



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
BERMAIN PLAYDOUGH PADA KELOMPOK A DI RA ANNURIYYAH
KECAMATAN RAMBIPUJI KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh:

Luluk Faizatul A'yun

NIM 130210205017

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

2018



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
BERMAIN PLAYDOUGH PADA KELOMPOK A DI RA ANNURIYYAH
KECAMATAN RAMBIPUJI KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh:

Luluk Faizatul A'yun

NIM 130210205027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga karya tulis ini dapat tersusun dengan baik. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa kita dari jaman kegelapan menuju jaman yang terang benderang yaitu agama islah. Dengan rasa syukur Alhamdulillah, Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1) Kedua orang tuaku tercinta, Ayah Ahmad Baidlowi (Alm) dan Ibu Muzayanah (Alm). Terimakasih atas kasih sayang yang telah dicurahkan saat masih bersama;
- 2) Kakak-kakaku yang selama ini banyak memberikan motivasi dan bimbingan sehingga dapat melanjutkan pendidikan sampai perguruan tinggi;
- 3) Guru-guruku sejak Taman Kanak-Kanak sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan sabar.

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.

(Terjemahan Q.S. Ar-Ra'd[13]:11)*)



*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2014 Al-Qur'an dan terjemahannya. Jakarta: Beras.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luluk Faizatul A'yun

NIM : 130210205027

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Bermain Playdough pada Kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 21 Agustus 2018

Yang menyatakan,

Luluk Faizatul A'yun
NIM. 130210205027

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
BERMAIN PLAYDOUGH PADA KELOMPOK A DI RA ANNURIYYAH
KECAMATAN RAMBIPUJI KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

**Luluk Faizatul A'yun
NIM 130210205027**

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M. Pd.

Dosen Pembimbing II : Agustiningsih, S.Pd, M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
BERMAIN PLAYDOUGH PADA KELOMPOK A DI RA ANNURIYYAH
KECAMATAN RAMBIPUJI KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

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 : Luluk Faizatul A'yun
NIM : 130210205027
Angkatan : Tahun 2013
Daerah Asal : Jember
Tempat/Tanggal lahir : Jember, 11 Februari 1996
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Nanik Yulianti, M. Pd.

NIP. 19610729 198802 2 001

Agustiningsih, S.Pd M.Pd

NIP. 198308062009122006

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Bermain Playdough pada Kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal :

tempat : Fakultas Keuruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yulianti, M. Pd.

NIP. 19610729 198802 2 001

Agustiniingsih, S.Pd M.Pd

NIP. 198308062009122006

Penguji I,

Penguji II,

Dra. Khutobah, M.Pd

NIP: 19561003 198212 2 001

Drs. Nuriman, Ph.D

NIP. 196506011993021001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

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

NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Pada Kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; Luluk Faizatul A'yun, 130210205027; 2018; 63 halaman; Jurusan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Taman kanak-kanak memberikan pelayanan pendidikan untuk merangsang perkembangan potensi anak secara komprehensif, salah satunya yaitu perkembangan motorik halus yang mengarah pada gerakan-gerakan jari dan pergelangan tangan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok AI cukup rendah, yaitu sebanyak 65% dari 20 anak terdapat 7 anak yang memiliki kemampuan motorik halus cukup rendah. Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar mengajar media kurang menarik dalam pembelajarannya juga monoton sehingga membuat beberapa anak mudah bosan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan bermain playdough. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian, yaitu bagaimanakah penerapan bermain playdough untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A melalui bermain playdough di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan penerapan kemampuan motorik halus dengan bermain playdough untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. Jenis penelitian ini adalah Peneliian Tindakan Kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Proses penerapan bermain playdough dalam penelitian ini dilakukan dengan siklus. Siklus I guru menjelaskan cara membentuk playdough, selanjutnya anak mempraktekkan dalam membentuk playdough tersebut. Setelah anak membentuk playdough, anak harus melakukannya dengan baik sehingga mendapatkan hasil yang maksimal, kemudian anak diperintah untuk maju menunjukkan hasil karya yang sudah anak buat. Setelah tindakan yang dilakukan pada siklus I, ternyata ada beberapa anak yang kemampuan motorik halus belum berkembang maka dilakukan Siklus II. Guru lebih jelas lagi dalam memberikan penjelasan cara membuat bentuk alat komunikasi menggunakan media playdough, pada pembelajaran ini guru langsung memberikan contoh kepada anak untuk membentuk alat komunikasi tersebut menggunakan media playdough. Setelah itu anak mulai membentuk tanpa bantuan guru. sehingga dalam siklus II ini kemampuan motorik halus anak benar-benar meningkat atau berkembang. Jika anak sudah dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik anak akan diberikan stiker oleh guru supaya anak merasa senang dalam membentuk playdough serta selalu termotivasi untuk lebih meningkatkan belajarnya dan kemampuan motorik halus anak tercapai dengan maksimal.

Peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A melalui bermain playdough diketahui nilai rata-rata kemampuan motorik halus anak pada prasiklus 65% dari 20 anak 13 anak yang berkembang, kemampuan motorik halus anak meningkat menjadi 90,4% dari 20 anak 18 yang berkembang pada siklus I dan kemampuan motorik halus pada siklus II seluruh anak mengalami peningkatan menjadi 99,5% dengan kualifikasi seluruh anak mengalami peningkatan dalam perkembangan motorik halus pada siklus II. Atas dasar itu, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain playdough dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok A di RA Annuriyyah.

Saran yang berkaitan dengan penerapan bermain playdough yaitu sebagai masukan untuk memperbaiki media pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Sehingga perkembangan motorik halus anak dapat meningkat secara maksimal.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt atas segala rahmat, hidayah dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Pada Kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D., selaku Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan seluruh staf karyawan yang turut membantu kelancaran proses penelitian hingga akhir;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan selaku Dosen Pembimbing, Agustiniingsih, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
4. Dra. Khutobah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember dan selaku Dosen Pembahas yang telah membimbing dan memberikan saran dalam skripsi ini;
5. Drs Nuriman Ph.D selaku Dosen Penguji;
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember yang telah membimbing dan memberikan saran untuk terselesaikannya penulisan skripsi ini;
7. Kepala sekolah Umi Hasanah, S.Pd RA Annuriyyah Kaliwining yang telah memberikan ijin penelitian, bersedia menerima dan memberikan bantuan selama diadakan penelitian;

8. Guru kelas A Siti Farhanah RA Annuriyyah yang telah membimbing dan memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini;
9. Orang tuaku, Ayah Ahmad Baidlowi (Alm) dan Ibu Muzayanah (Alm), serta kakak-kakakku dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan serta do'a untuk kelancaran perkuliahan ini;
10. Calon Suami Kang Moch. Wasilur Rohmi yang telah memberikan semangat dan dukungan selama penulisan skripsi ini;
11. Calon Ayah dan Ibu Mertua H. Abdur Rohim Al Amin dan Hj Hamidah yang tiada lelah membimbing, memotivasi dan mencurahkan kasih sayang, keikhlasan, dan senantiasa mendoakan;
12. Sahabat-sahabatku (Frenty Kharisma Sari, Novi Herawati, Siti Shofiatul Ma'rifah, Desi Agustin, Elis Suryani, Aris Efendi) yang telah menemani dan memberikan dukungan baik suka maupun duka.
13. Teman-teman PG PAUD, terima kasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama ini;
14. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulisan selama ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin

Jember, 21 Agustus 2018

Penulis

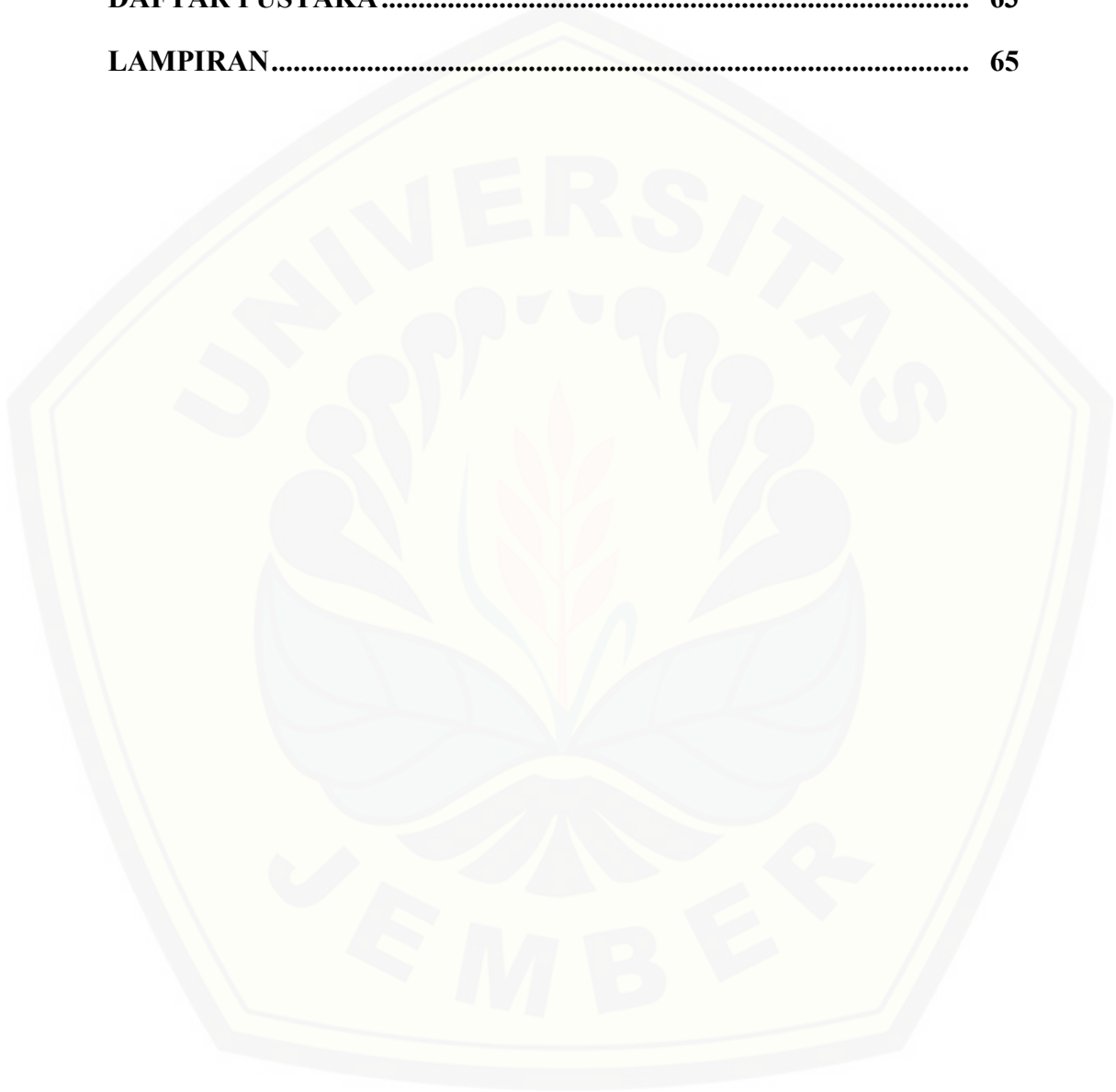
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Perkembangan Motorik Halus pada Anak	7
2.1.1 Pengertian Motorik	9
2.1.2 Pengertian Motorik Halus	11
2.1.3 Tujuan Pengembangan Motorik Halus	12

2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus	13
2.2 Hakikat Bermain pada Anak.....	15
2.2.1 Karakteristik Bermain pada Anak.....	15
2.2.2 Jenis Bermain bagi Anak Usia Dini.....	18
2.2.3 Tahap Perkembangan Bermain.....	19
2.2.4 Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini	21
2.3 Hakikat Playdough	22
2.3.1 Pengertian Playdough	23
2.3.2 Aturan Bermain Playdough	23
2.3.3 Manfaat Bermain Playdough	24
2.4 Implementasi Bermain Playdough	26
2.5 Hubungan Bermain Playdough dengan Perkembangan Motorik Halus	27
2.6 Penelitian yang Relevan	28
2.7 Kerangka Berfikir.....	29
2.8 Hipotesis Penelitian.....	30
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Tempat Waktu dan Subjek Penelitian.....	31
3.2 Definisi Operasional.....	31
3.2.1 Media Playdough	31
3.2.2 Kemampuan Motorik Halus.....	32
3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian	32
3.4 Prosedur Penelitian.....	34
3.4.1 Pra Siklus	34

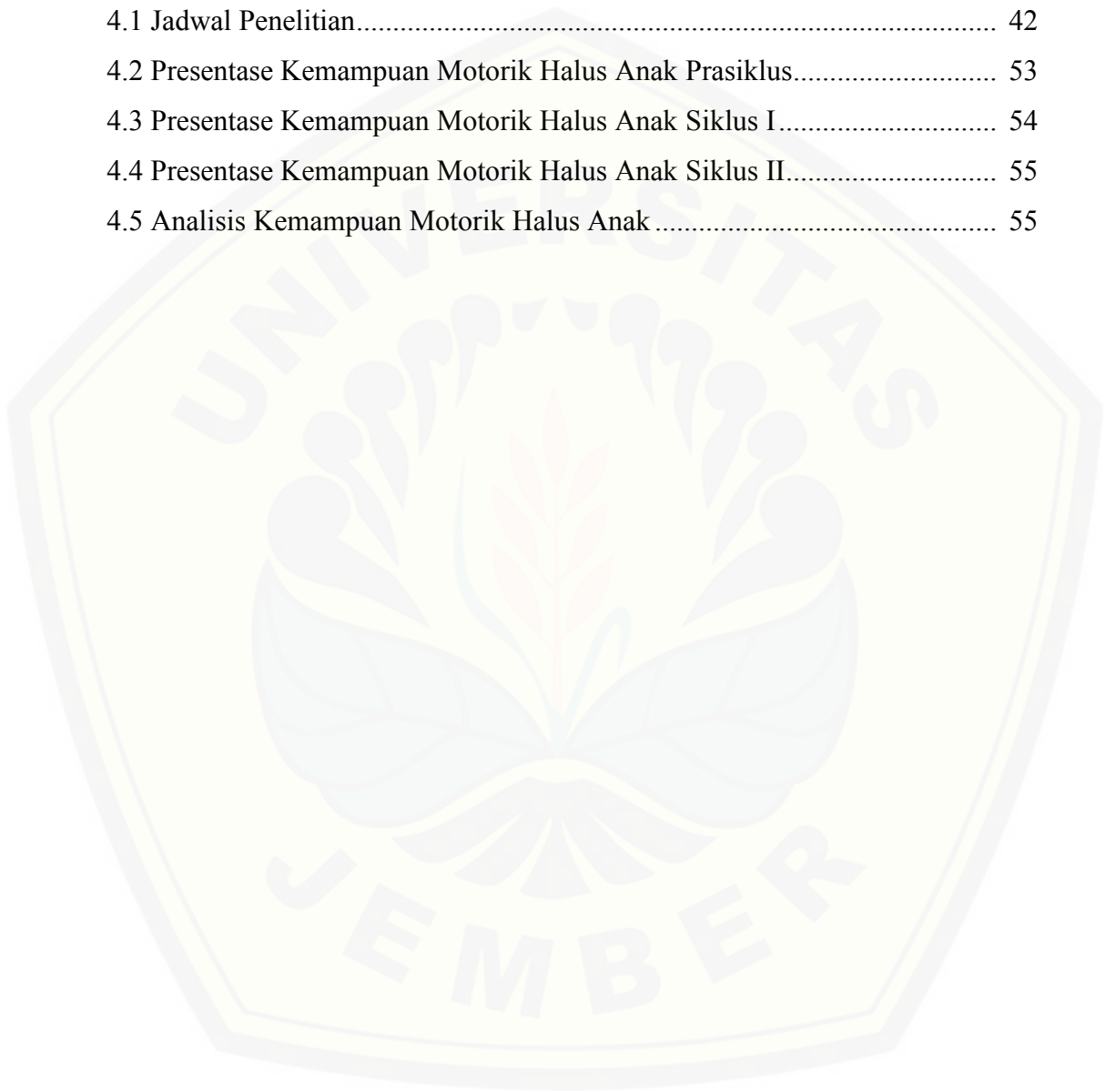
3.4.2 Siklus I.....	35
3.4.3 Siklus II.....	37
3.6 Data dan Sumber Data.....	37
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	37
3.7.1 Observasi.....	37
3.7.2 Wawancara.....	38
3.7.4 Dokumentasi.....	38
3.8 Teknik Analisis Data.....	39
3.8.1 Langkah-langkah Analisis.....	39
3.8.2 Kriteria Penilaian.....	40
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Gambaran Umum.....	42
4.2 Jadwal Penelitian.....	42
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	43
4.3.1 Prasiklus.....	43
4.3.2 Siklus I.....	44
4.3.3 Siklus II.....	48
4.4 Hasil Penelitian.....	53
4.4.1 Analisis Penelitian.....	53
4.4.2 Analisi Kemampuan Motorik Halus Anak.....	55
4.4.3 Analisis Peningkatan Kemampuan Motorik Halus.....	57
4.5 Pembahasan.....	57
4.6 Temuan Penelitian.....	58
4.6.1 Temuan Siklus I.....	58
4.6.2 Temuan Siklus II.....	59

BAB 5. PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65



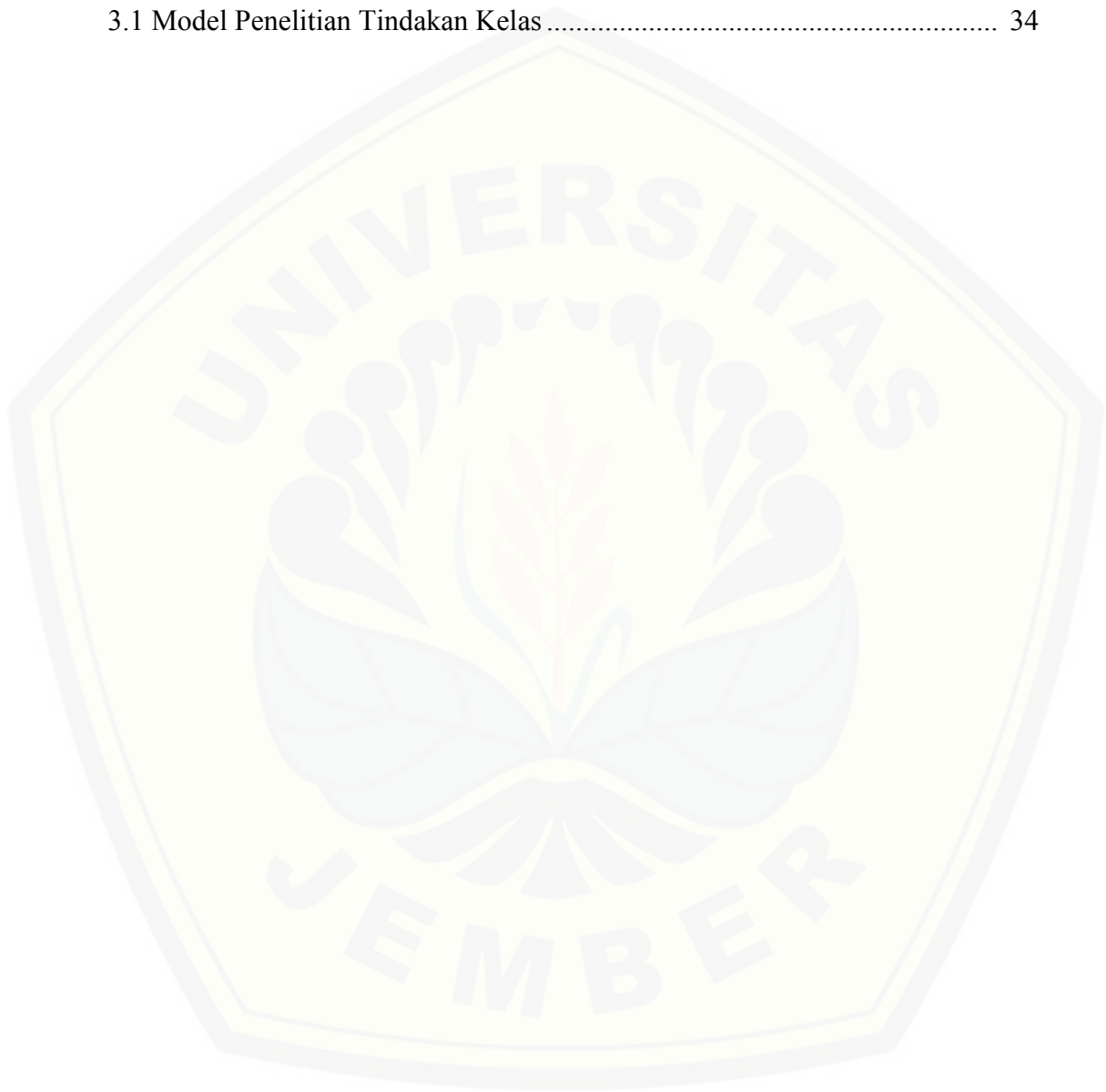
DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria Penelitian	41
4.1 Jadwal Penelitian.....	42
4.2 Presentase Kemampuan Motorik Halus Anak Prasiklus.....	53
4.3 Presentase Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus I.....	54
4.4 Presentase Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus II.....	55
4.5 Analisis Kemampuan Motorik Halus Anak	55



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir	29
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas	34



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	65
B. Pedoman Pengumpulan Data	67
B.1 Pedoman Observasi	67
B.2 Pedoman Wawancara	67
B.3 Pedoman Dokumentasi.....	68
C. Pedoman Observasi	69
C.1 Pedoman Observasi	69
C.1.1 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Setelah Tindakan	69
C.1.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Sebelum Tindakan	70
C.2 Hasil Observasi	72
C.2.1 Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus I	72
C.2.2 Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus II.....	74
C.2.3 Pedoman Observasi Keterampilan Guru Setelah Tindakan.....	76
C.2.4 Hasil Observasi Keterampilan Guru Sebelum Tindakan.....	77
C.2.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Sebelum Siklus I.....	79
C.2.6 Hasil Observasi Keterampilan Guru Sebelum Siklus II	81
D. Pedoman Wawancara	83
D.1 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan.....	83
D.2 Hasil Wawancara Sebelum Tindakan	84
D.3 Hasil Wawancara Setelah Tindakan	85
F. Alat Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak dalam Rating Scale	86
F.1 Alat Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Bermain Playdough dalam Bentuk Rating Scale	86
F.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Bermain Playdough.....	86
F.3 Kriteria Penilaian Motorik Halus Anak melalui Bermain Playdough Bentuk Rating Scale Siklus I	91

F.4 Kriteria Penilaian Motorik Halus Anak melalui Bermain Playdough	
Bentuk Rating Scale Siklus II	95
G. Dokumentasi	99
G.1.1 Profil Sekolah.....	99
G.1.2 Daftar Nama Guru	99
G.1.3 Daftar Nama Anak	100
G.2 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	101
G.2.1 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Prasiklus	101
G.2.2 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	103
G.2.3 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	105
H. Daftar Nilai Prasiklus	107
I. Foto Dokumentasi.....	110
1.1 Dokumentasi Pembelajaran Siklus I.....	110
1.2 Dokumentasi Pembelajaran Siklus II	111
J. Surat-Surat	113
K. Daftar Riwayat Hidup	115

BAB. 1 PENDAHULUAN

Di dalam bab ini diuraikan tentang (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; dan (4) Manfaat Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat penting karena tanpa adanya pendidikan seseorang tidak akan memiliki pondasi dalam kehidupan. Pendidikan dapat mengembangkan potensi yang sudah dimiliki seseorang sehingga menjadikan hidup itu sempurna. Pendidikan yang diperoleh oleh setiap manusia akan berpengaruh positif bagi perkembangan individu dalam berlangsungnya kehidupan. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki ketuntasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Masitoh, dkk: 2011: 1.4).

Pendidikan menjadi salah satu tempat dimana anak usia dini mendapatkan wawasan yang sangat luas karena masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini memiliki masa yang sangat rentan dibandingkan dengan masa-masa selanjutnya karena semua aspek yang dimiliki anak akan berkembang yaitu aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai moral agama dan seni. Oleh karena itu pendidikan yang baik dilaksanakan melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan anak usia dini/TK pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselektir dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menitikberatkan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Masitoh, 2011: 1.8). Pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pendidikan yang dalam mengembangkan potensi secara

menyeluruh. Pendidikan anak usia dini tersebut untuk mengasuh anak, membimbing anak, memberikan rangsangan kepada anak serta memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini memberikan pelayanan pendidikan melalui pengalaman dan pengetahuan secara nyata dengan konsep pembelajaran yang ada didalamnya. Pendidikan memberikan upaya meningkatkan dan mengembangkan kemampuan anak baik dari kemampuan fisik motorik, kemampuan bahasa, kemampuan sosial emosional, kemampuan nilai moral agama, dan kemampuan kognitif. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan oleh anak adalah kemampuan fisik motorik yang mengarah pada motorik halus.

Sementara itu, menurut Bredecamp (dalam Masitoh, 2001: 1.6) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak. Kemampuan fisik motorik anak juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar Pendidikan anak usia dini adalah tempat belajar serta bermain, anak usia dini tidak dapat dipaksa dalam belajar pada pendidikan ini ada dapat belajar sambil bermain yang berbeda dengan pendidikan di jenjang lain, dengan belajar dan bermain maka potensi anak dapat berkembang dengan optimal.

Kegiatan yang dapat menunjang kemampuan fisik motorik anak salah satunya yaitu dengan bermain karena dunia bermain tidak pernah lepas dari anak. Vygotsy menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak (Rifa, 2012:12). Bermain mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak (Isaacs dalam Montolalu, 2009: 1.7). Bermain adalah dunia anak, bermain sudah menjadi kebutuhan bagi semua anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan dirinya. Bermain dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki dengan syarat anak belajar tidak karna paksaan.

Para ahli pendidikan anak dari berbagai negara menyatakan bahwa bermain (*play*) merupakan cara untuk meningkatkan ketepatan gerakan anak dan mengajar dirinya mengatasi kesulitan-kesulitan yang praktis (Debre dan Masse dalam

Montolalu, 2009: 4.34). Melalui bermain anak dapat menggerakkan seluruh tubuhnya mulai dari motorik kasar maupun motorik halus. Melalui bermain kemampuan motorik halus anak mudah berkembang, karena dalam kehidupan sehari-hari anak tidak lepas dari kegiatan bermain.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan motorik halusnya adalah bermain playdough. Playdough bentuk mainan yang tidak berbahaya bagi anak juga mudah dicari, selain itu lebih aman lagi playdough dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah di dapat dan tanpa menggunakan bahan pengawet;

Seorang anak sejak lahir sudah mengembangkan fisiknya, kematangan fisiknya berkembang dengan cepat sejak anak lahir hingga anak berusia enam tahun. Meningkatnya perkembangan fisik sesuai dengan tingkatannya, misalkan umur 6 bulan anak sudah mampu memegang benda, pada umur 2-3 tahun anak membolak-balik benda dan menjatuhkan. Montessori (dalam Sujiono 2009: 3) mengatakan bahwa masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungan. Pertumbuhan fisik anak pada usia 0 tahun mencapai 25%, kemudian pada usia 6 tahun mencapai 85%, dan pada usia 12 tahun telah final mencapai 100% (Suyadi, 2014: 33). Pertumbuhan fisik yang dimiliki setiap anak berbeda-beda, faktor luar juga dapat mempengaruhi kematangan fisik anak. Pendapat lain disampaikan oleh Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009: 63) Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perseptual motorik.

Kemampuan yang diharapkan dapat dicapai anak usia 4-5 tahun pada aspek pengembangan fisik yaitu mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan kasar dan halus serta menerima rangsangan sensorik (Montolalu, 2009: 63). Motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan gerakan tangan (Rifa, 2012: 15). Motorik halus adalah kemampuan gerakan-gerakan otot kecil yang membutuhkan konsentrasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

Berdasarkan tahapan perkembangan motorik halus dapat diuraikan dengan jelas bahwa setiap anak memiliki tahapan-tahapan dalam perkembangan fisiknya jika tahapan tersebut sudah sesuai maka kemampuan anak dapat berkembang secara optimal. Namun berdasarkan hasil observasi pada anak kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember kemampuan motorik halus anak masih kurang berkembang, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yaitu kemampuan motorik halus anak yang masih lemah dalam membentuk sesuatu, kemampuan motoriknya masih kurang dan perlu bantuan dari guru, keterampilan tangan dalam membuatnya masih sangat minim karna pada perkembangan ini membutuhkan banyak latihan setiap hari supaya terbiasa maka keterampilan kedua tangannya dapat berkembang dengan baik akan tetapi semua tidak lepas dari pengawasan guru dan latihan-latihan serta bantuan sehingga anak juga mempunyai rasa kedekatan dengan guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak di RA Annuriyyah rata-rata kemampuan yang dimiliki anak masih kurang karna kegiatan yang diberikan oleh guru masih bersifat pasif dan monoton, disebabkan masih kurangnya pengalaman yang dimiliki oleh guru sendiri sehingga keterampilan dari guru juga mempengaruhi tingkat perkembangan salah satunya yaitu perkembangan motorik halus anak.

Berdasarkan permasalahan peningkatan perkembangan motorik halus anak kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember masih sangat perlu untuk ditingkatkan lagi supaya perkembangan motorik halus anak dapat berkembang dengan baik dan sesuai sehingga tahapan perkembangan anak menjadi optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Pada Kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan kegiatan bermain playdough dalam meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A melalui bermain playdough di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1 Mendeskripsikan penerapan kegiatan bermain playdough dalam meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017;
- 1.3.2 Meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A melalui bermain playdough di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017;

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi guru
 - a. Dapat menambah pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan anak dengan mengajar yang aktif dan tidak monoton;
 - b. Dapat menambah wawasan untuk meningkatkan hasil belajar anak;
 - c. Sebagai bahan evaluasi.
- 1.4.2 Bagi anak
 - a. Meningkatkan hasil belajar anak;

- b. Meningkatkan kemampuan motorik halus anak sehingga dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya.
- c. Mengoptimalkan kemampuan dan potensi yang dimiliki anak.

1.4.3 Bagi peneliti

- a. Menambah pengalaman dalam memecahkan masalah melalui penelitian tindakan kelas;
- b. Menambah pengetahuan dalam menerapkan kegiatan bermain playdough untuk meningkatkan motorik halus anak;
- c. Menambah pengalaman baru serta pengetahuan yang luas sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik nantinya;
- d. Menambah referensi untuk mengembangkan diri sebagai calon guru PAUD yang baik.

1.4.4 Bagi peneliti lain

- a. Menambah referensi untuk penelitian berikutnya;
- b. Menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan bermain playdough;
- c. Sebagai acuan dalam melakukan penelitian yang sama.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut antara lain: (1) Perkembangan motorik halus pada anak; (2) Hakikat bermain; (3) Hakikat playdough; (4) Implementasi bermain playdough; (5) Penelitian yang relevan; (6) Kerangka berfikir Dan; (7) Hipotesis tindakan. Berikut adalah masing-masing uaiannya.

2.1 Perkembangan Motorik Halus Pada Anak

Setiap manusia pasti mengalami perkembangan dalam hidupnya, mulai dalam kandungan hingga akhir hayat. Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik yang menyangkut aspek fisik maupun psikis (Yusuf dalam Masitoh, dkk. 2011: 18). Menurut Rahyubi perkembangan gerak (*motor developmen*) sebuah perubahan dalam perilaku yang mampu merefleksikan adanya interaksi antara kematangan organisme seseorang dengan lingkungan (2012: 208). Perkembangan ini dimiliki setiap anak, meskipun pada setiap anak tersebut memiliki perbedaan perkembangan yang memang dibawa sejak lahir, dan hal itu juga dipengaruhi dari faktor luar .

Catron dan Allen (dalam Sujiono 2009: 62) menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi. Aspek perkembangan motorik juga disampaikan oleh Indrijadi bahwa pentingnya perkembangan motorik anak, bagaimana proses perkembangan pada usia *middle age* atau anak-anak 0-5 tahun dan stimulasi apa saja yang bisa diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik anak usia 0-5 tahun (2016: 26). Anak sejak lahir membawa beberapa perkembangan yang harus diasah sehingga perkembangan dapat berkembang dengan maksimal, orang tua menjadi faktor utama yang

menentukan meningkat atau tidaknya. Perkembangan yang dimiliki anak yaitu salah satunya perkembangan motorik. Sujiono (2014:1.12) Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Perkembangan motorik membutuhkan stimulus dari luar, sehingga perkembangan dalam menggerakkan anggota tubuh dapat berkembang dengan maksimal. Senada disampaikan oleh Montolalu, dkk perkembangan motorik merupakan unsur-unsur sensori motorik berhubungan dengan panca indra yang berkembang sesuai dengan perkembangan usia (2009: 4.5). perkembangan motorik salah satunya yaitu melompat, melempar, menulis, mewarnai dan lain sebagainya.

Perkembangan motorik anak akan berkembang sesuai dengan tahapan-tahapannya, usia yang menjadi titik ukur atau sebagai tanda untuk mengetahui tingkat dalam berkembangnya motorik pada anak seperti motorik kasar dan motorik halus. Pada perkembangan ini semua panca indra anak berkembang misalkan tangan dan penglihatan yang saling berkaitan dalam melakukan suatu kegiatan sehingga menghasilkan perkembangan motorik halus anak dapat meningkat. Selain bawaan sejak kecil hal ini juga sangat dipengaruhi oleh faktor luar, misalkan teman sebaya maupun lingkungan yang berdampak positif atau negatif, ketika lingkungan yang positif maka akan berdampak positif dalam perkembangan ini.

Menurut Decaprio menyatakan bahwa lingkungan sekolah dan keluarga serta pergaulan anak dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan motoriknya, terutama pada masa pertama kehidupannya (2013: 21). Tianto dalam bukunya menyatakan secara langsung atau tidak langsung perkembangan fisik dan motorik anak akan mempengaruhi konsep diri dan perilaku anak sehari-hari yang kemungkinan terus dibawa dimasa mendatang (2011: 16). Perkembangan motorik anak membutuhkan stimulasi atau rangsang dari dalam diri anak maupun dari luar misalkan selain orang tua yang memberikan fasilitas kepada anak lingkungan bermain juga menjadi penunjang atau faktor pendukung dalam berkembangnya motorik anak, dengan bermain maka secara tidak langsung motorik anak, tetapi

ketika lingkungan dan teman kurang baik perkembangan motorik anak juga menjadi terhambat bahkan perkembangan itu dapat menurun.

Hurlock (dalam Indrijati, 2016: 32-33) menyatakan pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu: 1. Anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang; 2. Anak dapat bergerak dari satu tempat ketempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya; 3. Anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah; 4. Anak dapat bermain dan bergaul dengan teman sebayanya; 5. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan self-concept atau kepribadian anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus masih perlu ditingkatkan, karna perkembangan setiap anak berbeda-beda sehingga pemberian rangsangan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Perkembangan motorik anak tidak bisa dilakukan dengan cepat hal itu membutuhkan proses yang lama sehingga dapat berkembang dengan optimal. semua perkembangan yang dimiliki oleh anak harus sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan, terutama orang tua yang menjadi faktor utama meningkatkan perkembangan anak serta lingkungan juga memberikan faktor pendukung agar menjadi perkembangan itu maksimal, anak juga merasa aman dan nyaman jika mereka merasakan kebebasan dalam melakukan suatu kegiatan.

2.1.1 Pengertian Motorik

Motorik adalah suatu respons motorik berangkai yang melibatkan koordinasi gerakan agar menjadi pola respons yang lebih kompleks Cecco dan Crawford (dalam Decaprio, 2013: 17). Motorik yaitu upaya mengubah perilaku motorik melalui kondisi dan situasi yang sengaja diciptakan agar proses perubahan menjadi efektif dan efisien (Rahyubi, 2012: 209). Motorik merupakan suatu gerak yang dilakukan oleh tubuh dengan sengaja untuk menciptakan suatu hasil keterampilan yang dimiliki seseorang sehingga motorik tersebut dapat berkembang.

Menurut Schidt (dalam Decaprio, 2003: 17) menyatakan bahwa motorik adalah serangkaian (internal) proses pembelajaran yang berhubungan dengan

praktik atau pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan menanggapi sesuatu. Menurut Trianto dalam bukunya motorik bergantung pada kematangan otot dan safar. Oleh karena itu, anak akan sulit menunjukkan suatu keterampilan motorik tertentu bila yang bersangkutan belum mengalami kematangan (2011: 15). Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata (Sujiono, 2014: 1.12).

Motorik adalah satu faktor yang menjadi penentu dalam kehidupan anak, perkembangan motorik sangat penting untuk dikembangkan dengan sebaik mungkin sehingga tumbuh kembang anak dapat berjalan secara optimal. Keterampilan motorik merupakan gambaran kemampuan motorik seseorang yang ditunjukkan melalui penguasaan suatu gerakan. Dalam suatu proses pembelajaran motorik seorang pembelajar diharapkan mampu menguasai keterampilan motorik (Rahyubi, 2012: 211).

Kemampuan motorik yaitu untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil (Masitoh, dkk. 2011: 1.19).

Menyimpulkan dari berbagai sumber di atas, bahwa anak pada usia 4-5 tahun masa dimana anak mengembangkan aspek motoriknya yaitu motorik kasar dan motorik halus. Masa ini anak lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain dalam mengembangkan otot-otot yang ada pada diri anak dan mengembangkan gerakan-gerakan tubuhnya, orang tua dan lingkungan perlu memberikan kesempatan yang baik sehingga perkembangan motorik anak dapat meningkat secara maksimal.

2.1.2 Pengertian Motorik Halus

Motorik halus (*Fine Motor activity*) didefinisikan sebagai keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengkoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil/halus (Rahyubi, 2012; 222). Menurut Sujiono (2014: 1.14) Gerakan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh oto-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Motorik halus adalah gerakan yang lebih sulit dibandingkan dengan motorik kasar, kemampuan motorik halus anak dapat dilatih dengan permainan dan gerakan-gerakan otot kecil misalnya menulis, menggambar, mewarnai dll. Decaprio dalam bukunya berkata motorik halus ialah pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan (2013: 20).

Saraf motorik halus bisa dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang dilakukan secara rutin dan terus menerus, di antaranya: 1. Bermain puzzle; 2. Menyusun balok; memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya; 4. Membuat garis; 5. Melipat kertas; serta 6. Menulis dengan huruf dan bentuk tulisan yang benar.

Motorik halus dikembangkan melalui kegiatan untuk melatih sensori motor pada jari-jari tangan agar dapat digunakan untuk mengerjakan berbagai tugas belajar secara baik (Dimiyati, 2016: 46). Sedangkan menurut Fadillah dalam bukunya mengatakan bahwa motorik halus (*fine motor skill*) yaitu suatu keterampilan menggerakkan otot dan fungsinya. Dengan kata lain, motorik halus ini gerakan-gerakannya lebih spesifik dibandingkan motorik kasar.

Kesimpulan dari berbagai pendapat, pergerakan yang menimbulkan otot-otot kecil keterkaitan antara tangan dengan mata. Aspek motorik ini tidak menguras tenaga dalam melakukannya hanya saja membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam suatu kegiatan dan membutuhkan keterampilan dari setiap anak. Motorik halus lebih sulit dibandingkan dengan motorik kasar, karena melakukannya juga membutuhkan konsentrasi yang cukup sehingga perkembangannya menjadi optimal.

2.1.3 Tujuan Pengembangan Motorik Halus

Menurut Sujiono (2014: 2.4) peran guru dapat mengarahkan dan menumbuhkan minat anak untuk mengikuti semua kegiatan fisik/motorik tersebut dengan tujuan agar gerakan motorik kasar dan halus anak dapat dikembangkan dengan baik. Gerakan motorik halus perlu diasah dengan baik agar dapat terampil dalam menggerakkan otot-otot kecil dalam tubuhnya .

Menurut Sumantri (dalam Lestari 2014: 9) menyatakan bahwa tujuan pengembangan motorik halus secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan. Motorik halus anak perlu dilatih sejak dini karena perlu pembiasaan dalam aspek perkembangan ini, motorik halus anak melibatkan otot-otot tangan.
- b. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar dan manipulasi benda-benda. Kemampuan motorik halus lebih rumit dibandingkan dengan motorik kasar, motorik halus dalam menggambar misalnya mengembangkan gerak jari-jemari tangan dan keluwesan dalam membentuk sebuah hasil karya.
- c. Mengkoordinasi indera mata dan aktivitas tangan. Koordinasi permainan membentuk dari tanah liat atau adonan dan lilin, menggambar, mewarnai, menempel, menggunting, memotong, merangkai benda dengan benda (meronce). Kegiatan diatas selalu dilakukan anak, hal itu tidak lepas dari kehidupannya karena kerampilan dalam menggerakkan otot tangan memberikan dampak dan menjadikan hasil yang dibuatnya optimal.
- d. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Kegiatan yang melibatkan motorik halus dapat melatih kesabaran anak dalam mengerjakan atau membuat suatu karya. Motorik halus juga melibatkan emosi pada anak, misalnya dalam melakukan gerakan motorik halus seperti kolase memerlukan kesabaran dan melatih emosi anak, sehingga mendapatkan hasil yang baik dan rapi.

Menyimpulkan dari pendapat di atas bahwa perkembangan motorik halus anak sangat penting bagi setiap anak, motorik halus perkembangan yang tidak

mudah untuk dilakukan karna dalam hal ini membutuhkan konsentrasi antara mata dan tangan serta emosional anak.

2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Menurut Rahyubi (2012: 225) Ada beberapa faktor yang berpengaruh pada perkembangan motorik individu yaitu: perkembangan sistem syaraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek fisik, usia, bakat dan potensi. Berikut uraian faktor perkembangan motorik halus anak.

Sistem perkembangan syaraf berpengaruh dalam perkembangan motorik anak karena sistem ini dapat mengontrol motorik yang ada pada tubuh anak, sistem syaraf berhubungan dengan kemampuan fisik yang melibatkan koordinasi mata dan tangan saja tetapi juga kerampilan dalam menggunakan jari-jemari tangan. Kondisi fisik ini sangat erat kaitannya dengan fisik anak, maka perkembangan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik. Perkembangan motorik halus anak merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh menuju tingkat kematangan yang lebih tinggi, perkembangan motorik terjadi setiap harinya dan setiap anak memiliki kematangan yang berbeda-beda sesuai dengan stimulus yang diberikan kepada anak.

Motivasi yang kuat memberikan dan menguasai keterampilan motorik halus anak, motivasi kuat tentunya sudah mempunyai modal yang besar sehingga dapat meraih apa yang diinginkan dapat tercapai dalam prestasi yang dimiliki. Hal ini sangat membantu dan berperan penting dalam keterampilan motorik setiap anak. Kemudian lingkungan yang kondusif juga memberikan pengaruh dalam berkembangnya motorik halus, motorik anak kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempat tinggalnya dan lingkungan luar memberikan dukungan yang kondusif dan baik kepada anak. Aspek spikis juga memberikan dampak terhadap perkembangan motorik anak, kejiwaan sudah barang tentu sangat berpengaruh pada kemampuan motorik. Hanya seseorang yang kondisi psikologisnya baiklah yang mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula.

Tahap perkembangan psikis anak beriringan dengan perkembangan motoriknya, perkembangan psikis juga berpengaruh terhadap perkembangan ini. Aspek usia juga menjadi penentu berkembangnya motorik halus anak, usia dini menonjol dalam aktivitas motoriknya, setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda, jadi stimulus yang harus diberikan dalam perkembangan motorik anak benar-benar baik sehingga menjadikan perkembangan ini menjadi optimal. Bakat dan potensi ini berpengaruh pada usaha merain keterampilan motorik anak, setiap anak sudah dimiliki bakat dan potensinya masing-masing. Bakat yang sudah dimiliki hanya perlu diasah yang dikembangkan dengan baik sesuai dengan tingkat perkembangan anak, jadi bakat dan potensi ini menjadikan perkembangan motorik anak menjadi optimal.

Hal senada dikemukakan oleh Sujiono dalam bukunya yaitu faktor yang dapat mempengaruhi pengembangan kemampuan motorik anak (2014: 3.28).

1. Faktor Tampilan

Faktor tampilan paling sering berpengaruh pada kemampuan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta sistem syaraf. Faktor tidak lain adalah fisik, fisik anak perlu diasah agar dapat berkembang sesuai tahapnya, dan anak perlu melakukannya dengan bebas artinya anak mengembangkan motorik tanpa ada paksaan.

2. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan mempengaruhi pengembangan kemampuan gerak, motivasi untuk bergerak mungkin karena adanya stimulasi dari lingkungan. Selain lingkungan yang dapat mempengaruhi atau menjadi faktor perkembangan motorik, orang tua juga perlu memperhatikan kemampuan yang dimiliki anak dan memberikan rangsangan yang baik sehingga perkembangan itu menjadi optimal.

Menurut para ahli faktor perkembangan motorik anak tidak lain yaitu faktor lingkungan yang menjadi faktor utama karna salah satu hal yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, perkembangan motorik saling terkait dari aspek perkembangan yaitu, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan moral agama.

2.2 Hakikat Bermain Pada Anak

Bermain adalah dunia anak, setiap anak tidak lepas dengan kata bermain sebab dengan bermain anak dapat berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Bermain tidak bisa dipaksakan dan tidak bisa diatur serta tidak bisa dibatasi oleh orang tua atau siapapun, karna dengan bermain anak merasa bebas dan dapat mengembangkan segala aspek perkembangannya. Orang tua hanya memberikan fasilitas yang terbaik kepada anak dan menjaganya tanpa melarang anak untuk bermain, dengan bermain secara tidak langsung anak sudah mengembangkan otot-otot dalam tubuhnya sehingga semua aspek perkembangan anak dapat meningkat secara seimbang dan maksimal.

2.2.1 Karakteristik Bermain pada Anak

Menurut Smith dan Pallegriani (dalam Musrifah 2009: 1.5) mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengungkapkan kreativitas. Melalui bermain, anak-anak dapat menganalisis berbagai situasi atau benda dan mencoba menemukan cara baru untuk menatanya kembali (Sujiono, 2014: 8.6). Bermain adalah kehidupan bagi setiap anak, oleh karenanya dengan bermain anak akan mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Menurut Montolalu (2009: 1.2) Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya.

Bredcamp (dalam Masitoh 2011: 1.20) Bermain pada dasarnya mementingkan proses dari pada hasil. Bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan sosial, emosi, dan kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan. Sementara itu, Piaget (dalam Masitoh 2009: 1.20) mengemukakan bahwa bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Hal senada dikemukakan oleh Parten (dalam Sujiono 2009: 144) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi,

diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Bermain dunia anak yang memang tidak bisa lepas dari hal itu, dengan bermain anak dapat mengeksplorasi apa yang menjadi idenya, secara tidak langsung anak bermain dengan belajar karna bermain yang dapat menjadikan pendidikanya maksimal.

Sholehuddin (dalam Masitoh 2011: 6.11) anak belajar melalui bermain, pada intinya bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel. Senada dengan pendapat Solehuddin, dkk (dalam Masitoh 2011: 6.11) mengemukakan bahwa bermain bagi anak usia dini memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:

1. Simbolik
Simbolik dalam bermain mengandung arti bahwa ketika bermain anak-anak memberikan simbol-simbol tertentu kepada benda, manusia, atau ide.
2. Bermakna
Melalui bermain anak-anak memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya.
3. Bermain adalah aktif
Bermain melibatkan berbagai aktivitas baik fisik maupun mental. Melalui bermain anak menggunakan tubuhnya untuk bergerak, berlari, berjalan, melompat, memegang, melempar dan sebagainya.
4. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
Bermain adalah suatu pengalaman yang menyenangkan bagi anak, sehingga pendidik dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana belajar.

Menurut pendapat lain ada beberapa karakteristik bermain pada anak usia dini, diantaranya: a. Bermain adalah suka rela; b. Bermain adalah pilihan; c. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan; d. Bermain adalah simbolik; e. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan; (Montolalu, 2009: 2.4).

Pendapat lain mengatakan ada beberapa karakteristik bermain yaitu: 1. Spontan dan suka rela; 2. Berpura-pura, tidak betulan; 3. Anak harus aktif bergerak/berpikir; 4. Fleksibel (anak bebas memilih & beralih bermain); 5. Aturan sesuai kebutuhan anak; 6. Motivasi dari dalam diri anak; 7. Menyenangkan & menggemberakan; 8. Anak-anak terlibat aktif bersama-sama. (Musrifah, 2006: 1.13).

Karakteristik bermain anak adalah spontan dan suka rela artinya anak bermain tanpa ada unsur paksaan dari luar dan merasa bebas dengan apa yang menjadi keinginan untuk bermain dengan diri sendiri maupun dengan orang lain, suka rela sesuai dengan hati dan perasaan yang dimiliki oleh anak. Bermain merupakan berpura-pura atau tidak betulan maksudnya anak bermain seperti mengekspresikan suatu kegiatan yang dilakukan misalnya anak bermain dokter-dokteran, anak menirukan sebagai seorang dokter, pasien, ataupun perawat yang mengisahkan kegiatan menjadi profesi sebagai dokter, dll. Bermain anak harus aktif bergerak/berpikir yaitu seorang anak mengoptimalkan tubuhnya untuk bergerak dan berpikir, bermain lebih fokus pada aspek fisik mengolah tubuh. Bermain fleksibel artinya anak bebas memilih bermain yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan.

Bermain aturan sesuai kebutuhan anak adalah anak sudah dikenalkan bermain dengan aturan tetapi yang sesuai dengan kebutuhan anak dan tidak merasa keberatan ketika aturan itu harus dipatuhi untuk anak. Bermain adalah motivasi untuk anak artinya adalah dengan bermain anak dapat termotivasi sehingga anak berimajinasi dengan sebuah permainan yang dimainkan oleh anak sehingga anak dapat mengembangkan aspek kognitifnya, selain aspek fisik motoriknya yang berkembang. Bermain menyenangkan dan menggembirakan adalah dimanapun anak berada bermain adalah hal yang sangat menyenangkan bagi anak, secara tidak langsung anak dapat mengeksplorasi perasaan yang sedang dialaminya. Bermain melibatkan anak untuk bersama-sama maksudnya anak bermain tidak hanya sendiri namun juga bermain dengan temannya yang menjadikan mengembangkan aspek sosial anak.

Berdasarkan pendapat dari beberapa pakar tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik secara individu maupun kelompok yang di dalamnya mempunyai unsur kegembiraan yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak. Bermain adalah kebutuhan yang mutlak dimiliki anak, setiap kegiatan yang dilakukan anak tidak lain yaitu bermain. Dengan bermain anak memperoleh pengetahuan secara optimal.

2.2.2 Jenis Bermain bagi Anak Usia Dini

Menurut pendapat Musrifah (2006: 2.19) mengatakan ada beberapa jenis bermain anak usia dini, antara lain: bermain fungsional, bermain dramatik, bermain konstruktif, bermain dengan aturan.

Bermain fungsional terjadi pada anak yang baru lahir, yang berumur dua tahun. Karakteristik bermain fungsional ini bermain yang sangat sederhana, memberikan kesenangan kepada anak, dan terdapat pengulangan gerakan suatu benda. Maksudnya adalah anak bermain dengan melakukannya dengan diulang-ulang. Bermain dramatik adalah bermain yang disebut sebagai bermain pura-pura artinya anak bermain peran, mengkhayal dan bermain simbolik. Bermain pura-pura misalnya anak berpura-pura menjadi seorang dokter, pasien. Bermain konstruktif yaitu anak-anak membuat sesuatu berdasarkan konsep yang telah dimiliki sebelumnya. Bermain konstruktif yang fokus pada hasil akhir. Bermain dengan aturan artinya bermain yang bergantung pada aturan yang sudah dipakai atau sudah disepakati sebelumnya, bermain dengan aturan ini menjadi pedoman bagi jalannya permainan.

Hal serupa disampaikan oleh Motolalu dalam bukunya, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang ada didekatnya yaitu bermain itu belajar, bermain itu bergerak dan bermain itu membentuk. (2009: 1.4)

Bermain itu belajar artinya kemampuan yang dimiliki oleh anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain, karna dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk menemukan ide-ide atau gagasan dan bereksplorasi dengan lingkungan sekitar. Bermain adalah kegiatan aktif, yang dilakukan oleh fisik maupun psikis seperti cara bagaimana anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan, misalnya anak bermain serta belajar dalam menyusun balok, hal ini sudah melibatkan kemampuan fisik dan spikkisnya. Bermain itu bergerak maksudnya adalah ketika anak melakukan permainan pasti menggerakkan anggota tubuhnya, kegiatan ini untuk merangsang anak dalam aspek motorik kasar maupun motorik halus melalui berbagai aktivitas bermain, baik menggunakan alata maupun tanpa alat. Bermain membentuk

perilaku artinya setiap perilaku yang ada dalam diri anak karena kebiasaan serta pembelajaran yang diberikan setiap harinya meliputi moral agama, kemampuan bersosialisai dengan teman, emosi serta perasaan dengan tujuan agar anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah hal yang mutlak bagi setiap anak. Bermain tidak bisa lepas dari dunia anak, bagaimanapun bentuk dan permainan yang dilakukan oleh anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat efektif untuk meningkatkan aspek perkembangan anak, karena melalui bermain anak mendapatkan pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Bermain tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak, bermain tidak hanya mengembangkan otot dalam tubuhkan tetapi bermain juga mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

2.2.3 Tahapan Perkembangan Bermain

Menurut Montolalu (2009: 2.14) agar dapat memberi bimbingan kepada anak TK dengan sebaik-baiknya, guru perlu mengetahui bahwa pada umumnya anak akan melalui tingkat-tingkat atau tahap bermain sebagai:

1. Tahap Manipulatif
Pada umumnya tahap ini dapat dilihat pada anak usia 2-3 tahun. Dengan alat-alat atau benda yang ia pegang, anak melakukan penyelidikan dengan cara membolak-balik, meraba-raba bahkan menjatuhkan lalu melempar dan memungut kembali, meraba-raba dan sebagainya.
2. Tahap Simbolis
Peralihan dari tahap manipulatif ke tahap simbolis hampir tidak terlihat karena anak yang sudah sampai pada simbolis kadang-kadang kembali lagi melakukan kegiatan seperti yang dilakukan pada tahap manipulatif.
3. Tahap Eksplorasi
Pada tahap ini anak sering bermain sendiri, ia lebih senang tidak berteman dalam bermain. Contohnya anak bermain playdough mengamati, dan menganalisis bentuknya.
4. Tahap Eksperimen
Setelah anak-anak memperoleh pengalaman baru dalam tahap-tahap sebelumnya, mereka mulai melakukan percobaan-percobaan yang berarti mereka memasuki tahap eksperimen.

5. Tahap dapat Dikenal

Anak usia 5-6 tahun pada umumnya telah mencapai tahapan bermain ini yaitu membangun bentuk-bentuk yang realistis, bentuk bentuk yang sudah dikenal atau dilihat anak dalam kehidupannya sehari-hari.

Selanjutnya menurut Rubin (dalam Wahyuni 20016: 27) mengatakan bahwa tahapan perkembangan bermain, yaitu: bermain fungsional, bermain membangun, bermain pura-pura, permainan dengan peraturan.

Bermain fungsional adalah kebiasaan yang dilakukan yang bersifat sederhana dan dilakukan dengan berulang-ulang, bermain fungsional ini dilakukan anak yang masih berusia 2-3 tahun, contoh dari bermain fungsional adalah anak memegang mainan dan membolak baliknya secara berulang-ulang. Bermain membangun ialah anak mampu membentuk sesuatu, menciptakan sesuatu yang sesuai dengan imajinasinya dengan alat yang tersedia, pada umur 3-6 anak sudah mampu membentuk dan menghasilkan karya, karena dengan bermain tanpa aturan itu sangat baik dan dapat mengembangkan pengetahuannya dengan maksimal. Bermain pura-pura yaitu bermain yang dilakukan ketika anak melihat kehidupan dalam sehari-hari, misalnya anak menirukan kegiatan orang tua yang sedang memasak dengan tidak langsung anak akan melakukannya tanpa disadari oleh orang tua. Bermain dengan peraturan, kegiatan bermain sudah dapat dipahami anak kelompok B, dengan cara guru menjelaskan aturan dan alasan kenapa dilukan bermain dengan aturan, lambat laun kesepakatan itu dapat diterima dengan semua anak tanpa menyimpang dari aturan yang sudah dibuat oleh guru dan anak.

Kesimpulan berbagai pendapat, bahwa tahap perkembangan bermain anak adalah tahap dimana anak meniru apa yang dilihat. Bermain anak berulang-ulang artinya anak melakukan suatu kegiatan yang dilakukan tidak hanya satu kali dan melakukan apa yang dia lihat, dalam hal ini orang tua dan guru perlu cermat dalam setiap pembelajaran yang diberikan kepada anak karna dalam tahap bermain ini anak memperoleh pengalam yang baru.

2.2.4 Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini

Menurut Musrifah (2009: 1.21) menyatakan ada beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu: bermain mengembangkan kognitif anak, bermain mengembangkan kesadaran diri, pengembangan sosial emosional anak, bermain mengembangkan motorik anak dan mengembangkan bahasa anak. Berikut uraian yang dikemukakan oleh pendapat di atas.

Bermain mengembangkan kognitif anak, artinya bermain membantu dalam membangun konsep atau pengetahuan dasar pada setiap anak. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan ini dalam kondisi yang tidak memungkinkan, melainkan interaksi dengan orang lain. Kognitif anak sangat perlu dikembangkan dengan memberikan pengetahuan-pengetahuan yang baik dan bermutu sehingga dengan perkembangan ini aspek perkembangan lain juga dapat berkembang. Bermain mengembangkan kesadaran diri, melalui bermain menemukan, mengembangkan, meniru dan mempraktikkan kegiatan sehari-hari. Bermain dalam tahap ini anak dapat menemukan hal baru dalam hidupnya, anak mengembangkan kemampuan yang sudah miliki dan anak akan meniru perilaku atau kegiatan yang dilihat dalam kehidupannya. Perkembangan sosial emosional, bermain ini membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi oleh anak, anak mampu berinteraksi dengan orang lain dan dapat bermain dengan siapa saja sekalipun tidak dikenal. Bermain mengembangkan motorik anak, bermain membantu anak mengontrol gerak motoriknya, motorik kasar maupun motorik halus. Bermain sangat berperan sangat penting dalam perkembangan motorik anak, dengan bermain anak mampu menggerakkan kemampuan motorik kasar maupun motorik halus. Bermain mengembangkan bahasa anak, bermain membantu meningkatkan berkomunikasi. Bermain dengan teman sebaya membantu melancarkan komunikasi anak, bermain memberikan waktu dan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang lain.

Menurut Montolalu (2009: 1.18) akan diuraikan satu per satu manfaat bermain bagi anak dengan harapan dapat memunculkan gagasan-gagasan baru bagi anak yaitu: bermain memicu kreativitas, bermain bermanfaat mencerdaskan

otak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik, bermain bermanfaat untuk melatih empati, bermain bermanfaat mengasah pancaindra, bermain bermanfaat mengasah pancaindra dan bermain itu melakukan penemuan.

Bermain memicu kreativitas adalah bermain kegiatan yang menyenangkan dapat memicu anak menemukan ide dan mengembangkan imajinasinya. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak artinya bermain media yang sangat penting untuk membantu perkembangan kognitif anak dan media yang memadai sehingga kognitif anak dapat berkembang dengan baik. Bermain menanggulangi konflik maksudnya adalah pada anak usia dini sering munculnya perilaku yang tidak diinginkan misalnya, egois, bertengkar, marah dan lain sebagainya, dengan bermain hal yang seperti itu dapat ditangani dan bersosial dengan lingkungannya. Bermain bermanfaat untuk melatih empati yaitu pengenalan perasaan atau pola pikir yang berbeda dengan teman lain, empati membantu anak untuk mengidentifikasi atau menyatukan perasaan yang berbeda. Bermain bermanfaat mengasah panca indra adalah bermain sangat efektif dalam mengembangkan semua panca indra, misalkan bermain engklek dapat mengembangkan motorik kasar, bermain *puzzle* anak sudah mengembangkan motorik halus, penglihatan, pengucapan dan lain sebagainya. Bermain sebagai media terapi adalah bermain adalah salah satu kegiatan yang mengatasi masalah karena bermain selalu bersifat menyenangkan. Bermain melakukan penemuan yaitu bermain yang menciptakan hal baru dan penemuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Berdasarkan seluruh pendapat, disimpulkan bahwa bermain memiliki banyak manfaat yang dapat menunjang segala aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, dengan bermain anak dapat menyalurkan rasa keinginan dan kepuasan sehingga anak mampu mengembangkan imajinasinya serta menemukan hal yang baru.

2.3 Hakikat Playdough

Playdough salah satu media atau alat bermain bagi anak yang digunakan untuk meningkatkan motorik halus, bermain playdough masih sangat jarang digunakan digunakan oleh guru-guru di sekolah. Sekolah masih jarang membuat

media bermain anak dengan playdough ini, sering kali guru lebih memilih untuk membeli plastisin/malam untuk media bermain anak.

2.3.1 Pengertian Playdough

Playdough adalah adonan yang terbuat dari tepung yang diberi pewarna makanan sehingga menjadi mirip seperti plastisin, tetapi playdough ini sangat aman bagi anak karna tidak ada bahan pengawet yang dalam membuatnya, ketika anak sedang asyik bermain terkadang anak suka lupa dengan apa yang dipegangnya sehingga bisa saja playdough itu termakan oleh anak, jika termakan pun playdough ini tidak bahaya bagi anak dan tidak berakibat fatal. bermain playdough ini sangat heginis bagi anak karna ini bisa di buat sendiri oleh guru, pastinya guru juga tau yang baik dan tidak bahaya untuk dimainkan oleh anak.

Bermain playdough tidak hanya sekedar bermain biasa, tetapi sebagai awal terbentuknya bakat dan kreativitas saat bermain dan belajar membuat bentuk benda sesuai keinginannya (Jatmika, 2012: 99). Menurut Suratno (dalam Wahyuni 2015: 28) mengatakan bahwa bermain playdough tergolong dalam konstruktif. Bermain konstruktif adalah bermain membentuk sesuatu dengan menggunakan sesuatu yang sudah ada sehingga anak dapat menghasilkan sebuah karya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat di atas ialah bermain playdough adalah permainan yang sangat efektif bagi anak, permainan yang menimbulkan rasa senang bagi anak merasa sangat gembira dalam membentuk suatu benda menggunakan playdough sendiri, disisi lain pembelajaran yang dilakukan guru tidak lagi monoton tetapi ada kegiatan lain yaitu membuat bentuk meggunakan playdough yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak hal ini salah satunya yaitu aspek motorik halus anak.

2.3.2 Aturan Bermain Playdough

Menurut Jatmika (2012; 99) Berikut adalah beberapa aturan main dalam permainan plastisin:

1. Anak diperintahkan untuk mengambil sedikit adonan playdough yang sudah siap dibentuk oleh anak.

2. Anak diperintah dalam membentuk menggunakan adonan playdough sesuai dengan keinginan kita, seperti bentuk bulat, lonjong, panjang, kotak, dan lain-lain
3. Jika seorang anak mengalami kesulitan dalam membuat sebuah bentuk benda, dan untuk memudahkan anak dalam berkreasi playdough, anak bisa menggunakan media cetakan khusus yang dapat membantu dalam membuat bentuk menggunakan playdough dengan bentuk yang sangat beragam.
4. Jika sudah pintar membentuk bermacam-macam karakter, kita bisa tingkatkan dengan membentuknya dan bahan playdough ini tidak dapat mengeras dan tidak bisa tahan lama.

2.3.3 Manfaat Bermain Playdough

Menurut pendapat Jatmika (2012: 100) Berikut adalah beberapa manfaat dari bermain playdough bagi anak:

1. Kemampuan berpikir. Bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berpikir anak. Bagi anak usia 5 tahun ke atas, bermain plastisin dapat membantunya membuat karya tiga dimensi melalui imajinasi dan kreativitas serta kemampuannya dalam berpikir.
2. Melalui bermain ini, seorang anak bisa berimajinasi. Imajinasi akan memacu daya kreativitas. Ia bisa membuat bentuk apa pun yang diinginkan sesuai dengan kemampuan masing-masing.
3. Permainan plastisin/playdough adalah permainan yang tanpa aturan, sehingga berguna mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Dengan bermain playdough, ia dapat meningkatkan rasa ingin tahunya, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah yang berguna dalam meningkatkan daya pikir.
4. Kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, membuat bola, dan berputar adalah beberapa kata yang akan sering di dengar oleh anak anda saat bermain playdough. Gunakan kata-kata untuk mendeskripsikan kegiatan anda dalam bermain playdough. Atau, jika perlu, berilah nama untuk setiap bentuk yang anda buat dari playdough.
5. Kemampuan sosial. Berilah kesempatan pada anak untuk bermain playdough atau plastisin dengan teman-temannya. Dengan bermain bersama, si kecil memiliki kesempatan untuk menjalin interaksi yang akrab dengan teman-temannya. Seorang anak, pada dasarnya, berfikir *self center*. Namun, dengan melakukan aktivitas bermain

bersama tersebut, maka ia akan belajar bahwa bermain bersama juga sangat menyenangkan.

Selain itu, Jatmika (dalam wahyuni 2016: 29) juga menjelaskan mengenai beberapa manfaat bermain playdough, berikut uraiannya:

1. Melatih Kemampuan Sensorik

Salah satu anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, kemampuan sentuhan salah satunya melatih emosional anak dalam membentuk. Bermain playdough anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.

2. Mengembangkan Kemampuan Berpikir

Bermain plyadough dapat mengasah kemampuan berpikir anak, karena anak dilatih untuk membuat atau menciptakan sesuatu dengan playdough. Kemampuan berpikir berkembang dan anak dituntut untuk berfikir dan menemukan ide serta menghasilkan karya.

3. *Self Esteem*

Permainan playdough adalah permainan yang tanpa aturan, sehingga mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak, bermain kegiatan yang dilakukan tanpa paksaan, anak bermain dengan suka hati. Ketika bermain melalui paksaan maka hasilnya tidak dapat maksimal.

4. Mengasah Kemampuan Bahasa

Saat bermain playdough anak akan sering mendengar kata-kata meremas, ditekan-tekan, dibuat bulatan-bulatan, dipilin, dan lain sebagainya, manfaat bermain ini dapat mengembangkan semua aspek perkembangan.

5. Memupuk Kemampuan Sosial

Bermain playdough secara berkelompok memberikan kesempatan anak menjalin interaksi yang akrab dengan teman-temannya, kemampuan sosial sudah dimiliki anak sejak lahir tetapi perlu dilatih pada tahap perkembangan anak, karena setiap anak memiliki kemampuan sosial yang berbeda-beda, dengan demikian anak mampu bersosial dengan siapa dan dimanapun .

Dari beberapa manfaat di atas, kemampuan motorik halus anak juga termasuk didalamnya karna bermain playdough anak menggunakan tangannya untuk meremas, berguling, membuat bola, dan berputar yang berhubungan dengan

kemampuan bahasa diatas. Setiap permainan pasti semua aspek perkembangan anak dapat berkembang. Dalam bermain playdough ini lebih menekankan pada aspek motorik halus anak, perkembangan motorik halus anak perlahan berkembang dengan melakukan bermain playdough dan bisa mengetahui secara langsung serta membuat bentuk untuk menghasilkan karya, dalam hal ini juga mengembangkan aspek kognitif anak dengan berpikir dan berimajinasi. Bermain playdough adalah permainan yang menyenangkan bagi anak dan sesungguhnya dalam bermain playdough aspek perkembangan anak saling berkaitan. Tetapi tak lain halnya orang tua juga perlu berperan dalam perkembangan anak, karna semua tidak lepas dari peran orang tua, lingkungan, dan teman.

2.4 Implementasi Bermain Playdough

No.	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengawali pembelajaran dengan anak-anak didalam kelas b. Guru menanyakan kabar anak dengan bernyanyi sesuai dengan tema c. Guru mengapersepsi pembelajaran yang sudah dipelajari bersama kemarin d. Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak-anak siap mengikuti pembelajaran b. Anak menjawab salam dari guru dengan bernyanyi c. Anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai pelajaran yang sudah dilaksanakan bersama di hari kemarin d. Anak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengenalkan dan menanyakan warna-warna pada adonan playdough yang sudah disediakan b. Guru mengenalkan playdough dan menjelaskan bagaimana cara bermainnya c. Guru memberikan kebebasan bermain playdough kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya d. Guru mendampingi anak dalam membuat bentuk playdough 	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mendengarkan jawaban teman-temannya saat guru bertanya tentang warna-warna pada adonan playdough b. Anak mendengarkan ketika guru mengenalkan dan menjelaskan bermain playdough c. Anak mempunyai ide atau kreatifitas dalam bermain (membuat) playdough d. Anak membuat bentuk dari adonan playdough dengan

No.	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
		e. Guru memberi waktu untuk bermain playdough	e. Anak bermain playdough dengan senang
3	Kegiatan Penutup	<p>a. Guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilaksanakan hari ini</p> <p>b. Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang kegiatan bermain playdough</p> <p>c. Guru memberikan informasi untuk kegiatan esok</p> <p>d. Guru mengajak anak bernyanyi dan berdo'a</p>	<p>a. Anak mendengarkan dengan cermat dan memberikan respon yang baik kepada guru</p> <p>b. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru</p> <p>c. Anak menerima informasi yang guru berikan</p> <p>d. Anak berdo'a sebelum pulang</p>

2. 5. Hubungan Bermain Playdough dengan Pengembangan Motorik Halus

Menurut Jatmika (dalam wahyuni 2012: 33) mengatakan bahwa bermain dengan menggunakan playdough anak dapat menyentuh, meremas, menekan-nekan, memilin dan manipulasinya menjadi berbagai bentuk sesuai khayalan anak. Kemudian menurut Sumartini (2012: 8) berkata bahwa dalam bermain playdough terkandung aktivitas pengembangan motorik halus, karena memang membentuk sesuatu memerlukan keterampilan dalam merancang suatu bentuk tertentu yang diperintahkan guru. hubungan dari bermain playdough yaitu dengan media yang mudah didapat, aman bagi anak, bahan yang lunak tersebut juga media yang efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Menggunakan media ini anak menggerakkan jari-jari tangannya dalam membentuk sebuah benda, melakukan konsentrasi antara mata dan tangan. Proses membentuk menggunakan anak memberikan peluang yang sangat banyak untuk anak dalam pengembangan motorik halusnya, membentuk pola-pola sesuai dengan imajinasinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, dengan bermain playdough kemampuan motorik halus anak dapat berkembang karena bermain playdough

melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh anak dan memberikan pengalaman langsung kepada anak.

2.6 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, bahwa kegiatan bermain playdough dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Beberapa penelitian melalui kegiatan bermain playdough sebagai berikut: penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2016) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa melalui bermain playdough dapat meningkatkan kreativitas anak dalam membuat bentuk, pada prasiklus sebesar 51,5%, dan pada siklus I menjadi 72,3% sedangkan setelah dilakukan siklus II meningkat menjadi 87,9%, dapat disimpulkan bahwa melalui bermain playdough kreativitas membuat bentuk meningkat.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Wikaningtyas (2014) berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan membentuk dengan berbagai media di TK ABA Panggeran Sleman. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata kemampuan motorik halus pada pra tindakan sebesar 20,83%, meningkat menjadi 51,39% pada tindakan siklus I dan mencapai 79,17% pada tindakan siklus II kemampuan motorik halus meningkat dalam kegiatan membentuk.

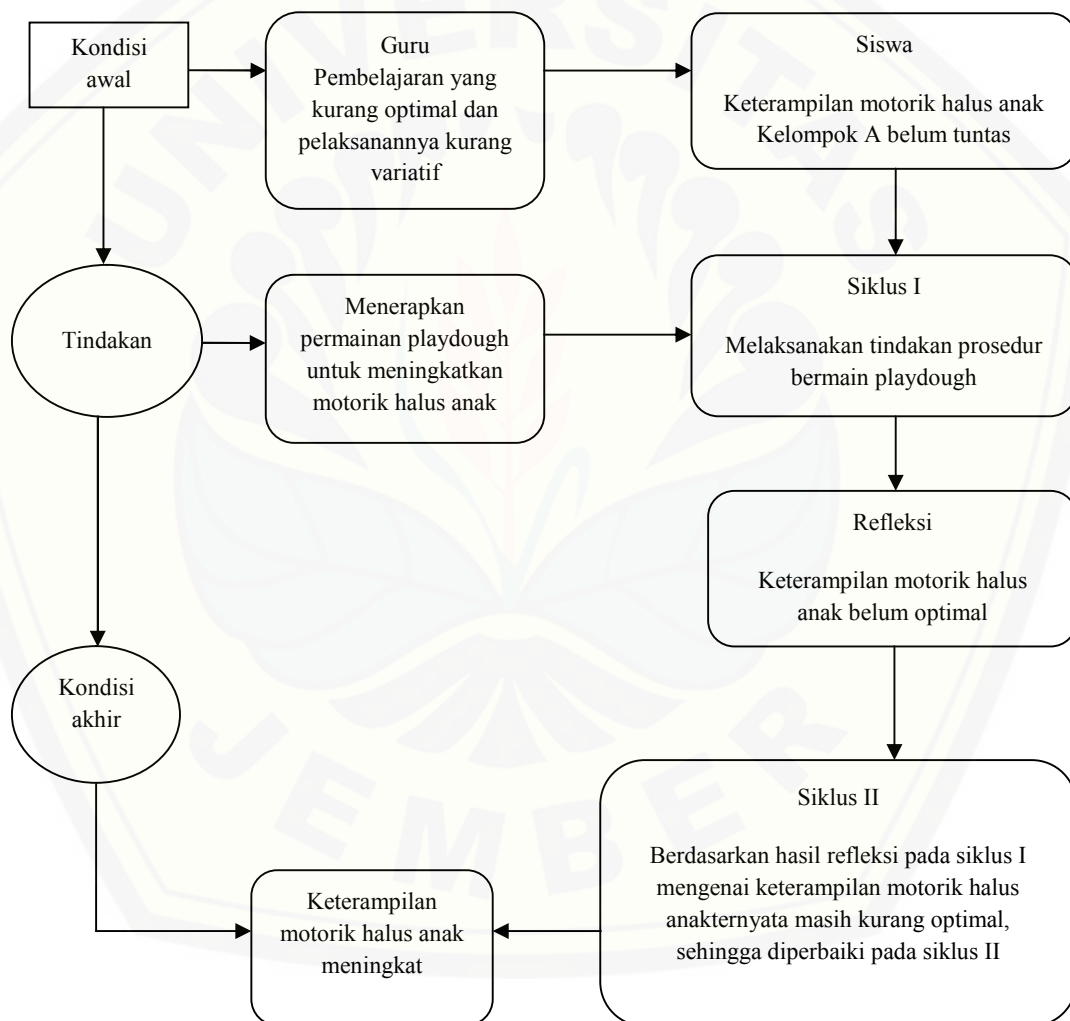
Penelitian yang sejenis meningkatkan motorik halus melalui bermain playdough (Lestari, 2014) hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ada perkembangan kemampuan motorik halus melalui bermain playdough yaitu kemampuan motorik halus prasiklus 30%. Siklus I sebesar 56,25% dan siklus II 86,25% maka kesimpulan dari penelitian ini adalah kegiatan bermain playdough dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan ke tiga hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain menggunakan playdough anak lebih tertarik dan lebih menumbuhkan minatnya untuk belajar, dapat dilihat bahwa bermain playdough permainan yang sangat menyenangkan bagi anak dan tidak bosan. Bermain playdough salah satu kegiatan yang variatif dan tidak monoton jadi hal itu dapat

mempengaruhi dalam tingkat perkembangan anak, anak dapat meningkatkan aspek perkembangannya salah satunya yaitu aspek fisik motorik, aspek motorik anak dapat berkembang secara optimal

2.7 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam kerangka berpikir pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir bermain playdough untuk meningkatkan motorik halus anak

Berdasarkan hasil belajar anak, kemampuan motorik halus anak Kelompok A di Tk Raudlotul Jannah masih rendah, hal ini disebabkan karna kegiatan yang

diberikan kurang mengembangkan dalam aspek perkembangan motorik halus anak dan kurangnya kreatifitas serta variatif atau pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton. Perbaikan dalam dilakukan dengan cara diterapkannya bermain playdough pada anak. Dengan bermain ini anak merasakan ada suatu kelebihan yang terdapat dalam bermain playdough, anak bermain dengan bebas dan mengembirakan sehingga dapat mengembangkan imajinasi atau kreatifitas yang miliki oleh anak serta terbentuk perkembangan motorik halus anak dengan optimal.

2.8 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan ini adalah jika guru menerapkan bermain playdough maka kemampuan motorik halus anak kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017 akan meningkat.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang (1) Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian; (2) Definisi Operasional; (3) Jenis dan Rancangan Penelitian; (4) Prosedur Penelitian; (5) Data dan Sumber Data; (6) Metode Pengumpulan Data, dan (7) Teknik analisis data. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Kabupaten Jember. Pelaksanaan penelitian ini rencananya pada semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian anak kelompok A. Jumlah 20 anak yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan. Alasan mendasar pemilihan tempat penelitian RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember sebagai berikut:

1. Adanya kesediaan RA Annuriyyah sebagai tempat penelitian.
2. Terdapat permasalahan yang berkaitan kemampuan motorik halus anak kelompok A.
3. Belum pernah dilakukan penelitian mengenai peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain playdough di RA Annuriyyah.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi dari beberapa variabel yang berkaitan dengan penelitian. Berikut uraian kemampuan motorik halus melalui bermain playdough.

3.2.1 Media Playdough

Media playdough merupakan media yang terbuat dari adonan tepung yang bertekstur lembut dan tidak berbahaya untuk anak dari campuran bahan-bahan: tepung terigu, air, garam, tepung maizena, minyak goreng, dan pewarna makanan yang digunakan dalam membentuk.

3.2.2 Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan anak Kelompok A di RA Annuriyyah dalam ketepatan memegang dengan dua tangan, meremas dengan menggerakkan lima jari, ketepatan membentuk menggunakan jari jemari dan gerakan pergelangan tangan.

3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain pada anak kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. Menurut Wardhani (2008: 1.4) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Menurut McTaggart (dalam Arikunto 2016: 195) mengemukakan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pendekatan meningkatkan mutu proses belajar-mengajar dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan pendekatan, metode atau strategi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil. Senada dengan pendapat dari Masyhud (2014: 172) penelitian yang dilakukan melalui pengkajian atau inkuiri terhadap permasalahan dengan ruang lingkup dan situasi yang terbatas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk pengkajian permasalahan yang dialami dalam kelas sehingga memperbaiki pembelajaran dengan baik.

Konsep pokok *action research* menurut Kurt Lewin dalam Salahudin (2015: 30) terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada pokok ini adalah satu rangkaian yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian tindakan kelas.

Perencanaan bertujuan untuk menghasilkan rancangan (perangkat) pembelajaran bermutu yang mampu membelajarkan siswa secara efektif dan membangkitkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Tampubolon, 2014:

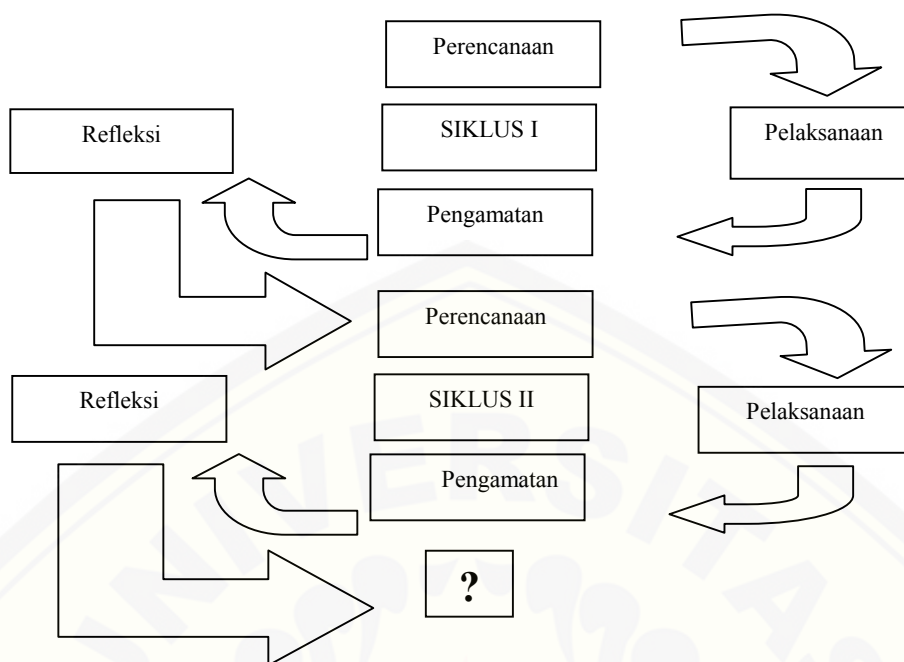
6). Perencanaan yaitu rencana sebuah tindakan yang harus dibuat sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan dalam proses belajar mengajar jadi efektif dengan menyusun rencana pembelajaran, menetapkan materi , menyusun skenario serta penilaian.

Tindakan adalah sebagai langkah yang merupakan realisasi dari sebuah rencana (Wardani, 2008: 2.4). Artinya pelaksanaan tindakan harus sesuai dengan rencana yang sudah dibuat dalam suatu penelitian agar tindakan yang dilaksanakan dari sebuah perencanaan menjadi perbaikan yang maksimal.

Observasi menurut Mulyasa (2009: 69) yaitu instrumen untuk mengadakan pengamatan terhadap aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, baik dikelas maupun diluar kelas. Observasi pengamatan dilakukan secara langsung dengan melihat dampak atau suatu kegiatan pembelajaran yang sedang berjalan dengan tujuan untuk mengumpulkan data penelitian sebagai salah satu sumber yang akurat dari sebuah tindakan.

Refleksi merupakan kegiatan analisis sintesis, interpretasi, dan eksplanasi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan (Agung, 2012: 79). Refleksi yaitu untuk mengetahui kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung dalam perencanaan tindakan, refleksi untuk mengevaluasi hasil dari observasi yang dilakukan guna untuk dasar dari penelitian tindakan pada siklus selanjutnya.

Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap pelaksanaan tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus memiliki beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, observasi dan refleksi. Tahap ini sebagai dasar sebuah penelitian, setiap tindakan pada siklus tidak maksimal maka dilakukan siklus selanjutnya sehingga hasil menjadi maksimal. Berikut adalah skema siklus penelitian tindakan kelas dari penjelasan diatas.



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Sumber: Arikunto, 2016: 42)

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Pra Siklus

Prasiklus dilakukan sebelum siklus I untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada pada subjek penelitian ini. Pra siklus dilakukan dengan melibatkan guru Kelompok A di RA Annuriyyah. Kegiatan-kegiatan dilakukan sebagai berikut:

- Meminta ijin kepala sekolah dan guru kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas.
- Melakukan wawancara dengan guru kelompok A untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas dan mencari informasi mengenai media yang digunakan oleh guru saat berlangsungnya proses belajar mengajar.
- Melakukan observasi saat proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui kondisi kelas yang akan diteliti.
- Berdiskusi dengan guru untuk mengkaji permasalahan sebagai fokus penelitian.

- e. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dengan guru kelas.
- f. Mengumpulkan data anak
- g. Menentukan observer.

3.4.2 Siklus I

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi yang dilakukan di Kelompok A RA Annuriyyah, terdapat permasalahan mengenai motorik halus anak sehingga diterapkan siklus I bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain playdough. Berikut langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada tahap perencanaan:

a. Rencana

Berikut perencanaan yang akan dilakukan pada penelitian sebagai berikut:

1. Menyusun perangkat pembelajaran yaitu rencana kegiatan harian (RKH), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan instrumen penilaian anak.
2. Persiapan pembuatan media playdough.
3. Menyusun instrumen penilaian motorik halus anak.
4. Menentukan pengamat, dan
5. Menyusun lembar observasi guru.
6. Melakukan simulasi pembelajaran permainan sebanyak 5 kali.

b. Tindakan

Siklus I dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pelaksanaan pembelajaran merupakan penerapan perencanaan penelitian. Pelaksanaan tindakan ini sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Menyiapkan anak berbaris dilahaman sekolah
 - b) Mengkondisikan anak (meletakkan sepatu dan tas pada tempatnya)
 - c) Mengucap salam dan menanyakan kabar dengan bernyanyi
 - d) Berdo'a bersama
 - e) Mengabsen
 - f) Mengapresiasi pembelajaran yang dilakukan kemarin

g) Bercakap-cakap mengenai pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.

2) Kegiatan Inti

a) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang materi hari ini

b) Guru mengenalkan macam-macam warna pada media playdough

c) Guru menunjukkan media playdough dan menjelaskan cara membuat bentuk menggunakan media playdough

d) Guru memberi contoh dalam membuat bentuk menggunakan playdough

e) Guru meminta anak mengambil media playdough sesuai dengan kelompoknya

f) Guru meminta anak untuk membuat bentuk menggunakan playdough

g) Guru meminta anak untuk maju menyebutkan bentuk yang sudah dibuat.

3) Kegiatan Penutup

a) Refleksi dan evaluasi mengenai pembelajaran hari ini.

b) Penutup pembelajaran dengan bernyanyi bersama, berdo'a dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pemerolehan data proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan saat pelaksanaan tindakan pada proses belajar mengajar berlangsung, observasi ini untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan belajar anak dalam kemampuan motorik halus melalui bermain playdough. Observasi yang dilakukan guru berkaitan dengan perencanaan dan pembelajaran yang dilakukan di kelas.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji keberhasilan dan kekurangan yang terjadi saat pembelajaran dikelas, dalam hal ini adalah peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain playdough. Refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian anak dan hasil refleksi ini dijadikan sebagai pedoman untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus selanjutnya apabila masih belum sesuai hasil.

3.4.3 Siklus II

Siklus II merupakan siklus lanjutan dari siklus I. Siklus ini dilakukan jika masih ada kekurangan dan perbaikan pada siklus I. Pelaksanaan siklus II juga terdiri dari 4 tahap pada siklus I, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

3.5 Data dan Sumber Data

Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan hasil tes. Data dari hasil observasi berupa kegiatan anak dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain playdough. Observasi mengacu pada format observasi guru dan anak. Wawancara dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai berkaitan dengan pendapat guru baik atau tidaknya setelah menggunakan media playdough di kelas. Tes hasil belajar pada penelitian ini yaitu anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, mengkoordinasikan mata dan tangan, membuat bentuk dari playdough misalnya telepon, radio dll. menyebutkan warna playdough, membuat bentuk dari playdough, dan menyebutkan hasil dari media playdough.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan anak kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. Jumlah anak sebanyak 20 anak, terdiri dari 11 Laki-laki dan 9 perempuan.

3.6 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Berikut uraian dari metode pengumpulan data.

3.6.1 Observasi

Menurut pendapat Arikunto (2016: 221) observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi bertujuan untuk memperoleh data dari kegiatan

belajar mengajar ketika aktivitas anak sedang berlangsung serta kendala yang dihadapi oleh guru. Aktivitas anak yang dinilai yaitu kemampuan motorik halus dengan terampil dalam menggunakan tangan kanan dan kiri, mengkoordinasikan mata dan tangan, terampil menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan. Alat yang digunakan untuk menilai yaitu *rating skill* (skala penilaian).

3.6.2 Wawancara

Menurut Mulyasa (2009: 69) wawancara adalah instrumen untuk mengumpulkan data lisan dari sumber data atau subjek penelitian secara langsung. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan motorik halus anak melalui bermain playdough. Wawancara dilaksanakan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara sebelum tindakan bertujuan untuk mendapatkan data perkembangan kemampuan motorik halus anak dengan mengkoordinasikan mata dan tangan, mengetahui metode serta media yang digunakan guru dalam pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Wawancara yang dilakukan setelah tindakan bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar yang sudah diterapkannya media playdough untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelaksanaan pengumpulan data objektif sekolah melalui format penelitian (Tampubolon, 2014: 51). Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data karena penelitian membutuhkan data tertulis maupun berupa gambar. Data yang diperoleh dari dokumentasi meliputi daftar nama anak, daftar nama guru, profil sekolah, Rencana Kegiatan Sekolah (RKH), lembar penilaiain, foto aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Teknik dokumentasi diperlukan karena sumber datanya masih tetap atau belum berubah apabila ada kesalahan ketika pengumpulan data. Tujuan dokumentasi untuk

mengetahui perkembangan anak selama proses belajar mengajar serta memberikan bukti dalam penelitian ini.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Masyhud (2014:282) teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan teknik menganalisis data dengan menggunakan angka-angka secara sederhana, baik dijumlahkan maupun mencari persentasenya, sedangkan analisis data deksriptif kualitatif digunakan merupakan gambaran kualitas atau mutu dari angka-angka yang telah diperoleh dari hasil tindakan. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari tes unjuk kerja, sedangkan teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, lembar observasi, dan hasil tes.

3.7.1 Langkah-Langkah Analisis

Data yang akan dianalisis dalam penelitian terdiri atas langkah. Berikut adalah langkah-langkahnya:

- a. Merekap hasil tes unjuk kerja anak
- b. Memberi skor kepada setiap anak sesuai indikator dan kriteria penilaian yang telah ditentukan.
- c. Mengolah skor dengan rumus sebagai berikut:

1) Analisis data individu

Rumus:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket:

pi : prestasi individual

srt : skor tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

(Sumber: Masyhud, 2014: 284)

2) Analisis nilai rata-rata

Rumus:

$$pi = \frac{srtk}{sik} \times 100$$

Keterangan:

pi : Prestasi Individu

Srtk:Skor ril tercapai kelas (jumlah skor tercapai terdapat seluruh kelas)

Sik : Skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

3) Rumus presentase ketuntasan belajar

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi/banyaknya individu

p : angka persentase

(Sudijono, 2001:40)

3.7.2 Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian anak dalam penelitian ini yaitu apabila anak dari hasil tes unjuk kerja memperoleh skor kurang dari 0-20, maka nilai anak dikategorikan sangat kurang, apabila anak memperoleh skor 21-40 dikategori kurang, apabila anak memperoleh skor 41-60 nilai anak dikategorikan cukup, sedangkan anak memperoleh skor 61-80 maka termasuk kategori baik dan anak yang memperoleh skor 81-100 dikategorikan sangat baik. Penjelasan tersebut di tabelkan, tabelnya adalah sebagi berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Motorik Halus

Kualifikasi	Nilai
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Sumber: Masyhud, 2014:289)

Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain playdough ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mencapai ≥ 61 maka nilai anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halus melalui bermain playdough.
- b. Nilai rata-rata yang diperoleh dalam suatu kelas berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mencapai ≥ 61 maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halus anak melalui bermain playdough.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan tentang 5.1 Kesimpulan; dan 5.2 Saran. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Penerapan media playdough dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok AI di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 dilaksanakan melalui dua siklus. Siklus I diawali dengan perencanaan, pelaksanaan (pembukaan, inti, istirahat, dan penutup) pada kegiatan inti guru mengenalkan warna-warna dari media playdough tersebut, setelah itu guru mendemonstrasikan kegiatan dalam membentuk menggunakan media playdough, kemudian guru media tersebut dan anak diminta untuk membentuk dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak. Hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I yaitu (1) anak masih kurang tepat dalam memegang playdough; (2) anak masih kurang tepat dalam meramas playdough; (3) anak belum mampu membentuk dengan sempurna. Siklus II hampir sama dengan siklus I tetapi pada siklus II supaya berhasil dengan optimal guru melakukan perbaikan, yaitu (1) guru memberi reward berupa pujian agar anak lebih nyaman dalam memegangnya; (2) guru menggunakan media playdough yang dibuat sendiri agar lebih aman; (3) guru menggunakan pewarna makanan dan bahan yang tidak berbahaya agar anak lebih bebas dalam menghasilkan bentuk dari playdough dengan baik.

5.1.2 Melalui media playdough dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok A1 di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji

Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 mengalami peningkatan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata pada pra siklus 65% siklus I 90,4% dan pada siklus II meningkat menjadi 99,5%

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain playdough pada anak kelompok AI di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

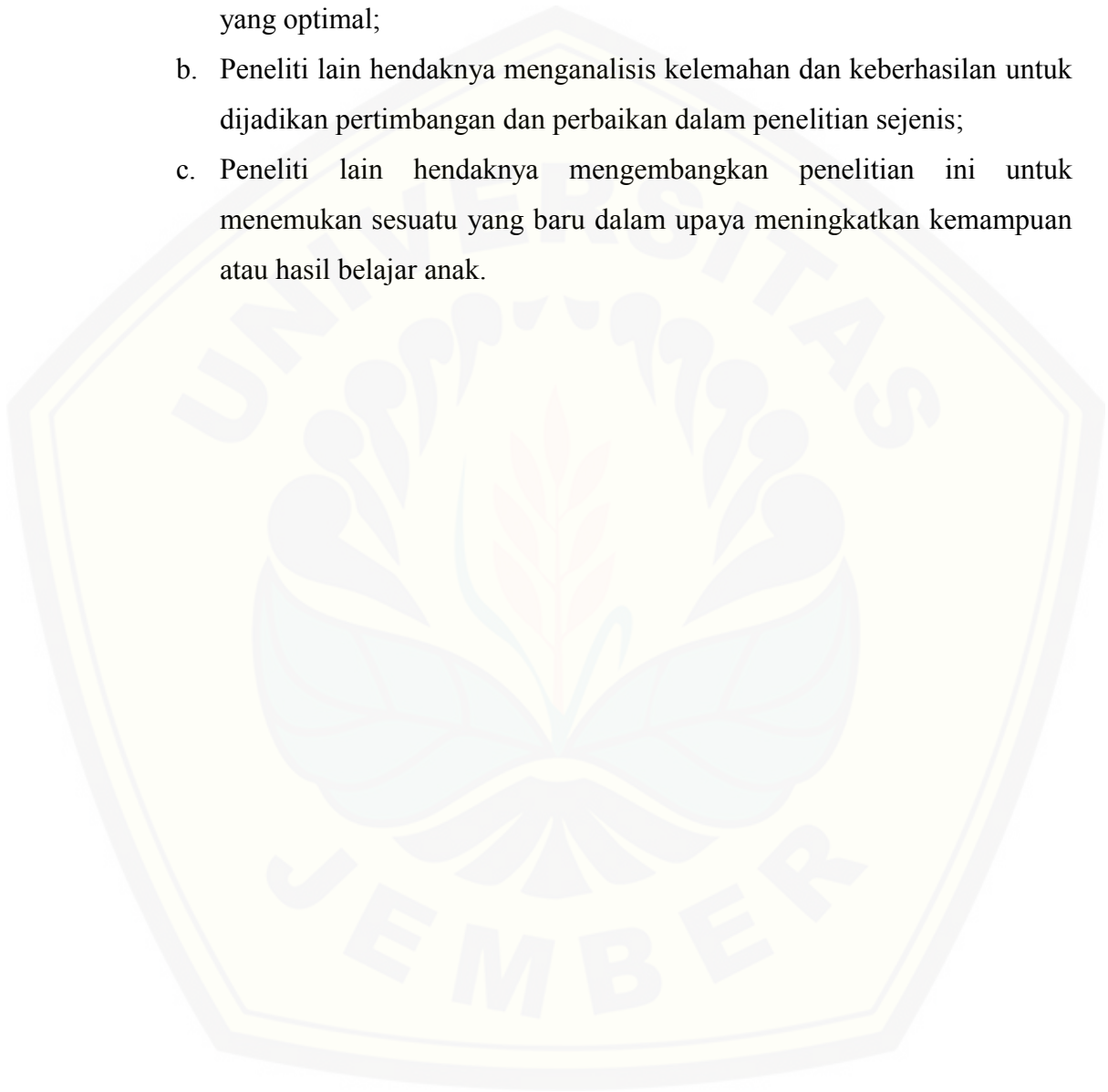
- a. Guru kelas hendaknya menggunakan kegiatan penerapan bermain playdough untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok AI di RA Annuriyyah sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan kegiatan sesuai dengan konstruktifis anak usia dini yaitu membangun pengetahuan mereka sendiri;
- b. Guru sebelum menerapkan kegiatan bermain playdough hendaknya memahami dulu tahapan dalam menerapkan kegiatan bermain playdough ini.
- c. Guru hendaknya memahami dan memperhatikan alokasi waktu pemilihan tema tugas serta kemampuan anak sebagai pertimbangan dalam penerapan kegiatan bermain playdough.

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru untuk menerapkan kegiatan bermain playdough khususnya pada pembelajaran dalam meningkatkan motorik halus.
- b. Kepala sekolah hendaknya mengusahakan fasilitas alat dan bahan bagi guru dalam menerapkan kegiatan bermain playdough.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Apabila akan melaksanakan penelitian sejenis, peneliti hendaknya mempersiapkan segala sesuatu dengan baik sehingga penerapan kegiatan melalui bermain playdough dalam pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal;
- b. Peneliti lain hendaknya menganalisis kelemahan dan keberhasilan untuk dijadikan pertimbangan dan perbaikan dalam penelitian sejenis;
- c. Peneliti lain hendaknya mengembangkan penelitian ini untuk menemukan sesuatu yang baru dalam upaya meningkatkan kemampuan atau hasil belajar anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*, Jakarta: Bestari Buana Murni
- Arikunto, S, dkk. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Pembelajaran Motorik Disekolah*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Dimiyati, J. 2016. *Pembelajaran Terpadu*: Jakarta. PRENADAMEDIA GROUP.
- Fadillah, M. 2016. *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Indrijadi, H. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lestari, S. 2014. Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough pada Anak Kelompok B di KB Hudalloh Bekelan Karangnongko Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014.
- Masitoh, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masyhud, M, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jember: LEMBAGA PENGEMBANGAN MANAJEMEN DAN PROFESI KEPENDIDIKAN (LPMPK).
- Magsun, H, S, dan Lathief, M, A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jember: Universitas Jember.
- Mulyasa, H.E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musrifah, T. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rahyubi, H. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Jawa Barat: Nusa media.
- Rifa, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Salahudin, A. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Cv Pustaka Setia
- Sudijono, A. 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Graffindo Persada.

- Sumartini, T. 2012. Dampak Penggunaan Alat Permainan Playdough Pengembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujiono, B, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Y, N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Elexmedia Komputendo.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon, S, M. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, Jakarta: Erlangga.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wahyuni, I. 2016. Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 Melalui Bermain Playdough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Wardhani, I. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas.
- Wikaningtyas, D, U. 2014. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk dengan Berbagai Media pada Anak Kelompok A TK ABA Panggeran Sleman.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Pada Kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	<p>1. Bagaimanakah penerapan kegiatan bermain playdough dalam meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?</p> <p>2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A melalui bermain playdough di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?</p>	<p>1. Kegiatan bermain playdough</p> <p>2. Peningkatan motorik halus</p>	<p>1. Penerapan kegiatan bermain playdough:</p> <p>a. Bahan yang lunak</p> <p>b. Aman bagi anak</p> <p>c. Mempunyai macam warna</p> <p>d. Mudah dibentuk</p> <p>2. Peningkatan motorik halus:</p> <p>a. Ketepatan memegang playdough dengan dua tangan</p> <p>b. Meremas playdough dengan menggerakkan lima jari</p> <p>c. Ketepatan membentuk</p>	<p>1. Subjek penelitian: Seluruh anak Kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember</p> <p>2. Informan: Guru Kelas A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember</p> <p>3. Dokumen</p> <p>4. Literatur/ referensi yang relevan</p>	<p>1. Penentuan daerah penelitian: RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember</p> <p>2. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>3. Metode pengumpulan data:</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>4. Analisis data:</p> <p>a. Data kualitatif</p> <p>b. Data kuantitatif</p> <p>1) Analisis data individu</p> <p>Rumus:</p> $pi = \frac{srt}{si} \times 100$ <p>Keterangan:</p> <p><i>pi</i> = prestasi individual</p> <p><i>srt</i> = skor riil tercapai</p> <p><i>si</i> = skor ideal yang dapat dicapai oleh individu</p> <p>(Sumber: Masyhud, 2014)</p>	<p>Jika diterapkan bermain playdough maka kemampuan motorik halus anak kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember akan meningkat</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
			playdough menggunakan jari jemari dan gerakan pergelangan tangan		<p>2) Analisis nilai rata-rata Rumus: $M = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan: M : Mean (rata-rata) X: banyak nilai (jumlah anak-anak) (Sumber: Magsun dkk.1992)</p> <p>3) Rumus persentase ketuntasan belajar $p = \frac{f}{N} \times 100\%$ Keterangan: f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya N = jumlah frekuensi/banyaknya individu p = angka persentase (Sudijono, 2001:40)</p>	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi**

Sebelum Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Proses pembelajaran kelompok A sebelum tindakan	Guru dan anak kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

Setelah Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Aktivitas guru selama proses pembelajaran ketika menggunakan media playdough dalam meningkatkan motorik halus	Peneliti yang bertindak sebagai guru kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

B.2 Pedoman Wawancara

Sebelum Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Informasi mengenai kemampuan motorik halus anak sebelum dilakukan tindakan	Guru kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017
2.	Informasi tentang metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak	Guru kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017
3.	Informasi mengenai kendala yang dihadapi guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak	Guru kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

Setelah Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Tanggapan guru mengenai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain playdough	Guru kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

2.	Tanggapan guru mengenai kekurangan dan kelebihan media playdough untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak	Guru kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017
3.	Informasi mengenai kemampuan motorik halus anak setelah dilakukan tindakan	Guru kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

B.3 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Profil sekolah RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember	Dokumen
2.	Daftar nama guru RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten jember	Dokumen
3.	Daftar nama anak kelompok RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember	Dokumen
4.	Rencana Kegiatan Harian (RKH) RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember	Dokumen
5.	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember berkaitan dengan kemampuan motorik halus anak sebelum tindakan	Dokumen
6.	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok A RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember berkaitan dengan kemampuan motorik halus setelah tindakan	Dokumen
7.	Foto kegiatan selama proses pembelajaran kemampuan motorik halus melalui bermain playdough	Dokumen

LAMPIRAN C. PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI**C.1 Pedoman Observasi****C.1.1 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Setelah Tindakan**

Petunjuk:

1. Pengamatan ditunjukkan kepada anak
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab "Ya" jika 50% anak didalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan "Ya" diberi skor 1
Jika jumlah hasil pengamatan "Ya" \geq 61% maka kegiatan belajar anak

No.	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan awal			
1.	Mengkondisikan anak untuk berbaris di halaman		
2.	Mengucapkan salam		
3.	Mengajak anak berdo'a sebelum belajar		
Kegiatan inti			
4.	Menjelaskan materi pembelajaran		
5.	Menyiapkan media pembelajaran		
7.	Meminta anak untuk membentuk dengan arahan guru		
8.	Mengamati dan membantu anak ketika mengerjakan tugas		
Penutup			
9.	Review kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan		
10.	Menutup pembelajaran dengan do'a		
		Jumlah	
		Presentase	

Jember, 2018

Pengamat,

C.1.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Sebelum Tindakan

Petunjuk:

4. Pengamatan ditunjukkan kepada anak
5. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab "Ya" jika 50% anak didalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
6. Setiap hasil pengamatan "Ya" diberi skor 1
Jika jumlah hasil pengamatan "Ya" $\geq 61\%$ maka kegiatan belajar anak

No.	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan awal			
1.	Mengkondisikan anak untuk berbaris di halaman		√
2.	Mengucapkan salam	√	
3.	Mengajak anak berdo'a sebelum belajar	√	
Kegiatan inti			
4.	Menjelaskan materi pembelajaran	√	
5.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
7.	Meminta anak untuk membentuk dengan arahan guru		√
8.	Mengamati dan membantu anak ketika mengerjakan tugas		√
Penutup			
9.	Review kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan		√
10.	Menutup pembelajaran dengan do'a	√	
Jumlah		6	4
Presentase		60%	40%

Jember, 24 Oktober 2017

Pengamat,

Luluk Faizatul A'yun

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan "Ya"} = \frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "Tidak"} = \frac{4}{10} \times 100\% = 40\%$$

Kesimpulan:

Presentase keterlaksanaan kegiatan dilakukan dalam pembelajaran diperoleh data sebesar 40% dari 10 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak dalam 4 kegiatan yang masih belum dilakukan anak. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa anak belum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal sesuai dengan rencana pembelajaran.

C.2 Hasil Observasi

C.2.1 Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus 1

Nama Guru : Luluk Faizatul A'yun

Sekolah : RA Annuriyyah

Kelompok : A1

Pengamat : Siti Farhanah

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No.	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan awal			
1.	Mengkondisikan anak untuk berbaris di halaman	√	
2.	Mengucapkan salam	√	
3.	Mengajak anak berdo'a sebelum belajar	√	
Kegiatan inti			
4.	Menjelaskan materi pembelajaran	√	
5.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
7.	Meminta anak untuk membentuk dengan arahan guru	√	
8.	Mengamati dan membantu anak ketika mengerjakan tugas		√
Penutup			
9.	Review kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan	√	
10.	Menutup pembelajaran dengan do'a	√	
Jumlah		9	1
Presentase		90%	10%

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan "Ya"} = \frac{90}{10} \times 100\% = 90\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "Tidak"} = \frac{1}{10} \times 100\% = 10\%$$

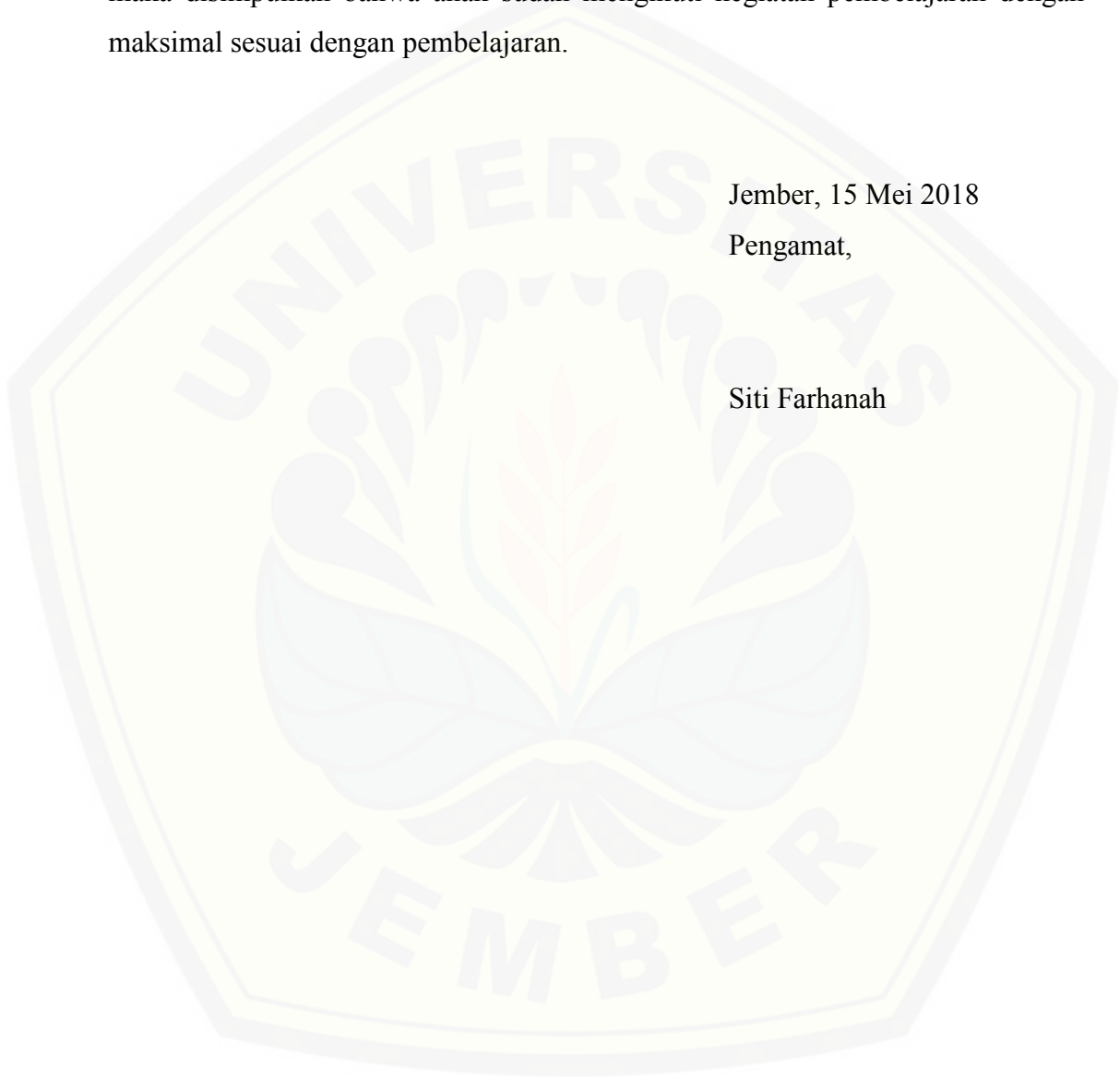
Kesimpulan:

Presentase terlaksananya kegiatan yang dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh data sebesar 90% dari 10 kegiatan yang dilakukan oleh anak dan ada 1 kegiatan yang masih belum dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa anak sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal sesuai dengan pembelajaran.

Jember, 15 Mei 2018

Pengamat,

Siti Farhanah



C.2.2 Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus II

Nama Guru : Luluk Faizatul A'yun

Sekolah : RA Annuriyyah

Kelompok : A1

Pengamat : Siti Farhanah

Petunjuk : berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No.	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan awal			
1.	Mengkondisikan anak untuk berbaris di halaman	√	
2.	Mengucapkan salam	√	
3.	Mengajak anak berdo'a sebelum belajar	√	
Kegiatan inti			
4.	Menjelaskan materi pembelajaran	√	
5.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
7.	Meminta anak untuk membentuk dengan arahan guru	√	
8.	Mengamati dan membantu anak ketika mengerjakan tugas	√	
Penutup			
9.	Review kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan	√	
10.	Menutup pembelajaran dengan do'a	√	
Jumlah		10	0
Presentase		100%	0%

Jember, 22 Mei 2018

Pengamat,

Siti Farhanah

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan "Ya"} = \frac{100}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "Tidak"} = \frac{0}{10} \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan:

Presentase terlaksananya kegiatan yang dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh data sebesar 100% dari 10 kegiatan yang dilakukan sudah dilakukan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa anak sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal sesuai dengan pembelajaran.

C.2.3 Hasil Observasi Keterampilan Guru Setelah Tindakan

Petunjuk:

1. Pengamatan ditujukan kepada guru
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika guru di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika guru di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” \geq 61% maka guru memiliki keterampilan saat mengajar

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Ketrampilan Membuka Pelajaran		
1	Memberikan apersepsi		
2	Menarik perhatian anak		
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran		
II	Ketrampilan Menjelaskan		
4	Menggunakan media yang bervariasi		
5	Menggunakan bahasa yang sederhana		
III	Ketrampilan Bertanya		
6	Memberikan pertanyaan yang jelas		
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan		
IV	Ketrampilan penguatan		
8	Memberikan penguatan verbal atau non verbal		
V	Ketrampilan Menutup Pelajaran		
9	Memberikan rangkuman pembelajaran		
10	Memberikan evaluasi		
Jumlah			
Persentase			

Jember,2017

Pengamat,

Luluk Faizatul A'yun

C.2.4 Hasil Observasi Ketrampilan Guru Sebelum Tindakan

Petunjuk:

1. Pengamatan ditujukan kepada guru
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika guru di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika guru di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” \geq 61% maka guru memiliki ketrampilan saat mengajar

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Ketrampilan Membuka Pelajaran		
1	Memberikan apersepsi	√	
2	Menarik perhatian anak	√	
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran	√	
II	Ketrampilan Menjelaskan		
4	Menggunakan media yang bervariasi		√
5	Menggunakan bahasa yang sederhana	√	
III	Ketrampilan Bertanya		
6	Memberikan pertanyaan yang jelas	√	
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan	√	
IV	Ketrampilan penguatan		
8	Memberikan penguatan verbal atau non verbal		√
V	Ketrampilan Menutup Pelajaran		
9	Memberikan rangkuman pembelajaran	√	
10	Memberikan evaluasi	√	
Jumlah		8	2
Persentase		80%	20%

Jember, 24 Oktober 2017

Pengamat,

Luluk Faizatul A'yun

Keterangan :

$$\text{Hasil Pengamatan "Ya"} = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Hasil Pengamatan "Tidak"} = \frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 80%. Artinya dari 10 kegiatan yang sudah direncanakan 8 kegiatan yang sudah di laksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru belum melaksanakan pembelajaran secara maksimal yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan dan guru belum memaksimalkan ketrampilan mengajar yang dimilikinya saat kegiatan pembelajaran.

C.2.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Nama Guru : Luluk Faizatul A'yun

Sekolah : RA Annuriyyah

Kelompok : A1

Pengamat : Siti Farhanah

Petunjuk : berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Ketrampilan Membuka Pelajaran		
1	Memberikan apersepsi	√	
2	Menarik perhatian anak		√
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran		√
II	Ketrampilan Menjelaskan		
4	Menggunakan media yang bervariasi		√
5	Menggunakan bahasa yang sederhana	√	
III	Ketrampilan Bertanya		
6	Memberikan pertanyaan yang jelas	√	
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan	√	
IV	Ketrampilan penguatan		
8	Memberikan penguatan verbal atau non verbal		√
V	Ketrampilan Menutup Pelajaran		
9	Memberikan rangkuman pembelajaran	√	
10	Memberikan evaluasi		√
Jumlah		5	5
Persentase		50%	50%

Jember, 15 Mei 2018

Pengamat,

Siti Farhanah

Keterangan :

$$\text{Hasil Pengamatan "Ya"} = \frac{5}{10} \times 100\% = 50\%$$

$$\text{Hasil Pengamatan "Tidak"} = \frac{5}{10} \times 100\% = 50\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 50%. Artinya dari 10 kegiatan yang sudah direncanakan 5 kegiatan yang sudah di laksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru belum melaksanakan pembelajaran secara maksimal yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan dan guru belum memaksimalkan ketrampilan mengajar yang dimilikinya saat kegiatan pembelajaran.

C.2.6 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Nama Guru : Luluk Faizatul A'yun

Sekolah : RA Annuriyyah

Kelompok : A1

Pengamat : Siti Farhanah

Petunjuk : berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Keterampilan Membuka Pelajaran		
1	Memberikan apersepsi	√	
2	Menarik perhatian anak	√	
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran	√	
II	Keterampilan Menjelaskan		
4	Menggunakan media yang bervariasi		√
5	Menggunakan bahasa yang sederhana	√	
III	Keterampilan Bertanya		
6	Memberikan pertanyaan yang jelas	√	
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan	√	
IV	Keterampilan penguatan		
8	Memberikan penguatan verbal atau non verbal	√	
V	Keterampilan Menutup Pelajaran		
9	Memberikan rangkuman pembelajaran	√	
10	Memberikan evaluasi	√	
Jumlah		9	1
Persentase		90%	10%

Jember, 22 Mei 2018

Pengamat,

Siti Farhanah

Keterangan :

$$\text{Hasil Pengamatan "Ya"} = \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$$

$$\text{Hasil Pengamatan "Tidak"} = \frac{1}{10} \times 100\% = 10\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 90%. Artinya dari 10 kegiatan yang sudah direncanakan 9 kegiatan yang sudah di laksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru belum melaksanakan pembelajaran secara maksimal yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan dan guru belum memaksimalkan ketrampilan mengajar yang dimilikinya saat kegiatan pembelajaran.

LAMPIRAN D. PEDOMAN WAWANCARA**D.1 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan**

Tujuan : untuk memperoleh data tentang pembelajaran yang ada di kelas setelah dilakukan tindakan, kemampuan motorik halus anak melalui bermain playdough kelompok A RA Annuriyyah dan masalah apa saja yang biasa muncul saat pembelajaran.

Responden : Bebas Terpimpin

Informan : Guru Kelompok A Annuriyyah

Nama Guru : Siti Farhanah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah pendapat ibu tentang penerapan kegiatan membuat bentuk plydough dalam pembelajaran pengembangan motorik halus anak kelompok A RA Annuriyyah?	
2.	Apakah kegiatan membuat bentuk menggunakan playdough bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A RA Annuriyyah?	
3.	Bagaimanakah kemampuan motorik halus anak kelompok A di RA Annuriyyah setelah penerapan kegiatan dengan menggunakan media playdough?	

Jember, 2018

Narasumber

Pewawancara

D.2 Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan

Tujuan : untuk memperoleh informasi tentang kegiatan yang sering digunakan oleh guru dalam kegiatan mengembangkan motorik halus anak kelompok A RA Annuriyyah yang biasa digunakan serta masalah apa saja yang biasa muncul saat pembelajaran.

Informan : Guru kelompok A RA Annuriyyah

Nama Guru : Siti Farhanah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah kemampuan motorik halus anak kelompok A RA Annuriyyah?	Kemampuan motorik halus anak kelompok A masih sangat rendah, hanya beberapa anak yang sudah memiliki kemampuan motorik halus yang optimal. Sebagian anak masih perlu peningkatan dalam kegiatan motorik halus karena masih memerlukan bantuan guru untuk mengerjakan tugas.
2.	Kegiatan apa saja yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok A RA Annuriyyah?	Kegiatan yang sering dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus yaitu menggambar, mewarnai dan menulis melukis dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS)
3.	Masalah apa yang sering muncul saat pembelajaran pengembangan motorik halus?	Masalah yang sering muncul saat pembelajaran adalah kondisi kelas bersebelahan antara kelas A dan kelas B yang hanya berbatas triplek sehingga pembelajaran kurang kondusif

Narasumber : Jember, 2018
Pewawancara

Siti Farhanah

Luluk Faizatul A'yun

NIM. 130210205027

D.3 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan

Tujuan : untuk memperoleh data tentang pembelajaran yang ada di kelas setelah dilakukan tindakan, kemampuan motorik halus anak melalui bermain playdough kelompok A RA Annuriyyah dan masalah apa saja yang biasa muncul saat pembelajaran.

Responden : Bebas Terpimpin

Informan : Guru Kelompok A Annuriyyah

Nama Guru : Siti Farhanah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah pendapat ibu tentang penerapan kegiatan membuat bentuk plydough dalam pembelajaran pengembangan motorik halus anak kelompok A RA Annuriyyah?	Dengan penerapan kegiatan ini mampu memberikan motivasi belajar anak.
2.	Apakah kegiatan membuat bentuk menggunakan playdough bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A RA Annuriyyah?	Iya
3.	Bagaimanakah kemampuan motorik halus anak kelompok A di RA Annuriyyah setelah penerapan kegiatan dengan menggunakan media playdough?	Dengan penerapan kegiatan ini mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak

Guru Kelompok A1
Jember, 2018
Pewawancara

Siti Farhanah

Luluk Faizatul A'yun
NIM. 130210205027

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian untuk kemampuan motorik halus anak secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pi = \frac{srt}{si} \times 100$$

Keterangan

pi : prestasi individual

srt : skor riil tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

(Masyhud, 2014:284)

2. Rumus penilaian kemampuan motorik halus anak dengan nilai rata-rata kelas.

Rumus:

$$pi = \frac{srtk}{sik} \times 100$$

Keterangan:

pi : prestasi individual

srtk : skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh kelas)

sik : skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

(Sumber: Masyhud, 2014:284)

3. Untuk mengetahui frekuensi dan persentase ketuntasan belajar digunakan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka presentase

f : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

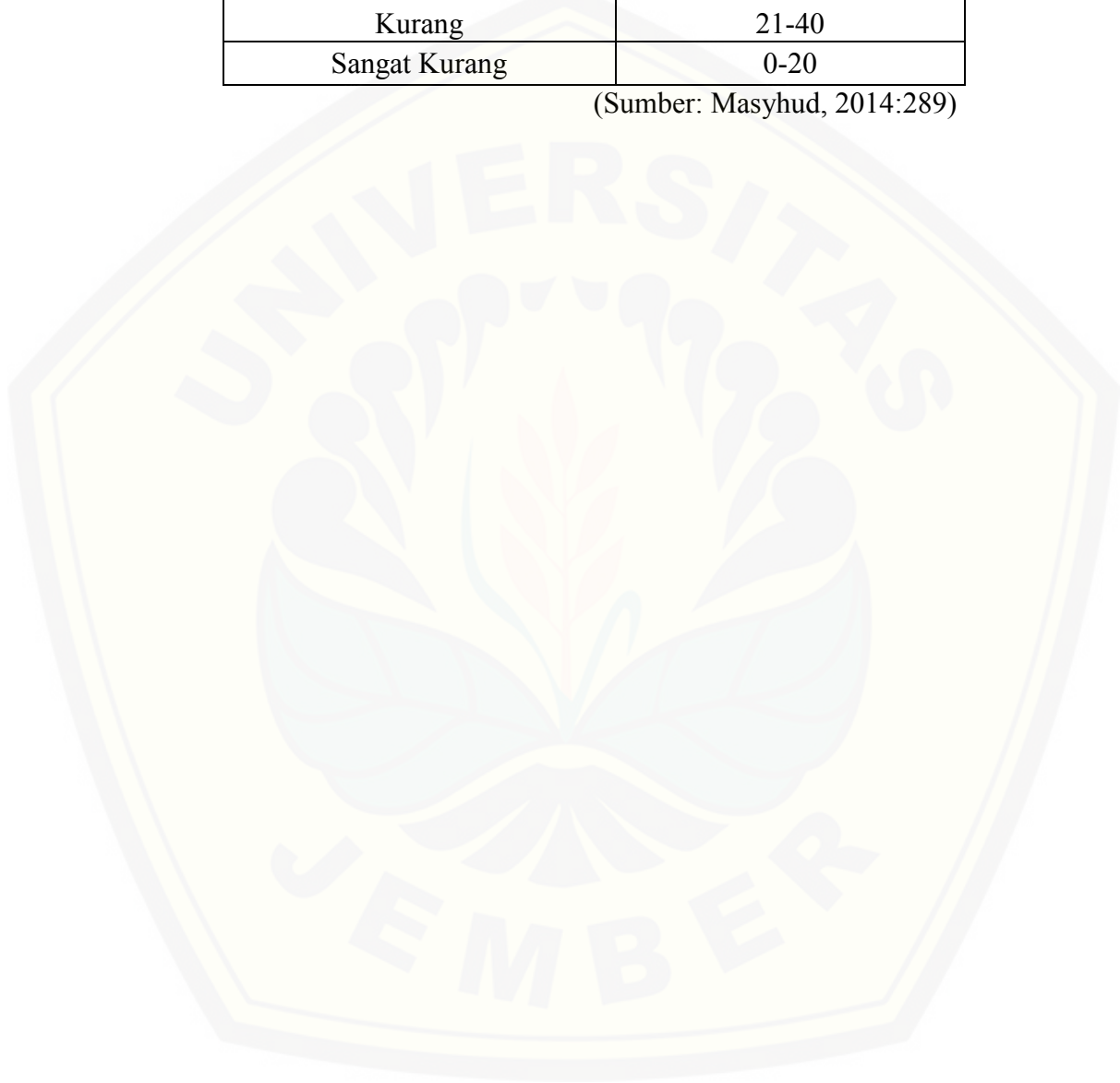
N : jumlah frekuensi/banyaknya individu

(Sumber: Sujiono, 2001:40)

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Sumber: Masyhud, 2014:289)



F.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Playdough

Indikator penilaian	Skor	Kriteria penilaian
Ketepatan memegang playdough dengan dua tangan	1	Anak belum dapat memegang playdough dengan tepat
	2	Anak dapat memegang dengan satu tangan
	3	Anak dapat memegang playdough dengan tepat dengan dua tangan masih dalam bantuan guru
	4	Anak dapat memegang playdough tanpa bantuan guru
Meremas playdough dengan menggunakan lima jari	1	Anak belum dapat meremas playdough dengan baik dan tepat
	2	Anak mulai dapat meremas playdough dengan tiga jari
	3	Anak mulai dapat meremas playdough menggunakan lima jari masih dengan bantuan guru
	4	Anak dapat meremas playdough dengan lima jari tanpa bantuan guru
Ketepatan membentuk playdough menggunakan jari jemari dan gerakan pergelangan tangan	1	anak belum dapat membentuk dengan playdough menggunakan jari jemari dengan tepat
	2	Anak dapat membentuk dengan playdough menggunakan jari jemari dengan bantuan guru
	3	Anak mulai dapat membentuk playdough menggunakan jari jemari dan gerakan pergelangan tanpa bantuan guru namun belum tepat
	4	Anak dapat membentuk playdough menggunakan jari jemari dengan tepat tanpa bantuan guru

17.	Rayhan				√				√				√	12	100	√						√		
18.	Ribil				√				√				√	12	100	√						√		
19.	Vero				√				√				√	12	100	√						√		
20.	Zahra			√				√					√	10	83,33	√						√		
Jumlah														217	1.808	16	2	2					18	2
Nilai Rata-rata Kelas															90,4									



Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian untuk kemampuan motorik halus anak secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pi = \frac{srt}{si} \times 100 = \frac{8}{12} \times 100 = 66,67$$

Keterangan

Perhitungan dilakukan kepada 20 anak

2. Rumus penilaian kemampuan motorik halus anak dengan nilai rata-rata kelas.

Rumus:

$$pi = \frac{srtk}{sik} \times 100 = \frac{1808}{2000} \times 100 = 90.4$$

3. Untuk mengetahui frekuensi dan persentase ketuntasan belajar digunakan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

- a. Presentase anak tuntas belajar

$$p = \frac{18}{20} \times 100\% = 90$$

- b. Presentase anak belum tuntas belajar

$$p = \frac{2}{20} \times 100\% = 10$$

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Sumber: Masyhud, 2014:289)

Kesimpulan kriteria keberhasilan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motoric halus melalui bermain playdough baik secara individu maupun kelompok yang dilakukan pada siklus 1 yaitu:

1. Secara individu terdapat 18 anak yang mendapat nilai ≥ 61 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 90% dan terdapat 2 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 10%
2. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 90,4% Dan mencapai ≥ 61 artinya pembelajaran motoric halus melalui bermain playdough di kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember tahun pelajaran 2017/2018 yang dilakukan di kelas dikatakan berhasil tetapi perlu ditingkatkan.

Jember, 15 Mei 2018

Pengamat 1

Pengamat 2

Elis Suryani

Evi Junita

Pengamat 3

Pengamat 4

Frenty Kharisma Sari

Siti Shofiatul Ma'rifah

Guru Kelompok A1

Mengetahui,
Kepala RA Annuriyyah

Siti Farhanah

Umi Hasanah,S.Pd

F.4 Alat Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Playdough dalam Bentuk Rating Scale Siklus 2

No.	Nama	Penilaian Indikator motorik halus												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Ketepatan memegang playdough dengan dua tangan				Meremas playdough dengan menggerakkan lima jari				Ketepatan membentuk playdough menggunakan jari jemari dan gerkan pergelangan tangan						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1.	Aldy				√				√				√	12	100	√					√	
2.	Anggi				√				√				√	12	100	√					√	
3.	Arsy				√				√				√	12	100	√					√	
4.	Ata				√				√				√	12	100	√					√	
5.	Aufa				√				√				√	12	100	√					√	
6.	Briant				√				√				√	12	100	√					√	
7.	Cello				√				√				√	12	100	√					√	
8.	Clarissa				√				√				√	12	100	√					√	
9.	Adandi				√				√				√	12	100	√					√	
10.	Fatahillah				√				√				√	12	100	√					√	
11.	Fandi			√					√				√	11	91	√					√	
12.	Febri				√				√				√	12	100	√					√	
13.	Filsya				√				√				√	12	100	√					√	
14.	Kerin				√				√				√	12	100	√					√	

15.	Najwa				√				√				√	12	100	√						√	
16.	Okta				√				√				√	12	100	√						√	
17.	Rayhan				√				√				√	12	100	√						√	
18.	Ribil				√				√				√	12	100	√						√	
19.	Vero				√				√				√	12	100	√						√	
20.	Zahra				√				√				√	12	100	√						√	
Jumlah														229	1.909	20						20	
Nilai Rata-rata Kelas															99,5								



Keterangan:

4. Pemberian nilai pada penelitian untuk kemampuan motorik halus anak secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pi = \frac{srt}{si} \times 100 = \frac{12}{12} \times 100 = 100$$

Keterangan

Perhitungan dilakukan kepada 20 anak

5. Rumus penilaian kemampuan motorik halus anak dengan nilai rata-rata kelas.

Rumus:

$$pi = \frac{srtk}{sik} \times 100 = \frac{1991}{2000} \times 100 = 99.5$$

6. Untuk mengetahui frekuensi dan persentase ketuntasan belajar digunakan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

- c. Presentase anak tuntas belajar

$$p = \frac{20}{20} \times 100\% = 100$$

- d. Presentase anak belum tuntas belajar

$$p = \frac{0}{20} \times 100\% = 0$$

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Sumber: Masyhud, 2014:289)

Kesimpulan kriteria keberhasilan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motoric halus melalui bermain playdough baik secara individu maupun kelompok yang dilakukan pada siklus II yaitu:

3. Secara individu terdapat 20 anak yang mendapat nilai ≥ 61 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 90% dan terdapat 2 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 100%
4. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 95,4% Dan mencapai ≥ 61 artinya pembelajaran motoric halus melalui bermain playdough di kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember tahun pelajaran 2017/2018 yang dilakukan di kelas dikatakan berhasil tetapi perlu ditingkatkan.

Jember, 22 Mei 2018

Pengamat 1

Pengamat 2

Elis Suryani

Evi Junita

Pengamat 3

Pengamat 4

Frenty Kharisma Sari

Siti Shofiatul Ma'rifah

Guru Kelompok A1

Mengetahui,
Kepala RA Annuriyyah

Siti Farhanah

Umi Hasanah, S.Pd

LAMPIRAN G. DOKUMENTASI**Lampiran G.1.1 Profil Sekolah****PROFIL SEKOLAH**

IDENTITAS SEKOLAH		
1	Nama Sekolah	RA ANNURIYYAH
2	Nomor Statistik/NIS	101235090247
3	Propinsi	Jawa Timur
4	Otonomi Daerah	
5	Kecamatan	Rambipuji
6	Desa/Kelurahan	Kaliwining
7	Jalan dan Nomor	Jln. Darmawangsa SA. 143
8	Kode Pos	68152
9	Telepon	Kode Wilayah: 0331 Nomor 3594706
10	Daerah	Pedesaan
11	Status Sekolah	Swasta
12	Akreditasi	
13	Surat keputusan/ SK	Nomor: 421.12/339/436.318 Tgl:2002
14	Tahun Berdiri	Tahun : 1963
15	Kegiatan Belajar mengajar	Pagi
16	Bangunan Sekolah	Milik Sendiri
17	Jarak Kepusat Kecamatan	1 KM
18	Jarak kepusat Otodo	3 KM
19	Terletak pada Lintasan	Kecamatan
20	Jumlah Keanggotaan Rayon	Sekolah
21	Orgaisasi Penyelenggara	Yayasan

Lampiran G.1.2 Daftar Nama Guru

Daftar Nama Guru RA Annuriyyah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember

No	Nama Guru	L/P	Jabatan	Tempat, Tgl Lahir	Pendidikan Terakhir
1	Umi Hasanah, S.Pd	P	Kepala TK	Jember, 01-08-1983	S1
2	Siti Farhanah	P	Guru	Jember, 14-05-1957	PGA
3	Siti Muzayyarah S.	P	Guru	Jember, 10-11-1966	K. PGTK
4	Siti Fathonah	P	Guru	Jember, 20-02-1968	SMA

No	Nama Guru	L/P	Jabatan	Tempat, Tgl Lahir	Pendidikan Terakhir
5	Juwati	P	Guru	Sumenep, 17-07-1967	PGAN
6	Muhibbatur Rohmah, S.Pd.I	P	Guru	Jember, 10-12-1975	SI
7	Ismatur Rofiul Maula, S.Pd.I	P	Guru	Martapura, 22-01-1993	SI

Lampiran G.1.3 Daftar Nama Anak

Daftar Nama Peserta Didik kelompok A RA ANNURIYYAH

Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama	Tempat Tgl Lahir	L/P
1	Athiyyah Dzauqil Haqiqoh	Jember, 02-05-2012	P
2	Aufa Abdillah	Jember, 10-07-2011	L
3	Briant Putra Mauren	Jember, 28-12-2011	L
4	Chintya Veronicha	Jember, 11-09-2012	P
5	Clarissa Ayu Ramadhani	Jember, 21-11-2011	P
6	Dandi Juliantama Irawan	Jember, 15-07-2011	L
7	Dhimas Aldi Saputra	Jember, 09-09-2011	L
8	Fatmawati Tri Anggita Dewi	Jember, 01-11-2011	P
9	Filsyah Fitri Sundari	Jember, 11-10-2011	P
10	Kamila Hurin in	Jember, 09-11-2011	P
11	Mahendra Arsy Ibrahim	Jember, 19-05-2012	L
12	Marcello Aditya Putra Salim	Jember, 10-03-2012	L
13	Moh. Afandi	Jember, 15-08-2012	L
14	Muhammad Fahdinnal Barri B	Jember, 15-07-2011	L
15	Muhammad Febriansyah	Jember, 10-02-2012	L
16	Najwa Mozatul Hikmah	Jember, 03-04-2012	P
17	Nuris Fattahillah Hidayatulloh	Jember, 11-11-2011	L
18	Oktaviona Pramuda Wardana	Jember, 08-10-2011	P
19	Rayhan Nafis Ahmad Pratama	Jember, 10-12-2011	L
20	Zahra Firdaus Harianto	Jember, 31-10-2012	P

LAMPIRAN G.2 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**LAMPIRAN G.2.1 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PRA-SIKLUS****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) RA Annuriyyah**

Usia : 4-5 tahun
Semester/ minggu : I/XII
Tema : Binatang
Subtema : Binatang Darat
Hari/tanggal : Senin, 10 Oktober 2016
Kompetensi dasar : 1.2, 3.3, 2.3, 2.6, 2.4, 4.12

- **Materi Pembelajaran:**
 - Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
 - Menghargai teman
 - Aku suka menolong
- **Media/alat belajar**
 - Gambar binatang darat, LKS
 - Pensil, gunting, lem
 - Majalah
- **Langkah-langkah Kegiatan**
 - A. Pembukaan**
 - SOP
 - Do'a sebelum belajar
 - Bercakap-cakap tentang binatang darat
 - B. Inti**
 - Mengamati
Anak mengamati langsung gambar binatang darat
 - Menanya
Guru mendorong anak untuk bertanya apa yang diketahui tentang binatang darat
 - Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

Guru memperlihatkan dan mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. Guru mempersiapkan gambar binatang darat, pensil, gunting, lem, dan majalah.

Kegiatan 1. Bernyanyi " Binatang Darat"

- Anak-anak baris di halaman sekolah dengan bimbingan guru
- Anak-anak bernyanyi binatang darat

Kegiatan 2. Membuat bentuk

- Anak-anak membuat bentuk binatang darat menggunakan malam yang sudah disiapkan oleh guru

Kegiatan 3. Bermain mencari gambar binatang

- anak bermain mencari gambar binatang darat
- anak menyebutkan nama gambar binatang yang dipegangnya

C. Istirahat

- Berdo'a
- Cuci tangan
- Makan dan minum di dalam kelas

D. Penutup

- SOP
- Mengingat kembali kegiatan hari ini
- Menggambarkan secara umum kegiatan esok hari
- Berdo'a, bernyanyi dan pulang

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelompok A

Umi Hasanah, S.Pd

Siti Farhanah

**LAMPIRAN G.2.2 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) RA Annuriyyah**

Usia : 4-5 tahun
Semester/ minggu : I/XII
Tema : Alat Komunikasi
Subtema : Televisi
Hari/tanggal : Selasa, 15 Mei 2017
Kompetensi dasar : 1.2, 3.3, 2.3, 2.6, 2.4, 4.12

• Materi Pembelajaran:

- Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Menghargai teman
- Aku suka menolong

• Media/alat belajar

- Gambar Alat Komunikasi, LKS
- Playdough, Pensil Warna
- Kertas Minyak

• Langkah-langkah Kegiatan**E. Pembukaan**

- SOP
- Do'a sebelum belajar
- Bercakap-cakap tentang alat komunikasi

F. Inti

- Mengamati
Anak mengamati langsung gambar alat komunikasi
- Menanya
Guru mendorong anak untuk bertanya apa yang diketahui tentang alat komunikasi
- Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

Guru memperlihatkan dan mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. Guru mempersiapkan gambar alat komunikasi, playdough, dan kertas minyak.

Kegiatan 1. Bernyanyi " Alat Komunikasi"

- Anak-anak baris di halaman sekolah dengan bimbingan guru
- Anak-anak bernyanyi alat komunikasi

Kegiatan 2. Membuat Bentuk

- Anak-anak membuat bentuk alat komunikasi menggunakan playdough yang sudah disiapkan oleh guru

Kegiatan 3. Mewarnai Gambar Alat Komunikasi

- anak mewarnai alat komunikasi
- anak menyebutkan nama gambar alat komunikasi

G. Istirahat

- Berdo'a
- Cuci tangan
- Makan dan minum di dalam kelas

H. Penutup

- SOP
- Mengingat kembali kegiatan hari ini
- Menggambarkan secara umum kegiatan esok hari
- Berdo'a, bernyanyi dan pulang

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelompok A

Umi Hasanah, S.Pd

Siti Farhanah

**LAMPIRAN G.2.3 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) RA Annuriyyah**

Usia : 4-5 tahun
Semester/ minggu : I/XII
Tema : Alat Komunikasi
Subtema : Telepon
Hari/tanggal : Selasa, 22 Mei 2017
Kompetensi dasar : 1.2, 3.3, 2.3, 2.6, 2.4, 4.12

• Materi Pembelajaran:

- Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Menghargai teman
- Aku suka menolong

• Media/alat belajar

- Gambar Alat Komunikasi, LKS
- Playdough,
- Kertas Minyak

• Langkah-langkah Kegiatan**I. Pembukaan**

- SOP
- Do'a sebelum belajar
- Bercakap-cakap tentang alat komunikasi

J. Inti

- Mengamati
Anak mengamati langsung gambar alat komunikasi
- Menanya
Guru mendorong anak untuk bertanya apa yang diketahui tentang alat komunikasi
- Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

Guru memperlihatkan dan mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. Guru mempersiapkan gambar alat komunikasi, playdough, dan kertas minyak.

Kegiatan 1. Mengenalkan Manfaat" Alat Komunikasi"

- Anak-anak mendengarkan penjelasan guru tentang alat komunikasi

Kegiatan 2. Membuat Bentuk

- Anak-anak membuat bentuk alat komunikasi telepon menggunakan playdough yang sudah disiapkan oleh guru

Kegiatan 3. Mencari Gambar Alat Komunikasi

- Anak mencari gambar alat komunikasi
- anak menyebutkan nama gambar alat komunikasi

K. Istirahat

- Berdo'a
- Cuci tangan
- Makan dan minum di dalam kelas

L. Penutup

- SOP
- Mengingat kembali kegiatan hari ini
- Menggambarkan secara umum kegiatan esok hari
- Berdo'a, bernyanyi dan pulang

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelompok A

Umi Hasanah, S.Pd

Siti Farhanah

LAMPIRAN H DAFTAR NILAI PRA SIKLUS**Lembar Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Playdough Kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember**

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Aldy		√			
2	Anggi			√		
3	Arsy			√		
4	Ata		√			
5	Aufa					√
6	Briant			√		
7	Cello				√	
8	Clarisa		√			
9	Dandi		√			
10	Fatahillah					√
11	Fandi				√	
12	Febri			√		
13	Filsya			√		
14	Karin				√	
15	Najwa		√			
16	Okta				√	
17	Rayhan					
18	Ribil		√			
19	Vero		√			
20	Zahra		√			
Total			3	4	5	8
Presentase		%	15%	20%	25%	40%

Keterangan:

Kriteria penilaian:

SB (Sangat Baik) :

B (Baik) :

C (Cukup) :

K (Kurang) :

SK (Sangat Kurang) :

Perhitungan persentase hasil penilaian kemampuan motorik halus anak

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi/banyaknya individu

p : angka persentase

Hasil perhitungan persentase hasil penilaian kemampuan motorik halus anak

$$SK = \frac{0}{20} \times 100\% = 0\%$$

$$K = \frac{3}{20} \times 100\% = 15\%$$

$$C = \frac{4}{20} \times 100\% = 20\%$$

$$B = \frac{5}{20} \times 100\% = 25\%$$

$$SB = \frac{8}{20} \times 100\% = 40\%$$

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

Suatu kelas dikatakan tuntas dalam pembelajaran apabila mencapai nilai ≥ 61 , ketuntasan hasil belajar anak kelompok :

$$\text{Tuntas} : \frac{13}{20} \times 100\% = 65\%$$

$$\text{Tidak tuntas} : \frac{7}{20} \times 100\% = 35\%$$

Ke

Berdasarkan hasil observasi awal tentang kemampuan motorik halus geometri anak secara kelompok A, persentase ketuntasan hasil belajar didapatkan 35% belum tuntas dan sebanyak 65% sudah tuntas dalam belajar, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar kemampuan anak dapat meningkat.

Jember, 24 Oktober 2017

Guru Kelompok A

Siti Farhanah



LAMPIRAN 1 FOTO DOKUMENTASI

1.1 Dokumen Pembelajaran Siklus 1



(a) Guru Menjelaskan Alat-alat Komunikasi



(b) Guru Menjelaskan Cara Membuat Alat Komunikasi Menggunakan Media Playdough

1.2 Dokumen pembelajaran siklus II



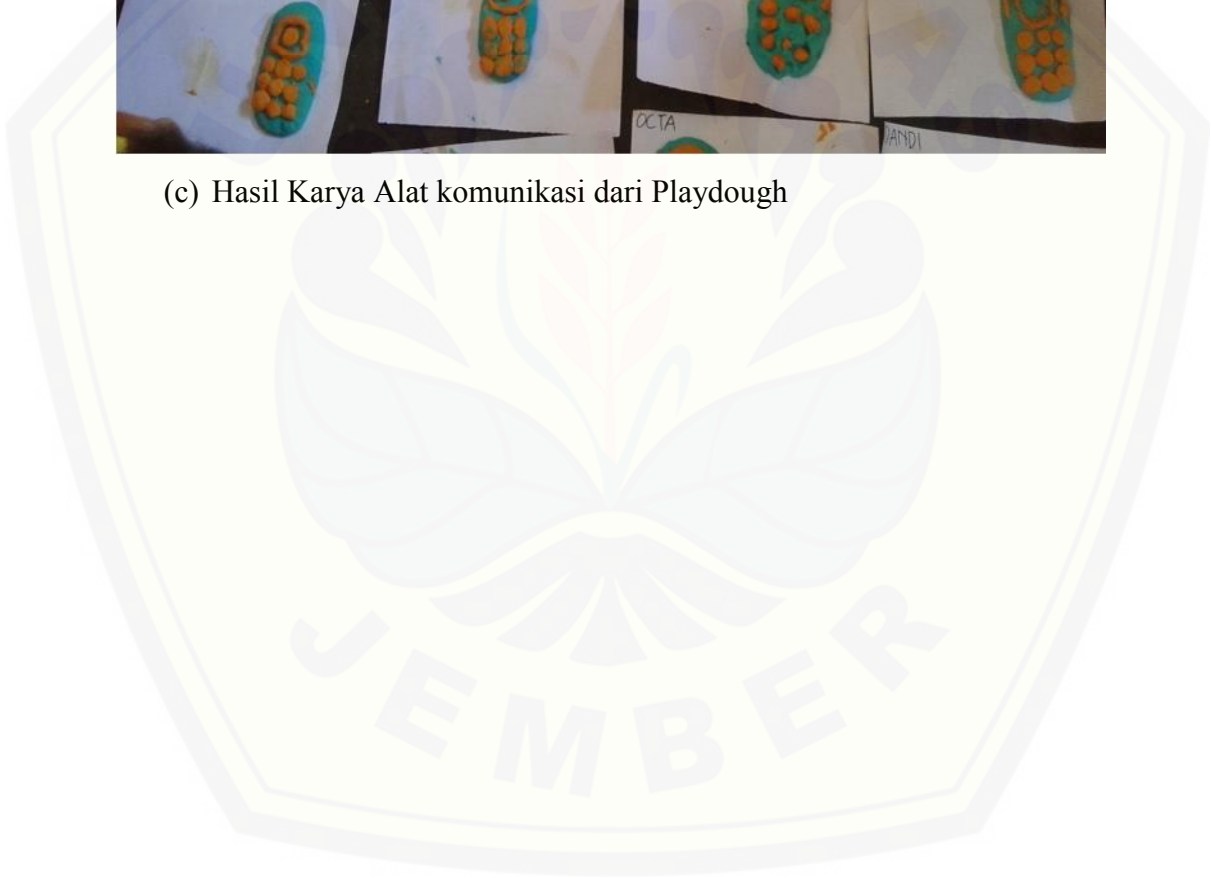
(a) Anak Membentuk Alat Komunikasi Menggunakan Playdough



(b) Anak Membentuk Alat Komunikasi Menggunakan Playdough



(c) Hasil Karya Alat komunikasi dari Playdough



Lampiran J.1 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

12 MARET 2017

Nomor : 34405/UN25.1.5/PL.5/2017
Lampiran :
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala RA Annuriyyah
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Luluk Faizatul A'yun
NIM : 130210205027
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Bermain Playdough pada Kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017" di Sekolah yang Saudara pimpin.

Schubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkcnan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sukatman, M. Pd.
NIP 19640123 1998812 1 001

Lampiran J.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN ANNURIYAH KALIWINING
RAUDLATUL ATHFAL KALIWINING
KALIWINING – RAMBIPUJI – JEMBER

Jl. Dharmawangsa No. 145 Kaliwining – Rambipuji – Jember Kode Pos 68151

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 040/RA-AN/V/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Umi Hasanah, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa:

Nama : Luluk Faizatul A'yun
Nim : 130210205027
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melakukan penelitian tentang “ Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough pada Kelompok A di RA Annuriyyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 10 Mei 2017

Kepala RA Annuriyyah



Umi Hasanah, S.Pd

Lampiran K. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Identitas Diri

Nama : Luluk Faizatul A'yun
 Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 11 Februari 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Nama Ayah : Ahmad Baidlowi
 Nama Ibu : Muzayyanah
 Alamat : Kemuningsari Kidul Jenggawah Jember

2. Riwayat Hidup

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	TK Nurul Ulum	2001	Jember
2	MI Nurul Ulum	2007	Jember
3	MTs Tarbiyatul Huda	2010	Jember
4	MA Al Amien	2013	Jember
5	Universitas Jember	2018	Jember