

PENGUNAAN PERMAINAN PLASTISIN DALAM MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK RAHMAT SIGI SIDERA SULAWESI TENGAH

Oleh:

Hamzia Marie¹, Febi Nursafitri²

¹*UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia*

²*UIN Datokarama Palu, Indonesia*

hamsiamarie31@gmail.com

Abstrak: *Bermain merupakan salah satu kebutuhan yang dapat menstimulasi perkembangan anak, salah satunya yakni perkembangan motorik halus anak, kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak yakni melalui permainan plastisin. Tujuan dalam penelitian ini, untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan plastisin dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data, dan keabsahan data diperkuat dengan melakukan teknik pemeriksaan. Penelitian di laksanakan di Tk Rahmat Sigi Sidera. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan mengikuti waktu kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan melakukan pengamatan terhadap anak didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: penggunaan permainan plastisin dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah, senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak, terdapat 3 tahap sebelum pembelajaran yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.*

Kata kunci: *permainan plastisin, motorik halus, anak usia dini*

Abstract: *Play is one of the needs that can stimulate children's development, one of which is the development of children's fine motor skills, activities that can improve children's fine motor development, namely through plasticine games. The purpose of this study was to find out how the use of plasticine games in improving fine motor skills in early childhood at Rahmat Sigi Sidera Kindergarten, Central Sulawesi. The research method used is a qualitative approach, data collection techniques through observation, interviews, and documentation, data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and data verification. The research was carried out at Rahmat Sigi Sidera Kindergarten. The implementation of activities is carried out by following the time the learning activities take place, by observing the students. The results of this study indicate that: the use of plasticine games in improving fine motor skills in early childhood at Rahmat Sigi Sidera Kindergarten, Central Sulawesi, is always oriented to the needs of children, there are 3 stages before learning, namely: planning, implementation, and evaluation.*

Keywords: *plasticine game, fine motor, early childhood*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu tahapan pendidikan yang tidak dapat diabaikan karena ikut menentukan perkembangan dan keberhasilan anak. Seiring perkembangan pemikiran tersebut, tuntutan, dan kebutuhan layanan Pendidikan Anak Usia Dini yang cenderung semakin meningkat dan berpengaruh pada kualitas penyelenggaraan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, termasuk lembaga Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK).¹

Pendidikan anak usia dini tidak sekedar berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak, tetapi yang lebih penting berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan otak. Pendidikan anak usia dini juga mencakup seluruh proses stimulasi spikososial dan tidak terbatas pada proses pembelajaran yang dilakukan dalam lembaga pendidikan. Dalam arti, pendidikan anak usia dini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja misalnya interaksi manusia yang terjadi di dalam keluarga, teman sebaya, dan hubungan kemasyarakatan yang sesuai dengan kondisi dan perkembangan anak usia dini (Anwar dan Arsyad Ahmad, 2009: 2). Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan secara menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan. Selain itu, di usia dini juga perlu dikembangkan beberapa aspek perkembangan melalui kegiatan yang di senangi oleh anak seperti bermain sambil belajar.

Anak usia dini adalah anak yang dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan dalam membentuk karakter dan kepribadian anak. Usia dini yaitu usia ketika anak mengalami suatu pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini juga merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Salah satu periode yang menjadi ciri khas anak usia dini yaitu *the golden ages* atau periode keemasan (Wiyani Novan Ardy dan Barnawi, 2014: 32). Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan secara menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan. Selain itu, di usia dini juga perlu dikembangkan beberapa aspek perkembangan melalui kegiatan yang di senangi oleh anak seperti bermain sambil belajar.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Kegiatan bermain dilakukan secara suka rela, tanpa adanya paksaan atau tekanan dari pihak luar (Musfiroh Tadkiroatun ,2008: 1). Ketika bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. Melalui bermain, anak sedang mempraktikkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti anak mengembangkan dirinya sendiri. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan

¹ Anwar, *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Bandung: ALFABETA, CV), 3

otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas (Wiyani Novan Ardy dan Barnawi, 2014: 91). Maka dari itu, bermain merupakan kegiatan yang disukai oleh anak-anak. Bermain dan anak sangat erat kaitannya, bermain juga sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak anak berusia 3 atau 4 bulan. Kegiatan bermain sangat penting bagi perkembangan anak terutama perkembangan motorik halus yang melatih kelincahan otot-otot kecil anak, contohnya seperti bermain plastisin.

Salah satu kegiatan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak yakni permainan plastisin. Permainan plastisin merupakan bentuk moderen dari permainan tanah liat (lempung). Plastisin juga merupakan permainan yang mudah dimainkan dan disukai anak-anak, bermain plastisin dilakukan dengan cara memberi warna dan membentuk sesuai keinginan anak (Raihanun Rika, 2016: 19). Bermain plastisin dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan dalam diri anak seperti kemampuan kognitif, seni, dan kemampuan motorik terutama motorik halus anak yang di koordinasikan antara mata dan tangan untuk melatih kemampuan menggenggam, memegang, mencubit dan lain sebagainya.

Pengertian diatas dapat dipahami bahwa, melalui permainan plastisin, perkembangan motorik halus anak dapat terstimulasi dengan baik. Permainan plastisin juga dapat meningkatkan motorik halusnya. Karena mudah dimainkan dan disukai anak-anak, bermain plastisin dilakukan dengan cara memberi warna dan membentuk sesuai keinginan anak. Oleh karena itu, di butuhkan permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan suatu masalah yakni: bagaimana penggunaan permainan plastisin dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah. Apa saja kendala serta solusi dalam menggunakan permainan plastisin pada anak usia dini di TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan Anak Usia Dini, dan sebagai proses penstimulasian terhadap anak untuk aktif dan kreatif serta melatih anak untuk sabar dan bertanggung jawab atas apa yang dikerjakannya. Dan mengembangkan atau menggali potensi seni yang dimiliki oleh anak. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau tujuan dalam mendidik dan mengembangkan potensi anak, khususnya kemampuan anak dalam mengembangkan motorik halus dan sebagai suatu pengalaman dalam menyusun karya ilmiah serta dapat menambah wawasan dan sebagai bahan rujukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya baik penelitian yang sama maupun penelitian yang berbeda dimasa yang akan datang.

Tujuan dalam penelitian ini, untuk melihat upaya dalam meningkatkan motorik halus melalui Penggunaan Permainan Plastisin Dalam meningkatkan motorik halus Anak Usia Dini Di

TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah. Untuk mengetahui kendala serta solusi dalam penggunaan Permainan Plastisin Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Di TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif sebab, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini tidak berkenaan dengan angka-angka tetapi mendeskripsikan, menguraikan, dan menggambarkan tentang proses penggunaan Permainan Plastisin dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah. Lokasi penelitian di laksanakan di TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan mengikuti waktu kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan melakukan pengamatan terhadap keadaan anak didik terutama yang berkaitan dengan Penggunaan Permainan Plastisin Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. Penelitian ini didasarkan atas pertimbangan Peneliti ingin mengetahui tentang proses penggunaan permainan plastisin dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini. Kehadiran penulis dalam penelitian ini dilakukan secara resmi, yaitu penulis terlebih dahulu mendapat surat Izin penelitian dari pihak kampus UIN Datokarama Palu, dan kemudian ditujukan kepada TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah. Dengan surat tersebut diharapkan penulis mendapatkan izin dan diterima oleh pihak sekolah untuk melakukan penelitian dalam rangka mendapatkan informasi dan data yang diperlukan oleh penulis.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Sedangkan keabsahan data akan diperkuat dengan melakukan teknik pemeriksaan. Dalam melakukan observasi penulis menggunakan alat tulis untuk mencatat data yang ada di lapangan. Adapun sasaran dari observasi ini adalah guru dan peserta didik Di TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah. Pada penelitian ini yang menjadi objek untuk diwawancarai oleh penulis adalah Kepala Sekolah dan beberapa guru Di TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah. Adapun data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui buku-buku yang dijadikan literatur atau referensi, atau bahan yang relevan berupa dokumen atau laporan tertulis lainnya yang berkaitan dengan masalah yang penulis teliti.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada anak usia dini dengan menggunakan permainan platisin harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak untuk mendapatkan layanan pendidikan yang optimal. Saat melakukan kegiatan pembelaran di sekolah Taman kanak-kanak Rahmat Sigi Sidera guru sangat berperan penting dalam penggunaan permainan plastisin, sebab permainan plastisin berbeda dengan permainan yang lain.

Adapun tahap-tahap yang akan dilakukan oleh guru dalam pembelajaran plastisin ini, yaitu:

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan adalah dimana guru melakukan beberapa persiapan sebelum melakukan pembelajaran di kelas yaitu pertama; guru harus perencanaan sebelum melakukan pembelajaran, kedua; guru harus menyiapkan RPPH, ketiga; guru mulai menyediakan berbagai alat media pembelajaran plastisin serta berbagai hal yang akan dibutuhkan untuk mendukung terlaksanakannya pembelajaran permainan plastisin untuk diterapkan kepada anak-anak di dalam kelas dan guru juga mempersiapkan plastisin yang sudah dibuat untuk di terapkan kepada anak-anak sebagai contoh.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah suatu tahap dimana guru mempersiapkan permainan plastisin kemudian penulis juga membantu guru dalam kelas untuk membagikan permainan plastisin kepada anak-anak dan guru juga mendampingi anak-anak dalam membentuk permainan plastisin tersebut sesuai keinginan mereka. Disamping itu pula guru memberikan arahan kepada anak-anak dan menjelaskan mengenai permainan plastisin.

3. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi adalah guru melihat perkembangan motorik halus anak dalam permainan plastisin selama proses pembelajaran berlangsung apakah sudah berkembang atau belum berkembang dan guru juga harus memperhatikan cara peserta didik memainkan permainan plastisin seperti meremas, menggenggam, dan membentuk plastisin tersebut. Berikut adalah hasil karya anak dalam bermain plastisin:

Tabel 1. Nama-nama siswa Di TK Rahmat Sigi Sidera beserta hasil dari penelitian

No	Nama Siswa	Gambar Hasil Penelitian	Keterangan
1	Bima: Bintang		BSB
2	Putri: Strawberry		BSH

3	Alzadin: Terong		BSH
4	Safa: Cas Hp		MB
5	Restu: Ular		MB
6	Diva: Donat		MB
7	Algis: Kaca pembesar		BM
8	Ifa: Bunga		BSH
9	Agil: Matahari		MB
10	Caca: Angka		MB
11	Rakip: Bola		MB
12	Aura: Anggur		BSH
13	Awal: Tali		BB

14	Kinan: Bintang Luat		MB
15	Putra: Bulat-bulat		BB
16	Zahwa: Rica Keriting		MB
17	Ais: Jeruk		MB
18	Zahira: Daun		MB
19	Hahis: Ulat		BB
20	Naurah: Tas		BSH

Sumber : Dari hasil pengamatan penulis selama melakukan penelitian, 2019.

Berdasarkan dari pengamatan yang penulis lakukan, penggunaan permainan plastisin yang dilakukan guru pada peserta didik di kelas B TK Rahmat Sigi Sidera, saat dilakukan kegiatan belajar mengajar khususnya belajar dengan menggunakan permainan plastisin, guru kelas tidak hanya menyiapkan alat permainan plastisin dengan satu warna saja tetapi guru menyediakan permainan plastisin dengan banyak warna dan guru juga harus mengajar dan membimbing anak bagaimana cara menggunakan permainan plastisin tersebut, seperti :

- a) Cara membuat bentuk-bentuk benda dengan menggunakan permainan plastisin agar dapat terbentuk mirip dengan bentuk aslinya. Dan bahkan seorang guru juga perlu ikut bermain layaknya seorang ibu dan teman bagi peserta didik karena guru harus pintar dalam membujuk

anak didik yang tidak ingin bermain bersama teman-temannya yang lain. Disebabkan karena terkadang anak masih merasa malu karena belum mengetahui cara bermain plastisin ataupun anak yang tidak ingin membagi permainan dengan teman yang lain. Di dalam kegiatan belajar membentuk plastisin yang diterapkan pada anak usia dini melalui bermain plastisin pada peserta didik khususnya dikelas B TK Rahmat Sigi Sidera, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh pendidik agar tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran dapat tercapai.

“Menurut saya dengan menerapkan permainan plastisin dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak sebab dengan bermain plastisin dapat melatih anak dalam kemampuan motorik halus dengan menggunakan media dan koordinasi antara mata dan tangan, contohnya seperti anak dilatih menggenggam, menjepit, meremas, menekan, menggulung, dan membentuk suatu benda dengan menggunakan otot-otot halus yang ada di jari-jari anak.”

Menurut ungkapan salah seorang guru di atas dapat disimpulkan bahwa tidak hanya penggunaan permainan plastisin saja, tetapi dapat mengembangkan motorik halus anak juga. Adapun Cara Guru dalam Penggunaan Permainan Plastisin Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini yaitu:

Guru menjelaskan kepada anak-anak tentang permainan Plastisin, dan guru menanyakan kepada anak warna apa saja yang ada di permainan plastisin dan guru pun bertanya kepada anak buah apa saja yang berwarna merah, orange, kuning, ungu, hijau. Dan kemudian guru mencontohkan kepada anak bentuk apa saja yg akan dibuat oleh gurunya. Akan tetapi anak tidak di paksakan untuk membuat bentuk seperti yang di contohkan oleh guru. Anak di berikan kesempatan untuk berkreasi dan membuat bentuk sesuai keinginan anak yang mereka sukai.

Selain guru menjelaskan kepada anak tentang permainan plastisin, guru juga menjelaskan kepada anak bagaimana cara memainkan permainan plastisin, sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan bermain plastisin, seperti guru menjelaskan dan mengajarkan kepada anak cara menggenggam plastisin, meremas plastisin, menjepit plastisin menjadi kecil, menggulung plastisin dan menekan plastisin menjadi tipis hingga membuat plastisin menjadi suatu bentuk yang diinginkan anak. Seperti yang dikemukakan oleh Janet W. Lener bahwa gerakan motorik halus merupakan keterampilan yang menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan.

- b) Metode yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran khususnya pada penggunaan permainan plastisin terhadap peserta didik di TK Rahmat Sigi Sidera, pada saat guru melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan metode

tanya jawab selain itu juga guru menggunakan beberapa metode lainnya dalam kegiatan belajar, seperti metode bermain. Pembelajaran yang dilakukan dalam kelas dengan bermain plastisin pada anak usia dini di TK Rahmat Sigi Sidera diterapkan pada setiap hari Sabtu, sesuai dengan hasil dari wawancara peneliti dengan salah seorang guru di TK Rahmat Sigi Sidera, yaitu:

“Penggunaan permainan plastisin di TK Rahmat Sigi Sidera ini, hanya dilakukan disaat hari Sabtu saja, karena hari Sabtu merupakan hari kesenian disekolah ini sehingga anak diajarkan membuat berbagai kesenian lainnya.”

Menurut ungkapan salah seorang guru diatas dapat disimpulkan bahwa tidak hanya penggunaan permainan plastisin saja akan tetapi juga menggunakan barang-barang tidak terpakai lagi. Guna untuk mengembangkan kreatifitas anak. Seorang guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar tidak hanya menggunakan metode saja tetapi juga menggunakan strategi pembelajaran atau cara yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dengan kegiatan belajar yang di berikan oleh guru kelas. Berdasarkan dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, dalam penggunaan permainan plastisin terhadap anak usia dini di TK Rahmat Sigi Sidera, seorang guru harus menggunakan metode atau cara yang menarik perhatian peserta didik agar peserta didik dapat merasa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Pembahasan

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Kegiatan bermain dilakukan secara suka rela, tanpa adanya suatu paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sebagian orang mengatakan bahwa kegiatan bermain sama fungsinya dengan berkerja. Meskipun begitu, anak tetap memiliki persepsi sendiri mengenai bermain, (Musfiroh Tadkiroatun, 2008: 1).

Istilah bermain yaitu suatu konsep yang perlu dipahami agar tidak terjadi kesalahan dalam menilai kegiatan yang dilakukan oleh orang dewasa bersama anak, khususnya bersama anak usia balita. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai, (Hildayani Rini, 2011: 43).

Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat permainan yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Kegiatan bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan (Wiyani Novan Ardy dan Barnawi, 2014: 93).

Adapun beberapa ciri-ciri dalam kegiatan bermain yang mengandung unsur sebagai berikut, yaitu:

1. Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak
2. Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain.
3. Anak melakukan karena spontan dan suka rela
4. Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing.
5. Anak berlaku pura-pura atau memerankan sesuatu, seperti menangis dan marah.
6. Anak menetapkan aturan main sendiri sesuai kebutuhan anak.
7. Anak berlaku aktif, meraka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat.
8. Anak bebas memilih bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain, bermain bersifat *fleksibel*.

Menurut ahli psikologi, bermain adalah suatu pekerjaan pada masa usia kanak-kanak yang mencerminkan pertumbuhan anak. Bermain yaitu kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri anak sendiri. Melalui kegiatan bermain anak memperoleh batasan sehingga anak memahami kehidupan. Bermain juga yaitu kegiatan yang dapat memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, kegiatan bermain dilakukan tidak secara serius dan *fleksibel* (Musfiroh Tadkiroantun, 2008: 4).

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa, bermain dapat menyenangkan dan menggembirakan hati anak dan anak juga dapat menetapkan aturan bermain sendiri, baik aturan yang dibuat orang lain dan anak juga sangat berlaku aktif dan bebas memilih permainan apa saja yang mereka sukai.

Bermain juga merupakan faktor yang berpengaruh pada periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, sistem komunikasi. Bermain sangat berkaitan erat dengan pertumbuhan anak, kegiatan bermain mempengaruhi enam aspek perkembangan anak, yaitu kesadaran diri, emosional, sosial, komunikasi, kognitif, dan keterampilan motorik (Musfiroh Tadkiroantun, 2008: 4).

Melalui bermain, anak dapat memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. Dengan melakukan kegiatan bermain anak sebenarnya sedang mempraktikkan keterampilan serta anak mendapat kepuasan dalam bermain, artinya anak dapat mengembangkan dirinya sendiri. Dalam bermain anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas (Musfiroh Tadkiroantun, 2008: 4).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak yang harus dipenuhi oleh anak, sebab dalam kehidupan anak sebagian besar dihabiskan dengan bermain, kegiatan bermain dan anak sangat berkaitan erat, bermain juga sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan. Kegiatan bermain sangat penting bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, dibutuhkan permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.

Menurut Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari permainan. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Indra, 2013: 5).

“Menurut Piaget mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang; sedangkan Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan dimana ia hidup (Yuliani Nurani Sujiono, 2013: 144).”

Bermain juga merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak-anak usia Taman Kanak-kanak atau Raudlatul Athfal. Untuk itu dalam memberikan pendidikan pada anak usia Taman Kanak-Kanak atau Raudlatul Athfal harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain menyenangkan, metode, materi dan media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah diikuti sehingga anak termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bermain bagi anak juga merupakan suatu proses kreatif untuk bereksplorasi, mempelajari keterampilan yang baru dan bermain dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Pembelajaran harus dirancang sedemikian sehingga melalui

bermain anak menemukan konsep dengan suasana yang menyenangkan dan tidak terasa anak telah belajar dalam suasana bermain yang menyenangkan bagi mereka.

Plastisin adalah adonan mainan yang merupakan bentuk moderen dari permainan tanah liat (lempung). Plastisin juga merupakan permainan yang mudah dimainkan dan disukai anak-anak, bermain plastisin dilakukan dengan cara memberi warna dan membentuk sesuai keinginan anak (Jatmika dan Nur Yusep, 2012: 84). Plastisin juga merupakan suatu *clay* (tanah liat) yang terbuat dari campuran tepung dan lem. Kegiatan membentuk dengan menggunakan plastisin ialah kegiatan bermain yang menggunakan adonan berupa campuran tepung dan lem, kegiatan bermain plastisin dilakukan dengan membuat berbagai bentuk yang diinginkan oleh anak, seperti bentuk buah-buahan, bentuk tata surya, dan bentuk kegiatan bermain lainnya menggunakan plastisin (Banung Sri, 2017: 6).

Sesuai dengan pendapat menurut Hanifah tentang bermain plastisin adalah untuk memperkenalkan anak didik tentang cara membentuk suatu benda dari plastisin, serta memupuk kreativitas anak didik agar lebih berkembang. Dapat mengembangkan kemampuan beberapa aspek anak seperti kemampuan kognitif seni dan motorik terutama kemampuan motorik harus anak yang memerlukan koordinasi anatara mata dan tangan.

Adapun penggunaan plastisin dalam kegiatan bermain juga memiliki langkah-langkah sebagai berikut, yaitu :

1. Guru memperkenalkan benda-benda kepada anak. Sifat benda itu serta diberitahukan bahwa benda itu bila diremas-remas menjadi lunak serta mudah dibentuk menurut kemampuan diri kita sendiri.
2. Memperlihatkan kepada anak-anak cara pemakaian plastisin, serta guru langsung memberi contoh pembuatan sesuatu dari plastisin didepan anak-anak.
3. Apabila anak didik telah memahami cara membuat suatu bentuk dengan plastisin, maka guru menyuruh anak-anak untuk membuat bentuk-bentuk dari plastisin menurut keinginanya sendiri.
4. Guru didalam pelaksanaan kegiatan ini, berfungsi sebagai pembina dan pengawasan, agar kreatif-kreatif anak dapat lebih berkembang melalui kegiatan ini (Sofiyanto Bayu Ade, 2017: 16).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dapat mengembangkan pikiran, motorik halus anak serta menunjang kreativitas anak untuk lebih berpikir kritis serta meniru benda-benda di sekitar.sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada diri anak dalam mamainkan alat permaian plastisin yang terbuat dari adonan campuran tepung dan lem.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu di paparkan oleh Hurlock sebagai berikut :

1. Melalui keterampilan motorik, anak pada menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan alat-alat mainan.
2. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independen. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.
3. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah dasar, pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris-berbaris.
4. Melalui perkembangan motorik yang memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya, bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan).
5. Perkembangan *self-concept* atau kepribadian anak.

Meningkatkan kecerdasan motorik anak sangat penting, karena suksesnya perkembangan tersebut menjadi landasan bagi perkembangan pada aspek yang lain (Indrijati Herdina, 2016: 32).

Berdasarkan dari aktivitas bermain sederhana diatas dapat disimpulkan bahwa kegitanan tersebut memiliki banyak manfaat terhadap perkembangan motorik anak, maik motorik kasar ataupun motorik halus. Contohnya sering kita perhatikan saat anak menjelang usia dua tahunan bermain dengan berlari-lari kecil maka pada usia anak tiga tahunan anak sudah terampil dalam berlari. Berbeda dengan perkembangan motorik halus, anak dapat dilatih keterampilannya melalui berbagai aktivitas yang menunjang. Contohnya seperti kegiatan yang menunjang yaitu mencoret-coret dikertas yang akan menjadi coretan benang kusut, kemudian menjadi garis lurus, lengkung, dan seterusnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil uraian yang telah dikemukakan pada pembahasan-pembahasan tersebut, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa penggunaan permainan plastisin dalam meningkatkan motorik halus pada anak usia dini seorang guru harus melakukan beberapa tahap sebelum melakukan proses pembelajaran didalam kelas seperti; tahap persiapan, tahap pelaksanaan,

dan tahap evaluasi. dan bahkan guru juga tidak hanya menyediakan media permainan dan fasilitas saja akan tetapi guru juga harus melakukan beberapa hal yang lain yaitu, seperti: seorang guru harus mengajar sekaligus membimbing peserta didik, agar dapat mengetahui bagaimana cara bermain dan membentuk benda dengan menggunakan plastisin. Pada saat kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan plastisin yang telah disediakan guru juga perlu mengenalkan bentuk-bentuk yang akan dibuat dari permainan plastisin dan guru juga harus memperkenalkan jenis-jenis warna yang ada pada permainan plastisin dan selain itu juga guru perlu ikut serta dalam kegiatan bermain anak layaknya seperti seorang ibu dan teman bagi peserta didik, karena guru harus pintas dalam membujuk peserta didik yang tidak mau membagi permainan dengan teman yang dan ataupun pada anak yang masih merasa malu dengan teman-temannya yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar dan Arsyad Ahmad. (2009). *Pendidikan Anak Dini Usia (Panduan Praktis Bagi Ibu dan Calon Ibu)*. Bandung: Alfabeta.
- Banung Sri. (2017). *Jurnal Mengembangkan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B PAUD Deca Anugrah Pamongo*. Mataram: Universitas Mataram.
- Hildayani Rini. (2011). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Indra. (2013). *kereasi plastisin*. Jakarta: Erlangg.
- Indrijati Herdina. (2016). *psikologi dan pendidikan anak usia dini : sebuah bunga rampai*. Jakarta: persada media group.
- Jatmika dan Nur Yusep. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Jogjakarta: Diva Press.
- Moeslichatoen. (1999). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musfiroh Tadkiroantun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Musfiroh Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligences Pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Raihanun Rika. (2016). *skripsi peninhkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 melalui bermain plastisin di TK aiysiyah bustanul athfal 02*. Jember: Universitas Jember.
- Sofiyanto Bayu Ade. (2017). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Perminan Plastisin Di Kelompok B2 Di TK Ilmu Al Quran*. Jember: Universitas Jember.
- Sujiono Yuliani Nurani. (2013). *konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Cet. VI; Jakarta: Indeks.

Wiyani Novan Ardy dan Barnawi. (2014). *Format PAUD: Konsep Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Wiyani Novan Ardy. (2015). *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep Dan Praktik MMT Di KB, TK/RA*. Yogyakarta: Gava Media.