

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI BERMAIN PLASTISIN

Nining Witiyarni

¹ TK Sawunggaling Surabaya; witiyarni667@yahoo.co.id

ARTICLE INFO

Keywords:

- **Fine motor skills,**
- **modeling clay,**
- **early childhood education, classroom action research (CAR),**
- **play-based learning**

Article history:

Received 2022-01-14

Revised 2022-12-12

Accepted 2022-03-17

ABSTRACT

This study aims to enhance the fine motor skills of Group B children at TK Sawunggaling Surabaya for the academic year 2018/2019 through the use of modeling clay as a learning medium. The research utilizes a Classroom Action Research (CAR) design, which involves direct intervention in the classroom setting to address specific educational challenges and improve teaching practices. The subjects of this study were 23 children, consisting of 11 boys and 12 girls. The research was conducted over three months, from August to October 2018, and was carried out in two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection phases.

The results of Cycle I revealed that 61% of the children had achieved the minimum criteria for fine motor skills development. However, this percentage did not meet the predetermined success criteria of 75%-100%, indicating that 39% of the children had not yet reached the desired level of proficiency. Based on the reflection after Cycle I, modifications were made to the learning strategies, including more varied and interactive activities using modeling clay. In Cycle II, the overall success rate increased significantly to 78%, with 63% of children in the "Developing as Expected" category and 23% in the "Developing Very Well" category. These findings demonstrate that the revised strategies effectively stimulated children's engagement and motivation, leading to a notable improvement in their fine motor skills.

The study concludes that using modeling clay as a learning medium is an effective strategy for developing fine motor skills in early childhood education. This approach not only fosters creativity and hand-eye coordination but also enhances children's readiness for further educational activities. Continuous reflection and evaluation in CAR have proven crucial in identifying barriers and optimizing teaching strategies to achieve better learning outcomes. Further research is recommended to explore the use of other play-based learning media that can support holistic development in early childhood education, considering a broader sample size and a longer study duration.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Nining Witiyarni

TK Sawunggaling Surabaya; witiyarni667@yahoo.co.id

1. PENDAHULUAN

Motorik halus merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang memerlukan perhatian khusus dalam pendidikan anak. Kemampuan motorik halus ini terkait erat dengan persiapan kemandirian anak, terutama dalam aktivitas sehari-hari yang membutuhkan keterampilan khusus. Sebagai salah satu aspek perkembangan, motorik halus membantu anak untuk dapat menjalankan berbagai tugas dengan mandiri dan efektif (Diyanti, Amiuza, & Mustikawati, 2014; Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard; Mckee, 2019; Kristanto, Khasanah, & Karmila, 2012). Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memfasilitasi perkembangan motorik halus pada anak usia dini melalui berbagai stimulasi yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan mereka.

Stimulasi yang diberikan pada anak usia dini harus mencerminkan karakteristik perkembangan anak, yakni melalui kegiatan bermain sambil belajar. Konsep ini menekankan bahwa anak-anak dapat belajar lebih efektif ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan minat mereka (Kosim, 2019). Dengan demikian, kegiatan permainan menjadi media yang sangat potensial untuk mengembangkan motorik halus. Seperti yang dikemukakan oleh Aktaria (2011), berbagai jenis permainan dapat dirancang untuk mendukung perkembangan motorik halus, seperti menggantung, menggambar, dan kegiatan sejenis lainnya.

Gerakan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil dan hanya melibatkan bagian tubuh tertentu saja. Berbeda dengan gerakan motorik kasar yang membutuhkan kekuatan otot besar, gerakan motorik halus memerlukan koordinasi yang cermat dan teliti. Pentingnya koordinasi yang baik dalam motorik halus ini menunjukkan bahwa kemampuan tersebut tidak hanya membutuhkan kekuatan fisik, tetapi juga keterampilan kognitif dalam mengatur gerakan yang tepat dan sesuai (Dheasari, 2020; Diyanti et al., 2014; Lestari & Andrian, 2019).

Menurut Susanto, motorik halus adalah gerakan-gerakan yang lebih halus dan melibatkan otot-otot kecil seperti tangan dan jari. Anak yang memiliki koordinasi motorik halus yang baik akan lebih mudah dalam berkreasi dan melakukan aktivitas yang membutuhkan presisi, seperti menggantung dengan lurus, mewarnai dalam garis, menjahit, atau menganyam. Koordinasi ini penting untuk mendukung berbagai aktivitas belajar anak di masa awal pendidikan mereka, yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dan kreativitas mereka (Kurniawati, Mustaji, & Setyowati, 2018).

Namun demikian, tidak semua anak memiliki kemampuan motorik halus yang sama pada tahap perkembangan yang sama. Terdapat perbedaan individu yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti genetika, lingkungan, serta kualitas stimulasi yang diberikan. Contohnya, di TK Sawunggaling Surabaya, kemampuan motorik halus Anak Kelompok B masih terbilang rendah. Dari penilaian harian, hanya sedikit anak yang mampu mencapai kemampuan motorik halus yang optimal, menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk intervensi yang lebih intensif.

Keterbatasan dalam perkembangan motorik halus anak di TK Sawunggaling Surabaya ini dapat dihubungkan dengan kurangnya latihan dan aktivitas yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak. Banyak anak yang mungkin tidak mendapatkan kesempatan yang memadai untuk melatih kemampuan ini secara rutin di rumah atau di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih sistematis untuk memberikan stimulasi yang sesuai melalui kegiatan yang lebih terstruktur dan menarik bagi anak.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak adalah dengan menerapkan permainan plastisin. Penggunaan plastisin sebagai alat permainan tidak hanya menarik bagi anak, tetapi juga memungkinkan anak untuk berlatih koordinasi tangan dan mata serta keterampilan motorik halus lainnya. Plastisin sebagai bahan yang dapat dibentuk memberikan

kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dan berkreasi, sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dengan lebih optimal.

Permainan plastisin juga memiliki manfaat tambahan dalam meningkatkan perhatian anak terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Melalui aktivitas ini, anak-anak lebih mungkin merasa senang dan tertarik untuk belajar, karena proses pembelajarannya lebih interaktif dan berbasis permainan (Kristanto et al., 2012). Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan motivasi belajar anak di kelas, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada perkembangan motorik halus mereka.

Melalui penerapan permainan plastisin, diharapkan anak usia dini dapat mengembangkan potensi mereka dengan lebih bebas dan terarah. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus tetapi juga mendorong anak untuk lebih aktif dan kreatif. Dengan stimulasi yang tepat, anak-anak dapat menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk persiapan sekolah lebih lanjut dan aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengangkat judul "Meningkatkan Motorik Halus Melalui Bermain Plastisin Anak Kelompok B di TK Sawunggaling Surabaya Tahun Pelajaran 2018/2019." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam upaya pengembangan motorik halus melalui metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para pendidik dan praktisi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki relevansi yang luas dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia, di mana pembelajaran berbasis permainan masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Pembelajaran motorik halus melalui aktivitas bermain, seperti plastisin, dapat menjadi model yang efektif untuk diterapkan di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini lainnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya terbatas pada satu sekolah saja tetapi dapat diadaptasi dalam skala yang lebih luas.

Di sisi lain, pengembangan motorik halus anak juga berkontribusi terhadap aspek lain dari perkembangan anak, seperti kemampuan sosial dan emosional. Saat anak berpartisipasi dalam kegiatan bermain bersama teman-temannya, mereka belajar untuk berinteraksi, bekerja sama, dan memahami emosi satu sama lain. Oleh karena itu, pembelajaran motorik halus melalui permainan juga dapat dilihat sebagai cara untuk mengembangkan keterampilan sosial yang penting pada anak usia dini.

Kegiatan bermain seperti plastisin juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi anak-anak yang mungkin memiliki keterlambatan perkembangan motorik halus. Melalui observasi yang cermat selama aktivitas bermain, guru dan orang tua dapat mengidentifikasi anak-anak yang memerlukan perhatian tambahan atau intervensi khusus. Ini memungkinkan dilakukannya tindakan yang lebih awal untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Seiring berkembangnya penelitian dalam bidang pendidikan anak usia dini, semakin jelas bahwa pendekatan yang berbasis praktik dan interaktif seperti bermain plastisin memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pendekatan konvensional yang lebih berfokus pada pembelajaran akademik formal di usia dini. Pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dan kreativitas ini dapat membantu menciptakan fondasi yang kuat bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Kesimpulannya, penting bagi para pendidik dan peneliti untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan metode yang inovatif dalam pendidikan anak usia dini, seperti bermain plastisin untuk pengembangan motorik halus. Dengan pendekatan yang tepat, anak-anak tidak hanya dapat mengembangkan keterampilan fisik dan kognitif yang penting, tetapi juga menjadi lebih siap untuk

menghadapi tantangan di tahap pendidikan berikutnya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi para pendidik dalam merancang kurikulum dan kegiatan yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan dalam konteks ruang kelas untuk mengatasi masalah tertentu dan meningkatkan praktik pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, fokus PTK adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Sawunggaling Surabaya pada tahun pelajaran 2018/2019. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk secara langsung mengamati, menganalisis, dan mengevaluasi intervensi yang diterapkan di dalam kelas. Melalui siklus berulang yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, peneliti dapat menilai efektivitas intervensi dan melakukan perbaikan yang diperlukan berdasarkan hasil yang diperoleh.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di TK Sawunggaling Surabaya yang terdiri dari 23 anak didik, dengan rincian 11 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Anak-anak ini menjadi fokus penelitian karena berada dalam usia yang krusial untuk pengembangan motorik halus, yang merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Penelitian ini dirancang untuk memahami sejauh mana permainan plastisin dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak-anak tersebut. Penggunaan subjek yang spesifik ini memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam perubahan yang terjadi pada kemampuan motorik halus setiap anak selama intervensi.

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama tiga bulan, mulai dari Agustus hingga Oktober 2018. Selama periode ini, peneliti menerapkan berbagai strategi intervensi yang melibatkan permainan plastisin dalam proses pembelajaran di kelas. Intervensi ini diimplementasikan secara bertahap melalui siklus PTK, yang terdiri dari beberapa tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kelas bersama-sama merancang rencana pembelajaran yang mencakup penggunaan plastisin sebagai media pengembangan motorik halus. Tahap pelaksanaan melibatkan guru yang menerapkan kegiatan bermain plastisin sesuai dengan rencana yang telah disusun, sementara peneliti melakukan observasi dan mencatat perkembangan motorik halus anak-anak.

Data yang dikumpulkan selama penelitian mencakup observasi langsung terhadap aktivitas anak-anak, catatan lapangan, hasil karya anak yang melibatkan motorik halus, serta refleksi dari guru dan peneliti mengenai efektivitas intervensi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang dirancang khusus untuk mengukur indikator motorik halus, seperti kemampuan menggunting, membentuk plastisin, dan kegiatan lainnya yang memerlukan koordinasi tangan-mata yang baik. Setelah data dikumpulkan, peneliti dan guru melakukan analisis untuk mengevaluasi hasil tindakan dan merencanakan siklus selanjutnya, jika diperlukan. Pendekatan siklus ini memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan dalam strategi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Sawunggaling Surabaya pada tahun pelajaran 2018/2019. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam lingkungan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara

berkelanjutan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dirancang untuk memberikan pembelajaran yang berbasis permainan menggunakan plastisin sebagai media utama dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Melalui intervensi ini, peneliti berupaya mengukur sejauh mana kemampuan motorik halus anak dapat berkembang melalui aktivitas-aktivitas yang dirancang khusus untuk tujuan tersebut.

Pada Siklus I, peneliti fokus pada beberapa indikator perkembangan motorik halus yang meliputi kemampuan anak dalam memegang plastisin, meremas plastisin, mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan saat bermain plastisin, serta kemampuan membentuk plastisin menjadi suatu benda. Hasil yang diperoleh dari Siklus I, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 4.4, menunjukkan bahwa ketuntasan keseluruhan anak adalah 61%. Ini berarti bahwa hanya 61% anak yang mampu mencapai tingkat penguasaan yang sesuai dengan kriteria "berkembang sesuai harapan" atau lebih tinggi, sedangkan 39% sisanya belum mencapai target keberhasilan. Secara lebih rinci, Tabel 4.5 menunjukkan distribusi perkembangan motorik halus anak-anak, di mana 34% berada pada kategori "Mulai Berkembang" (MB), 59% pada kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH), dan hanya 8% yang berada pada kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Tidak ada anak yang berada dalam kategori "Belum Berkembang" (BB).

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa mayoritas anak sudah mulai menunjukkan kemajuan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus mereka, meskipun masih banyak yang belum mencapai tingkat kemahiran yang diharapkan. Misalnya, indikator "Dapat memegang plastisin" menunjukkan bahwa 39% anak berada pada kategori MB, sementara 52% di BSH, dan hanya 9% yang mencapai BSB. Indikator "Dapat mengkoordinasikan mata dan tangan dalam bermain plastisin" memiliki hasil yang sedikit lebih baik dengan 61% di BSH dan 9% di BSB. Namun, tantangan tetap ada pada indikator "Dapat membentuk plastisin menjadi suatu benda," di mana 35% anak masih berada pada kategori MB, sementara tidak ada anak yang mencapai kategori BSB. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun intervensi awal memberikan beberapa kemajuan, sebagian besar anak belum mencapai tingkat perkembangan yang diinginkan. Berdasarkan refleksi terhadap hasil Siklus I, peneliti mengidentifikasi beberapa kendala, termasuk kurangnya variasi kegiatan dan motivasi anak yang belum optimal dalam menggunakan plastisin. Oleh karena itu, peneliti merencanakan strategi yang lebih inovatif dan menarik untuk diterapkan dalam Siklus II.

Pada Siklus II, strategi pembelajaran diperbaiki dengan memperkenalkan berbagai kegiatan yang lebih bervariasi dan interaktif menggunakan plastisin, seperti membuat bentuk yang lebih kompleks dan bekerja dalam kelompok kecil untuk mendorong interaksi dan kolaborasi. Siklus ini bertujuan untuk memberikan tantangan yang lebih besar kepada anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Hasil yang diperoleh dari Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan Tabel 4.7, ketuntasan keseluruhan anak meningkat menjadi 78%, yang menunjukkan bahwa mayoritas anak telah mencapai tingkat penguasaan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan (75%-100%). Tabel 4.8 memperlihatkan bahwa persentase anak dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) adalah 63%, sedangkan mereka yang berada di kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB) meningkat menjadi 23%. Tidak ada anak yang berada pada kategori "Belum Berkembang" (BB) dan hanya 14% yang berada pada kategori "Mulai Berkembang" (MB).

Indikator spesifik seperti "Dapat meremas plastisin" dan "Dapat mengkoordinasikan mata dan tangan dalam bermain plastisin" menunjukkan kemajuan yang signifikan pada Siklus II, dengan masing-masing 30% anak mencapai kategori BSB. Ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif berhasil meningkatkan minat dan motivasi anak, yang pada

akhirnya berkontribusi pada peningkatan kemampuan motorik halus mereka. Peningkatan signifikan ini terlihat pada diagram peningkatan kemampuan motorik halus anak dari Pra Siklus, Siklus I, hingga Siklus II (Gambar 4.1 dan Gambar 4.2). Pada akhir Siklus II, setelah menganalisis data dan refleksi bersama guru, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai dan tidak diperlukan siklus tambahan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dengan menggunakan plastisin efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Secara keseluruhan, refleksi yang dilakukan pada akhir Siklus I dan II mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan melalui media plastisin memiliki dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak. Meskipun terdapat tantangan di awal, modifikasi strategi pada Siklus II berhasil mengatasi kendala yang dihadapi dan membawa hasil yang memuaskan. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang interaktif dan bervariasi dalam pendidikan anak usia dini, serta menunjukkan bahwa dengan strategi yang tepat, kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan secara signifikan. Penelitian tindakan kelas ini dengan demikian berhasil menyelesaikan tujuannya dalam dua siklus, memberikan rekomendasi bagi para pendidik untuk menggunakan media plastisin dan teknik serupa dalam mengembangkan kemampuan motorik anak di pendidikan usia dini.

4. PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini bertujuan untuk mengulas hasil temuan pada Siklus I dan Siklus II mengenai peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Sawunggaling Surabaya melalui penggunaan media plastisin. Penelitian ini secara mendalam mengkaji bagaimana strategi pembelajaran yang berbasis permainan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Hasil penelitian ini memberikan wawasan mengenai pentingnya pendekatan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berkelanjutan dalam mendukung perkembangan anak.

Pada Siklus I, pembelajaran dengan menggunakan plastisin mulai menunjukkan hasil, di mana 61% anak mencapai tingkat ketuntasan yang mencerminkan bahwa motorik halus mereka mulai berkembang. Namun, hasil ini belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian, yaitu 75%-100%. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek penting yang perlu dioptimalkan, karena keterampilan ini akan berdampak pada kemandirian dan kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari (Aktaria, 2011). Meski mayoritas anak telah menunjukkan kemajuan, 39% anak masih belum mencapai target keberhasilan, yang mengindikasikan perlunya perbaikan dalam metode pembelajaran.

Refleksi dari hasil Siklus I mengidentifikasi beberapa kendala, seperti kurangnya variasi dalam kegiatan yang menggunakan plastisin dan motivasi anak yang masih perlu ditingkatkan. Kendala ini menjadi perhatian penting karena kurangnya variasi aktivitas dapat mengurangi minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran, yang pada gilirannya mempengaruhi hasil pembelajaran itu sendiri. Peneliti dan guru kelas kemudian melakukan evaluasi terhadap pendekatan yang digunakan dan merancang strategi baru untuk diterapkan pada Siklus II. Strategi ini mencakup variasi kegiatan yang lebih menantang dan kolaboratif, seperti membentuk plastisin menjadi benda yang lebih kompleks dan melakukan aktivitas dalam kelompok kecil. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kreativitas anak dalam pembelajaran, sehingga kemampuan motorik halus mereka dapat berkembang lebih optimal.

Hasil pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana ketuntasan keseluruhan anak mencapai 78%. Ini menunjukkan bahwa mayoritas anak sudah berada pada tingkat kemampuan motorik halus yang sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dalam ketuntasan keseluruhan, tetapi juga pada indikator-indikator spesifik seperti "Dapat meremas plastisin" dan "Dapat mengoordinasikan mata dan tangan dalam bermain plastisin," yang masing-masing menunjukkan 30% anak berada pada kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Ini menunjukkan bahwa modifikasi strategi pembelajaran berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung perkembangan motorik halus anak. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa stimulasi yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat meningkatkan keterampilan motorik halus mereka (Susanto, 2011).

Pembahasan juga menyoroti pentingnya refleksi dan evaluasi berkelanjutan dalam proses PTK. Pada setiap akhir siklus, refleksi yang dilakukan memungkinkan peneliti dan guru untuk menilai efektivitas tindakan yang telah diambil dan menyesuaikan strategi jika diperlukan. Misalnya, setelah Siklus I, refleksi menunjukkan bahwa kegiatan yang lebih variatif dan kolaboratif diperlukan untuk meningkatkan hasil. Setelah perubahan tersebut diterapkan pada Siklus II, hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Ini menegaskan bahwa pendekatan siklus dalam PTK—yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi—merupakan kerangka kerja yang efektif untuk mencapai perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan media plastisin dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan bervariasi. Peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa strategi yang tepat, yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan minat anak, dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan motorik halus mereka. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi literatur tentang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan demikian, penggunaan media plastisin dapat dipertimbangkan sebagai strategi yang efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus di lembaga pendidikan anak usia dini

5. PENUTUP

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin sebagai alat pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini, khususnya pada anak kelompok B di TK Sawunggaling Surabaya tahun pelajaran 2018/2019. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan dalam dua siklus, diperoleh data bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan motorik halus anak setelah dilakukan modifikasi strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif pada Siklus II. Pada Siklus I, ketuntasan anak mencapai 61%, namun setelah refleksi dan perbaikan strategi pada Siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 78%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan menggunakan plastisin dapat merangsang keterlibatan anak dan meningkatkan kemampuan koordinasi tangan dan mata, serta kreativitas dalam membentuk plastisin menjadi benda-benda yang bermakna.

Kesimpulan ini menegaskan pentingnya peran media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk mendukung perkembangan aspek motorik halus mereka. Penggunaan plastisin sebagai media pembelajaran bukan hanya alat untuk bermain, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan penting yang dibutuhkan anak dalam aktivitas sehari-hari dan kesiapan sekolah. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa proses refleksi dan evaluasi

berkelanjutan dalam PTK dapat membantu guru dan peneliti untuk terus memperbaiki dan mengoptimalkan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk penelitian selanjutnya. Keterbatasan tersebut meliputi cakupan subjek yang terbatas pada satu kelas dan durasi waktu penelitian yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan rentang waktu yang lebih lama untuk menguji keefektifan media pembelajaran seperti plastisin dalam konteks yang lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran lain yang dapat mendukung pengembangan aspek perkembangan anak secara holistik, termasuk motorik kasar, sosial-emosional, dan kognitif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif di pendidikan anak usia dini. Selain itu, temuan ini juga dapat memberikan wawasan baru bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh mengenai penggunaan media permainan dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Diharapkan, penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini dan mendorong penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif untuk mengembangkan potensi anak secara menyeluruh.

REFERENSI

- Dheasari, A. E. (2020). Perbandingan Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Desa Dan Kota Berdasarkan Jenis Kelamin. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 21–27.
- Diyanti, A. O., Amiuzza, C. B., & Mustikawati, T. (2014). Lingkungan Ramah Anak pada Sekolah Taman Kanak-Kanak. *Review of Urbanism and Architectural Studies*, 12(2), 54–68. <https://doi.org/10.21776/ub.ruas.2014.012.02.6>
- goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains Dalam Pembentukan Karakter Berpikir Kreatif Dan Kerjasama. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Kosim, A. (2019). INTERNALISASI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS SCHOOL CULTURE. *Jurnal Wahana Karay Ilmiah*, 3(1), 240–251.
- Kristanto, K., Khasanah, I., & Karmila, M. (2012). Identifikasi Model Sekolah Ramah Anak (Sra) Jenjang Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Se-Kecamatan Semarang Selatan. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 38–58. <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.257>
- Kurniawati, N., Mustaji, M., & Setyowati, S. (2018). Implementation Of Neuroscience Learning To Develop Early Childhood's Cognitive. *2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)*, 212, 89–93. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.20>
- Lestari, M., & Andrian, D. (2019). Intensitas Pola Asuh Authoritative Anak Usia Dini Yang Memiliki Ibu Tenaga Kerja Wanita Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Di Bajang Mlarak Ponorogo Propinsi Jawa Timur. *JURNAL SOSIAL : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(2), 176–181. <https://doi.org/10.33319/sos.v19i2.13>