



Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Menggunakan Permainan Plastisin Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Medan

Suci Purwati*¹⁾

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia*¹

Alamat Email Penulis

purwatisuci282@gmail.com¹

Artikel Info

Received :
28 Desember 2024
Revised :
29 Desember 2024
Accepted :
31 Desember 2024

Kata Kunci:

Kemampuan motorik halus, permainan plastisin.

Keywords:

Fine motor skills, plasticine games.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran kreativitas anak melalui kegiatan menggunting, menempel, dan mewarnai. Perencanaan pembelajaran dimulai dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), yang disesuaikan dengan tema dan kebutuhan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, metode ini melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan motorik halus, konsentrasi, kemampuan bahasa, dan kepercayaan diri. Evaluasi dilakukan untuk menilai perkembangan anak berdasarkan indikator kreativitas yang meliputi kelancaran dan keluwesan dalam menggambar dan mengkombinasikan warna. Meskipun sebagian anak belum mencapai hasil yang optimal, pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkembang dengan bimbingan dari guru. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua juga berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran ini.

ABSTRACT

This study aims to examine the planning, implementation, and evaluation of learning children's creativity through cutting, pasting, and coloring activities. Learning planning begins with the preparation of the Daily Learning Implementation Plan (RPPH), which is adjusted to the theme and learning needs. In its implementation, this method involves children in activities that can improve creativity, fine motor skills, concentration, language skills, and self-confidence. Evaluation is done to assess children's development based on creativity indicators which include fluency and flexibility in drawing and combining colors. Although some children have not achieved optimal results, this learning provides opportunities for them to develop with guidance from the teacher. Good communication between teachers and parents also plays an important role in supporting the success of this learning process.

PENDAHULUAN

Anak adalah anugerah sekaligus amanah dari Allah SWT yang harus dipelihara, dididik, dan dibina untuk menjadi manusia yang utuh. Tugas pertama dalam pendidikan anak adalah orang tua yang memiliki tanggung jawab besar dalam memberikan bimbingan, terutama dalam menanamkan sikap hidup dan kebiasaan sejak dini di lingkungan keluarga. Meskipun anak memasuki usia sekolah, tanggung jawab pendidikan ini tetap berada di tangan orang tua. Pendidikan merupakan usaha yang terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, di mana anak dapat mengembangkan

potensi dirinya, baik secara spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya dan masyarakat (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Pendidikan anak usia dini, menurut undang-undang yang sama, adalah upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sejak lahir hingga usia enam tahun.

Pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dalam berbagai aspek, mulai dari fisik, kognitif, hingga sosial. Menurut Ratnasari, stimulasi perkembangan pada anak sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu cara yang efektif untuk merangsang kreativitas anak adalah dengan menggunakan media seperti plastisin. Melalui bermain plastisin, anak dapat mengubah bentuk plastisin sesuai dengan kreativitas mereka. Jika bentuk yang pertama tidak memuaskan, mereka dapat meremasnya dan membentuknya kembali menjadi sesuatu yang baru. Aktivitas ini sangat mendukung perkembangan motorik halus anak, di mana keterampilan motorik ini penting bagi perkembangan kemandirian anak (Sari, 2013).

Kreativitas, menurut Setiawan dkk. (2021), adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang beragam dan tepat guna dalam memecahkan masalah. Pengembangan kreativitas sejak dini sangat penting agar anak dapat matang dalam menghadapi tantangan yang muncul, terutama saat memasuki usia sekolah. Berbagai jenis permainan dapat digunakan sebagai media untuk mengasah kreativitas, termasuk plastisin. Melalui permainan ini, anak-anak dapat melatih daya pikir mereka dan mengembangkan keterampilan motorik halus dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan perkembangan anak, terutama dalam aspek motorik dan kreativitas.

Pendidikan anak usia dini harus mencakup berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan fisik motorik. Fisik motorik melibatkan kemampuan anak untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh, baik menggunakan otot-otot besar maupun kecil. Perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh stimulasi dari lingkungan, baik di rumah maupun di sekolah. Menurut Permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014, terdapat standar perkembangan anak yang mencakup aspek moral, agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan seni. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan motorik anak, salah satunya dengan memberikan latihan yang terarah dan menggunakan media yang dapat mengasah keterampilan motorik anak secara optimal.

Berbagai faktor dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak, baik faktor internal maupun eksternal. Misalnya, anak dengan latar belakang ekonomi yang lebih mampu cenderung mendapatkan lebih banyak dukungan dan stimulasi yang mempercepat perkembangan motoriknya. Sebaliknya, anak dari keluarga dengan keterbatasan ekonomi sering kali tidak mendapatkan perhatian yang cukup dalam hal pengembangan motorik. Di sisi lain, lingkungan sekolah dan keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi hambatan-hambatan ini. Salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak adalah dengan menggunakan permainan plastisin, karena kegiatan ini dapat melatih koordinasi mata dan tangan serta keterampilan motorik halus lainnya. Melalui kegiatan bermain plastisin, anak tidak hanya dapat mengembangkan kreativitas, tetapi juga melatih keterampilan motorik mereka dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengambil judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggantung, Menempel dan Mewarnai di RA Nur Hadijah Desa Pangirkiran Tahun Ajaran 2023/2024”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu metode tinjauan pustaka sistematis yang bertujuan untuk mengetahui, memahami, dan mengevaluasi penelitian-penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian yang diajukan. *Systematic Literature Review* adalah proses telaah dokumen yang terstruktur untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menjelaskan temuan-temuan dari berbagai penelitian terkait dengan fokus tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menelaah, mengidentifikasi, menganalisis, serta menafsirkan hasil-hasil penelitian yang telah dipilih, guna menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: pertama, merumuskan pertanyaan penelitian yang spesifik, seperti apakah gerak dan lagu dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini. Kedua, pencarian literatur dilakukan melalui database Google Scholar dengan menggunakan kata kunci "motorik kasar" dan "gerak dan lagu". Ketiga, kriteria inklusi yang digunakan mencakup studi yang berkaitan dengan peningkatan motorik kasar melalui gerak dan lagu yang dipublikasikan dalam jurnal atau prosiding baik nasional maupun internasional.

Keempat, literatur yang telah dikumpulkan kemudian diseleksi dan dianalisis berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan. Setelah diseleksi, ditemukan 10 artikel yang sesuai dengan kriteria tersebut. Tahap selanjutnya adalah peneliti melakukan tinjauan mendalam terhadap artikel-artikel yang terpilih, dengan fokus khusus pada bagian hasil penelitian. Penulisan penelitian dengan metode *Literature Review* ini disusun dengan pendekatan naratif, di mana data yang diekstraksi dikelompokkan sesuai dengan jenis hasil yang diukur, untuk menjawab tujuan penelitian. Pada tahap akhir, peneliti membandingkan hasil temuan dari beberapa artikel yang telah dianalisis, serta menyusun kesimpulan berdasarkan temuan-temuan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil temuan dan pembahasan dari penelitian mengenai "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Menggunakan Permainan Plastisin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Medan":

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan berperan penting dalam mendukung perkembangan berbagai aspek diri anak, salah satunya adalah perkembangan fisik motorik, khususnya motorik halus. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Permainan plastisin melibatkan aktivitas seperti mencubit, meremas, menekan, dan membentuk plastisin dengan jari, yang secara langsung melatih keterampilan motorik halus melalui gerakan jari-jemari anak. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan tangan anak tetapi juga membantu anak mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka, serta memberikan kesenangan dan kepuasan (Rohmah & Gading, 2021).

Menurut Susanto (2017), bermain adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan dan tanpa paksaan, yang seharusnya menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk memastikan bahwa permainan plastisin tidak dipaksakan dan dapat dilakukan sesuai dengan keinginan serta imajinasi anak. Kegiatan ini dapat memperkenalkan anak pada konsep warna, bentuk, dan berbagai hal lain, memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kreativitas serta memperluas pengetahuan mereka tentang dunia sekitar (Banung, 2018).

Selain itu, bermain plastisin juga dapat melatih pengendalian emosi anak, karena anak akan mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata mereka untuk membentuk objek-objek tertentu dari plastisin, seperti buah-buahan atau bentuk-bentuk lainnya. Aktivitas ini melibatkan otot-otot kecil yang melatih motorik halus anak (Kartini & Sujarwo, 2014).

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Pangestika (2015) yang menunjukkan bahwa plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas

membentuk dan membentuk plastisin. Hal ini juga didukung oleh penelitian Sutadarma (2016) yang menyatakan bahwa anak yang sudah pernah bermain plastisin menunjukkan peningkatan dalam keterampilan motorik halus mereka. Selain itu, permainan plastisin memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih mengenal kemampuan diri mereka sendiri dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui bentuk-bentuk yang mereka buat dari plastisin (Nilawati Astini, dkk., 2017).

Selain itu, penelitian Chandler et al. (2021) menunjukkan bahwa anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang baik akan lebih mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas menantang, terutama yang berkaitan dengan keterampilan menulis. Temuan ini memperkuat pentingnya permainan plastisin dalam meningkatkan koordinasi mata dan otot kecil, yang sangat berguna bagi keterampilan menulis anak.

Berdasarkan hasil penelitian ini, penting untuk melibatkan orang tua dan guru dalam memberikan dorongan dan motivasi kepada anak, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain plastisin secara bebas sesuai dengan keinginan dan imajinasi mereka. Keterlibatan orang tua sangat penting karena mereka lebih mengenal kondisi dan perkembangan anak, sehingga dapat memberikan dukungan yang sesuai (Howard Jones, 2002).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain plastisin memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan motorik halus anak. Permainan plastisin tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan pengetahuan anak, serta memberikan pengalaman belajar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan plastisin dapat meningkatkan keterampilan materi halus anak. Pada saat anak membuat berbagai macam bentuk dengan plastisin anak tersebut sedang melatih kekuatan otot kecil di tangannya. Adapun permainan yang dapat diberikan adalah hendaknya permainan yang akan dipilih adalah permainan yang sederhana mudah digunakan dan menarik perhatian anak serta dapat dilakukan secara berkesinambungan dan bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Bahwa dengan penerapan media pembelajaran plastisin pada anak usia dini merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini, hal ini dibuktikan dengan pencapaian bahwa dengan penerapan media pembelajaran plastisin pada anak usia dini merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini, hal ini dibuktikan dengan pencapaian perkembangan motorik halus anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya ucapkan terlebih dahulu kepada Allah SWT. yang telah memberikan saya kesehatan dan kesempatan sehingga dapat melaksanakan PKP (Pengembangan Kemampuan Profesi). Selanjutnya, orang tua yang sudah mendukung dan memberi semangat untuk melaksanakan PKP dan sudah banyak memberi motivasi sehingga saya dapat melakukan PKP dengan lancar dan kepada Dosen Pembimbing saya Bapak Dr. Selamat Pohan, S. Ag, MA, saya ucapkan terimakasih juga, karena sudah membantu saya dalam menyelesaikan laporan dan pembuatan artikel dan sudah memberi bimbingan dan arahan selama saya melakukan PKP. Kepada Ibu Kepala Sekolah Sri Muliati, S. Pd.I beserta para Guru yang mengajar di TK ABA 25 Medan, saya ucapkan banyak terimakasih. Dan saya tidak akan lupa kepada teman-teman seperjuangan, yang telah banyak memberikan bantuan dan saran atau masukan, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan dan artikel jurnal yang tak seberapa ini.

REFERENSI

- Afrilyani, F. M. (2023). "The Influence of Mozaic Techniques On Development Fine Motor In Children Aged 3-4 Years In Early Childhood Education Programs (ECEP) Family Planning (FP) Pancasila Serang Banten July Period 2022". *International Journal of Health and Pharmaceutical (IJHP)*, 700.
- Ahmad Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Aisyah. 2014. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang: UT.
- Anon. 2003. Undang-Undang Sistem Pendidikan.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini". *Wacana Didaktika: Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*4(2). doi: <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.
- Febriana Budiarti dkk. *Jurnal Analis Pembelajaran Sentra Bahan Alam untuk Mengembangkan Kreativitas Menempel Anak Usia 5-6 Tahun*. Pontinak, FKIP UNTAN.
- Halimatus Sahdiyah. Skripsi. 2013. *Meningkatkan Motork Halus Melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel pada Anak Kelompok B1 di TK ABA Karangbendo Banguntapan Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harfiani, R., & Setiawan, H. R. (2019). Model Penilaian Pembelajaran Di Paud Inklusif. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 5(2), 235–243. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/6473>
- Ida Arsani Dewi, dkk. 2015. *Penerapan Metode Proyek Melalui Kegiatan 3M Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A TK Negeri Pembina*. Jurnal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha.
- Isenberg, Joan P. dan Jalongo, Mary Renck. (1993). *Creative Expression And Play in the Early Childhood Curriculum*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Lisdarlia & salwiah. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai, Menggunting, Menempel (3M) di TK Mekar Indah Kota Kendari*. Alumni & Dosen Jurusan PG. PAUD, Universitas Hau Oleo.
- Mulyanti, S., & Sukmawijaya, A. A. 2013. *Meningkatkan Kreativitas Pada Anak*. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*.
- Masganti Sit, dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. 7th ed. Jakarta: Kencana.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 20(1), 75–94
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. (2010). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahimah, Maghfirah, S., & Jf, N. Z. (2020). Pengukuran Kreativitas Melalui Teknik Non Tes dalam Pengukuran Kreativitas (Study Pendidikan Anak Usia Dini). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN ISLAM DAN SOSIAL HUMANIORA*, 15–25.
- Santoso, Soegeng. 2005. "Dasar-dasar Pendidikan TK". Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sitepu, J. M., & Nasution, M. (2018). Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Big Book Pada Guru-Guru RA Di Kecamatan Medan Maimun. *Jurnal Prodik (Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 1–10. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/prodikmas/article/view/2514>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suwendra, I. Wayan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan Dan Keagamaan*. Badung: Nilacakra.