



**PENGARUH PERMAINAN PLASTISIN TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIAH  
BUSTHANUL ATFAL 01 WATUKEBO TAHUN  
AJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ROYKHANAH UMMU ZULFA**

**150210205007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**



**PENGARUH PERMAINAN PLASTISIN TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH  
BUSTHANUL ATFAL 01 WATUKEBO TAHUN  
AJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh:**

**ROYKHANAH UMMU ZULFA**

**150210205007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**

## PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim, Puja dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmad, taufiq serta hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikannya karya tulis ilmiah dengan tepat pada waktunya. Sholawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari jaman kegelapan menuju jalan yang terang benderang yakni agama Islam. Semoga untaian kata dalam karya tulis ilmiah ini menjadi persembahan rasa hormat dan terimakasih kepada

1. Kedua orang tua saya Ibunda Mustini Khasanah dan Ayahanda Abdul Abas yang telah mendoakan serta membimbing dengan kasih sayang yang tiada henti, sehingga menjadi penyemangat terselesainya skripsi ini;
2. Almater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.

**MOTTO**

"Orang tidak peduli seberapa hebat kita, yang mereka pedulikan apakah keberadaan kita memberikan manfaat untuk mereka?"

(Dr. Gamal Albinsaid)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> <https://www.gamalalbinsaid.web.id/2018/10/kata-kata-motivasi-dari-dr-gamal.html>

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Roykhanah Ummu Zulfa

Nim :150210205007

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Pelajaran 2018/2019” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 26 April 2019

Roykhanah Ummu Zulfa  
NIM 150210205007

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH PERMAINAN PLASTISIN TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH  
BUSTHANUL ATFAL 01 WATUKEBO TAHUN  
AJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

oleh:

**Nama Mahasiswa : Roykhanah Ummu Zulfa**  
**NIM : 150210205007**  
**Angkatan : 2015**  
**Daerah Asal : Jember**  
**Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 27 Oktober 1996**  
**Jurusan/ Program Studi : Ilmu Pendidikan/ PG PAUD**

**Disetujui Oleh:**

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.**  
NIP. 19610729 198802 2 001

**Senny Weyara Dienda S, S.Psi., M.A.**  
NIP. 197705022005012001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “ Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Hari :

Tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.**

NIP. 19610729 198802 2 001

Anggota I,

**Senny Weyara Dienda S, S.Psi., M.A.**

NIP. 197705022005012001

Anggota II,

**Drs. Misno A. Latif, M.Pd.**

NIP. 195580813 198103 1 003

**Luh Putu Indah Budyawati S.Pd., M.Pd.**

NIP. 1987121120015042001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.**

NIP. 19680802 19963030 1 004

## RINGKASAN

**Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019;** Roykhanah Ummu Zulfa, 2019: 40 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, dan fisik motorik. Perkembangan motorik dibagi menjadi 2 yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik halus adalah tugas-tugas kecil yang melibatkan gerakan koordinasi mata dan tangan seperti melipat, menulis, meniru bentuk, menggambar sesuai gagasannya, dan menggunting sesuai dengan pola. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019 perkembangan motorik halus anak belum sepenuhnya dapat berkembang secara optimal. Hal ini dibuktikan pada saat anak melakukan aktivitas yang melibatkan kemampuan motorik halus misalnya pada saat menggambar, mewarnai, menulis, menggunting sesuai dengan pola dan menempel yang belum rapi. Stimulasi yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini salah satunya dengan permainan plastisin. Permainan plastisin adalah Suatu media yang menggunakan bahan bertekstur lunak dan mudah untuk dibentuk yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Adakah pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019”.



Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan *Non-Equivalent Control Group*. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari suatu perlakuan yang diberikan terhadap kondisi tertentu. Penelitian eksperimental ini dilakukan untuk melihat dari Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019.

Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari (1) hasil observasi kemampuan motorik halus anak usia dini pada saat kegiatan pretes dan postes kegiatan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dan pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung. (2) informasi dari kepala sekolah, guru kelas kelompok B1 dan B2. (3) dokumentasi dan arsip-arsip di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo.

Berdasarkan hasil uji t-test dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar  $\pm 6,654$  yang kemudian hasil tersebut dikonsultasikan kepada  $t_{tabel}$ . Kemudian diketahui  $df = n - 2$  ( $30 - 2$ ) = 28 pada taraf signifikan 5%, sehingga  $t_{tabel} = 2,048$  sehingga dapat dikatakan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,654 > 2,048$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis ( $H_a$ ) diterima? artinya ada pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019.

Saran yang disampaikan dalam penelitian ini bagi guru hendaknya sering melakukan kegiatan seperti mewarnai, menggambar, menggunting sesuai dengan pola, melipat kertas, meniru bentuk, menulis dan lain sebagainya sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Bagi sekolah hendaknya meningkatkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga anak tidak mudah bosan dalam kegiatan yang diberikan, bagi peneliti selanjutnya adalah hendaknya peneliti menambah jumlah sampel penelitian.

## PRAKATA

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan lagi Maha Penyayang, atas segala rahmad dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi besar yaitu Nabi Muhammad SAW. Sehingga dapat terselesaikannya skripsi saya yang berjudul “ Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak oleh karena itu, saya menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, dan sebagai Dosen Pembimbing I;
4. Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember;
5. Senny Weyara Dienda S, S.Psi., MA selaku Dosen Pembimbing II
6. Drs. Misno A. Latif, M.Pd selaku Dosen Pembahas
7. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Penguji
8. Seluruh Dosen PG PAUD Universitas Jember;
9. Kepala Sekolah, guru-guru, dan seluruh anak-anak di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo;
10. Kedua nenek saya Supiyah dan Alm. Siti Khotijah serta saudara-saudara saya yang telah mendampingi saya dengan penuh kasih sayang;
11. Adik kandung saya Dihan Alfani yang telah memberikan motivasi sehingga terselesainya skripsi ini;
12. Teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2015 yang memberikan motivasi; dan

13. Semua pihak yang membantu terselesikannya skripsi ini.

Jember, 26 April 2019

Penulis

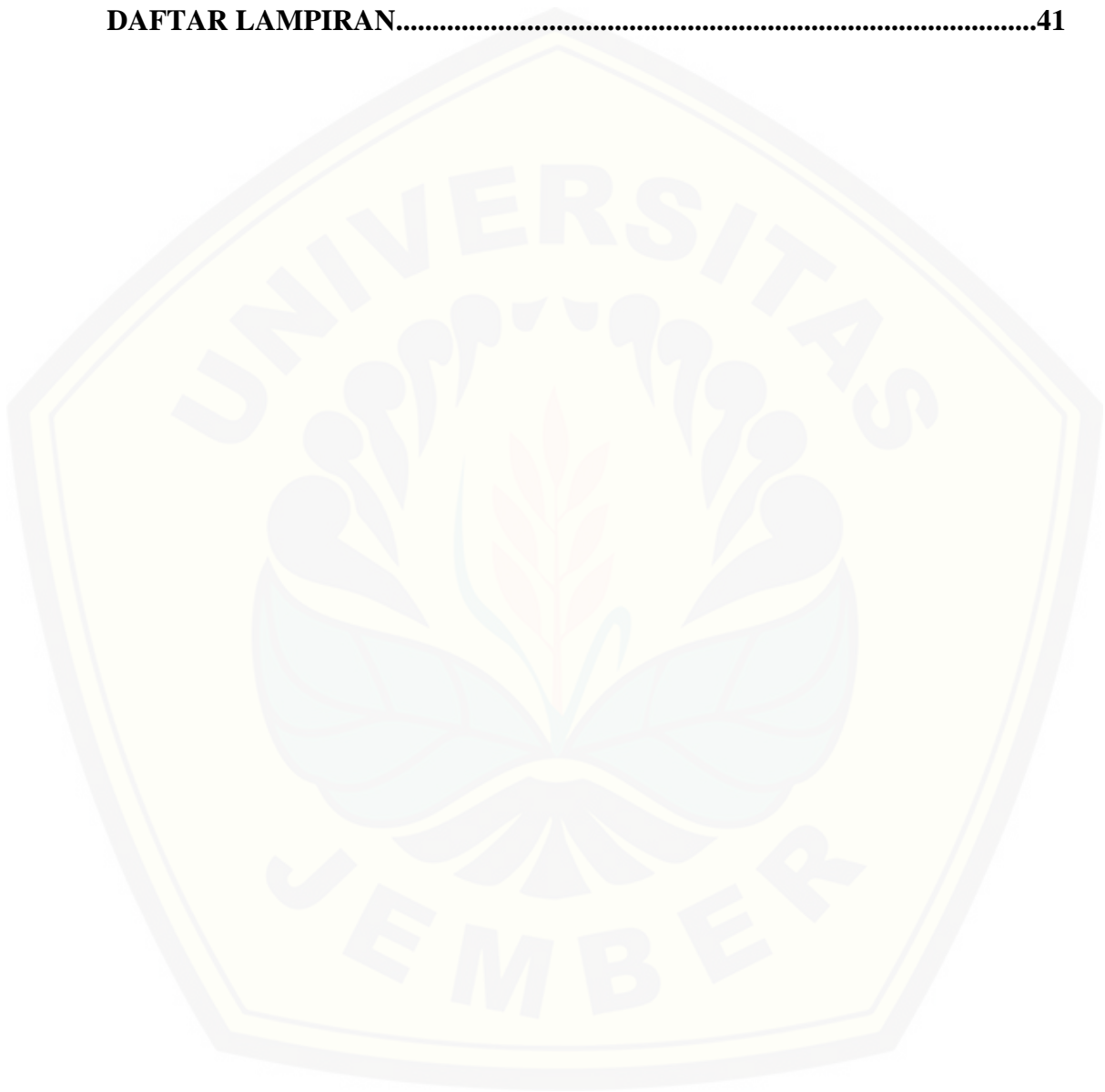


DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1 Kemampuan Motorik Halus Anak</b> .....	<b>6</b>
2.1.1 Motorik Halus Anak.....	<b>6</b>
2.1.2 Fungsi Perkembangan Motorik Halus .....	<b>7</b>
2.1.3 Tahapan Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun .....	<b>8</b>
2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	<b>8</b>
<b>2.2 Permainan Plastisin</b> .....	<b>9</b>
2.2.1 Pengertian Permainan.....	<b>9</b>
2.2.2 Pengertian Permainan Plastisin .....	<b>10</b>
2.2.3 Fungsi Permainan Plastisin .....	<b>11</b>
2.2.4 Manfaat Permainan Plastisin .....	<b>12</b>

	<b>Halaman</b>
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Plastisin.....	13
2.2.6 Langkah-Langkah dalam Pembelajaran .....	13
<b>2.3 Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>14</b>
<b>2.4 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>15</b>
<b>2.5 Hipotesis Penelitian .....</b>	<b>16</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	18
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian .....	19
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	19
3.4 Definisi Operasional .....	20
3.5 Sumber Data .....	20
3.6 Pengumpulan Data .....	21
3.6.1 Metode Tes PAUD .....	21
3.6.2 Metode Observasi.....	21
3.6.2 Metode Dokumentasi .....	22
3.7 Rancangan Penelitian.....	22
3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	24
3.8.1 Uji Validitas .....	24
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	26
3.9 Analisis Data .....	27
3.10 Instrumen Penelitian .....	27
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1 Hasil penelitian .....	29
4.1.1 Gambaran Umum .....	29
4.1.2 Hasil Penelitian.....	29
4.1.3 Uji Normalitas .....	30
4.1.4 Uji Homogenitas.....	31
4.1.5 Analisis Uji Hipotesis.....	31
4.2 Pembahasan .....	34
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	<b>37</b>

	<b>Halaman</b>
5.1 Kesimpulan .....	37
5.2 Saran .....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>38</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>41</b>



DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran A Matrik Penilaian.....	41
Lampiran B Dokumentasi. ....	42
Lampiran C Instrumen Validasi Penilaian Permainan Plastisin.....	43
Lampiran D Lembar Kerja Siswa. ....	46
Lampiran E Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak .	47
Lampiran F Rubik instrumen Penilaian .....	48
Lampiran G Cheklist Permainan Plastisin. ....	51
Lampiran H Hasil Uji Validitas Kemampuan Motorik Halus Anak. ...	52
Lampiran I Tabel Nilai-nilai r Product Moment. ....	53
Lampiran J Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. ....	55
Lampiran K Daftar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol. ..	56
Lampiran L Hasil Pretest dan Postes . ....	57
Lampiran M Profil Lembaga/Sekolah.....	59
Lampiran N RPPH Kelompok Eksperimen.....	60
Lampiran O Gambar Kegiatan Penelitian.....	72
Lampiran P Surat ijin Penelitian . ....	75
Lampiran Q Biodata Peneliti.....	77

**DAFTAR GAMBAR**

	<b>Halaman</b>
<b>Gambar 1. Kegiatan Pretest Terhadap Kelompok Eksperimen.....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 2. Kegiatan Pretest Terhadap Kelompok Kontrol.....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 2. Kegiatan Treatmen Pertama Kelompok Eksperimen.....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 3. Kegiatan Treatmen Kedua Kelompok Eksperimen .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4. Kegiatan Treatmen Ketiga Kelompok Eksperimen.....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 5. Kegiatan Treatmen Keempat Kelompok Eksperime .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 6. Kegiatan Posttest pada Kelompok Eksperimen .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 8. Kegiatan Posttest Kelompok Kontrol.....</b>	<b>74</b>



## BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini di paparkan mengenai alasan pemilihan topik yang dijadikan penelitian dan akan dijelaskan (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian. Berikut masing-masing sub bab, di bawah ini.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang sedang berkembang. 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 dan belajar. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak merupakan masa yang paling potensial untuk belajar (Sujiono, 2009: 6).

Pangestika & Setiyorini (2015:182) mengutip pendapat para ahli yang menyatakan bahwa perkembangan motorik halus anak meliputi meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot tangan, mata dan syaraf. Kemampuan motorik halus anak yang harus dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun adalah anak dapat menggambar sesuai dengan gagasannya, anak dapat meniru bentuk, anak dapat bereksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, anak dapat menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, anak dapat menggunting sesuai dengan pola, anak dapat menempel gambar dengan tepat, dan anak dapat mengkespresikan diri melalui gambar secara rinci.

Menurut Dockett & Fleer (dalam Sujiono, 2009:144) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas, yang berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Bagi anak, bermain adalah aktivitas yang sangat penting. Dengan bermain, anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang dimilikinya sekaligus sebagai sarana latihan mengembangkan berbagai potensi yang ada pada dirinya. Pada saat bermain, sebenarnya anak sedang menjalani proses *learning by playing* (belajar sambil bermain). Dengan bermain anak dapat melatih kemampuan menyeimbangkan antara motorik halus dan motorik kasar. Kemampuan menyeimbangkan kedua hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologisnya. Permainan menyediakan kesempatan bagi anak untuk melatih dari waktu yang berhadapan dengan berbagai situasi tersebut dan berusaha mencari cara pemecahan suatu masalah (Rinaldi, 2014:54-69).

Salah satu permainan yang dapat diaplikasikan untuk membantu perkembangan motorik halus anak adalah bermain plastisin, karena dengan bermain plastisin dapat memacu perkembangan motorik halus anak yaitu koordinasi mata dan tangan pada anak usia dini tampak adanya peningkatan perkembangan dengan baik. Menurut hasil penelitian Murdani di TK Tulus Sejati dengan judul Pengaruh Media Play dough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak disimpulkan bahwa penggunaan media plastisin berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Partiyem yang dalam penelitiannya membuktikan bahwa kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak (dalam Pangestika & Setiyorini, 2015:187).

Plastisin adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk pengembangan motorik halus anak. Plastisin yang bertekstur lunak, sehingga mudah dibentuk untuk menyerupai bentuk benda yang di inginkan. Anak suka dengan plastisin karena dengan plastisin anak dapat meremas-remas, menekan, membentuk platisin menjadi bentuk benda, binatang, orang, tumbuhan, dan sebagainya, sesuai kreasi dan imajinasi anak Depdikbud (dalam Pangestika & Setiyorini, 2015;182).

Bermain plastisin adalah suatu permainan menggunakan media plastisin bertekstur lunak yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Selain dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak, bermain plastisin dapat mengasah kreativitas dan imajinasi anak, membantu mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, dan membantu mengembangkan kemampuan menggerakkan tangan. Melalui bermain plastisin, anak dapat mengembangkan perkembangan kognitif, sosial, bahasa, seni, dan motorik halus anak. Bermain plastisin adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini. Dengan bermain plastisin, anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus, sehingga kemampuan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal Sugiono (dalam Pangestika & Setiyorini, 2015;182).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo tahun ajaran 2018/ 2019. Dari 66 siswa kelompok B yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu B1 dan B2, 30 anak memiliki perkembangan motorik halus yang tergolong lemah, 18 anak memiliki perkembangan baik dan 18 anak memiliki perkembangan sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada waktu anak sedang melakukan kegiatan menulis huruf, menggunting dengan pola, dan mencocok, yang masih belum bisa rapi. Kegiatan bermain plastisin jarang sekali dilakukan di TK Aisyah Busthanul Atfal 01 Watukebo. Permainan plastisin jarang sekali dilakukan karena kegiatan pembelajaran kelompok B usia 5-6 tahun lebih banyak dilakukan di luar kelas, seperti kegiatan jalan-jalan ke sawah, kegiatan jalan-jalan ke sungai, dan jalan-jalan ke lingkungan sekitar untuk melihat berbagai tanaman bunga, tanaman buah-buahan, tanaman sayur-sayuran, binatang ternak, dan lain sebagainya. Padahal dengan permainan plastisin, selain dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak, anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Selain itu, ada hambatan yang dialami oleh guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan plastisin adalah adanya salah satu anak berkebutuhan khusus tuna wicara, sehingga memerlukan bantuan khusus dalam melakukan suatu aktivitas kegiatan di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka kegiatan bermain plastisin pada anak usia dini diharapkan akan sangat membantu dalam mengetahui kemampuan motorik halus anak. Dengan demikian, maka diangkat judul “Pengaruh Permainan Platisin

Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo tahun Ajaran 2018/2019”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diatas diuraikan masalah penelitian yaitu “Adakah pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Terdapat tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019”

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

#### **1.1.1 Bagi anak**

- a. Dapat mengembangkan motorik halus anak melalui bermain plastisin;
- b. Dapat mengembangkan imajinasi anak;
- c. Dapat memberikan pelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak melalui permainan plastisin;
- d. Dapat mengembangkan kreativitas anak melalui bermain plastisin.

#### **1.1.2 Bagi guru**

- a. Dapat menyediakan media bermain yang menarik bagi anak;
- b. Dapat mengembangkan kreativitas dan potensi guru;
- c. Membantu guru untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran motorik halus anak.

#### **1.1.3 Bagi lembaga sekolah**

- a. Memberikan motivasi untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan dalam memberikan pelayanan bagi peserta didik

- b. Sebagai masukan yang positif bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran

#### 1.1.4 Bagi orang tua

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan salah satunya dengan cara mengasah kemampuan motorik halus anak melalui bermain plastisin.

#### 1.1.5 Bagi peneliti

- a. Dapat membantu cara mengatasi permasalahan anak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini;
- b. Dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin.
- c. Dapat memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan plastisin;
- d. Dapat memahami motorik halus anak;
- e. Dapat memberikan wawasan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan plastisin;
- f. Dapat dijadikan sebagai referensi yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus;
- g. Dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan;
- h. Dapat menambah wawasan penulis karya tulis ilmiah.

#### 1.1.6 Bagi peneliti lain

- a. Dapat memberikan informasi bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti perkembangan motorik halus anak.
- b. Dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam melakukan kegiatan permainan plastisin.
- c. Sebagai acuan untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini meliputi: (1) kemampuan motorik halus, (2) permainan plastisin, (3) penelitian yang relevan, (4) kerangka berfikir, (5) hipotesis penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

### 2.1 Kemampuan Motorik Halus Anak

Kemampuan motorik halus anak membahas tentang: (1) pengertian motorik halus anak, (2) fungsi perkembangan motorik halus, (3) tahapan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun, (4) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

#### 2.1.1 Motorik Halus Anak

Motorik halus adalah tugas-tugas kecil yang memerlukan gerakan yang lebih kecil. Tugas-tugas ini biasanya dilakukan dengan menggunakan otot-otot tangan dan jari. *Fine motor skills* (ketrampilan motorik halus), yaitu ketrampilan yang dicapai dengan menggunakan otot-otot kecil, seperti menunjuk, menggambar, memegang sendok, menulis, mengikat tali sepatu, menjiplak, menjahit memegang pensil dengan benar, menggunting, merobek, menggambar, dan mengancingkan baju sendiri (Yuniarti, 2015:15-166).

Menurut Sujiono (dalam Pangestika & Setiyorini, 2015:182) “Perkembangan motorik halus anak adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf kecil lainnya”. Hal ini didukung oleh Sugiono (dalam Pangestika & Setiyorini 2015:182) menyatakan bahwa Perkembangan motorik halus merupakan gerakan fisik yang melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot tangan untuk dapat mengembangkan seluruh potensi anak.

Pembelajaran motorik halus anak disekolah ialah pembelajaran yang berhubungan dengan fisik dan melibatkan oto-otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan (Decaprio, 2013:20).

Berdasarkan defisini di atas dapat disimpulkan motorik halus adalah suatu gerakan fisik yang dilakukan oleh otot-otot kecil untuk meningkatkan gerak tubuh dengan tepat, Seperti menggambar, menulis, melipat, mewarnai, membentuk dan lain sebagainya.

### 2.1.2 Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Hurlock (dalam Yuniarti, 2015:15) menyatakan perkembangan motorik merupakan salah satu faktor sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap konstelasi perkembangan individu sebagai berikut:

- a. Melalui ketrampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki ketrampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.
- b. Melalui ketrampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independent. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang kepercayaan dirinya.
- c. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia pra sekolah atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *finger* (terpinggirkan).
- e. Perkembangan ketrampilan motorik sangat penting bagi perkembangan *selfconcept* atau kepribadian anak.

Berdasarkan fungsi motorik halus di atas dapat disimpulkan melalui ketrampilan motorik, anak dapat memperoleh perasaan senang, anak dapat bergerak dari satu tempat ketempat yang lain, anak dapat bersosialisi dengan temanya dan dapat meningkatkan perkembangan ketrampilan motorik anak.

### 2.1.3 Tahapan Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun

Suryana (2016:165) berpendapat ketrampilan gerak motorik halus menyangkut koordinasi gerak jari-jari tangan dalam melakukan berbagai aktivitas, diantaranya:

- a. Dapat menggunakan gunting untuk memotong kertas sesuai dengan pola.
- b. Dapat memasang dan membuka kancing dan ritsleting.
- c. Dapat menahan kertas dengan satu tangan, sementara tangan yang lainnya digunakan untuk menggambar, menulis, atau kegiatan lainnya.
- d. Dapat memasukkan benang ke dalam jarum.
- e. Dapat meronce manik-manik.
- f. Dapat membentuk suatu benda dari plastisin/ was.
- g. Dapat melipat kertas untuk dijadikan suatu bentuk.
- h. Dapat menggambar sesuai dengan gagasannya.
- i. Dapat menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar.

Permendikbud (2014:22) menyatakan bahwa standar tahap pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Menggambar sesuai dengan gagasannya.
- b. Meniru bentuk.
- c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
- d. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar.
- e. Menggunting sesuai dengan pola.
- f. Menempel gambar dengan tepat.
- g. Mengeskpresikan diri melalui gambar secara rinci.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun salah satunya anak dapat membentuk suatu benda dari bahan plastisin/was.

### 2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.

Menurut Hapsari (2016:205-206) Perkembangan motorik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

#### a. Lingkungan

Lingkungan yang baik akan membantu anak berkembang optimal fisik motoriknya. Kondisi lingkungan yang sehat dan kondusif akan membantu anak untuk lebih mengembangkan ketrampilan motoriknya. Misalnya: di lingkungan



terdapat tempat memadai untuk anak bermain dan mengembangkan ketrampilan motoriknya maka anak akan lebih cepat berkembang kemampuan motoriknya.

#### b. Stimulasi

Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan pada anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan membantu anak untuk berkembang kemampuan motoriknya dengan lebih cepat.

#### c. Pola asuh

Pola asuh orang tua yang terlalu melindungi dan terlalu membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-harinya, maka akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik anak. Sebaliknya anak dilatih untuk melakukan aktivitas sehari-harinya bila kemampuan fisik motoriknya sudah memadai, namun bila memang kondisi fisik motorik anak belum memadai untuk melakukannya, sebaiknya orang tua tidak terlalu memaksa anak untuk melakukannya sendiri dengan alasan agar mandiri. Karena kemampuan motorik anak tergantung dari kematangan fisik motorik masing-masing.

Bersarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak adalah lingkungan, stimulasi, dan pola asuh anak.

## 2.2 Permainan Plastisin

Permainan plastisin membahas tentang: (1) pengertian permainan, (2) pengertian permainan plastisin, (3) fungsi permainan, (4) manfaat permainan plastisin, (5) kelebihan dan kekurangan permainan plastisin, (6) langkah-langkah dalam pembelajaran yang diuraikan sebagai berikut:

### 2.2.1 Pengertian Permainan

Menurut Fli Zulki (dalam Yuniarti, 2015:162) “permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak rasa tanggungjawab dan tidak mempunyai tujuan tertentu melainkan permainan itu sendiri”. Hal ini juga di dukung oleh Bettelheim (dalam Yuniarti, 2015:162) menyatakan bahwa permainan adalah aktivitas yang tidak mempunyai peraturan

lain kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri dan tidak ada hasil akhir. Hal ini sependapat dengan Schwartzman (dalam Yuniarti, 2015:162) “permainan bukan bekerja, permainan adalah pura-pura, permainan bukan sesuatu yang sungguh-sungguh dan bukan suatu kegiatan yang produktif”. Hal ini didukung oleh Moeslichatoen (dalam Yuniarti, 2015:163) memberikan batasan tentang permainan yaitu “permainan seorang anak menggunakan mainan dengan cara bebas tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, kegiatan berpura-pura dan menyenangkan bagi dirinya sendiri.”

*Game* atau permainan adalah “jenis permainan yang menggunakan alat tertentu, menggunakan perhitungan dan/sekor. Permainan ini banyak sekali yang bisa dilakukan oleh anak sendiri/ atau temannya” (Yuniarti, 2015:153).

Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh anak dengan tujuan bersenang-senang, menggunakan alat permainan dengan bebas tanpa beraturan tanpa adanya tujuan yang tertentu dan dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok.

### 2.2.2 Pengertian Permainan Plastisin

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa kanak-kanak. Sebab, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibandingkan terlibat dalam aktivitas lain. Oleh karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan (Mar’at, 2015:141).

Gusbandono, dkk (2013:104) berpendapat bahwa alat peraga berupa plastisin merupakan media tiga dimensi yang dapat disebut sebagai model, yaitu benda tiruan tiga dimensional yang memberikan gambaran secara utuh dari beberapa objek nyata untuk terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, terlalu ruwet untuk dibawa didalam kelas dan dipelajari dalam wujud asli. Permainan plastisin merupakan salah permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak. Selain dapat merangsang perkembangan motorik halus anak permainan plastisin ini dapat mengasah kreativitas yang dimana membantu anak dalam berimajinasi dan bereksplorasi.

Permainan plastisin ini anak melakukan gerakan meremas, memilin, memijat, dan juga membentuk menggunakan play dough atau plastisin.

Sawrtz (dalam Sari, 2013:220) menyatakan plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain anak-anak di kelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak. Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan.

Menurut Pamadhi, dkk (2010:8.20) was/plastisin ini berbahan dasar berasal dari lilin dicampur dengan lemak dan serbuk yang tidak mudah mengeras dan bersifat lunak dan mudah dibentuk. Cara menggunakan was/plastisin adalah dengan cara diremas terlebih dahulu agar bahan menjadi lunak dan lembek namun liat, sehingga bahan ini mudah dibentuk. Teknik membentuk dilakukan secara langsung dengan tangan atau dengan peralatan yang dapat menimbulkan bekas atau justru peralatan yang dapat membuat halus, seperti: balon lampu, sendok makan serta dan telapak tangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat tarik kesimpulan bahwa permainan plastisin adalah suatu media yang menggunakan bahan bertekstur lunak dan mudah untuk dibentuk yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak. Kegiatan yang biasanya dilakukan dalam permainan plastisin adalah membuat bentuk benda seperti binatang, buah, sayuran, dan lain sebagainya.

### 2.2.3 Fungsi Permainan Plastisin

Menurut Hetherington & Parke (dalam Mar'at, 2015: 141) menyebutkan tiga fungsi utama dari permainan, yaitu:

- a. fungsi kognitif, permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek disekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.
- b. Fungsi soaial, permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran

yang akan dimainkandikemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.

- c. Fungsi emosi, permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagai dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin.

Menurut Yuniarti (2015:164) beberapa fungsi alat permainan edukatif antara lain sebagai berikut:

- a. Mengajarkan anak lebih mudah dan cepat diterima anak.
- b. Melatih konsentrasi anak.
- c. Mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat.
- d. Membangkitkan emosi.
- e. Menambah daya ingat.
- f. Menjamin atmfosfir pembelajaran yang kondusif.
- g. Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan.
- h. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Berdasarkan beberapa terori di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi permainan adalah untuk dapat meningkatkan seluruh perkembangan anak usia dini. Perkembangan anak usia dini diantaranya adalah pekembangan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan seni, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan moral agama.

#### 2.2.4 Manfaat Permainan Plastisin

Hasan (2012:272) menyatakan beberapa manfaat permainan plastisin bagi anak usia dini sebagai berikut:

- a. Mengasah kemampuan motorik halus anak.
- b. Memenuhi kebutuhan emosi anak.
- c. Mengembangkan kepercayaan diri anak.
- d. Mengembangkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak.
- e. Membantu proses sosialisasi anak.
- f. Mengenal warna.
- g. Mencerdaskan otak anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan tujuan permainan plastisin adalah dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

#### 2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Plastisin

Menurut Moedjiono (dalam Sulistyorini, 2014:23) kelebihan dari permainan plastisin ini adalah memberikan pengalaman langsung atau konkrit terhadap anak usia dini. Serta dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya melalui kegiatan meremas, memelintir, dan membentuk sesuatu benda menggunakan bahan plastisin. Selain itu kelebihan dari permainan plastisin berbahan lunak tersebut sudah diberi warna sehingga saat digunakan dapat dicampur. Namun jika telah dicampur, tidak bisa dipisahkan ke warna aslinya. Selain mudah dibentuk plastisin tidak mudah kotor pada lengan dan pakaian.

Kekurangan dari permainan plastisin ini adalah anak-anak tidak dapat membentuk suatu objek yang besar karena membutuhkan ruang dan perawatan yang rumit. Jika sudah dipakai berkali-kali plastisin akan berubah warna menjadi hitam dan tidak dapat kembali ke warna aslinya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan permainan plastisin adalah berbahan lembek, mudah dibentuk, memiliki berbagai macam warna. Sedangkan kekurangan dari permainan plastisin ini adalah jika sudah dicampur dengan warna lain plastisin tidak dapat kembali ke warna aslinya.

#### 2.2.6 Langkah-Langkah dalam Pembelajaran

Pada tahap awal kegiatan guru menyiapkan media plastisin, kemudian guru melakukan tanya jawab tentang kegunaan plastisin, selanjutnya guru memberikan contoh bagaimana cara membentuk benda dari plastisin dan yang terakhir kegiatan anak bermain plastisin seperti yang sudah dicontohkan oleh guru. Sebaiknya bermain lilin atau plastisin dilakukan di lantai dari pada di meja, sehingga anak lebih leluasa untuk berpindah tempat. Mendapat tempat duduk

yang nyaman dan anak dapat menikmati bermain plastisin sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru (Sulistyorini, 2014:23).

Menurut Winarti (2014:4), adapun langkah-langkah pembelajaran bermain plastisin dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan anak untuk proses pembelajaran
- b. Memperkenalkan alat-alat yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- c. Menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi.
- d. Membimbing anak dalam aktivitas membentuk.
- e. Mengoptimalkan pemanfaatan aktivitas bermain plastisin.
- f. Melakukan observasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran bermain plastisin sebagai berikut: (a) menyiapkan anak untuk proses pembelajaran, (b) menyiapkan media plastisin, (c) memperkenalkan alat-alat yang akan digunakan dalam pembelajaran, (d) memberikan contoh bagaimana cara membentuk benda dari plastisin, (e) kegiatan anak bermain plastisin sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru, (f) melakukan observasi.

### 2.3 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Pangestika & Setyorini (2015) yang berjudul “Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah” menyimpulkan bahwa media plastisin berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak karena *pre test* lebih rendah dibandingkan *post test* hal ini sesuai dengan buku yang dikeluarkan (Depdiknas, 2007) bahwa kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus anak dilakukan dengan gerakan tangan.

Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Sofiyanto (2014) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin Kelompok B2 Di TK Ilmu Al-Quran Kecamatan Kaliwates Kabupaten

Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” menyimpulkan melalui permainan plastisin, kemampuan motorik halus anak kelompok B2 di TK Ilmu Al-Quran Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember mengalami peningkatan nilai rata-rata belajar.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Maftuhan, dkk (2014) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Permainan Plastisin Alami” disimpulkan penelitian ini telah mencapai keberhasilan dalam peningkatan motorik halus anak.

Berdasarkan ketiga penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan plastisin, bahwa dari ketiga penelitian di atas menggunakan 2 jenis penelitian yaitu penelitian eksperimen dan penelitian tindakan kelas. Dimana dari ketiga penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh dan peningkatan motorik halus anak melalui permainan plastisin.

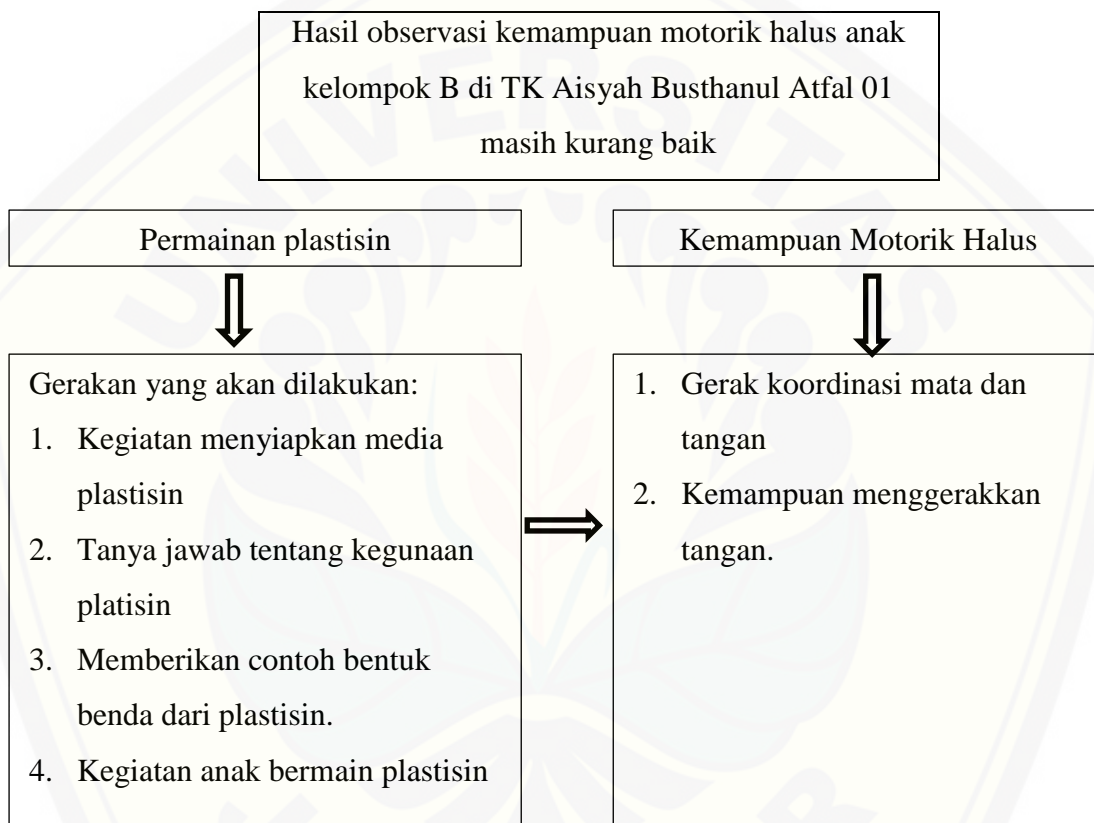
#### **2.4 Kerangka Berpikir**

Perkembangan adalah suatu proses perubahan setiap individu secara bertahap yang berlangsung secara berkesinambungan. Perkembangan motorik lebih diarahkan pada perkembangan jasmani anak. Perkembangan motorik halus adalah suatu aktivitas kegiatan yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan gerak tubuh. Perkembangan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan usianya, diperlukan sebuah kegiatan yang dapat mendukung perkembangan motorik halus misalnya menggambar, menulis, menempel, menjahit, dan lain sebagainya. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak dapat dilakukan salah satunya dengan permainan plastisin.

Permainan plastisin adalah suatu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Plastisin bertekstur lunak, sehingga mudah untuk dibentuk. Stimulasi yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak dilakukan menggunakan plastisin misalnya meremas, memilin, membentuk, memupuk dll. Permainan plastisin selain dapat mengembangkan motorik halus anak, permainan tersebut dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, sosial, dan seni pada anak usia dini. Salah satu stimulasi yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak salah satunya dengan permainan

plastisin. Permainan plastisin sangat disukai oleh anak-anak, karena dengan permainan plastisin anak dapat menumbuhkan kreativitas, yang mana memberikan timbal balik kepada pendidik untuk menciptakan hal yang baru bagi peserta didik. Rancangan sumber belajar yang baik, apabila guru dapat menyiapkan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

## 2.5 Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Hipotesis Alternatif (Ha)

“Terdapat pengaruh positif permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Aisyah Busthanul Atfal 01 Watukebo”



2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

“Tidak terdapat pengaruh positif yang signifikan dari permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Aisyah Busthanul Atfal 01 Watukebo”



### BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang 3.1 Jenis Penelitian, 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian, 3.3 Populasi dan Sample Penelitian, 3.4 Devinisi Operasional Variabel, 3.5 Ranca ngan Penelitian, 3.6 Sumber Data, 3.7 Metode Pengumpulan Data, 3.8 Uji Validalitas dan Uji Reliabilitas, 3.9 Analisis Data, 3.10 Instrumen Penilaian.

#### 3.1 Jenis Penelitian

Menurut Masyhud (2016: 138-166) penelitian eksperimental merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen. Yang dimaksud dengan penelitian eksperimental semu (quasi eksperimen seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa penelitian eksperimental yang sebenarnya (murni) memiliki persyaratan yang ketat, utamanya adanya kelompok eksperimental yang akan diberikan perlakuan atau *treatmen* dan akan diteliti pengaruhnya, dan sampel harus diambil secara acak atau *random*. Pada penelitian eksperimental murni tersebut kelompok subjek penelitian ditentukan secara acak, sehingga akan memperoleh kesetaraan kelompok yang berada dalam batasan-batasan fluktuasi acak. Di samping itu peneliti harus dapat benar-benar mengontrol pengaruh perlakuan yang diberikan agar dampaknya dapat murni berasal dari perlakuan yang diberikan.

Beberapa pola atau rancangan eksperimental semu yang memungkinkan dilaksanakan untuk penelitian pendidikan dan pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut:

(1)rancangan rangkaian waktu (*Time Series Design*), (2) rancangan rangkaian waktu dengan kelompok pembandingan (*Control Time Series Design*), (3) rancangan *Non-Equivalent Control Group*, (4) rancangan *Separate Sample Pretest-Prostest*.

Penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eksperimental dengan jenis quasi eksperimen dan menggunakan rancangan *Non-Equivalent Control Group*.

Bentuk rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

	Pretest	Treatmen	Posttest
Kelompok Eksperimen:	01	X	02
Kelompok Kontrol:	01		02

(Masyhud, 2016:165)

### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

#### 3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustahul Atfal 01, Jalan Sulawesi Gang 1 No 05 Dusun Watukebo Desa Andongsari Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. Alasan peneliti memilih TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo sebagai tempat penelitian karena peneliti ingin mengetahui pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B tahun Ajaran 2018/2019.

#### 3.2.2 Waktu

Pelaksanaan penelitian quasi eksperimen di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 yang beralamat di Jalan Sulawesi Gang 1 No 05 Dusun Watukebo Desa Andongsari Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember yang dilakukan kurang lebih selama 2 minggu. Jumlah total 6 kali pertemuan pada semester genap tahun 2019.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Metode populasi dan sampel pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Populasi dan (2) Sampel.

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi tidak hanya orang, melainkan benda-benda alam lainnya yang dapat digunakan atau dijadikan sebagai suatu objek penelitian (Hikmat, 2011:60). Populasi penelitian ini adalah

anak-anak kelompok B TK Aisyiyah Busthanul Atfal Watukebo tahun ajaran 2018/2019 sejumlah 66 anak.

### 3.3.2 Sampel

Sampel penelitian menurut Sugiono (dalam Hikmat, 2011:61) adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Soeharto (dalam Hikmat, 2011:61) sampel adalah objek dari populasi yang diambil melalui teknik *sampling*, yakni cara-cara mereduksi objek penelitian dengan mengambil sebagian saja yang dapat dianggap representatif terhadap populasi. Sampel penelitian ini yaitu anak kelompok B1 dan B2 TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019. Peneliti melakukan pengambilan sampel secara acak (*random*) dengan jumlah 15 anak untuk masing-masing kelas.

## 3.4 Definisi Operasional

### 3.4.1 Permainan Plastisin

Permainan plastisin adalah suatu alat permainan edukatif yang menggunakan media berbahan lembek/atau lunak, memiliki berbagai macam warna dan mudah dibentuk menjadi suatu benda sesuai dengan keinginan yang dilakukan oleh anak kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo.

### 3.4.2 Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan ketrampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata dan tangan yang dinilai menggunakan skala penilaian kemampuan motorik halus yang dilakukan oleh anak kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo.

## 3.5 Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari (1) hasil observasi kemampuan motorik halus anak usia dini pada saat proses pembelajaran berlangsung. (2) informasi dari kepala sekolah, guru kelas kelompok B1 dan B2.

(3) dokumentasi dan arsip-arsip di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo seperti: catatan anekdot dari guru kelas, identitas anak, dan rapor.

### 3.6 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Metode observasi, (2) Metode dokumen, dan (3) Metode tes PAUD yang dapat diuraikan sebagai berikut.

#### 3.6.1 Metode Tes PAUD

Menurut Widoyoko (2017:50-51) tes merupakan pengukuran yaitu alat untuk mengumpulkan informasi menjadi karakteristik atau objek. Karakteristik objek dapat berupa ketrampilan, pengetahuan, bakat, dan minat. Baik yang dimiliki oleh individu maupun kelompok. Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir terhadap stimulasi atau pertanyaan. Tes dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur kemampuan motorik halus anak pada saat *pretest* dan *posttes*. *pretest* merupakan alat ukur yang digunakan sebelum diberikan perlakuan sedangkan *posttes* adalah alat ukur yang diberikan sesudah mendapatkan perlakuan. Jenis tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak adalah mewarnai gambar ikan dan menggunting gambar ikan lalu menempelkan gambar ikan pada lembar kerja yang sudah tersedia.

#### 3.6.2 Metode Observasi

Menurut Widoyoko (2017:46-47), observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dimana pengumpulan data mengamati secara visual gejala yang diamati serta menginterpretasikan hasil pengamatan kedalam bentuk catatan sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan observer. Metode observasi ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan dilapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti. Observasi sebagai metode pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan metode yang lain, yaitu angket dan wawancara. Jika angket dan wawancara selalu berkomunikasi dengan

orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi pada objek-objek alam lainnya. Alat yang digunakan dalam observasi ini adalah lembar observasi yang telah dibuat. Penilaian pada observasi ini adalah memberikan angka setiap lembar observasi. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kondisi kemampuan motorik halus kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo

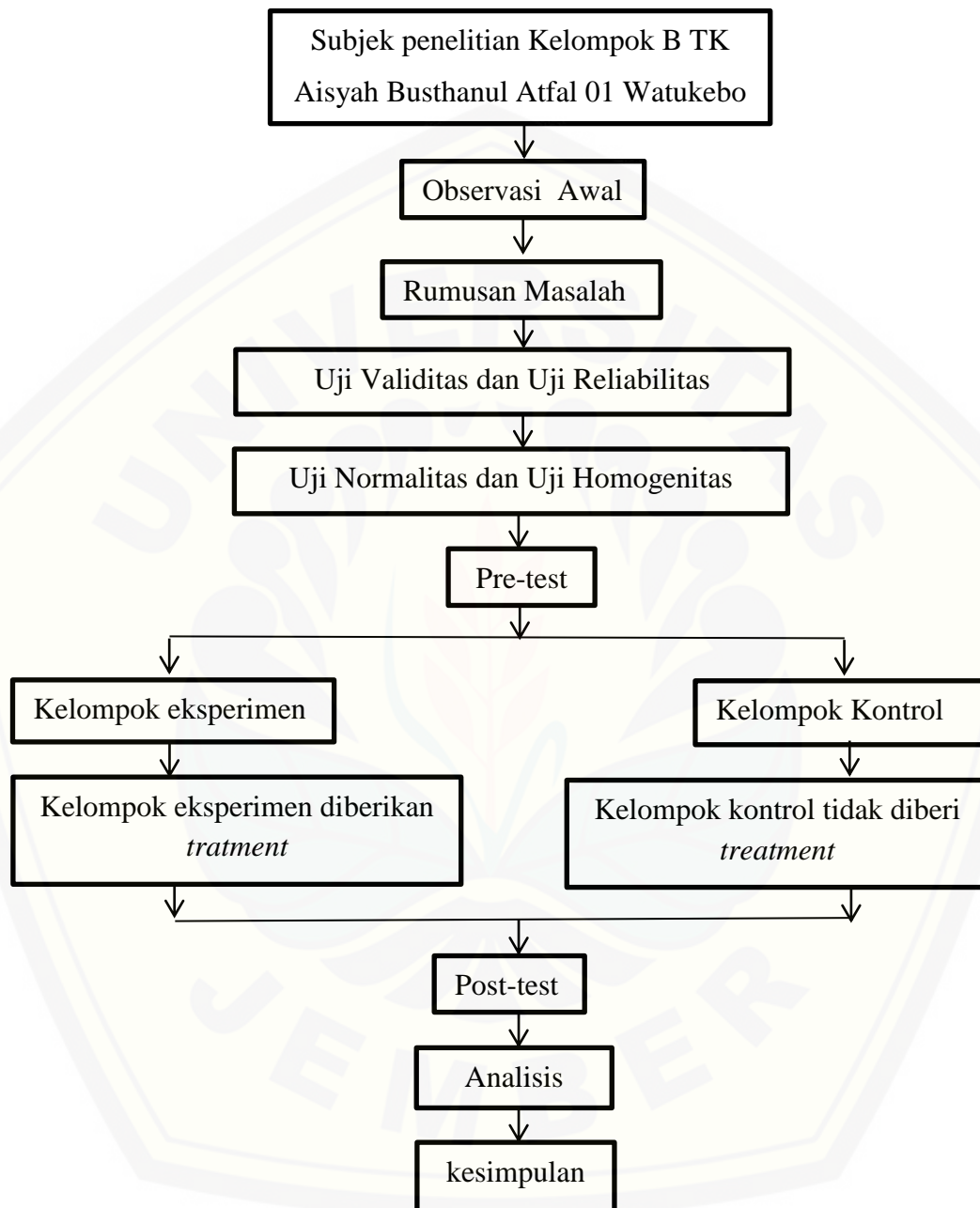
### 3.6.3 Metode Dokumentasi

Menurut Yusuf (2014:391) dokumen merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian adalah sumber informasi yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif. Dokumen itu dapat berbentuk teks tertulis, gambar, maupun foto. Dokumen tertulis dapat pula berupa sejarah kehidupan (*life histories*), biografi, karya tulis, dan cerita. Pada penelitian ini ada beberapa dokumen yang diperlukan seperti data anak TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo dan penilaian kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 watukebo.

## 3.7 Rancangan Penelitian

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang selalu mendapatkan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan permainan plastisin, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberikan *treatment* atau perlakuan. Peneliti pertama kali menentukan subjek penelitian, observasi terhadap kelompok B. Dari kegiatan tersebut selanjutnya dapat menentukan permasalahan. Selanjutnya, peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah itu guru mengukur kemampuan awal anak sampel atau memberikan pretest. Dilanjutkan dengan guru memberikan *treatment* atau perlakuan pada kelompok eksperimen dan tidak memberikan *treatment* atau perlakuan pada kelompok kontrol. Setelah *treatment* atau perlakuan selesai diberikan, dilakukanlah posttest pada kedua kelompok tersebut.

Setelah dilakukannya *posttest* dianalisis dan ditarik kesimpulan seperti pada gambar bagan dibawah ini.



3.1 Bagan rancangan penelitian

Rancangan penelitian gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah kelompok B TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo.
2. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus anak di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo.
3. Rumusan masalah penelitian ini untuk mengetahui permasalahan secara konkrit yang dialami oleh anak kelompok B dalam kemampuan motorik halus anak di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo.
4. Uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan guru untuk mengetahui media yang digunakan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak atau tidak.
5. *Pretest* digunakan guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus awal anak di kelompok B.
6. Memberikan *treatment* atau perlakuan kepada kelompok eksperimen dan tidak memberikan perlakuan kepada kelompok kontrol.
7. *Posttest* digunakan guru untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan atau *treatment* pada kelompok eksperimen, selain itu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut.
8. Analisa data digunakan guru untuk menganalisa sejauh mana kemampuan motorik halus anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan *treatment* atau perlakuan.
9. Kesimpulan, simpulan dan saran dari uraian yang telah dibahas.

### **3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**

#### **3.8.1 Uji Validitas**

Validitas dapat diartikan sejauh mana alat ukur mampu mengungkap apa yang hendak ia ungkap. Jika suatu instrumen pengukuran sudah sah (*valid*) berarti instrumen tersebut dapat mengukur benda dengan tepat sesuai dengan apa yang ingin diukur. Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk dan uji validitas isi. Validitas konstruk (*construct validity*), dapat menggunakan pendapat para ahli. Setelah instrumen dikonstruksikan tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan



berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang sudah disusun (Sugiyono, 2016:177).

Validitas isi (*content validity*) adalah suatu tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan kemampuannya dalam bidang akademik. Sebuah tes dikatakan mempunyai validitas isi adalah apabila dapat mengukur kompetensi yang dikembangkan beserta indikator dan materi pembelajarannya. Untuk menguji validitas instrumen tes dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan kompetensi yang dikembangkan dan materi pembelajaran yang telah dipelajari (Widoyoko, 2017:143). Penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dengan bantuan SPSS versi 21. Jika hasil perhitungan nilai korelasi yang dihasilkan menunjukkan sama atau lebih besar dari pada r-tabel pada taraf signifikansi 5%, maka instrumen test tersebut dianggap valid. Namun jika hasil perhitungan nilai korelasinya menunjukkan lebih rendah dari r-tabel, maka instrumen test tersebut dianggap tidak valid.

Uji validitas instrumen penilaian kemampuan motorik halus anak dilakukan pada Hari Senin Tanggal 25 Februari 2019 di TK Dharma Wanita 02 Jalan Cendrawasih Desa Cumedak Kecamatan Sumberjambe. Alasan memilih TK Dharma Wanita 02 sebagai tempat uji validasi kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun karena di TK Dharma Wanita 02 Desa Cumedak dengan TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo memiliki karakteristik yang homogen atau sama. Selain itu peneliti mengambil sample untuk uji validasi sebanyak 37 anak. Berikut ini adalah hasil uji validitas instrumen penilaian kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan SPSS versi 21.

Tabel 3.2 Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Indikator	No Item	R-hitung	R-tabel	Keterangan
Koordinasi mata dan tangan	Item1	0,792	0,325	Valid
	Item2	0,892	0,325	Valid
Kemampuan menggerakkan tangan	Item3	0,881	0,325	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa semua r-hitung lebih besar dari pada r-tabel. Semua nilai pada item dinyatakan valid karena nilai

$r$ -hitung  $\geq 0,325$ . Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 3 item pada instrumen penilaian kemampuan motorik halus dapat digunakan untuk mengukur “Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Aisyiah Busthanul Atfal 01 Watukebo”.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Menurut Widoyoko (2017:157-158) reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reability* dalam bahasa Inggris, berasal dari kata reliabel yang artinya dapat dipercaya. Instrumen dapat dikatakan dipercaya (reliabel) jika memberikan hasil yang tetap atau ajeg (konsisten) apabila diteskan berkali-kali. Jika kepada siswa diberikan tes yang sama pada waktu yang berlainan, maka setiap siswa akan tetap berada dalam urutan (*ranking*) yang sama atau ajeg dalam kelompoknya. Reliabilitas instrumen adalah syarat untuk menguji validitas instrumen. Oleh karena itu walaupun instrumen yang valid pada umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian reliabilitas instrumen perlu dilakukan. Berdasarkan cara-cara melakukan pengujian tingkat reliabilitas instrumen, secara garis besar ada dua jenis reliabilitas, yaitu reliabilitas eksternal dan reliabilitas internal. Penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan SPSS 21 Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan bantuan SPSS Versi 21.

Tabel 3.2 Hasil Reliabilitas

Variabel Penelitian	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
Kemampuan motorik halus	0,852	Reliabel Tinggi

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang diperoleh dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebesar 0,852, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan didalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk mengukur “Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019”. Berikut ini adalah penafsiran dalam instrumen penelitian sebagai pedoman dalam uji reliabilitas.

Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Keterangan Reliabilitas
0,00-0,79	Tidak reliabel
0,80-0,84	Reliabilitas cukup
0,85-0,89	Reliabilitas tinggi
0,90-1,00	Reliabilitas sangat tinggi

(Masyhud, 2016:302)

### 3.9 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan data statistik uji *t-test* untuk sampel terpisah.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

(rumus 14)

Keterangan:

- M-1 = Nilai rata-rata kelompok X-1 (kelompok eksperimen)
- M-2 = Nilai rata-rata kelompok X-2 (kelompok kontrol)
- X-1 = Deviasi setiap nilai X-1 dari rata-rata nilai X-1
- X-2 = Deviasi setiap nilai X-2 dari rata-rata X-2
- N = Banyaknya subjek sample/ sample penelitian

(Masyhud, 2016:382)

### 3.10 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, dan tes. Lembar observasi berkaitan dengan seluruh aspek perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang akan diteliti melalui penilaian dilakukan pada tugas mewarnai, menggunting dan menempel. Indikator-indikator yang akan dinilai pada kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan permainan plastisin adalah:

1. Kemampuan koordinasi mata dan tangan, yang meliputi kerapian mewarnai gambar ikan dan anak menggunting sesuai dengan pola, sedangkan
2. Kemampuan menggerakkan tangan meliputi menempelkan bentuk gambar ikan ke lembar kerja yang suda tersedia

langkah-langkah dalam permainan plastisin meliputi yang pertaman berdoa sebelum melaksanakan kegiatan, selanjutnya guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan hari ini, dilanjutkan guru menyampaikan kegiatan hari ini, guru melakukan persiapan sebelum melaksanakan permainan plastisin, guru menyiapkan media plastisin, guru memastikan kondisi kelas yang sesuai dengan harapan, guru melakukan tanya jawab tentang kegunaan plastisin, guru memberikan contoh bagaimana membentuk media dari plastisin, guru memberikan contoh memiuh plastisin, guru memberikan contoh cara memelintrir platisin, guru memberikan contoh menepuk-nepuk plastisin dan yang terakhir guru memberikan contoh membulat-bulatkan plastisin. Bentuk instrumen tes kemampuan motorik halus anak dalam penelitian ini berada di lampiran E halaman 47.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  6,654 dan  $t_{tabel}$  2,048 jadi hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sehingga hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019.

### 5.2 Saran

#### 5.2.1 Untuk Guru

- a. Guru hendaknya sering melakukan kegiatan seperti menggambar, mewarnai, menggunting sesuai dengan pola, melipat kertas, meniru bentuk, menulis dan lain sebagainya yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.
- b. Hendaknya guru menerapkan kegiatan pembelajaran bermain plastisin lebih tuntas untuk melatih kemampuan motorik halus anak.
- c. Guru hendaknya memperkuat manajemen kelas sehingga setiap anak dapat fokus berlatih melalui tugas yang diberikan.

#### 5.2.2 Untuk Sekolah

- a. Hendaknya sekolah meningkatkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga anak tidak mudah bosan dalam kegiatan yang diberikan.
- b. Hendaknya sekolah meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan yang menyenangkan.

#### 5.2.3 Untuk penelitian selanjutnya

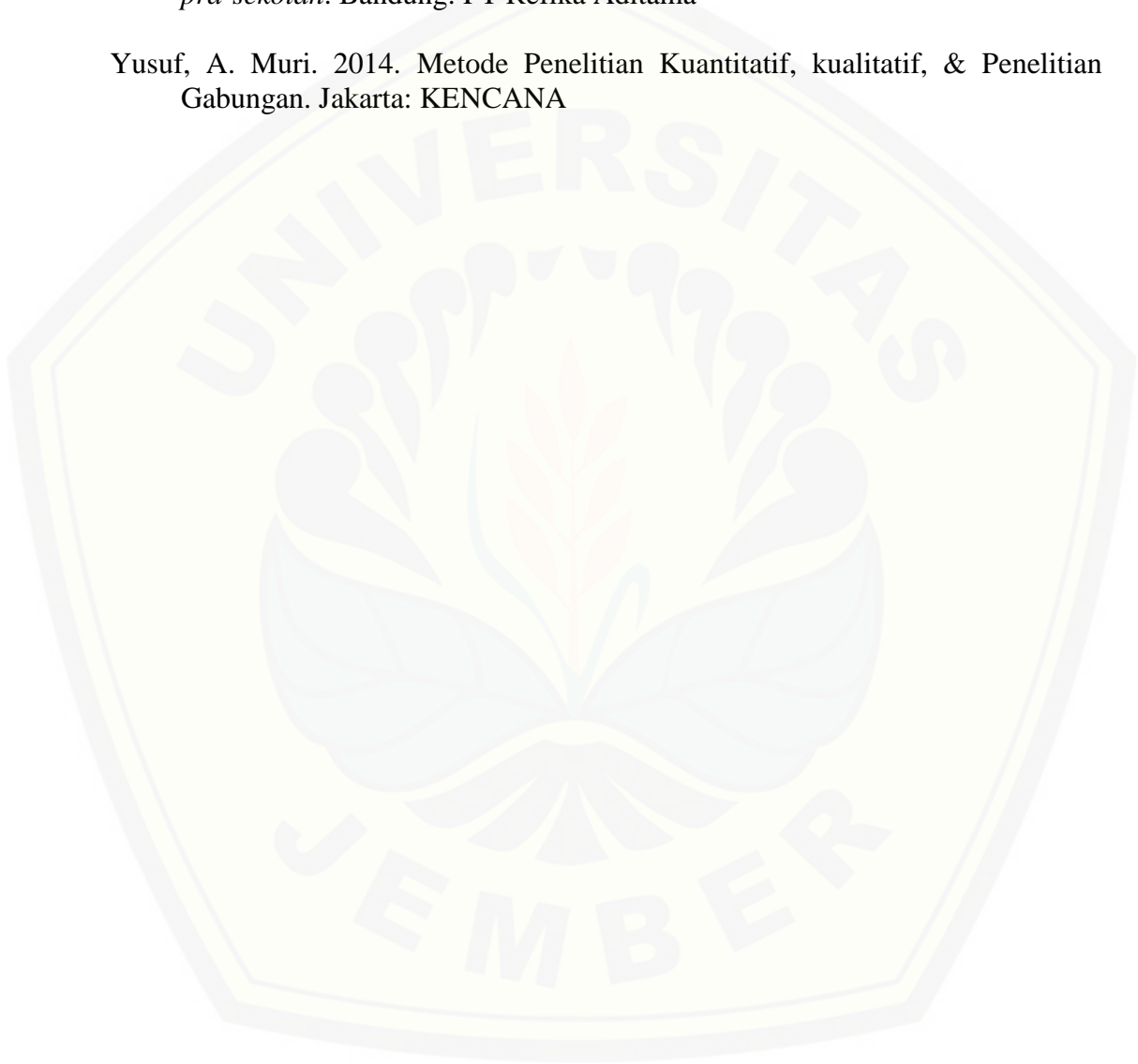
- a. Menambah jumlah sampel penelitian.
- b. Mengukur validasi instrumen secara lebih detail menggunakan uji statistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Decaprio, Ricard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Jakarta: DIVA Press
- Gusbandono, Toto, dkk. 2013. Pengaruh metode pembelajaran kooperatif student team achievement division (stad) dilengkapi media animasi macromedia flash dan plastisin terhadap pertasi belajar siswa pada pokok bahasan ikatan kimia kelas X semester 1 SMA Negeri sambungan macan tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal pendidikan kimia JPK*, Volume 02, nomer 04, tahun 2013. Halaman 102-109. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/viewFile/2803/1926> [Diakses tang gal 29 november 2018]
- Hapsari, Iriani Indri. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta Barat: PT Indeks Permata Putri Media.
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Banguntapan Jogjakarta: DIVA Press
- Hikmat, M. Mahi. 2011. *Metode Penelitian dalam prepektif ilmu komunikasi dan sastra*. Yogyakarta: GRAHA ILMU
- Maftuhah, dkk. 2014. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus pada anak melalui permainan membuat plastisin alami. *Jurnal PG PAUD Turnojoyo* , Volume 1, nomer 1, hal 47-53. [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=9&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjyzD678TeAhXSQ30KH53AZoQFjAIegQICBAC&url=http%3A%2F%2Fjournal.trunojoyo.ac.id%2Fpgpaustrunojoyo%2Farticle%2Fdownload%2F3547%2F2614&sg=AOvVaw3XKcbZ3j\\_180todhj\\_vrU](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=9&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjyzD678TeAhXSQ30KH53AZoQFjAIegQICBAC&url=http%3A%2F%2Fjournal.trunojoyo.ac.id%2Fpgpaustrunojoyo%2Farticle%2Fdownload%2F3547%2F2614&sg=AOvVaw3XKcbZ3j_180todhj_vrU) (Diambil dari [Diakses pada 08 November 2018])
- Mar'at, Samsunuwiyati. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Masyhud, Sulthon. 2016. *Metode penelitian pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Pamadhi, Hajar, dkk. 2010. *Seni ketrampilan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Pangestika, Rewinda Avin & Setiyorini, Erni. 2015. *Pengaruh bermain plastisin terhadap kemampuan motorik halus pada anak prasekolah*. *Jurnal ners kebidanan*, volume 2. No 2; 181-188. (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=517437&val=10595&title=The%20effect%20of%20Plasticine%20play%20to%20fine%20motor%20development%20at%20pre%20school%20children>) [Diakses pada 21 Oktober 2018]

- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. <https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvNnJHUmUOMIZaSU0/view> . [Diakses tanggal 06 Desember 2018]
- Rinaldi, John. 2014. *Ratusan Game Edukatif untuk anak usia 0-3 tahun*. Banguntapan jogjakarta: DIVA Press
- Sari, Dynna Wahyu Perwita. 2013. *Pengaruh permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun ditinjau dari bermain secara individu maupun kelompok*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan perkembangan. Volume 02. No 3: 218-225. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-jppp6f4abbecebfull.pdf> (diakses pada 06 November 2018). [diakses tanggal 06 November 2018]
- Sofianto, Bayu Ade. 2017. *Peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan plastisin kelompok B2 di TK Ilmu Quran kecamatan kaliwates kabupaten jember tahun pelajaran 2016/2017*. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. INDEKS
- Sulistyorini. 2014. *Pengaruh metode bermain plastisin terhadap kreativitas anak di RA Mujahidin Balongan Janti Kec. Tarik Kab. Sidoarjo tahun pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Jember: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Jember
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan anak usia dini stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Jakarta: KENCANA
- Wahyuni, Tri. 2014. *Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Dengan permainan Plastisin Pada Anak Kelompok Btk Aisyiyah Bustanul Athfalkecamatan Gesi, Sragen Tahun 2014/2015*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diambil dari <http://eprints.ums.ac.id/31845/9/9rr.%20NASKAH%20PUBLIKASI.pdf> [diakseses 24 April 2019]
- Widoyoko, Eko Putro. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR

- Winarti. 2014. *Upaya Mengembangkan Kreativitas Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A TK Bandung 2 Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen Tahun 2013/2014*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. [http://eprints.ums.ac.id/28957/19/JURNAL\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/28957/19/JURNAL_PUBLIKASI.pdf) [Diakses 24 desember 2018]
- Yuniarti, Sri. 2015. *Asuhan Tumbuh Kembang Neonatus bayi-balita dan anak pra-sekolah*. Bandung: PT Refika Aditama
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: KENCANA





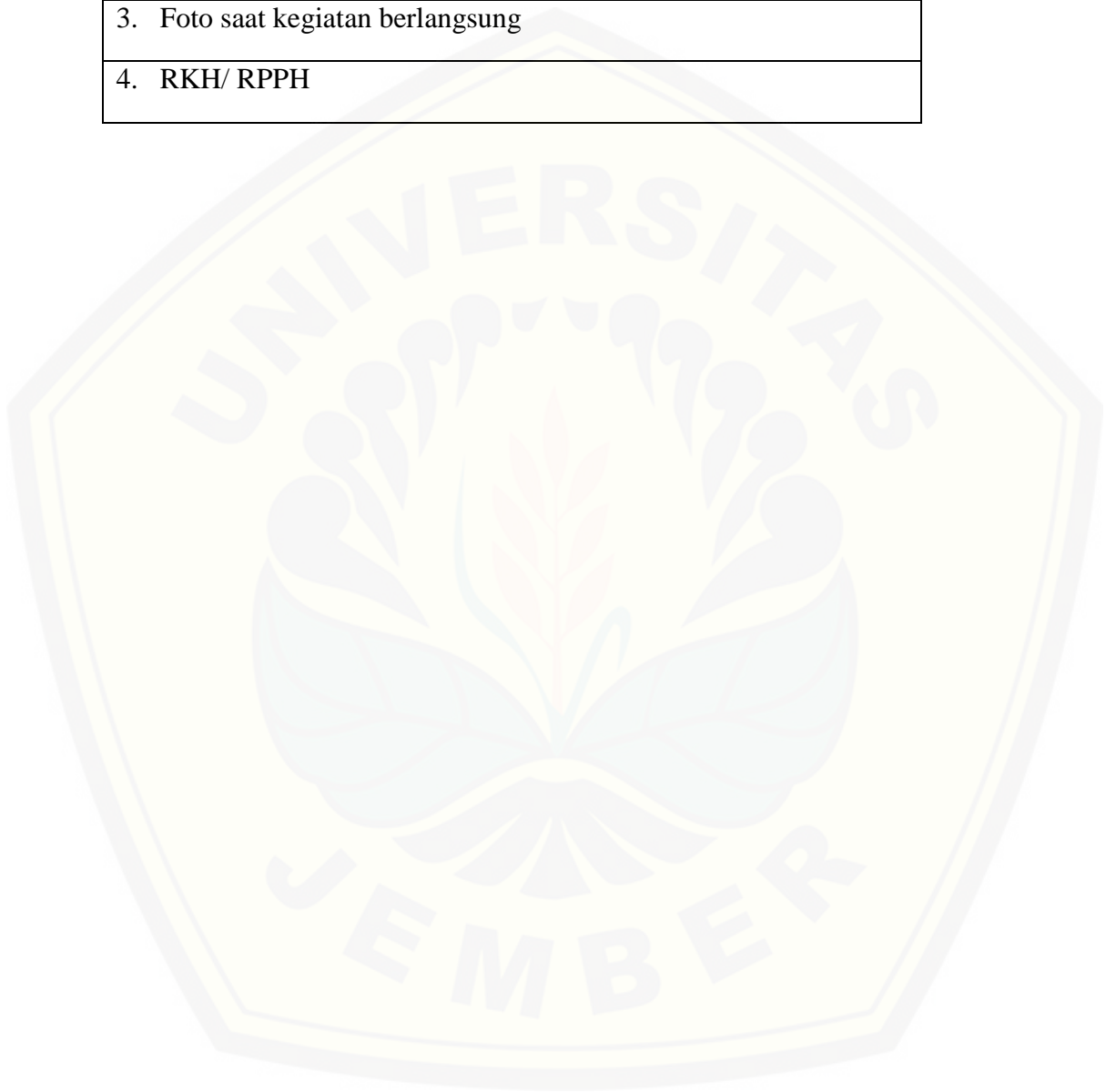
## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## Lampiran A. Matrik Penilaian

Judul	Rumusan masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode penelitian	Hipotesis
Pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyah Busthanul Atfal 01 Watukebo tahun ajaran 2018/2019	Adakah pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Aisyah Busthanul Atfal 01 Watukebo tahun ajaran 2019?	1. Variabel Bebas (X) Permainan Plastisin  2. Variabel Terikat (Y) Kemampuan Motorik Halus	1. Langkah-langkah kegiatan Permainan plastisin: a. Kegiatan menyiapkan media plastisin b. Tanya jawab tentang kegunaan plastisin c. Memberikan contoh membentuk benda dari plastisin d. Kegiatan anak bermain plastisin  2. Kemampuan Motorik Halus: a. Kemampuan koordinasi mata dan tangan b. Kemampuan menggerakkan tangan	1. Anak kelompok B TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo  2. Guru Kelompok B  3. Dokumen a. Arsip b. Catatan anekdot c. Identitas anak  4. Literatur yang relevan	1. Jenis penelitian: Penelitian Quasi Eksperimen (Rancangan “ <i>Non-Equivalent Control Group</i> ”)  2. Setting penelitian: a. Tempat: TK Aisyah Busthanul Atfal 01 Watukebo b. Subjek: anak kelompok B  3. Metode pengumpulan data: a. Tes b. Observasi c. Wawancara d. Dokumentasi  4. Analisis data: Menggunakan Uji T- test atau Independent Sample Test	Ada Pengaruh metode demonstrasi dalam permainan plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyah Busthanul Atfal 01 Watukebo tahun ajaran 2018/2019

**Lampiran B.**

Dokumentasi
1. Profil lembaga TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo
2. Data peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok control
3. Foto saat kegiatan berlangsung
4. RKH/ RPPH



**Lampiran C.**

Instrumen validasi penilaian permainan plastisin

No	Elmen yang dievaluasi	Kreteria penilaian	
	Permainan plastisin	Ya	Tidak
1.	Aman digunakan oleh anak		
2.	Memiliki warna yang bervariasi		
3.	Mudah digunakan dan mudah untuk ditemukan		
4.	Meningkatkan aspek perkembangan anak		
5.	Tidak memerlukan tempat penyimpanan yang luas		
6.	Mudah dibawa		
7.	Ekonomis		
8.	Sesuai dengan kemampuan anak		

Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah penilaian terhadap permainan plastisin dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom “Ya” jika pertanyaan sesuai dan “Tidak” jika pertanyaan tidak sesuai.

**Hasil Validasi oleh Validator I**

Nama Validator : Luh Putu Indah Budyawati S. Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen FKIP PG PAUD

Instrumen validasi permainan plastisin

No.	Elmen yang dievaluasi	Kreteria penilaian	
		Ya	Tidak
	<b>Permainan plastisin</b>		
1.	Aman digunakan oleh anak	✓	
2.	Memiliki warna yang bervariasi	✓	
3.	Mudah digunakan dan mudah untuk ditemukan	✓	
4.	Meningkatkan aspek perkembangan anak		✓
5.	Tidak memerlukan tempat penyimpanan yang luas	✓	
6.	Mudah dibawa	✓	
7.	Ekonomis	✓	
8.	Sesuai dengan kemampuan anak	✓	

Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah penilaian terhadap permainan plastisin dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom “Ya” jika pertanyaan sesuai dan “Tidak” jika pertanyaan tidak sesuai

Jember, 29 Januari 2019

Validator

Luh Putu Indah Budyawati S. Pd., M.Pd

NIP. 198712112015042001

**Hasil Validasi oleh Validator II**

Nama Validator : Umiyati, S. Pd.,

Pekerjaan : Guru TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo

Instrumen validasi permainan plastisin

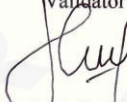
No.	Elmen yang dievaluasi	Kreteria penilaian	
		Ya	Tidak
	<b>Permainan plastisin</b>		
1.	Aman digunakan oleh anak	✓	
2.	Memiliki warna yang bervariasi	✓	
3.	Mudah digunakan dan mudah untuk ditemukan	✓	
4.	Meningkatkan aspek perkembangan anak	✓	
5.	Tidak memerlukan tempat penyimpanan yang luas	✓	
6.	Mudah dibawa	✓	
7.	Ekonomis	✓	
8.	Sesuai dengan kemampuan anak	✓	

Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah penilaian terhadap permainan plastisin dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom "Ya" jika pertanyaan sesuai dan "Tidak" jika pertanyaan tidak sesuai

Jember, 29 Januari 2019

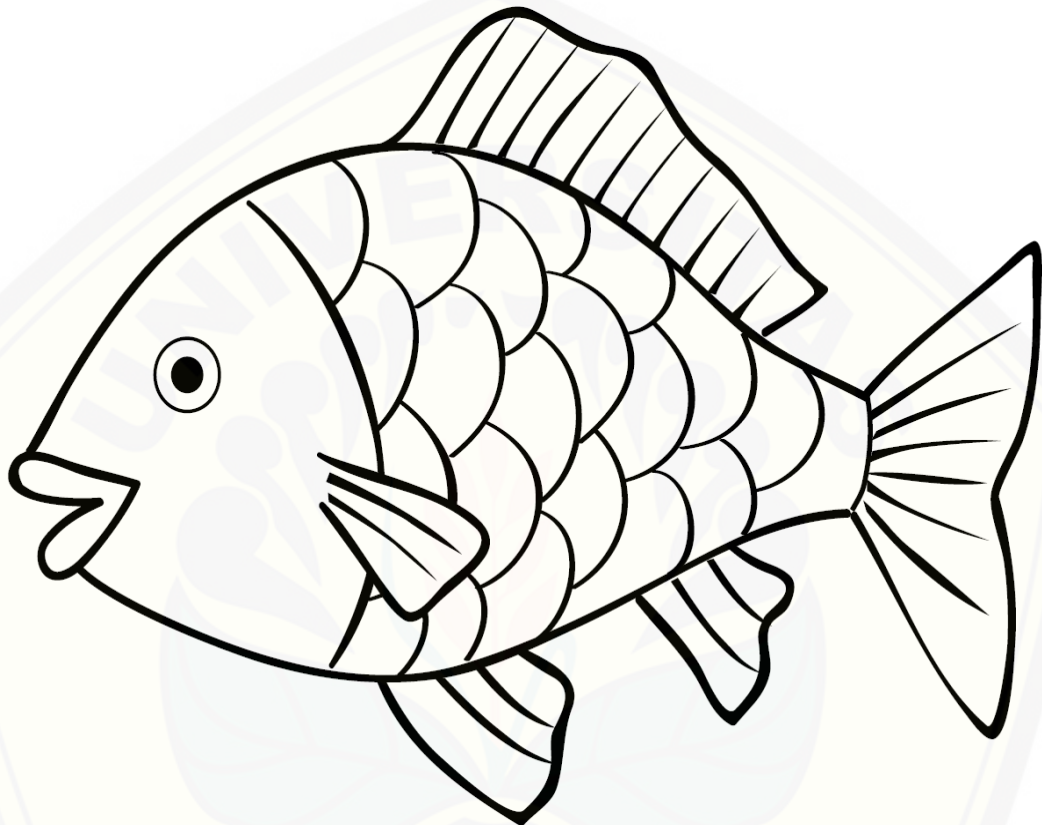
Validator

  
Umiyati, S. Pd

**Lampiran D.**

Lembar kerja sisiwa

Warnai dan guntinglah gambar dibawah ini, lalu tempelkan pada lembar kerja yang sudah di sediakan!!!



Paraf Guru	Nilai

**Lampiran E.**

Instrumen penilaian kemampuan motorik halus anak pada kelompok B di TK

Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo tahun ajaran 2018/2019

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
I.	<b>Koordinasi mata dan tangan</b>				
1.	Kerapian dalam mewarnai gambar				
2.	Menggunting gambar sesuai dengan pola				
II.	<b>Kemampuan Menggerakkan Tangan</b>				
3.	Menempel bentuk gambar ikan				

Keterangan:

Skor	Keterangan
1	Belum berkembang
2	Mulai berkembang
3	Berkembang sesuai harapan
4	Berkembang sangat baik

**Lampiran F.**

## Rubik instrumen penilaian permainan plastisin

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
	Koordinasi mata dan tangan		
1.	Kerapian dalam mewarnai gambar	Anak belum mampu mewarnai gambar ikan dengan rapi	1
		Anak mampu mewarnai gambar ikan tetapi kurang rapi	2
		Anak mampu mewarnai gambar ikan tetapi tidak sesuai dengan perintah guru	3
		Anak mampu mewarnai gambar ikan sesuai dengan perintah guru	4
2.	Menggunting gambar sesuai dengan pola	Anak tidak dapat menirukan menggunting gambar ikan sesuai dengan pola	1
		Anak mampu menirukan menggunting ikan dengan bimbingan guru	2
		Anak mampu menirukan menggunting gambar ikan tetapi hasilnya tidak sesuai perintah guru	3
		Anak mampu menirukan menggunting gambar ikan sesuai perintah guru	4



No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
	Kemampuan menggerakkan tangan		
3.	Menempel bentuk gambar ikan	Anak tidak mau menempel bentuk gambar ikan	1
		Anak dapat menempel bentuk gambar ikan dengan bimbingan guru	2
		Anak dapat menempel bentuk gambar ikan tetapi hasilnya tidak sesuai perintah guru	3
		Anak mampu menempel gambar ikan sesuai perintah guru	4

**Lampiran G.**

Cheklist permainan plastisin

**Susunan Pelaksanaan Permainan Plastisin**

No.	Indikator	Keterlaksanaan kegiatan	
		Sudah	Belum
1.	Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan	√	
2.	Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan hari ini	√	
3.	Guru menyampaikan kegiatan hari ini	√	
4.	Guru melakukan persiapan sebelum melaksanakan permainan plastisin	√	
5.	Guru menyiapkan media plastisin	√	
6.	Guru memastikan kondisi kelas yang sesuai harapan	√	
7.	Guru melakukan tanya jawab tentang kegunaan plastisin	√	
8.	Guru memberikan contoh bagaimana membentuk dari media plastisin	√	
9.	Guru memberikan contoh cara memipih plastisin	√	
10.	Guru memberikan contoh cara memelintir plastisin	√	
11.	Guru memberikan contoh menepuk-nepuk plastisin	√	
12.	Guru memberikan contoh meremas-remas plastisin	√	
13.	Guru memberikan contoh membulat-bulatkan plastisin	√	
14.	Guru memberikan contoh membentuk buah-buahan dari plastisin	√	

No.	Indikator	Keterlaksanaan kegiatan	
		Sudah	Belum
15.	Guru menilai unjuk kerja anak	√	
Jumlah			



**Lampiran H.**

Hasil uji validitas kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Dharma

Wanita 02 Jalan Cendrawasih Desa Cumedak Kecamatan Sumberjambe

**Correlations**

		item1	item2	item3	Skortotal
item1	Pearson Correlation	1	.534**	.527**	.792**
	Sig. (2-tailed)		.001	.001	.000
	N	37	37	37	37
item2	Pearson Correlation	.534**	1	.778**	.892**
	Sig. (2-tailed)	.001		.000	.000
	N	37	37	37	37
item3	Pearson Correlation	.527**	.778**	1	.881**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000		.000
	N	37	37	37	37
Skortotal	Pearson Correlation	.792**	.892**	.881**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	37	37	37	37

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran I.

Tabel Nilai-nilai  $r$  Product Moment

N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194

**Tabel Nilai-nilai r Product Moment**

N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

**Lampiran J.**

## a. Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	kelas eksperimen	0,198	15	0,118	0,921	15	0,202
	kelas kontrol	0,227	15	0,036	0,910	15	0,137

Berdasarkan hasil tabel signifikasi diatas bahwa kelas ekperimen menunjukkan 0,202 dan kelas kontrol 0,137. yang artinya menunjukkan nilai lebih besar dari pada 0,05. jika ditulis dengan huruf  $0,202 > 0,05$  dan  $0,137 > 0,05$ . Dapat disimpulkan kemampuan motorik halus TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo berdistribusi Normal

## b. Hasil Uji Homogenitas

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	0,055	0,816	-,319	28	0,752	-1,200	3,762	-8,907	6,507
	Equal variances not assumed			-,319	27,992	0,752	-1,200	3,762	-8,907	6,507

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan niali uji homogenitas bersignifikasi 0,816 yang berati lebih dari 0,05 jika ditulis  $0,816 > 0,05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo bersifat Homogen.

**Lampiran K.**

Daftar nama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Aisyiyah  
Busthanul Atfal 01 Watukebo

<b>NO.</b>	<b>Kelompok Eksperimen</b>	<b>Jenis kelamin</b>	<b>Kelompok Kontrol</b>	<b>Jenis kelamin</b>
1.	Yudistira	P	Amel	P
2.	Syakila	L	Daniel	L
3.	Rizky maulana	L	Amanda	P
4.	Alya	P	Naouval	L
5.	Dafa	L	Kia	P
6.	Resti	P	Kalea	P
7.	Destra	L	Shafa	P
8.	Cakra	L	Jihan	P
9.	Doni	L	Naila	P
10.	Adila bilqis	P	Shaina	P
11.	Diyuma bilqis	P	Afur	L
12.	Rendi P	L	Yoza	P
13.	Nisa	P	Ratu kirana	P
14.	Raka dinata	L	Rizky atur	L
15.	Mumtas	L	Revando	L



**Lampiran L.**

Hasil Pretes dan Posttest terhadap Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo.

## a. Hasil Pretest dan posttes Kelompok Eksperimen

No.	Pretest Kelompok eksperimen				Posttest Kelompok Eksperimen			
	Item1	Item2	Item3	Skor total	Item1	Item2	Item3	Skor total
1.	2	2	2	50	4	3	3	83
2.	3	2	3	67	4	3	4	92
3.	3	3	2	67	4	3	3	83
4.	3	2	3	67	4	4	3	92
5.	3	3	3	75	4	3	4	92
6.	3	3	3	75	4	3	3	92
7.	2	1	2	42	4	3	3	83
8.	2	2	2	50	4	3	4	83
9.	3	2	2	58	4	4	3	92
10.	3	2	2	58	4	3	4	92
11.	2	2	2	50	4	3	4	92
12.	3	2	2	58	4	4	3	92
13.	3	2	2	58	4	3	4	92
14.	3	3	3	75	4	3	4	92
15.	3	2	2	58	4	3	3	83

## a. Hasil Pretest dan Posttes Kelompok Kontrol

No.	Pretest Kelompok Kontrol				Posttest Kelompok kontrol			
	Item1	Item2	Item3	skortotal	Item1	Item2	Item3	Skortotal
1.	2	2	2	50	3	2	3	67
2.	3	2	2	58	3	3	3	75
3.	2	2	2	50	3	2	3	67
4.	3	2	3	67	3	3	3	75
5.	3	3	3	75	4	3	3	83
6.	3	3	3	75	4	2	3	83
7.	3	3	3	75	4	3	3	83
8.	3	2	3	67	3	3	3	75
9.	3	2	2	58	3	2	3	67
10.	2	1	2	42	3	2	3	67
11.	3	2	3	67	3	3	3	75
12.	3	2	3	67	3	3	3	75
13.	3	2	2	58	3	2	3	67
14.	3	3	2	67	3	3	3	75
15.	2	2	2	50	3	3	2	67

**Lampiran M.****Profil lembaga/ sekolah**

Nama sekolah : Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Watukebo  
Nomor statistik : 002052402028  
Propinsi : Jawa timur  
Pemerintah/ kota : Jember  
Desa/ kelurahan : Andongsari  
Jalan dan nomor : Jln. Sulawasi Gg I no 05  
Faximili/ faks :  
Kode pos : 68172  
Telepon :  
Daerah : Perdesaan  
Status sekolah : Swasta  
Kelompok sekolah : A  
Akreditasi : B  
Surat kelembagaan :  
Penerbit :  
Tahun berdiri : 1954  
Tahun perubahan :  
Kegiatan belajar mengajar : Pagi  
Bangunan sekolah : Milik sendiri  
Lokasi sekolah :  
a. Jarak dari kecamatan : 3 km  
b. Jarak ke pusat kota/ kab : 26 km  
c. Terletak pada lintasan : desa  
Jumlah keanggotaan rayon :  
Organisasi penyelenggara : Lembaga  
Perjalanan perubahan sekolah:

**Lampiran N.****RPPH Kelompok Eksperimen**

**RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
KURIKULUM 2013  
TK AISYIYAH BUSTHANUL ATFAL 01 WATUKEBO TAHUN AJARAN  
2018/2018**

---

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 02/ 04/ 02
Hari/ Tanggal	: Selasa, 19 Maret 2019
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema	: Binatang/ binatang air
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-1.2-2.3-3.6,4.6-3.8,4.8-3.15,4.15
Materi Kegiatan	: Binatang ciptaan Tuhan : Bersyukur atas nikmat Tuhan : Menjaga kebersihan lingkungan : Mengenal jenis-jenis ikan
Materi Pembiasaan	: Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan : Mengucap salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan : Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP Pembukaan : Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP Pembukaan
Alat dan bahan	: Lembar kerja siswa, buku gambar, krayon, gunting, lem

**A. KEGIATAN PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang ikan hidup di air
3. Berdiskusi tentang jenis-jenis ikan
4. Mengkenalkan kegiatan dan aturan permainan

**B. KEGIATAN INTI**

1. Mewarnai gambar ikan
2. Menggunting gambar ikan
3. Menempel gambar ikan
4. Menyanyi sesuai dengan tema

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak-anak

**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan tentang hari besok
5. Penerapan SOP penutup

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai unjuk kerja orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan jenis-jenis ikan
  - b. Dapat menyebutkan kehidupan ikan
  - c. Dapat menyanyi sesuai dengan tema
  - d. Dapat mengikuti permainan

**RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**KURIKULUM 2013**  
**TK AISYIYAH BUSTHANUL ATFAL 01 WATUKEBO TAHUN AJARAN**  
**2018/2018**

---

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 02/ 04/ 03
Hari/ Tanggal	: Rabu, 20 Maret 2019
Kelompok usia	:5-6 Tahun
Tema/ Subtema	: Binatang/ ular
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-1.2-2.2-2.3-3.8,4.8-3.11,4.11
Materi Kegiatan	:Binatang ciptaan Tuhan :Bersyukur atas nikmat Tuhan :Menjaga kebersihan lingkungan :Mengenal jenis-jenis hewan melata :
Materi Pembiasaan	: Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan : Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan : Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP Pembukaan : Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP Pembukaan
Alat dan bahan	: Plastisin

**A. KEGIATAN PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang mengenal jenis-jenis hewan melata
3. Berdiskusi tentang macam-macam hewan melata
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan permainan

**B. KEGIATAN INTI**

1. Meremas-remas plastisin
2. Menepuk-nepuk plastisin
3. Memelintir-mlintir plastisin
4. Membulat-bulatkan plastisin
5. Membuat macam-macam binatang seperti ular dan cacing dari bahan plastisin

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak-anak

**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan tentang hari besok
5. Penerapan SOP penutup

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai hasil karya orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan kehidupan ular
  - b. Dapat menyebutkan ciri fisik ular
  - c. Dapat menyanyi sesuai dengan tema
  - d. Dapat mengikuti permainan

**RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**KURIKULUM 2013**  
**TK AISYIYAH BUSTHANUL ATFAL 01 WATUKEBO TAHUN AJARAN**  
**2018/2018**

---

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 02/ 04/ 04
Hari/ Tanggal	: Kamis, 21 Maret 2019
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema	: Binatang/ gajah
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-1.2-2.2-2.6-3.5,4.5-3.9,4.9
Materi Kegiatan	:Binatang ciptaan Tuhan :Bersyukur atas nikmat Tuhan :Menjaga kebersihan lingkungan :Mengenal ciri-ciri gajah :
Materi Pembiasaan	:Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan :Mengucap salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan :Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP Pembukaan :Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP Pembukaan
Alat dan bahan	: Gambar gajah, Plastisin

**A. KEGIATAN PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang mengenal ciri-ciri gajah
3. Berdiskusi tentang makanan gajah
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan permainan



**B. KEGIATAN INTI**

1. Meremas-remas plastisin
2. Menepuk-nepuk plastisin
3. Memelintir-mlintir plastisin
4. Membulat-bulatkan plastisin
5. Menembuat binatang gajah dari bahan plastisin

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak-anak

**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan tentang hari besok
5. Penerapan SOP penutup

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai hasil karya orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan kehidupan gajah
  - b. Dapat menyebutkan ciri-ciri gajah
  - c. Dapat menyanyi sesuai dengan tema
  - d. Dapat mengikuti permainan

**RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**KURIKULUM 2013**  
**TK AISYIYAH BUSTHANUL ATFAL 01 WATUKEBO TAHUN AJARAN**  
**2018/2018**

---

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 02/ 04/ 06
Hari/ Tanggal	: Sabtu, 23 Maret 2019
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema	: Binatang/ ikan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-1.2-2.7-3.6,4.6-3.15,4.15
Materi Kegiatan	:Binatang ciptaan Tuhan :Bersyukur atas nikmat Tuhan :Menjaga kebersihan lingkungan :Mengenal jenis-jenis ikan
Materi Pembiasaan	:Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan :Mengucap salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan :Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP Pembukaan :Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP Pembukaan
Alat dan bahan	: Gambar gajah, Plastisin

**A. KEGIATAN PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang mengenal ciri-ciri gajah
3. Berdiskusi tentang makanan gajah
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan permainan

**B. KEGIATAN INTI**

1. Meremas-remas plastisin
2. Menepuk-nepuk plastisin
3. Memelintir-mlintir plastisin
4. Membulat-bulatkan plastisin
5. Menembuat binatang ikan dari bahan plastisin

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak-anak

**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan tentang hari besok
5. Penerapan SOP penutup

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai hasil karya orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan jenis-jenis ikan
  - b. Dapat menyebutkan kehidupan ikan
  - c. Dapat menyanyi sesuai dengan tema
  - d. Dapat mengikuti permainan

**RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**KURIKULUM 2013**  
**TK AISYIYAH BUSTHANUL ATFAL 01 WATUKEBO TAHUN AJARAN**  
**2018/2018**

---

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 02/ 05/ 01
Hari/ Tanggal	: Senin, 25 Maret 2019
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema	: Binatang/ kucing
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-1.2-2.7-2.11-3.4-4.4-3.11-4.11
Materi Kegiatan	:Binatang ciptaan Tuhan :Bersyukur atas nikmat Tuhan :Menjaga kebersihan lingkungan :Mengenal jenis-jenis ikan
Materi Pembiasaan	:Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan :Mengucap salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan : Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP Pembukaan :Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP Pembukaan
Alat dan bahan	: Plastisin

**A. KEGIATAN PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang mengenal ciri-ciri kucing
3. Berdiskusi tentang kehidupan kucing
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan permainan

**B. KEGIATAN INTI**

1. Meremas-remas plastisin
2. Menepuk-nepuk plastisin
3. Memelintir-mlintir plastisin
4. Membulat-bulatkan plastisin
5. Menembuat binatang kucing dari bahan plastisin

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak-anak

**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan tentang hari besok
6. Penerapan SOP penutup

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai hasil karya orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan ciri-ciri kucing
  - b. Dapat menyebutkan makanan kucing
  - c. Dapat menyanyi sesuai dengan tema
  - d. Dapat mengikuti permainan

**RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**KURIKULUM 2013**  
**TK AISYIYAH BUSTHANUL ATFAL 01 WATUKEBO TAHUN AJARAN**  
**2018/2018**

---

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 02/ 05/ 02
Hari/ Tanggal	: Selasa, 26 Maret 2019
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema	: Binatang/ binatang air
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-1.2-2.3-3.6,4.6-3.8,4.8-3.15,4.15
Materi Kegiatan	: Binatang ciptaan Tuhan : Bersyukur atas nikmat Tuhan : Menjaga kebersihan lingkungan : Mengenal jenis-jenis ikan
Materi Pembiasaan	: Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan : Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan : Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP Pembukaan : Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP Pembukaan
Alat dan bahan	: Lembar kerja siswa, buku gambar, krayon, gunting, lem

**A. KEGIATAN PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang ikan hidup di air
3. Berdiskusi tentang jenis-jenis ikan
4. Mengkenalkan kegiatan dan aturan permainan

**B. KEGIATAN INTI**

1. Mewarnai gambar ikan
2. Menggunting gambar ikan
3. Menempel gambar ikan
4. Menyanyi sesuai dengan tema

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak-anak

**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan tentang hari besok
5. Penerapan SOP penutup

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai unjuk kerja orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan jenis-jenis ikan
  - b. Dapat menyebutkan kehidupan ikan
  - c. Dapat menyanyi sesuai dengan tema
  - d. Dapat mengikuti permainan

**Lampiran O.**  
**Dokumentasi**



Gambar 1. Kegiatan Pretest Terhadap Kelompok Eksperimen



Gambar 2. Kegiatan Pretes Pada Kelompok Kontrol



Gambar 3. Kegiatan Treatmen Pertama Kelompok Eksperimen





Gambar 4. Kegiatan Treatmen Kedua Pada Kelompok Eksperimen



Gambar 5. Kegiatan Treatmen Ketiga Pada Kelompok Eksperimen



Gambar 6. Kegiatan Treatmen Keempat PadaKkelompok Eksperimen



Gambar 7. Kegiatan Posttes Pada Kelompok Eksperimen



Gambar 8. Kegiatan Posttes Pada Kelompok Kontrol

**Lampiran P.****Surat Ijin Penelitian di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 \* Faximile: 0331-339029  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor 2072/UN25.1.5/LT/2019

15 MAR 2019

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala

TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo  
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP universitas Jember di bawah ini:

Nama : Roykhanah Ummu Zulfa

NIM : 150210205007

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo dengan judul "Pengaruh Permainan Plastis Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01 Watukebo". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih

a.n Dekan

Wakil Dekan 1

Prof. Dr. Suratno, M.Si

NIP. 196706251992031003

**Surat Telah Selesai Melaksanakan Penelitian di TK Aisyiyah Busthanul  
Atfal 01 Watukebo**



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
CABANG 'AISYIYAH WATUKEBO  
TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 01 WATUKEBO  
Jl. Sulawesi Gg. 1 No. 5 Watukebo – Andongsari – Ambulu 68172 Jember**

**SURAT PERNYATAAN**

Nomor : 021/TK ABA 1/III/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : UMIYATI, S.Pd.  
NUPTK : 2836747650300022  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 01 WATUKEBO

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Roykhanah Ummu Zulfa  
NIM : 150210205007  
Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan / PG PAUD  
Universitas : Universitas Jember

Telah melaksanakan Penelitian di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Watukebo Ambulu Jember dalam rangka menyusun skripsi berjudul "Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 30 Maret 2019  
Kepala Sekolah  
  
**UMIYATI, S.Pd.**  
NUPTK. 2836747650300022

**Lampiran Q.****BIODATA PENELITI**

Nama : Roykhanah Ummu Zulfa  
 Tempat/ Tanggal Lahir : Jember, 27 Oktober 1996  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat : Dusun Watukebo Rt 03, Rw1, Desa Andongsari,  
 Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember  
 Telephone : 085745144119  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Email : Ummuzulfa1996@gmail.com  
 Riwayat Pendidikan

No.	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	TK Aisyiyah Busthanul Atfal 01	Jember	2003
2.	MI Muhammadiyah 01	Jember	2009
3.	SMP Muhammadiyah 09	Jember	2012
4.	MA Muhammadiyah 01	Jember	2015
5.	Universitas Jember	Jember	2019

