

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TK KHADIJAH 8 KABUPATEN BANYUWANGI

Erina Nuraini¹, Waris², Kustiyowati³

¹TK Khadijah 8 Banyuwangi, ^{2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember

Email: erina_nuraini@yahoo.co.id, dwaris668@gmail.com, wathiesmile@gmail.com

Abstract

In daily practice at Kindergarten (TK) schools there are problems and the development of children's fine motor skills, children's fine motor skills appear not to be optimal, this is due to the lack of stimulation given to children, lack of balance in the child's body in every movement. The method in the fine motor learning process that is used is not optimal. The purpose of this study was to determine the effect of using playdough media on fine motor skills and creativity in group B TK Khadijah 8 Banyuwangi Kindergarten. Fine motor development is related to the development of the ability to use fingers to use various activities such as sticking, pinching, cutting, painting and others. The research method used is the Pre Experimental Design method with the One Group Pretest-Posttest Design research design. The data used to obtain the data are as follows: observation, interviews, documentation. The statistics used are independent t-test and sample t-test. Research results. Playdough improves children's fine motor skills and creativity. Playdough media play activities can hone children's fine motor skills because they use their hands and fingers as well as eye coordination. Then the selected tool is easier to obtain. In conclusion, the use of playdough media has an effect on fine motor skills and creativity of group B children in Khadijah 8 Kindergarten, Banyuwangi Regency.

Key Words: *Media Playdough, fine motor, creativity, Kindergarten*

Abstrak

Dalam praktek sehari-hari disekolah Taman kanak-kanak (TK) terdapat permasalahan dan perkembangan kemampuan motorik halus anak, Kemampuan motorik halus anak terlihat belum optimal, hal tersebut disebabkan karena kurangnya rangsangan yang diberikan pada anak, kurangnya keseimbangan tubuh anak dalam setiap gerakan. Metode dalam proses pembelajaran motorik halus yang digunakan kurang optimal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media playdough terhadap kemampuan motorik halus dan kreativitas anak kelompok B TK Khadijah 8 Banyuwangi. Perkembangan motorik halus berkaitan dengan pengembangan kemampuan dalam menggunakan jari untuk menggunakan berbagai kegiatan seperti menempel, mencubit, memotong, melukis dan lain – lain. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Pre Experimental Design dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design, Data yang digunakan untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut: observasi, interview, dokumentasi. Statistik yang digunakan adalah uji t-tes independen dan sampel t-test. Hasil peneliian. Playdough meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak kegiatan bermain media playdough ini dapat mengasah keterampilan motorik halus anak karena menggunakan tangan dan jari-jemari demikian juga dengan koordinasi mata. Kemudian alat yang dipilihpun lebih mudah didapat. Kesimpulan, Penggunaan media playdough berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus dan kreativitas anak kelompok B di TK Khadijah 8 Kabupaten Banyuwangi.

Kata Kunci: *Media Playdough, motorik halus, kreativitas, Taman Kanak-Kanak*

A. Pendahuluan

Kehadiran teknologi sudah tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia (Utomo, Wahyuni, & Hariyadi, 2014). Mulai dari membuka hingga memejamkan mata, manusia selalu bersanding dengan teknologi. Begitupun dengan media pembelajaran. Kehadiran teknologi dan media pembelajaran pasti membawa dampak positif maupun negatif. Dampak dari (Wulandari & Septyani, 2020) dan media pembelajran, baik positif maupun negatif harus disikapi dengan bijaksana agar dapat memberikan manfaat pada tatanan kehidupan manusia

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot terkoordinasi (Coleman, M. B., Hurley, K. J., & Cihak, 2012). Secara umum perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Di dalam penelitian ini, penelitian ditekankan pada perkembangan motorik halus anak. Perkembangan motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf dan otot yang terkoordinasi (Wandi & Mayar, 2019). Perkembangan motorik halus berkaitan dengan pengembangan kemampuan dalam menggunakan jari untuk menggunakan berbagai kegiatan seperti menempel, mencubit, memotong, melukis dan lain – lain

Media *playdough* yang masih jarang digunakan di lembaga agar dapat menumbuhkan daya kreasi dan kreatif anak khususnya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. serta dapat digunakan guru untuk memberikan pembelajaran yang efektif dan berkualitas dengan media yang menarik bagi anak sehingga anak tidak mudah bosan. Bermain *playdough* juga dapat mendukung anak-anak untuk menggunakan dan melatih motorik halusnya dengan menggunakan koordinasi mata dan tangan untuk menciptakan berbagai macam bentuk benda seperti binatang, buah-buahan, dan juga berbagai macam bentuk benda yang lain (Puji Astuti, Syamsiah Djaga, 2022)

Pentingnya motorik halus bagi anak usia dini : untuk memacu pertumbuhan dan pengembangan jasmani, rohani dan kesehatan anak; untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak; untuk melatih ketrampilan/ketangkasan gerak dan berfikir anak; untuk meningkatkan perkembangan emosional anak; untuk meningkatkan perkembangan sosial anak; untuk menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan.

Menurut (Wandi & Mayar, 2019), Salah satu kemampuan pada anak TK yang berkembang pesat adalah kemampuan fisik dan motoriknya. Perkembangan kemampuan motorik anak akan terlihat melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Pemberian stimulus pada perkembangan motorik halus pada anak usia dini sangatlah penting untuk mengoptimalkan

kemampuan gerak anak, seperti gerak lokomotor, non lokomotorik, memproyeksi dan proeksi halus. Kemampuan motorik anak akan berkembang baik apabila anak mendapatkan bimbingan, motivasi dan kesempatan untuk berlatih. Jika anak banyak berlatih gerak akan bermanfaat dalam menguasai gerakan motoriknya, anak semakin cepat bereaksi, menjadi tangkas dalam bergerak yang berdampak pada rasa percaya diri dan kemandirian. sehingga anak menjadi yakin dalam mengerjakan segala kegiatan karena anak tahu akan kemampuan (Wandi & Mayar, 2019). Guru juga harus mampu menerapkan metode pembelajaran motorik halus pada anak yang menyenangkan bagi anak, guru juga harus lebih kreatif dalam memilih kegiatan pengembangan motorik halus yang di sesuaikan dengan karakteristik anak TK yang selalu ingin tahu, dan selalu senang bergerak. Salah satu bentuk yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media *playdough* sehingga anak pasti akan merasa sangat senang (Putri & Elvina, 2019; Saleh, 2013).

Media *playdough* merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan motorik halus anak. Selain itu juga kegiatan media *playdough* dapat meningkatkan semua aspek pertumbuhan dan perkembangan kreatifitas pada anak. Idealnya anak usia dini usia 5-6 tahun mampu melakukan gerakan : menempel, mencubit, memotong, melukis, dan lain-lain. Dalam peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun akan menggunakan media bermain yang sangat mudah didapatkan dan ditemui dilapangan seperti benda-benda ringan yang tidak memberatkan anak

Dari penjelasan di atas betapa pentingnya motorik halus anak. Akan tetapi dalam praktek sehari-hari terdapat permasalahan dan perkembangan kemampuan motorik halus anak, Kemampuan motorik halus anak terlihat belum optimal, hal tersebut disebabkan karena kurangnya rangsangan yang diberikan pada anak, kurangnya keseimbangan tubuh anak dalam setiap gerakan . Metode dalam proses pembelajaran motorik halus yang digunakan kurang optimal. Kurangnya sarana prasarana yang mampu mendukung pembelajaran guna meningkatkan motorik halus anak. Permasalahan-permasalahan di atas jika tidak dapat diatasi dengan waktu yang cepat kemungkinan besar akan memberi dampak yang kurang baik terhadap tahapan motorik halus dan kreativitas pada anak. Untuk itu, maka perlu dicari solusi atau alternatif pemecahannya. Salah satu pemecahannya adalah dengan media *playdough*, karena media *playdough* dapat meningkatkan motorik halus anak

B. Landasan teori

Bermain dengan *playdough* merupakan kegiatan yang sesuai bagi anak-anak karena bersifat menyenangkan dan bahan yang digunakan cukup lembut, elastis, mudah dibentuk dan aman bagi anak-anak. Dalam permainan ini anak melakukan gerakan meremas, memilin, mencetak dan juga

membentuk dengan *playdough*, sehingga melatih otot-otot halus anak usia dini dan kemampuan motorik halusnya dapat berkembang dengan baik

Kegiatan yang menggunakan media *playdough* juga tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik, selain itu kegiatan bermain menggunakan media *playdough* ini memerlukan kelenturan dan keterkaitan motorik halus anak dalam pelaksanaannya. Kegiatan bermain menggunakan media *playdough* ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena media ini dapat di buat sendiri dari bahan sederhana, ekonomis, dan mudah dibuat. Bermain memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan jiwa anak. Bermain sangat penting bagi anak. Bermain juga merupakan cara belajar yang bersifat alam. *Playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang aman untuk anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Salah satu kegiatan bermain yang diasumsikan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak adalah bermain menggunakan *playdough* (adonan)

Kegiatan yang menggunakan *playdough* juga tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik. Selain itu, kegiatan bermain dengan menggunakan media *playdough* ini memerlukan kelenturan dan keterkaitan motorik halus anak dalam pelaksanaannya. Kegiatan bermain menggunakan *playdough* ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena media ini dapat dibuat sendiri dari bahan sederhana, ekonomis, dan mudah di dapat. Bahan alam dipergunakan untuk mempelajari bahan-bahan seperti : Pasir, air, dan bahan alam lainnya. Bahan ini bertujuan agar pembelajaran dan evaluasi edukatif. Manfaat bahan-bahan alam yaitu anak usia dini dapat mengeksplorasi dan meningkatkan seluruh aspek kemampuan didalam dirinya.

Berdasarkan pemaparan di atas terkait pengertian *playdough*, maka dapat disimpulkan bahwa bermain menggunakan media *playdough* adalah sebuah aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak, motorik halus anak dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dengan menggunakan media *playdough* anak akan banyak melakukan aktivitas meremas, menekan, dan memotong yang akan merangsang motorik halus anak.

Penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran memungkinkan anak-anak menggunakan imajinasi mereka, melatih motorik halus sebagai dasar untuk kemampuan menulis, mendukung keterampilan sosial, menstimulus perkembangan bahasa, ilmu pengetahuan, dan keterampilan matematika pada saat yang sama.

Manfaat bermain *playdough* bisa didapatkan oleh anak jika guru atau orang tua mendukung anak bermain menggunakan media *playdough*. Bentuk dukungan guru dan orang tua ditunjukkan dengan cara membuat media *playdough* yang aman dan ekonomis untuk anak usia dini.

Menurut Immanuella F. Rachmani, dkk. manfaat bermain dengan media *playdough* yakni :a) Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya. b) Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari. c) Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati.

Penggunaan media *playdough* secara tidak sadar akan membantu perkembangan motorik halus anak yang nantinya akan sangat berguna ketika mereka belajar menulis karena otot-otot kecil pada jari tangan mereka sudah lentur. Dengan menggunakan otot-otot kecil disertai dengan kerjasama yang baik antara koordinasi tangan dan mata sehingga dapat membentuk suatu hasil karya yang dapat diciptakan. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh anak saat bermain *playdough*, selain melatih otot-otot jari pada tangan mereka, secara tidak langsung anak juga dapat melatih mengembangkan aspek aspek lain yang mereka miliki seperti saat menguleni dan mencampurkan pewarna makanan saat membuat adonan *playdough*, mereka bisa melatih kerjasama yang baik antar teman saat menguleni adonan *playdough*. Mereka dapat belajar tentang perubahan suatu zat ketika mereka melihat tepung yang tadinya kering menjadi basah dan lembek kemudian berubah menjadi menggumpal (sains), mereka bisa belajar menggabungkan warna (seni) dan membuat aneka bentuk/objek benda sesudahnya (motorik halus). Menyebutkan macam-macam warna (kognitif), belajar bersosialisasi dengan teman saat kegiatan sedang berlangsung (sosial emosional), melakukan tanya jawab dengan anak pada saat kegiatan dan diakhiri kegiatan (bahasa). Dari seluruh rangkaian yang dilakukan anak saat kegiatan banyak hal yang peneliti dapat kembangkan, dan anak usia 5-6 tahun merupakan usia yang tepat untuk mengembangkan motorik halus mereka karena pada usia tersebut otot-otot mereka mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Menstimulasi kognisi anak dengan media *playdough* bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan mengklasifikasikan bentuk, warna dan ukuran yang benda-benda yang dibuat dengan media *playdough*. Bunda juga bisa mengenalkan angka, mengajari berhitung, bahkan mengajari anak menakar, mengelompokkan. *Playdough* juga dapat di buat sendiri agar lebih aman untuk anak-anak.

motorik halus adalah gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot-otot jari tangan, otot muka, dan lain-lain. Gerakan motorik halus dapat melibatkan otot tangan dan jari yang membutuhkan kecermatan, ketekunan dan koordinasi antara mata dan otot kecil, misalnya menggunting, merobek, menggambar, menulis, melipat, meronce, menjahit, meremas, menggenggam, menyusun balok, meringis, melotot, tertawa dan sebagainya.

Menurut Yudha (2005: 114) perkembangan motorik adalah suatu perubahan dalam perilaku motorik yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya. Pada usia perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan kemampuan motorik bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lain. Menurut Hurlock (1978: 150) perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui gerakan pusat syaraf, dan otot-otot yang terkoordinasi. Menurut Sumantri (2005:61) keterampilan motorik tangan pada anak adalah perkembangan motorik memegang tingkat memegang tersebut merupakan suatu tingkat kemampuan anak melakukan gerakan membuka dan menutup jari-jarinya.

Menurut Sumantri (2005: 70) peningkatan keterampilan memegang dapat meningkatkan kemampuan koordinasi mata, dan tangan sesuai dengan pencapaian kemampuan control otot-otot gerak mata. Keterampilan memegang sangat diperlukan dalam berbagai aktivitas dan berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari. Menurut Santrock (2007: 216) keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus, seperti menggenggam mainan, mengancing baju, atau melakukan apapun yang menunjukkan keterampilan motorik halus. Dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan.

Gerakan motorik halus adalah bila gerakan hanya melibatkan bagian – bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot – otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari – jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau sebagian besar anggota tubuh. Sedangkan dalam mempelajari motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat , anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menganyam kertas, tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada

tahap yang sama. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan ketrampilan fisik serta kematangan mental.

Ketrampilan motorik halus melibatkan gerakan – gerakan yang diselaraskan. Memegang mainan, menggunakan sendok, mengancingkan baju, atau meraih sesuatu yang memerlukan ketangkasan jari menunjukkan kemampuan yang lebih matang untuk mencari dan menangani sesuatu dibandingkan ketika mereka masih bayi.

Kreativitas

Pengertian Kreativitas James J. Gallagher dan Yeni Racmawaty mengatakan bahwa “kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan Individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya”. Sementara itu Supriadi mengungkapkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir yang ditandai oleh sukses, *diskontinuitas*, *diferensiasi*, integrasi antara setiap tahap perkembangan”. Menurut Munandar Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Sedangkan menurut Yeni dan Euis, kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estesis, fleksibel, integrasi sukses diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah. Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslihatoen mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki. Menurut torrance kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.

Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Kreativitas menurut Rhodes (dalam Munandar, 1999) dapat didefinisikan ke dalam empat jenis dimensi sebagai konsep kreativitas dengan pendekatan empat P (*Four P's Creativity*), yang

meliputi dimensi *person, process, press dan product*, Kreativitas tidak berkembang secara otomatis, namun kreativitas perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Sebab semua anak mempunyai potensi kreatif yang berbeda (Hurlock, 1993)

C. Metodologi penelitian

Metode yang digunakan adalah metode *Pre Experimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana dalam rancangan ini akan diungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melihatkan satu kelompok subyek. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Arikunto, 2011).

Metode yang di gunakan oleh peneliti yaitu menggunakan teknik *Quota Sampling* yaitu teknik menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan. Peneliti mengambil 22 siswa yang berusia 5-6 Tahun di Tk Khadijah 8 Kabupaten Banyuwangi, metode pengumpulan data yang penulis gunakan untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut: Observasi, Interview, Dokumentasi.

Metode analisis data dalam hal ini mencakup keseluruhan uji baik pra penelitian maupun pasca penelitian. Pra penelitian meliputi uji coba instrumen penelitian baik validitas, reliabilitas, taraf kesukaran maupun daya pembeda. Sedangkan pasca penelitian adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian yang akan menentukan diterima atau ditolaknya sebuah hipotesis penelitian, Adapun statistik yang digunakan adalah Uji t-tes Independen dan sampel t-test.

D. Hasil penelitian

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian, sebelumnya sangat penting dilakukan uji persyaratan analisis dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap kedua kelompok penelitian.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data dari kedua kelompok berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan bantuan program SPSS 21 dengan uji *One Sampel Kolmogorov-Smirnov Test* (dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$) hasil perhitungan uji normalitas ditunjukkan pada table

Table:1. **One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,77768615
Most Extreme Differences	Absolute	,154
	Positive	,154
	Negative	-,116
Test Statistic		,154
Asymp. Sig. (2-tailed)		,131 ^c

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,131 lebih besar dari taraf signifikansi 0,005. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang disajikan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan *Uji Lavene Statistic*. Hasil penghitungan uji homogenitas data perkembangan motorik halus anak ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 2 Test of Homogeneity of Variances
Test of Homogeneity of Variances

Nilai pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,199	6	10	,380

Sumber: Dat diolah, 2023

Berdasarkan data hasil pretest pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol, diketahui bahwa rtabel (0,234) dengan taraf sgnifikansinya sebesar 0,05 setelah data dimasukan ke dalam rumus maka diperoleh nilai rhitung dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,380. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan rhitung > rtabel maka data dikatakan memiliki varian yang sama atau homogen. Sedangkan sebaliknya jika rhitung < rtabel maka data dikatakan tidak memiliki varian yang sama atau tidak homogen.

Uji Hipotesis Penelitian

Analisis statistik inferensial adalah serangkaian teknik yang digunakan untuk mengkaji, menaksir dan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel untuk menggambarkan karakteristik atau cirri dari suatu populasi. Adapun hasil analisis dengan menggunakan analisis Uji-t (*Paired Sampel t test*) sebagai berikut :

Tabel : 3. Uji-t (*Paired Sampel t test*)

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Nilai pretest - pos es	-5,76000	7,06093	1,41219	-8,67461	-2,84539	-4,079	24	,000

Sumber: Data diolah, 2023

Memperhatikan tabel diatas, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00. Nilai sig (2 tailed) ini lebih kecil dari 0,05 (5%), dengan demikian, jadi artinya Ha di terima dan Ho ditolak. sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain playdough berpengaruh terhadap perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Anak Kelompok B Di Tk Khadijah 8 Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran.

E. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Tk Khadijah 8 Kabupaten Banyuwangi. Pada penelitian ini penulis mengambil sampel yaitu kelas B1 yang berjumlah 25 peserta didik Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan menggunakan media Playdough,. Kemudian tes diberikan kepada kelas *eksprimen* dan kelas kontrol pada awal dan akhir pertemuan yaitu *Pretest* dan *Postest* dimana instrument observasi yang terlebih dahulu diuji validitas, dan reliabilitasnya yang terdiri dari 12 butir item.

Dengan demikian dapat disimpulkan dari nilai mean, median, modus, SD, nilai minimum dan nilai maksimum pada kelompok pre test dan kelompok post test cukup signifikan perbedaannya. Kesimpulannya perbedaan setelah diberikan perlakuan, dalam hal ini setelah menggunakan media playdough pada kelompok eksperimen cukup tampak atau muncul. Hal ini sesuatu yang positif sebab faktor playdough cukup berpengaruh untuk mengembangkan motorik halus anak.

Berdasarkan hasil uji normalitas terlihat bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,131 lebih besar dari taraf signifikansi 0,005. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang disajikan berdistribusi normal. Selain itu, berdasarkan hasil uji homogenitas pada t bahwa r_{tabel} (0,234) dengan taraf signifikansinya sebesar 0,05. Setelah data dimasukkan kedalam rumus maka diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan melihat sig. (2 tailed) sebesar 0,380. Dengan demikian data dikatakan tidak memiliki varian yang sama atau homogen.

Dari perhitungan analisis Uji t , diperoleh nilai Sig. (2- tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa “ H_a diterima”. Artinya Ada perbedaan antara bermain playdough untuk pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain playdough berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak Tk Khadijah 8 Kabupaten Banyuwangi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa metode playdough pada kelas pos tes memberikan peningkatan hasil yang signifikan. Begitupun jika dilihat dari perbandingan diantara keduanya, metode pada pos tes memberikan perbedaan bahkan peningkatan skor siswa yang lebih baik jika dibandingkan dengan sebelum perlakuan, dan telah diuji bahwa perbedaan tersebut signifikan. Ini menunjukkan bahwa metode playdough berpengaruh cukup signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak.

Berkaitan analisis data yang bersifat deskriptif maka bagian ini peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari upaya guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus di Taman Kanak-Kanak Guru dalam kegiatan ini mengembangkan kemampuan motorik halus anak telah melakukan beberapa tahap diantaranya Guru Membagikan Bahan dan Peralatan yang sesuai dengan yang telah direncanakan, Guru memperlihatkan contoh dan menerangkan bentuk yang akan anak buat, Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat bentuk dari **media Playdough**, Guru menghargai dan memberikan motivasi dari hasil karya anak. Guru melakukan evaluasi terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain dengan **media Playdough**. (Miranda, 2016)

Kegiatan bermain **media Playdough** ini dapat mengasah keterampilan motorik halus anak karena menggunakan tangan dan jari-jemari demikian juga dengan koordinasi mata. Kemudian alat yang dipilihpun lebih mudah.

Hal ini sependapat dengan Krassadaki alat atau bahan yang dipilih seharusnya dapat bersifat fleksibel dan dapat digunakan di mana-mana dengan peralatan yang tersedia di sekitar kita Diperkuat oleh, Hoban et.al, menyatakan bahwa media yang lebih menarik perhatian anak akan menumbuhkan motivasi dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh

peneliti yang diperoleh bahwa apabila alat atau bahan yang menarik yang digunakan akan menambah motivasi pada diri anak dalam kegiatan di kelas.

Anak usia 5-6 tahun masih sangat perlu arahan serta bimbingan dari orang tua maupun dari guru saat di sekolah seperti dalam kegiatan mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain. Sebelumnya guru telah memberikan contoh cara bermain **media Playdough** kepada anak agar mempermudah anak dalam melakukannya, karena didalam kegiatan pladok ini terdapat berbagai macam warna dan bentuk yang menarik dan memudahkan anak lebih cepat memahaminya.

Guru bukan hanya mempersiapkan media *Playdough* atau bahan yang menarik kepada anak serta memberikan arahan dan contoh kepada anak, akan tetapi guru juga harus memberikan contoh cara bermain menggunakan media *Playdough* dengan benar anak pada saat melakukan kegiatan bermain secara individu agar perkembangan motorik halus anak di taman kanak-kanak berkembang sangat baik semua, karena secara individual kemampuan yang dimiliki anak berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan pendapat Hansen, Kirstine, apabila salah satu bentuk nyata untuk melihat perbedaan anak adalah dengan memeriksa hasil pencapaian anak karena tingkat pencapaian anak berbeda-beda sesuai kemampuan anak (Puji Astuti, Syamsiah Djaga, 2022).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak yang diberi perlakuan dengan permainan playdough lebih baik dari pada kemampuan motorik halus tanpa diberi perlakuan dengan permainan dengan media *Playdough* yaitu dengan metode konvensional. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh bermain playdough terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Tk Khadijah 8 Kabupaten Banyuwangi

Dalam pendidikan anak usia dini salah satu aspek yang perlu dikembangkan yaitu kreativitas, karena dengan dikembangkannya kreativitas seorang anak akan memperoleh pengalaman-pengalaman dalam menciptakan sesuatu, berimajinasi serta memperoleh hal yang baru, berarti dan bermanfaat. Seorang anak dapat dikatakan kreatif ialah jika ia telah memenuhi syarat fluency dan flexibility dalam menemukan pemecahan atas sebuah permasalahan. Anak akan memunculkan berbagai ide alternatif yang disebut melakukan fluency. Lebih lanjut anak akan mempertimbangkan solusi yang terbaik. Ketika anak menginginkan sesuatu, maka ia membutuhkan fluency sebagai preparation atau brainstorming. Lalu anak akan melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan, bagaimana agar yang dilakukannya berhasil. Ia akan memilih salah satu alternative solusi yang ada dalam pikirannya. Anak melakukan flexibility karena konteks mulai berbicara. Ternyata, akan terdapat halangan-halangan dalam pelaksanaannya. Jika kemudian anak itu berhasil menyelesaikan masalahnya, maka ia disebut kreatif (Millati, 2023). Adapun ciri kreativitas anak usia dini,

(Appulembang, 2017) menjelaskan ciri-ciri kreativitas yang dibaginya menjadi dua yaitu ciri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif (kognitif) dan ciri yang berhubungan dengan sikap atau perasaan (nonkognitif).

Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (aptitude) antara lain : 1) Keterampilan berpikir lancar, yaitu penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban; 2) Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; 3) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, serta mampu membuat kombinasikombinasi yang lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. 4) Keterampilan memerinci atau mengelaborasi, yaitu mampu mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. 5) Keterampilan menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (non aptitude) antara lain adalah : 1) Upaya Rasa ingin tahu, meliputi untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan; 2) Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan; 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit; 4) Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal; 5) Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Dari ciri kreativitas anak usia dini yang dijelaskan oleh (Munandar,204) dapat dikembangkan melalui kegiatan kolase. Seperti anak memiliki rasa ingin tahu dari kegiatan kolase karena kegiatan ini menggunakan bahan-bahan yang berbeda sesuai kebutuhan pemakainya, lalu anak akan berusaha memecahkan masalah ketika anak mampu menempelkan bahan kolase sesuai pola, anak akan merasa tertantang dalam menyelesaikan kolasenya dan mampu.

F. Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan ditemukan bahwa ada perbedaan setelah diberikan perlakuan, dalam menggunakan media playdough pada kelompok eksperimen. Kemudian Kegiatan bermain media *Playdough* ini dapat mengasah keterampilan motorik halus anak karena menggunakan tangan dan jari-jemari demikian juga dengan koordinasi mata. Kemudian alat yang

dipilih pun lebih mudah. Dan kemampuan motorik halus anak yang diberi perlakuan dengan permainan playdough lebih baik dari pada kemampuan motorik halus tanpa diberi perlakuan dengan permainan dengan media *Playdough* yaitu dengan metode konvensional.

Daftar Pustaka

- Appulembang, Y. A. 2017. Norma Kreativitas Menggunakan Torrance Test Of Creativity Thinking Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. *Provita Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 41–57.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi VI.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Coleman, M. B., Hurley, K. J., & Cihak, D. F. 2012. Comparing teacher-directed and computer-assisted constant time delay for teaching functional sight words to students with moderate intellectual disability. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 47(3), 280-292.
- Millati, I. 2023. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Playdough Alami Pada Kelompok B3 Di Tk Ma ' had Islam Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2020 / 2021 Innayatul Millati 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya perkembangan. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 124–134.
- Miranda, D. 2016. Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(1), 60–67.
- Puji Astuti, Syamsiah Djaga, A. M. 2022. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melukis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 94. <https://doi.org/10.36709/jrga.v2i2.8357>
- Putri, D., & Elvina. 2019. *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar: Melalui Metode Game's*. CV. Penerbit Qiara Media.
- Saleh, M. 2013. Strategi Pembelajaran Fiqh dengan Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 14(1), 190–220. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications>
- Utomo, T., Wahyuni, D., & Hariyadi, S. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Siswa Kelas Viii Semester Gasal Smpn 1 Sumbermalang Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2012/2013). *Jurnal Edukasi*, 1(1), 5–9. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v1i1.1025>
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. 2019. Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>

Wulandari, N., & Septyani, N. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smpn 11 Kabupaten Sorong. *Jurnal Media Elektrik*, 17(3), 117.
<https://doi.org/10.26858/metrik.v17i3.14966>