang didapat belum mencapai tujuan, maka dilakukan siklus berikutnya.

- a) Melakukan wawancara kepada subjek penelitian, untuk memperkuat data yang diperoleh
- b) Melakukan diskusi kepada mitra penelitian yaitu observer 1 yang melaksanakan observasi terhadap aktivitas mengajar guru dan observer 2 melaksanakan observasi terhadap aktivitas belajar siswa

- c) Mengumpulkan data/hasil penelitian, dengan teknik pengumpulan data yang telah ditentukan

3. Tahap Analisis dan Penyusunan Laporan

Data yang diperoleh selama penelitian kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil dari penelitian. Data yang diperoleh yaitu data tes unjuk karya dan wawancara, data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif setelah itu baru dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif Milles dan Habermann melalui tahapan-tahapan : Data Reduction (Reduksi Data), Data Display (Penyajian Data) dan Conclusion verification (Penarikan Kesimpulan). Setelah data dianalisis kemudian dilakukan penyusunan hasil penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh dari penelitian tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan evaluasi dalam pengembangan pembelajaran yang diberikan:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung serta ikut terlibat dalam pengamatan tersebut. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi tentang objek yang diteliti, pengamat mencatat apa yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan bersama teman sejawat untuk memahami apa yang terjadi pada anak selama proses belajar mengajar.

2. Penugasan.

Penugasan merupakan cara penilaian untuk anak baik secara perorangan maupun kelompok. Misalnya: membuat adonan plastisin membuat bentuk dari plastisin.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu hasil karya anak yang dilakukan saat anak melakukan kegiatan berupa foto-foto hasil kegiatan. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto kegiatan dan foto hasil karya anak, digunakan untuk memberikan gambaran secara konkret untuk merekam data visual saat proses pembelajaran melalui kegiatan bermain Plastisin.

Berikut kisi-kisi yang digunakan peneliti untuk mengambil data

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Keterampilan Motorik Halus Anak

Variabel Penelitian	Sub. Variabel	Indikator
Perkembangan keterampilan motorik halus	a. Pergerakan jari-jemari tangan	a. Penggunaan jari-jemari sesuai kebutuhan, tidak semua bergerak atau berperan sebagai oposisi.
	b. Pergerakan pergelangan tangan secara lembut.	b. Penggunaan pergelangan tangan sebagai fungsi utama dalam mengstur arah, daya atau kekuatan dalam melakukan kegiatan, dapat secara lembut maupun penuh kekuatan.
	c. Koordinasi mata dengan tangan	c. Penggunaan bagian tubu ditandai dengan lengan, dan jari semua bergerak di bawah perintah mata.

Indikator dalam instrumen keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin anak kelas B tersebut dikembangkan berdasarkan

kisi-kisi yang telah dirumuskan, kemudian dideskripsikan menjadi rubrik penilaian sebagai acuan dalam menentukan kriteria pencapaian perkembangan anak. Berikut ini rubrik penilaian keterampilan motorik halus anak kelas B.

Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Keterampilan Motorik Halus Anak Kelas B

No.	Indikator	Skor	Keterangan
1	Menggerakkan jari-jemari tangan.	BB	Anak belum dapat mengerakan jari- jemarinya terlihat masih kaku
		MB	Pergerakan jari-jemari anak masih kaku, menggunakan semua jari untuk kegiatan
		BSH	Pergerakan jari-jemari anak sudah terlihat lentur, menggunakan beberapa jari-jemari dalam beberapa kegiatan.
		BSB	Sudah menguasai pergerakan, dapat menyesuaikan jari-jemari sesuai kebutuhan dalam kegiatan.
2	Mengerakan pergelangan tangan.	BB	Anak belum dapat mengerakan pergerakan tangan seperti menggengam masih kaku
		MB	Pergerakan pergelangan tangan seperti menggengam masih kaku.
		BSH	Pergerakan pergelangan tangan mulai terlihat lentur dengan adanya penekanan sedikit demi sedikit.
		BSB	Sudah menguasai pergerakan, dapat dilihat ketika mengatur pergelangan tangan pergerakannya secara lembut meyesuaikan kegiatan apa yang sedang dilakukan.
3	Koordinasi mata dengan tangan.	BB	Anak belum dapat mengkoordinasikan mata dengan tangan karna kurang kontrol dan kosentrasi.
		MB	Koordinasi mata dengan tangan masih kurang tepat dan cepat, karna kurang kontrol atau konsentrasi.
		BSH	Mengkoordinasikan mata dengan tangan cukup efesien dapat dilihat ketika anak bergerak, mata dengan tangan selalu bersamasehingga tepat.
		BSB	Sudah menguasai dalam koordinasi mata dengan tangan, ketika ada gerakan tangan mata langsungmengikuti irama ayunan gerakan tangan tersebut, sehingga efesien cepat dan tepat.

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara tidak terstruktur lebih yaitu wawancara yang memiliki kelonggaran dalam banyak hal termasuk dalam hal pedoman wawancara.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode observasi wawancara, dokumentasi lalu selanjutnya deskriptif berdasarkan hasil penelitian yang telah ada:

1. Lembar observasi guru memantau proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya, yang dilakukan observer 1 (terlampir)
2. Lembar observasi anak memantau aktivitas belajar anak yang dilakukan observer 2 (terlampir)
3. Lembar Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)

G. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Menganalisis data sangat diperlukan dalam penelitian ini agar memperoleh hasil penelitian yang akan dapat digunakan sebagai hasil penelitian. Proses analisis data dimulai dengan menelaah data tentang kemampuan motorik halus. Data adalah catatan penilaian berupa fakta,

maupun angka-angka (Arikunto,2010:19). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh saat proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh nantinya dianalisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana, yaitu dengan rumus :

$$P = F / N \times 100$$

Di mana :

P = Persentase

F = Jumlah anak yang memperoleh nilai tertentu

N = Jumlah seluruh anak

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) tentang meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin ini adalah 75% anak di kelompok B sudah mampu untuk :

- a. Mampu memegang dan memanipulasi benda-benda yaitu tangan anak kuat dan lentur
- b. Mampu dalam koordinasi tangan dan mata yaitu anak dapat menggunakan jari-jemarinya sesuai contoh yang ada.

2. Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil belajar, hasil observasi aktivitas mengajar guru serta aktivitas belajar anak dalam pengembangan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plestisin. Data yang terkumpul dalam penelitian upaya meningkatkan keterampilan motorik melalui kegiatan bermain plastisin pada anak

kelas B TK Dharma Bakti akan dianalisa menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Menganalisis data yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) peneliti menggunakan teknis analisis kualitatif, yang salah satu modelnya adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman.

Analisis tersebut terdiri atas tiga komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain, yaitu : reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis data deskripsi kualitatif diambil pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan mencatat semua hal yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran tersebut (Purwanto, 2010. 112), yaitu :

Keterangan :

- NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan
- R : skor mentah yang diperoleh siswa
- SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
- 100 : bilangan tetap

Kriteria presentase tersebut diequivalensikan dengan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Keterampilan Motorik Halus

No	Presentase	Kriteria
1	80% - 100%	Berkembang Sangat Baik

2	60% - 79%	Berkembang Sesuai Harapan
3	30% - 59%	Mulai Berkembang
4	0% - 29%	Belum Berkembang



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAAN

A. DESKRIPSI PRATINDAKAN

Observasi dilakukan pada hari Senin ,08 Desember 2022, dengan tujuan untuk melihat permasalahan yang ada pada kelompok B di TK Dharma Bakti, pada saat itu tema pembelajarannya adalah Tanaman dengan sub tema Tanaman Hias(Bunga). Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 07:30-10:30

a) Kegiatan Awal

Pada jam 07:30 – 08:05WIB, guru menunggu anak didepan gerbang sekolah, menyalami setiap anak yang datang, Sebelum anak memasuki kelas, karna penelitian dilakukan pada hari senin anak melakukan kegiatan rutin hari senin yaitu melaksanakan kegiatan upacara bendera merah putih. Upacara bendera merah putih. Lalu bersama guru masuk kedalam kelas, terlebih dahulu guru mempersilahkan anak untuk minum yang dibawa anak dari rumah.

Kemudian anak-anak duduk membentuk lingkaran guru mengucapkan salam dan bertanya kabar hari ini, lalu guru membimbing anak untuk membaca doa sebelum memulai pembelajaran, membaca surat pendek, guru mengenalkan tentang adanya ciptaan tuhan dan mengenalkan tentang negara Indonesia.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti berlangsung pada pukul 08:05– 09:10 WIB. Adapun langkah-langkah dalam kegiatan plastisin *clay* ini adalah sebagai berikut:

- (1) Sebelum kegiatan dimulai peneliti, menjelaskan jika plastisin tidak boleh dimakan/ditelan, dilanjutkan bertanya warna-warna dari plastisin/clay. Saat guru bertanya ada beberapa anak yang langsung menjawab pertanyaan dari guru seperti “warna kuning bunda, hijau bunda, merah bunda, gambar bendera bunda...” selesai anak menjawab guru menenangkan anak dengan bertempuk diam agar suasana didalam kelas menjadi tenang dan guru memberikan semangat/*spirit* kepada anak-anak.
- (2) Peneliti menjelaskan dan mempraktekkan langsung didepan anak-anak bagaimana cara membuat bentuk menggunakan plastisin/*clay*, Peneliti memulai dengan mengambil sebagian plastisin untuk membentuk kelopak bunga dengan cara memipihkan plastisin tersebut menggunakan kedua telapak tangan lalu menggulungnya, membentuk sebuah lilitan untuk bentuk batang dan ranting, lalu peneliti membuat bentuk daun dengan mengambil warna lainya dan dengan cara yang sama lalu guru mulai menepelkan plastisin satu persatu kedalam kertas hvs kosong dengan membuat bentuk bunga.
- (3) Setelah memperhatikan peneliti mencontohkan kegiatan membentuk menggunakan media plastisin, satu-persatu anak diberikan plastisin dan kertas hvs yang sudah diberikan nama sebagai alasnya juga gunting untuk memotong plastisin tersebut.

(4) Dan anak mulai melakukan kegiatan, akan tetapi ada sebagian anak yang terdiam dikursinya dan ada yang menangis karna tidak dapat membuatnya banyak juga yang mengeluh karna tidak dapat membuatnya. Pada saat pembelajaran peneliti sedikit kewalahan dalam mengontor kelas, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menenangkan anak yang menangis dan membantunya, lalu meminta anak yang lain untuk sabar menunggu giliran dan peneliti akan membantu anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan membentuk menggunakan media plastisin.

(5) Setelah selesai anak-anak mengumpulkan hasil kegiatan dimeja guru dan tidak lupa anak diberikan kesempatan menunjukan hasil karyanya masing-masing.

(c) Makan dan istirahat

Pada pukul 09:10-09:40 Peneliti mengajak anak-anak untuk mencuci tangan, lalu sampai bersih menggunakan sabun yang sudah disediakan, lalu mengambil bekal masing-masing yang dibawa dari rumah. Selesai makan anak diperbolehkan bermain dihalam sekolah. Guru yang bertugas piket hari itu mendampingi dan mrrmperhatikan kegiatan yang dilakukan anak.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pada pukul 10:00-10:30 WIB kegiatan akhir ini peneliti mengajak peserta didik bernyanyi dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan di hari ini, peneliti mengulang pembelajaran yang sudah di sampaikan tadi, peneliti mengajak anak membacakan janji pulang sekolah bersama-sama, serta yang terakhir membaca do'a keluar rumah, do'a naik kendaraan dan bernyanyi gelang sipatu gelang setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

Adapun data awal dari kemampuan motorik halus anak dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B pratindakan

NO	Indikator	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Mengerakan jari-jemari tangan	8 Anak	2 Anak	1 Anak	0 Anak
	Persentase	72,73%	18,18%	9,09%	0%
2	Mengerakan pergelangan tangan	8 Anak	2 Anak	1 Anak	0 Anak
	Persentase	72,73%	18,18%	9,09%	0%
3	Kordinasi mata dengan tangan	7 Anak	3 Anak	1 Anak	0 Anak
	Persentase	63,89%	27,02%	9,09%	0%
	Rata-rata	70,01%	21,13%	9,09%	0%

Berdasarkan dari observasi pra-tindakan pada setiap indikator

menunjukkan keterampilan motorik halus pada anak belum berkembang secara optimal, dan perlu ditingkatkan lagi karena dapat dilihat dari tabel 4.1. Nilai Belum Berkembang (BB) ada 8 anak dengan persentase 72,73%, nilai Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak dengan persentase 18,18%, nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 1 anak dengan persentase 9,09%, sedangkan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang dikategorikan dalam kriteria ini.

Indikator mengerakan jari-jemari tangan Belum Berkembang(BB) ada 8 anak dengan persentase 72,73%, nilai Mulai Berkembang(MB) ada 2 anak dengan persentase 18,18%, nilai Berkembang Sangat Baik(BSH) ada 1 anak dengan persentase 9,09%, sedangkan Berkembang Sangat Baik belum ada yang dikategorikan dalam kriteria ini.

Indikator mengerakan pergelangan tangan Belum Berkembang(BB) ada 8 anak dengan persentase 72,73%, nilai Mulai Berkembang(MB) ada 2 anak dengan persentase 18,18%, nilai Berkembang Sangat Baik(BSH) ada 1 anak dengan persentase 9,09%, sedangkan Berkembang Sangat Baik belum ada yang dikategorikan dalam kriteria ini.

Indikator mengkoordinasikan mata dengan tangan Belum Berkembang(BB) ada 7 anak dengan persentase 63,89%, nilai Mulai Berkembang(MB) ada 3 anak dengan persentase 27,02%, nilai Berkembang Sangat Baik(BSH) ada 1 anak dengan persentase 9,09%, sedangkan Berkembang Sangat Baik belum ada yang dikategorikan dalam kriteria ini.

Namun demikian dalam keberanian anak untuk berekspresi sedikit

mulai nampak. Anak dapat berekspresi sesuai dengan imajinasinya masing-masing, walaupun masih dalam bentuk yang sangat sederhana seperti bulatan, pilinan dan juga bentuk pipih. Berdasarkan hasil dalam pengamatan pada penelitian pra-tindakan, peneliti bersama teman sejawat menemukan permasalahan yang menghambat pencapaian keterampilan anak yang kemudian dijadikan bahan refleksi untuk menentukan bahan perencanaan dan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh pada prasiklus dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak di TK Dharma Bakti, Kecamatan Kerumutan yang belum berkembang secara maksimal dan perlu ditingkatkan lagi. Hal tersebut yang menjadi landasan peneliti melakukan suatu tindakan dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Dalam hal ini peneliti menerapkan kegiatan menggunakan media plastisin. Kegiatan dengan media plastisin ini dipilih karena merupakan kegiatan yang baru bagi anak dengan menggunakan plastisin yang beraneka ragam warnanya, tentunya anak-anak sangat senang dengan warna dan teksturnya yang lembut dan menarik.

B. DESKRIPSI HASIL TIAP SIKLUS

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunakan media plastisin pada kelompok B TK Dharma Bakti dilaksanakan dalam 2 siklus oleh peneliti dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus akan dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama pada hari Senin, 15 Mei 2023 dan pertemuan kedua pada hari, Kamis 25 Mei

2023. Sedangkan pertemuan siklus II pertemuan pertama pada hari, Senin 29 Mei 2023 dan pertemuan ke duanya pada hari, Selasa 5 Mei 2023. Berikut gambaran penelitian kelas yang telah dilaksanakan.

1. Siklus I

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I peneliti berperan sebagai pengajar. Tugas pengajar sekaligus peneliti yaitu melaksanakan, mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua kegiatan yang dilakukan oleh anak sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dibantu seorang guru kelas. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan dikelas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan lainnya. Kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, guru menerapkan apa saja yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun tahapan perencanaannya yaitu:

1) Menetapkan Tema Pembelajaran

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus I menyesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan oleh guru kelas, yaitu tema pada siklus I adalah Tema Negaraku dengan sub tema Bendera Merah Putih.

2) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

Setelah berdiskusi dengan guru kelas, didapat kesepakatan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran harian mengikuti kegiatan di

sekolah dan dilanjutkan dengan kegiatan melatih motorik halus anak menggunakan media plastisin.

3) Mempersiapkan bahan dan alat-alat media yang akan digunakan

Dalam hal ini peneliti mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan pada hari itu sesuai dengan RPPH, Menyiapkan media yang akan digunakan berupa plastisin warna dan kertas yang sudah diberikan nama anak-anak, sekaligus media penunjang/media gambar sesuai tema.

4) Menyiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan data, lembar observasi sebagai lembar penilaian sedangkan dokumentasi adalah peralatan untuk mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan yaitu HP/kamera

5) Mempersiapkan atau mengatur kelas

Guru mengatur posisi tempat duduk anak, hal ini bertujuan agar mempermudah anak apabila akan melakukan kegiatan nantinya

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin 15 Mei 2023 dari jam 07:30 – 08:00 WIB. Jumlah anak yang mengikuti siklus I pertemuan I berjumlah 11 anak. Pelaksanaan tindakan ini terdiri 3 rangkaian kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan

pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan Awal

Pada jam 07:30 – 08:00 WIB, guru menunggu anak didepan gerbang sekolah, menyalami setiap anak yang datang, Sebelum anak memasuki kelas, karna penelitian dilakukan pada hari senin anak melakukan kegiatan rutin hari senin yaitu melaksanakan kegiatan upacara bendera merah putih. Upacara bendera merah putih dilaksanakan di halaman sekolah TK Dharma Bakti. Selesai upacara anak- anak berbaris didepan kelas dengan dibimbing guru untuk mengikuti kegiatan berikutnya, sebelum masuk kelas anak-anak melepaskan sepatu dan merapihkannya di dalam rak sepatu. Kemudian jam 08:40-09:00, anak bersama guru masuk kedalam kelas, terlebih dahulu guru mempersilahkan anak untuk minum yang dibawa anak dari rumah.

Setelah itu anak-anak duduk membentuk lingkaran guru mengucapkan salam dan bertanya kabar hari ini, lalu guru membimbing anak untuk membaca doa sebelum memulai pembelajaran, setelah membaca doa guru memimpin anak membaca surat pendek, bernyanyi lagu tentang tema hari ini (bendera), macam-macam tepuk, bertanya tentang hari, tanggal, bulan dan tahun guru mengenalkan tentang adanya ciptaan tuhan dan guru mengenalkan tentang negara Indonesia. Untuk membangkitkan semangat belajar anak, peneliti mengajak anak untuk bersama-sama melakukan tepuk bendera, sebelum masuk kegiatan inti.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti berlangsung pada jam 08:02– 09:05 WIB. Adapun

langkah-langkah dalam kegiatan plastisin ini adalah sebagai berikut

- (1) Sebelum kegiatan dimulai peneliti bertanya pada anak-anak medi, warna apa saja yang terlihat, pola apa yang ada. Saat guru bertanya ada beberapa anak yang langsung menjawab pertanyaan dari guru seperti “warna kuning bunda, hijau bunda, merah bunda, gambar bendera bunda...” selesai anak menjawab peneliti menenangkan anak dengan bertempuk diam agar suasana didalam kelas menjadi tenang dan peneliti memberikan semangat kepada anak yang belum dapat menjawab
- (2) Peneliti menjelaskan dan mempraktekkan langsung didepan anak-anak bagaimana cara membuat bentuk menggunakan plastisin/lilin,. Peneliti memulai dengan mengambil sebgaiian plastisin untuk membentuk tiang bendera dengan cara memipihkan plastisin tersebut menggunakan kedua telapak tangan lalu menggulungnya, membentuk sebuah lilitan untuk bentuk tiang bendera, lalu peneliti membuat bentuk bendera dengan mengambil warna lainya dan dengan cara yang sama lalu oneliti membentuk bendera merah putih.
- (3) Setelah memperhatikan peneliti mencontohkan kegiatan membentuk menggunakan media plastisin, satu-persatu anak diberikan plastisin dan kertas hvs yang sudah diberikan nama sebagai alasnya juga gunting untuk memotong plastisin tersebut.
- (4) Kemudian anak duduk dikursi yang telah disediakan. Dan anak mulai melakukan kegiatan, akan tetapi ada sebagian anak yang terdiam dikursinya dan ada yang menangis karna tidak dapat membuatnya

banyak juga yang mengeluh karna tidak dapat membuatnya. Pada saat pembelajaran peneliti sedikit kewalahan dalam mengontor kelas, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menenangkan anak yang menangis dan membantunya, lalu meminta anak yang lain untuk sabar menunggu giliran dan peneliti akan membantu anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan membentuk menggunakan media plastisin.

(5) Setelah selesai anak-anak mengumpulkan hasil kegiatan dimeja guru dan tidak lupa anak diberikan kesempatan menunjukkan hasil karyanya masing-masing.

c) Makan dan istirahat

Pada pukul 09:10-09:35 Peneliti mengajak anak-anak untuk mencuci tangan, lalu sampai bersih menggunakan sabun yang sudah disediakan, lalu mengambil bekal masing-masing yang dibawa dari rumah. Selesai makan anak diperbolehkan bermain dihalam sekolah. Guru yang bertugas piket hari itu mendampingi dan memperhatikan kegiatan yang dilakukan anak.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pada pukul 10:00-10:32 WIB kegiatan akhir ini peneliti mengajak peserta didik bernyanyi dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan di hari ini, peneliti mengulang pembelajaran yang sudah di sampaikan tadi, apa-apa saja alat dan bahan yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, menanyakan bagaimana

perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran tadi, peneliti mengajak anak membacakan janji pulang sekolah bersama-sama, serta yang terakhir membaca do'a keluar rumah, do'a naik kendaraan dan bernyanyi sayonara setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan II

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada pada hari Kamis 25 Mei 2023 dari pukul 07:30-10:33 WIB. Pada pertemuan ke II siklus I yang diikuti oleh 11 anak. Pelaksanaan tindakan ini terdiri dari 3 tingkatan rangkaian pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan terakhir kegiatan penutup.

Berikut uraian dari proses kegiatan pembelajaran dimulai dari kegiatan awal, kegiatan intin dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan Awal

Pada pukul 07:35-08:05 WIB. Sebelum memulai kegiatan guru dan peneliti datang lebih awal untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah plastisin warna dan kertas origami untuk diberikan kepada masing-masing anak saat pembelajaran inti. Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di depan lapangan sekolah untuk melakukan senam pagi. Setelah selesai senam anak-anak berbaris didepan kelas di siapkan oleh peneliti.

Setelah selesai melepaskan sepatu dan merapikan sepatu kedalam rak sepatu, anak langsung masuk kedalam kelasnya, didalam

kelas peneliti dan guru mempersilahkan anak-anak untuk minum dengan air minum yang dibawa dari rumah, setelah itu peneliti mengajak anak duduk membentuk lingkaran besar. Kegiatan awal di mulai pada pukul 08:35–09:08 WIB peneliti memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam dari peneliti, peneliti mempersilkan salah satu anak memimpin doa sebelum mulai pembelajaran, peneliti membimbing anak untuk membaca do'a pendek dan surat pendek serta menghafal huruf hijaiyah, melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak, dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran dan anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari peneliti sebelum masuk kegiatan inti.

b) Kegiatan Inti

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan yang menggunakan media plastisin adalah sebagai berikut.

- (1) Sebelum kegiatan dimulai anak-anak dengan senang menebak “bunda,,hari, anak-anak dengan senang menebak”bunda hari ini kita main plastisin lagi ya..?” lalu peneliti menjawab benar nak” dan peneliti bertanya kepada anak-anak apa saja yang dilihat pada media gambar yang dipegang oleh penelliti. Saat peneliti bertanya ada beberapa anak yang langsung menjawab pertanyaan dari peneliti, pertanyaan demi pertanyaan dilontarkan oleh peneliti, untuk memancing semangat anak-anak untuk menjawab pertanyaan. Selesai anak menjawab peneliti memberikan tepuk

diam untuk menenangkan suasana dan memberikan semangat kepada anak yang bisa menjawab pertanyaan.

- (2) Kemudian peneliti kembali menjelaskan bagian kegiatan yang menggunakan media plastisin dengan contoh gambar yang berbeda. Lalu peneliti menunjukkan media gambar rumah adat kemudian peneliti mulai kegiatan, dengan mencotohkan membuat rumah adat tersebut dimulai dengan membuat tiang-tiang dari rumah adat dengan memotong bagian-bagian dari plastisin, menggunakan gunting lalu memipihkan bagian-bagian plastisin tersebut dan menempelkannya dikertas origami. Seterusnya peneliti mencontohkan membuat atap dari rumah ada tersebut.
- (3) Setelah memperhatikan peneliti mencontohkan kegiatan membuat rumah adat menggunakan media plastisin. Anak dibagikan plastisin dan kertas origami untuk alas dari kegiatan membuat rumah adat tersebut. Dalam pengerjaan anak duduk dikursinya masing-masing untuk memudahkan anak dalam membuatnya, Untuk menghilangkan kejenuhan anak saat kegiatan pembelajaran diselingi dengan bernyanyi agar anak tidak bosan dengan kegiatan membuat rumah adat menggunakan plastisin tersebut. Setelah selesai melaksanakan semua kegiatan anak dipersilahkan untuk mengumpulkan kegiatan lalu makan dan istirahat.

c) Makan dan istirahat

Pukul 09:30-09:35 WIB peneliti mengajak anak-anak untuk

mencuci tangan lalu mengambil bekal. Anak-anak duduk melingkar kembali dan membaca doa sebelum makan dan makan bekal bersama. Selesai makan anak-anak membaca doa setelah makan dan membereskan sisa makanan dan tempat bekalnya masing-masing, Kemudian anak-anak diperbolehkan untuk istirahat dan bermain dipekarangan sekolah, bagi guru yang piket mendampingi anak-anak serta mengawasi anak dalam bermain.

d) Kegiatan penutup

Kegiatan akhir yaitu peneliti mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini. Selanjutnya penguatan pengetahuan anak peneliti mengulang sedikit pembelajaran yang sudah disampaikan tadi, memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak, menayakan perasaan selama bermain dan belajar, menyampaikan kegiatan untuk hari esok, mengatkan saat sampai rumah, meletakkan sepatu tas pada tempatnya dan lain sebagainya. Terakhir menyanyikan lagu sayonara dan gelang sipatu gealng lalu membaca doa pulang sekolah, salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

c. Observasi

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran pertemuan pertama dan kedua pada siklus I diperoleh gambaran tentang hasil perkembangan motorik halus, ada yang sudah berkembang secara baik dan juga yang belum berkembang secara baik. dapat dilihat pada

pertemuan pertama anak masih bingung dan kurang fokus karna belum terbiasa dengan kegiatan baru, ketidak mampuan dan kebingungan dapat dilihat pada saat guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan, saat guru menjelaskan masih ada anak yang bercerita dan mengganggu temannya, pada saat kegiatannya dimulai dapat dilihat dari sikap anak yang kurang fokus dan berlari kesana kemari, naik meja, dan ada juga anak yang mengambil mainan lain dan bermain sendiri.

Pada tahap pertemuan kedua anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan menggunakan media plastisin, meskipun masih ada anak yang kesulitan dalam memahami dan melakukan kegiatan tersebut, tetapi dalam proses pembelajaran mereka sudah mau mengikutinya, walaupun masih ada yang kadang-kadang suka mengganggu temannya dan bermain sendiri, Berdasarkan hasil obsevasi yang dilakukan maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.2
Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Siklu I

NO	Indikator	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Mengerakan jari-jemri tangan	5 Anak	4 Anak	2 Anak	0 Anak
	Persentase	45,85%	36,78%	18,18%	0%
2	Mengerakan pergelangan tangan	5 Anak	5 Anak	1 Anak	0 Anak
	Persentase	45,85%	45,85%	9,09%	0%
3	Koordinasi mata dengan tangan	6 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak
	Persentase	62,98%	45,85%	9,09%	0%
	Rata-rata	51,56%	36,55%	12,12%	0%

Dari tabel 4.1 dan 4.2 diketahui ada peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B disetiap indikator dilihat dari kriteria prasiklus indikator menggerakkan jari-jemari tangan nilai Belum Berkembang(BB) menjadi 8 anak dengan persentase 72,73%, Nilai Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak dengan persentase 18,18% , Nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak dengan persentase 9,09% sedangkan Nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang kategorikan dalam kriteria ini. Adapun pada siklus I nilai Belum Berkembang(BB) menjadi 5 anak dengan persentase 45,85% nilai Mulai Berkembang (MB) ada 4 anak dengan persentase 36,78%, Sedangkan nilai Berkembang Sesuai Harapan(BSH) menjadi 2 anak dengan persentase 18,18% dan pada nilai Berkembang Sangat baik (BSB) belum ada yang dikategorikn dalam kriteria ini.

Pada indikator mengerkan pergelangan tangan pada tindakan prasiklus nilai Belum Berkembang(BB) menjadi 8 anak dengan persentase 72,73%, Nilai Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak dengan persentase 18,18% , Nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak dengan persentase 9,09% sedangkan Nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang kategorikan dalam kriteria ini. Adapun pada siklus I nilai Belum Berkembang(BB) menjadi 5 anak dengan persentase 45,85% nilai Mulai Berkembang (MB) ada 5 anak dengan persentase 45,85%,

Sedangkan nilai Berkembang Sesuai Harapan(BSH) menjadi 1 anak dengan persentase 18,18% dan pada nilai Berkembang Sangat baik (BSB) belum ada yang dikategorikn dalam kriteria ini.

Pada indikator mengkoordinasikan mata dengan tangan pada prasiklus nilai Belum Berkembang(BB) ada 7 anak dengan persentase 63,89%, Nilai Mulai Berkembang (MB) ada 3 anak dengan persentase 27,02% , Nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak dengan persentase 9,09% sedangkan Nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang kategorikan dalam kriteria ini. Adapun pada siklus I nilai Belum Berkembang(BB) menjadi 6 anak dengan persentase 62,98% nilai Mulai Berkembang (MB) ada 3 anak dengan persentase 27,02%, Sedangkan nilai Berkembang Sesuai Harapan(BSH) menjadi 1 anak dengan persentase 21,02% dan pada nilai Berkembang Sangat baik (BSB) belum ada yang dikategorikn dalam kriteria ini.

Dari hasil penjelasan menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Dharma Bakti, berada dalam kategori meningkat, tetapi masih perlu ditingkatkan lagi pada siklus II. Berdasarkan dari observasi prasiklus dan siklus I pada setiap indikator menunjukkan kemampuan motorik halus pada anak masih harus ditingkatkan lagi. Karena dari tabel 4.2. kemampuan motorik halus anak setiap indikator masih belum berkembang

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus I peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak melalui kegiatan plastisin masih kurang berkembang, maka perlunya dilakukan penelitian pada siklus II untuk memperbaiki perencanaan yang akan dilakukan pada siklus II, ditahap ini dilakukan peningkatan kemampuan motorik halus anak. Pada tahap ini guru dan peneliti akan berdiskusi perihal permasalahan yang ada pada siklus I. Berikut disampaikan:

1. kelebihan

menggunakan media plastisin, memiliki bentuk yang sangat lentur dan mudah dibentuk. Begitu juga dengan dimensi dan komponen perkembangan anak dapat dibentuk sejak dini, perkembang terjadi karna adanya aspek-aspek dalam diri manusia yang dapat diubah.

2. kelemahan

Kelemahan yang menghambat peningkatan kemampuan motorik halus yang harus dicari solusinya yaitu:

a) Beberapa anak mengalami kesulitan saat membuat bentuk dan juga kesulitan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.

b) Masih ada beberapa anak yang belum dapat melakukan gerakan tangannya untuk menghasilkan sesuatu bentuk dengan menggunakan media plastisin.

c) Ada beberapa anak yang kurang respon dalam pembelajaran, akibatnya melakukan kegiatan dengan asal-asalan

3. Alasan tindakan perbaikan

Karena hasil dari siklus I kurang memuaskan dan belum mencapai kriteria perkembangan yang peneliti harapkan, maka peneliti melanjutkan pada siklus II dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan motorik halusya secara maksimal melalui kegiatan Plastisin.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, pada siklus II diharapkan lebih baik lagi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di TK Dharma Bakti, Kecamatan Kerumutan. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II, langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut:

1) Menetapkan Tema Pembelajaran

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus II yaitu Alam Semesta, dengan sub tema Matahari dan Pelangi .

2) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

Menyusun RPPH sesuai tema yang sudah ditentukan. Menyiapkan beberapa kegiatan terutama kegiatan membentuk menggunakan media plastisin.

- 3) Mempersiapkan bahan dan alat serta media yang akan digunakan
- 4) Mempersipkan instrumen penelitian

Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan membentuk menggunakan media plastisin.

- 5) Mempersiapkan atau mengatur kelas

Peneliti mengatur dan mengubah posisi duduk anak Sebelum melakukan kegiatan setiap pertemuan dan mengubah posisi tempat duduk anak agar bervariasi dan tidak monoton, Menggunakan meja belajar agar anak tidak kesulitan dalam melakukan kegiatan dan bermain tepuk tangan.

- 6) Menyiapkan alat dokumentasi

Peralatan yang akan digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan dengan media plastisin ini adalah berupa camera/ HP.

b. Pelaksanaan

1. Pelaksanaan Tindakan siklus II Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan, Pelaksanaan tindakan penelitian siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin 29 Mei 2023 untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan menggunakan media plastisin. Berikut kegiatan yang akan dilaksanakan.

a) Kegiatan Awal

Peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Sebelum anak memasuki kelas, karena penelitian dilakukan pada hari senin anak melakukan kegiatan rutin hari Senin yaitu melaksanakan kegiatan upacara bendera merah putih. Upacara bendera merah putih dilaksanakan di halaman sekolah TK Dharma Bakti. Selesai upacara anak-anak berbaris di depan kelas dengan dibimbing peneliti untuk mengikuti kegiatan berikutnya, sebelum masuk kelas anak-anak melepaskan sepatu dan merapihkannya di dalam rak sepatu. Kemudian jam 08:40-09:00, anak bersama peneliti masuk ke dalam kelas dan terlebih dahulu peneliti mempersilahkan anak untuk minum.

Peneliti mengucapkan salam dan bertanya kabar tentang anak hari ini, lalu peneliti memberikan kesempatan anak untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran, setelah membaca doa peneliti membimbing anak membaca surat pendek, doa harian. Tepuk semangat tidak lupa dilakukan untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk pada kegiatan inti. Peneliti juga memberikan apresiasi kepada anak yang mau menjawab pertanyaan dari peneliti dengan memberikan tepuk tangan atau berupa pujian kata anak hebat.

b) Kegiatan Inti

kegiatan inti dimulai dengan peneliti mengajak anak untuk tepuk”diam” agar anak bisa fokus dalam kegiatan pembelajaran nanti.

Setelah itu peneliti memperlihatkan contoh gambar yang akan anak-anak bentuk. Lalu peneliti bertanya “ini gambar apa anak-anak?” ketika peneliti bertanya anak-anak dengan serentak menjawab “gambar matahari bun..” setelah itu peneliti menenangkan anak dengan mengucapkan “anak bunda hebat semua..”, Selanjutnya peneliti memulai menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu sebagai berikut:

- (1) Menjelaskan kepada anak-anak bahwa tidak boleh memasukan plastisin kedalam mulut atau memakanya.
- (2) Setelah itu peneliti mencontohkan cara membuat bentuk matahari sesuai gambar yang sudah dilihat anak-anak.
- (3) Peneliti mulai membagikan kepada anak-anak plastisin beserta kertas origaminya.
- (4) Anak-anak mulai membuat bentuk matahari sesuai contoh yang sudah peneliti berikan.

Setelah ada anak yang selesai melakukan kegiatan peneliti mempersilakan anak-anak untuk maju kedepan memperlihatkan bentuk matahari yang sudah dibuat. Anak-anak dengan semangatnya mengangkat tangan sambil berkata “saya bunda”. Setelah melaksanakan semua kegiatan anak-anak dipersilahkan untuk istirahat.

c) Makan dan istirahat

Sebelum mengambil bekal seperti biasa anak-anak

dipersilahkan untuk mencuci tangannya sampai bersih menggunakan sabun. Lalu duduk melingkar dan membaca doa sebelum makan. Selesai makan membaca doa setelah makan, membereskan sisa makanan dan tempat bekal masing-masing. Kemudian istirahat diluar kelas sambil diawasi guru yang bertugas piket pada hari itu.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pada pukul 10:00-10:30 WIB kegiatan akhir ini, peneliti melakukan evaluasi, berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan di hari ini, peneliti mengulang pembelajaran yang sudah di sampaikan tadi, apa-apa saja alat dan bahan yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran tadi, lalu mengajak anak membacakan janji pulang sekolah bersama-sama, serta yang terakhir membaca do'a untuk pulang, do'a naik kendaraan dan bernyanyi gelang sepatu gelang dan sayonara setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan ke II

a) Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada pada hari Selasa, tanggal 5 Juni 2023, di mulai dari pukul 07:30-10:31 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti datang lebih dulu untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan penelitian tersebut adalah

plastisin, ini adalah plastisin warna dan kertas yang sudah diberi nama masing-masing anak. Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di depan lapangan sekolah untuk melakukan senam pagi.

Setelah selesai senam anak-anak berbaris didepan kelas di siapkan oleh peneliti dan mengucapkan salam kepada anak, setelah selesai melepaskan sepatu dan merapihkan sepatu kedalam rak sepatu, anak langsung masuk kedalam kelasnya masing-masing dan duduk dikursinya, kegiatan awal di mulai pada pukul 07:35–08:00 WIB peneliti memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam dari peneliti, kemudian peneliti membimbing anak untuk berhitung 0 sampai 20, menghafal macam-macam warna. Dan dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran anak. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari peneliti, sebelum masuk kegiatan inti.

b) Kegiatan Inti

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan dengan media plastisin kali ini sebagai berikut.

- (1) Setelah melakukan tepuk semangat peneliti memperlihatkan gambar pelangi, anakanak dengan semangat dan antusias sekali mereka ingin membuat bentuk menyerupai pelangi tersebut.
- (2) Karena pada pertemuan ke II siklus II diperkirakan anak sudah mengerti dan terbiasa.
- (3) Dengan semangat anak-anak ingin segera melakukan kegiatan

membuat pelangi menggunakan media plastisin.

- (4) Setelah itu peneliti menengankan anak dengan tepuk diam dan peneliti membagikan plastisin kepada setiap anak

c) Makan dan istirahat

Setelah selesai kegiatan, anak diajak untuk mencuci tangannya, sampai bersih, lalu anak-anak bersiap untuk makan dan istirahat.

d)Kegiatan penutup

Kegiatan akhir ini peneliti mengajak anak-anak bernyanyi dan melakukan gerak dan lagu, serta evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan di hari ini, dan mengulang pembelajaran yang sudah di sampaikan tadi, apa-apa saja alat dan bahan yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran tadi, lalu peneliti mengajak anak membacakan janji pulang sekolah bersama-sama serta yang terakhir membaca do'a keluar rumah, do'a naik kendaraan dan bernyanyi gelang sepatu gelang dan sayonara setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

e) Observasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses kegiatan menggunakan media plastisin, pada siklus II motorik halus pada anak sudah berkembang dengan optimal, disetiap indikatornya, dilihat pada pertemuan pertama banyak anak yang masih bingung ,sedangkan pada pertemuan kedua anak sudah mampu dan

tidak kebingungan lagi pada saat mengerjakan kegiatan menggunakan media plastisin. Aspek yang diamati yaitu pergerakan jari-jemari anak, mengerjakan pergelangan tangan anak serta bagaimana anak mengkoordinasikan mata dengan tangannya sudah sangat baik dan optimal dalam perkembangannya. Dari observasi yang dilakukan berikut data yang diperoleh:

Tabel 4.3

Hasil Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Plastisin Siklus II

NO	Indikator	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Mengerakan jari-jemari tangan	0 Anak	1 Anak	2 Anak	8 Anak
	Persentase	0%	9,09 %	18,18%	72,73%
2	Mengerakan pergelangan tangan	0Anak	1 Anak	2 Anak	8 Anak
	Persentase	0%	0 %	18,18%	72,73%
3	Koordinasi mata dengan tangan	0 Anak	1 Anak	3 Anak	7 Anak
	Persentase	0%	9,09%	27,02%	63,89%
	Rata-rata	0%	6,06%	21,13%	70,02%

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus pada tabel 4.3, diketahui ada peningkatan kemampuan motorik halus disetiap indikatornya. Dilihar dari indikator mengerjakan jari-jemari tangan pada siklus II sudah tidak ada yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) atau 0%. Untuk nilai Mulai Berkembang (MB) 1anak dengan persentase 9,09%. Nilai berkembang

Sesuai Harapan (BSH) ada 2 anak atau 18,18%. Untuk nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 8 anak dengan persentase 72,73%.

Indikator mengerakan pergelangan tangan pada siklus II sudah tidak ada yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) atau 0% Untuk nilai Mulai Berkembang (MB) 0 anak dengan persentase 0%. Nilai berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 2 anak atau 18,18%. Untuk nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 8 anak dengan persentase 72,73%.

Indikator koordinasi mata dengan tangan pada siklus II sudah tidak ada yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) atau 0% Untuk nilai Mulai Berkembang (MB) 1 anak dengan persentase 9,09%. Nilai berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak atau 27,02%. Untuk nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 7 anak dengan persentase 63,89%.

d.Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti saat tindakan siklus II sudah

1. Kelebihan

Dari hasil penamatan anak-anak sangat antusias dan semangat saat belajar menggunakan media plastisin. Pada tahap siklus II kemampuan Motorik Halus anak sudah mulai meningkat.

2.Kelemahan

Kurangnya pemahaman tentang kegiatan belajar meningkatkan kemampuan motorik halus anak menggunakan media plastisin.

3. Alasan tindakan perbaikan

Keberhasilan tidakan dikatakan berhasil apa bila terdapat peningkatan persentse keaktifan dan motifasi belajar sesuai dengan target

keberhasilan.

C. PERBANDINGAN HASIL TINDAKAN TIAP SIKLUS

Sebelum melaksanakan penelitian dengan menerapkan media Plastisin, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal pra tindakan, setelah itu baru melakukan tindakan siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan menerapkan media plastisin motorik halus pada anak TK Dharma Bakti, Kecamatan Kerumutan, mengalami peningkatan, dari data-data yang didapatkan sudah sesuai dengan target yang direncanakan, sehingga dapat dihentikan pada siklus II, dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II dalam setiap aspek perkembangan motorik halus anak mengalami peningkatan yang tinggi. Berikut tabel peningkatan keterampilan motorik pada anak-anak usia 4-5 tahun pada Pra-Indakan, siklus I dan siklus II:

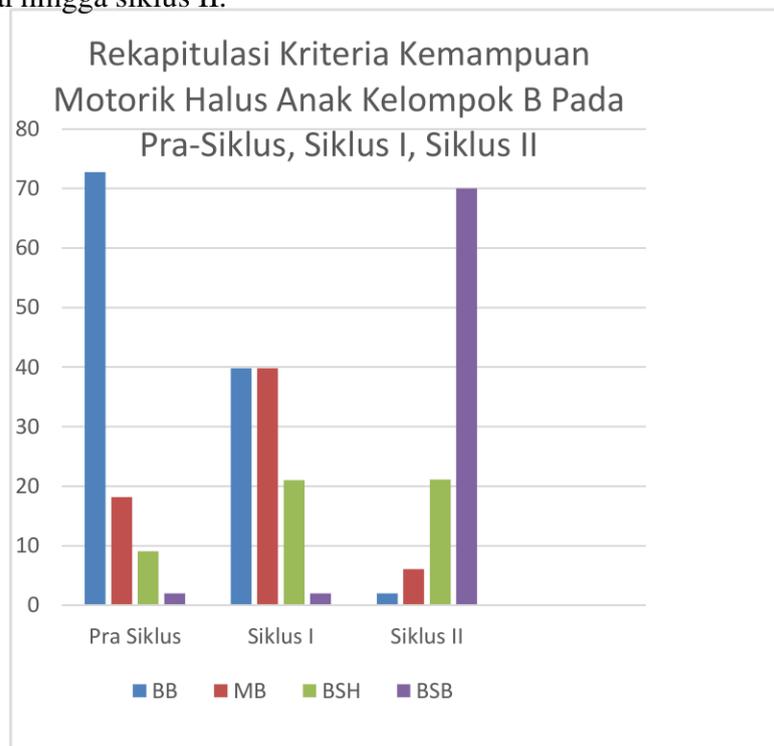
Tabel 4.7

Data Perbandingan Kemampuan Motorik Halus Anak pada Setiap Indikator, dari Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II

Indikator	Perbandingan Perolehan Skor											
	Pra siklus				Siklus I				Siklus II			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Menggerakkan jari-jemari tangan	8 anak	2 anak	1 anak	0 anak	5 anak	4 anak	2 anak	0 anak	0 anak	1 anak	2 anak	8 anak
Persentase	72,73 %	18,18 %	9,09 %	0 %	45,85 %	36,78 %	18,18 %	0 %	0 %	9,09 %	18,18 %	72,73 %
Menggerakkan pergelangan tangan	8 anak	2 anak	1 anak	0 anak	5 anak	5 anak	1 anak	0 anak	0 anak	1 anak	2 anak	8 anak
Persentase	72,73 %	18,18 %	9,09 %	0 %	45,85 %	45,85 %	9,09 %	0 %	0 %	9,09 %	18,18 %	72,73 %
Koordinasi mata dengan tangan	7 anak	3 anak	1 anak	0 anak	6 anak	3 anak	1 anak	0 anak	0 anak	1 anak	3 anak	7 anak
Persentase	63,89 %	127,02 %	9,09 %	0 %	62,98 %	27,02 %	9,09 %	0 %	0 %	9,09 %	27,02 %	63,89 %
Rata-rata	70,01 %	21,13 %	9,09 %	0 %	51,56 %	36,55 %	12,12 %	0 %	0 %	6,06 %	21,13 %	70,02 %

Dari data diatas terlihat pada prasiklus nilai kemampuan motorik halus anak yang berkembang sesuai harapan sangatlah rendah yang diperoleh yaitu hanya ada 9,09%. Setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II barulah meningkat. Untuk nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat, menjadi 21,13% dan untuk nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) dari kondisi awal menjadi 70,02%.

Berikut grafik rekapitulasi kriteria Berkembang Sangat Baik dari kondisi awal hingga siklus II.



Gamabr 3.1 Grfik Rekapitulasi Kriteria Pra-siklus, Siklus I, Siklus II.

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan motorik halus anak pada kriteria BB (Belum Berkembang) mengalami pengurangan dari 8 anak pada siklus I menjadi 5 anak dan siklus II sudah tidak ada lagi anak yang kriteria belum berkembang. Kriteria MB (Mulai

Berkembang) dari 2 anak mengalami kenaikan pada siklus I meningkat menjadi 4 anak dan pada siklus II hanya ada 1 anak. Kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dari 1 anak meningkat menjadi 2 anak pada siklus II. Perkembangan kemampuan motorik halus telah mencapai kriteria berhasil yang dikatakan oleh peneliti dan guru karena perkembangan anak sudah mencapai penelitian ini dikatakan berhasil

D. PEMBAHASAN

Data yang diperoleh pada Pratindekan yang dilakukan di TK Dharma Bakti, Kecamatan Kerumutan dapat diketahui bahwa penggunaan media plastisin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak yang belum berkembang secara maksimal. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk menggunakan media plastisin

Hasil dari siklus I kurang memuaskan dan belum mencapai kriteria perkembangan yang peneliti harapkan, maka peneliti melanjutkan pada siklus II dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan motorik halusnya secara maksimal melalui kegiatan plastisin. Berdasarkan indikator yang peneliti amati pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa melakukan kegiatan plastisin dilaksanakan dengan empat kali pertemuan dalam dua siklus, dari tahap pra-tindakan, siklus I dan siklus II.

Perencanaan siklus I guru dan peneliti melakukan penerapan media Plastisin yaitu Berdiskusi dengan guru kelas dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran seperti menentukan tema dan sub tema, Membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH), Menyiapkan media dan alat untuk

kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, berupa Plastisin dan media gambar, Menyiapkan ruang kelas sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan kemampuan kreativitas motorik halus anak dan Menyiapkan alat dokumentasi.

Pada siklus II peneliti dan guru melakukan perencanaan yaitu Menyusun dan membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH), menentukan sub tema, Peneliti menggunakan plastisin warna agar terlihat menarik perhatian anak. Sebelum melakukan kegiatan setiap pertemuan peneliti dan guru mengubah posisi tempat duduk anak agar bervariasi dan tidak menonton. Guru dan peneliti juga memberikan reward kepada anak yang mau mengikuti pelaksanaan pembelajaran agar anak lain juga akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan motorik halus anak menggunakan media plastisin, menyiapkan ruang kelas sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan kemampuan motorik halus anak, Menyiapkan alat dokumentasi.

Bermain Plastisin merupakan media bermain anak dalam mengkoordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keluwesan, keuletan, kesabaran dan emosional anak dalam mengembangkan motorik halus dan imajinasi anak. Pengembangan motorik halus anak diperoleh melalui kegiatan bermain dan belajar yang menyenangkan. Plastisin sendiri sangat berguna untuk perkembangan kognitif anak, maka dari itu plastisin adalah permainan yang bagus untuk perkembangan motorik halus anak,.

Plastisin memiliki banyak manfaat bagi anak. Menurut Jatmika (2012: 84), diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Mengembangkan kemampuan berpikir, bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berpikir anak. 2) Berguna meningkatkan *self esteem*. Bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah. 3) Mengasah kemampuan berbahasa, meremas, berguling dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin. 4) Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberikan kesempatan berinteraksi yang akrab dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

Sedangkan menurut Muhamad (2010: 77) kreativitas itu ibarat sebuah intan. Semakin diasah. Semakin berkilau. Seseorang mampu menciptakan sesuatu yang baru dapat diasah dengan stimulasi. Misalkan memberikan kebebasan bermain pada anak, atau memberikan berbagai pertanyaan. Dengan demikian kreativitas anak bisa berkembang secara optimal.

Menurut Triharso (2013: 1), Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain disini adalah bermain yang tidak terkait oleh apapun, baik ada atau tanpa alat anak bisa mengekspresikan dengan menggunakan imajinasi,. Misalnya bermain jual beli anak bisa

berperan mengambil uang di sakunya untuk membeli, padahal disakunya tidak ada uang atau hanya berupa isyarat

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisa data dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari kegiatan menggunakan media plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok B di TK Dharma Bakti, Kecamatan Kerumutan. menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak sudah mencapai kriteria perkembangan yang diharapkan yaitu BSB, Walaupun pada siklus I belum ada yang berkembang namun pada siklus II pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 7 anak dengan persentase (70,02%).

Setelah dilakukan tindakan, anak pada kelompok B di TK Dharma Bakti, sudah lebih mudah untuk melakukan kegiatan menggunakan media plastisin. Dapat mengerakan jari-jemari tangan, mengerakan pergelangan tangan, dan mengkoordinasikan mata dengan tangannya. Dengan bentuk yang bagus, berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak TK Dharnma Bakti, Kecamatan Kerumutan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus pada anak, metode yang digunakan yaitu media plastisin.
- b. Motivasi sangat lah berpengaruh terhadap anak saat belajar, diharapkan guru dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri peserta didik dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan guru dan menarik bagi anak.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru, memenuhi diri sehubungan dengan pembelajaran yang telah dilakukan, dengan memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar anak meningkat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut. Berikut saran yang perlu disampaikan yaitu:

1. Bagi Pendidik harus mampu merencanakan pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga anak-anak tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan, dan pilihan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.
2. Bagi sekolah untuk dapat menjadikan kegiatan menggunakan media plastisin,

menjadi referensi untuk penelitian yang terkait dengan beberapa aspek perkembangan anak lainnya selain dari aspek motorik halus.

3. Bagi peneliti selanjutnya penerapan kegiatan media plastisin bisa menjadi referensi untuk penelitian yang terkait dengan beberapa aspek perkembangan anak lainnya selain dari aspek motorik halus.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadi L. Endang. (2007). *Gizi dan Kesehatan Masyarakat*. Departemen Gizi dan Kesehatan Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia. Edisi I, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aristo, Rahadi. 2008. *Belajar, Pembelajaran dan Sumber Belajar*. Jakarta. Refika Utama
- Prasetyanti, D. K dan Aminah, S. (2019). *Asah Motorik Halus Melalui Lilin Plastisin*. Nganjuk : Adjie Media Nusantara
- Carol and Nita Barbour. (1993). *Early Childhood Education*, New York : Macmillan,
- Depdiknas. (2005). *Pendidikan Kewarganegaraan, Strategi dan Metode Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Gesell. 1971 (*Dimensi Perkembangan Motorik Halus Anak*)
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*: Edisi Keenam. Jakarta : Erlangga
- Kamtini, Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : DIRJEN DIKTI.
- MS Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Pudjiati, S. R. , & AlZena, M. (2011). *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 tahun*. Jakarta : Dirjen PAUDNI.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdikbud
- Riyadi, S. , & Sukarmin (2009). *Asuhan keperawatan pada anak*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :
PT Macanan jaya Ceme