

## PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK DI KOMUNITAS “X”

Shinta Trisnanda Dewi<sup>1\*</sup>, Risa Dwi Meilani<sup>2</sup>, Novia Novitasari<sup>3</sup>, Ima Fitri Sholichah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Gresik

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Submitted:  Final Revised:  Accepted:	<b>Background:</b> <i>Fine motor skills play an important role in child development. Lack of parental stimuli and the influence of the social environment during the child's golden age can be factors of developmental delays. Community as a part of society can play a role in fulfilling these needs. Objective:</i> This study aims to explore children's fine motor skills development in the "X" community after implementing playdough intervention. <b>Method:</b> This study uses a qualitative descriptive method with the subjects being five children from the "X" community, aged 6-10 years, and having poor fine motor skills selected through purposive sampling techniques. Data was collected through observation during the intervention and the results of the Frostigg test. The data analysis technique used is a qualitative descriptive method. <b>Result:</b> The results of this study indicate that children's fine motor skills increased after the study using playdough.. <b>Conclusion:</b> Playdough has been proven to help develop children's fine motor skills in the "X" community. Playdough can be used as an easy and inexpensive play media solution to improve children's fine motor skills.
	<b>Keywords:</b> Community, Fine Motor Skills, Playdough



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

Copyright © 2024 by Author,  
Published by Universitas  
Muhammadiyah Gresik

### Abstrak

**Latar Belakang:** Kemampuan motorik halus sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak. Kurangnya stimulus yang diberikan orang tua dan pengaruh lingkungan sosial pada masa *golden age* anak dapat menjadi faktor timbulnya keterlambatan perkembangan atau *development delay*. Komunitas sebagai bagian dari masyarakat dapat berperan dalam memenuhi kebutuhan tersebut. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk menggali perkembangan motorik halus anak di komunitas “X” setelah dilaksanakannya intervensi bermain *playdough*. **Metode:** Studi ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek sebanyak lima anak dari komunitas “X”, berusia di antara 6-10 tahun, dan mempunyai keterampilan motorik halus kurang memadai yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Penumpukan data dilakukan melalui observasi selama intervensi berlangsung dan hasil tes Frostigg. Teknik analisis data yang digunakan ialah metode kualitatif deskriptif. **Hasil:** Hasil riset ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat setelah dilakukan penelitian menggunakan *playdough*. **Kesimpulan:** Penggunaan *playdough* terbukti dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak di komunitas “X”. *Playdough* dapat digunakan sebagai solusi media bermain yang mudah dan murah untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

**Kata kunci:** Kemampuan Motorik Halus, Komunitas, Playdough

\*email : [shintatrisnandaa@gmail.com](mailto:shintatrisnandaa@gmail.com)  
Psikologi, Universitas Muhammadiyah Gresik  
Kota Gresik, Jawa Timur, Indonesia

## PENDAHULUAN

*Golden age* atau masa keemasan adalah waktu yang sangat berharga dalam kehidupan seseorang. Selama masa inilah perkembangan fisik, motorik, kognitif, emosi, bahasa, dan sosial anak terjadi begitu pesat (Uce, 2017). Masa keemasan sendiri terjadi pada anak di rentang usia 0-5 tahun dan sangat mempengaruhi perkembangan mereka ke depannya. Masa ini juga dikenal sebagai masa bermain.

Kebutuhan untuk bermain pada anak adalah hal yang mutlak. Menurut Siyami dkk. (2023), bermain dapat menstimulus aspek-aspek perkembangan anak agar lebih optimal. Dengan bermain, anak akan mengeksplorasi dunianya, mencari tau cara berkomunikasi dengan orang lain, menguji otot dan keterampilan mereka, dan mencoba ide-ide kreatif (Millati, 2022). Bermain juga mampu menguji ketahanan fisik, memperoleh kontrol fisik, dan melatih otot-otot jari (Hasbi & Wahyuningsih, 2020).

Kegiatan bermain tentu dapat mengoptimalkan aspek-aspek tumbuh kembang pada anak. Salah satu aspek yang dimaksud adalah fisik-motorik. Kemampuan fisik-motorik pada manusia dibagi menjadi dua, yakni keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Perbedaan dari kedua keterampilan motorik ini ada pada otot-otot yang digunakan. Keterampilan motorik halus melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang ada pada jari-jari dan tangan, sedangkan keterampilan motorik kasar melibatkan sebagian besar tubuh dan memerlukan otot-otot besar (Pura, 2019).

Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, indikator perkembangan anak pada usia 5-6 tahun mencakup lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan anak. Pada lingkup motorik halus, anak seharusnya sudah mahir dalam meniru bentuk, menggambar secara rinci, menempel dengan tepat, memakai alat tulis dan alat makan dengan benar, menggantung sesuai pola, dan sebagainya.

Perkembangan setiap anak berbeda, meski memiliki usia yang sama, bukan berarti pertumbuhan dan perkembangan anak sama (Triwahyudi, 2021). Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah pemberian stimulus pada anak. Kurangnya pemahaman tentang pemberian stimulus pada orang tua akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak, terutama fisik-motoriknya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Prameswari dan Herwanto (2023) bahwa kurangnya stimulus dapat memicu keterlambatan perkembangan atau *developmental delay*. Padahal, stimulus ini sangat mudah diberikan pada anak dan tidak memerlukan banyak biaya. Selain itu, keadaan ekonomi yang rendah memaksa orang tua untuk bekerja dan menyebabkan minimnya intensitas bermain dengan anak yang berdampak pada kurangnya stimulus yang diberikan. Hal ini sejalan dengan penuturan Houle dkk. (2018) bahwa anak-anak yang memiliki hambatan dalam perkembangannya sering kali berasal dari keluarga berekonomi rendah. Tidak semua anak memperoleh stimulus yang seharusnya mereka dapatkan dari orang tua mereka. Namun, sebenarnya stimulus tidak hanya dapat diberikan oleh orang tua anak. Stimulus juga bisa didapatkan dari interaksi anak dengan lingkungan sosialnya.

Lingkungan sosial terdiri dari keluarga, sekolah, dan komunitas. Menurut KBBI, komunitas adalah sekelompok manusia yang hidup berdampingan dalam suatu daerah. Kesamaan nilai dan minat juga membuat hubungan antaranggota dalam komunitas ini semakin erat. Setiap komunitas yang ada di masyarakat tentu memiliki sebuah tujuan, salah satu contohnya adalah memberi solusi yang dibutuhkan oleh masyarakat yang ada di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nursekti dan Imsiyah (2020) bahwa komunitas berperan dalam memenuhi kebutuhan sesuai dengan apa yang diperlukan. Dalam hal ini, tujuan yang ingin dicapai ialah memenuhi kebutuhan stimulus yang diperlukan oleh anak.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulus motorik halus pada anak ialah *playdough*. *Playdough* ialah permainan yang bisa dimainkan oleh anak-anak dengan cara meremas, menekan, menggulung, dan membentuk sesuai yang mereka inginkan. Media *playdough* dapat digunakan untuk melemaskan otot-otot kecil pada jari anak yang selanjutnya akan mereka gunakan untuk makan, menulis, dan sebagainya. Selain itu, media *playdough* juga dipilih karena murah dan bahkan bisa dibuat menggunakan bahan-bahan yang tersedia di rumah. Bermain *playdough* adalah media bermain sederhana yang mampu menciptakan suasana asyik serta menyenangkan sehingga anak tidak akan merasa bosan atau terbebani (Pamungkas dkk, 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di komunitas “X”, peneliti menemukan beberapa masalah mengenai lemahnya kemampuan motorik halus pada anak-anak di komunitas tersebut. Beberapa anak di komunitas “X” memiliki kemampuan motorik halus yang lebih rendah jika dibandingkan dengan anak seusianya. Hal ini bisa terjadi salah satunya karena komunitas “X” berada di lingkungan yang masyarakatnya mayoritas hidup di garis kemiskinan. Keadaan ini membuat para orang tua harus bekerja keras bahkan beberapa anak putus atau bahkan tidak bersekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurwati dan Listari (2021) bahwa masih banyak anak yang belum mengenyam pendidikan. Keadaan sosial ekonomi dapat menjadi salah satu faktor pemenuhan hak pendidikan anak. Dengan bersekolah, anak akan mendapatkan kebutuhan stimulus yang seharusnya mereka dapatkan. Komunitas “X” sebagai anggota masyarakat melihat hal ini sebagai permasalahan dan mencoba menggunakan media *playdough* sebagai salah satu strategi untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak-anak di komunitas “X”.

Penelitian terkait bermain *playdough* sebagai sarana mengembangkan kemampuan motorik halus sebenarnya telah banyak dilakukan. Namun, ada beberapa perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Itryah dan Kholifah (2023) kegiatan bermain *playdough* efektif dalam meningkatkan motorik halus, meningkatkan konsentrasi anak, dan menurunkan tingkat hiperaktivitas anak autis. Penelitian Hikmawati, dkk. (2022) yang dilakukan di TK Yaa Bunayya menyatakan bahwa kemampuan motorik halus anak rata-rata telah Berkembang Sesuai Harapan. Namun, masih perlu dikembangkan agar dapat dikategorikan Berkembang Sangat Baik.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk menulis artikel dengan judul “Perkembangan Motorik Halus Anak di Komunitas “X””. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak di komunitas “X” setelah dilaksanakannya kegiatan bermain *playdough*.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif memiliki tujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan data-data yang telah ditemukan oleh peneliti.

### **Partisipan**

Dalam metode penelitian kuantitatif, subjek penelitian merupakan sumber data yang krusial. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

*Purposive sampling* adalah teknik sampling yang berkaitan dengan persyaratan atau pertimbangan yang dilandaskan pada ciri tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti berdasarkan

tujuan penelitian (Sugiyono, 2018). Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut: (1) anak yang menjadi sasaran dan binaan aktif di komunitas “X”, (2) orangtua mengizinkan anaknya mengikuti asesmen, (3) anak bersedia mengikuti asesmen, (4) subjek berusia 4-10 tahun, dan (5) subjek memiliki kemampuan motorik halus yang kurang baik.

Berdasarkan penentuan karakteristik di atas, terdapat 5 subjek dalam penelitian ini yaitu:

1. RZR adalah subjek 1,
2. ARHP adalah subjek 2,
3. MIEM adalah subjek 3,
4. RAC adalah subjek 4,
5. AFEM adalah subjek 5.

Subjek di atas dipilih dengan dasar memiliki kemampuan motorik halus yang tidak sebanding dengan anak-anak seusianya. Subjek yang terpilih diharapkan mampu mengembangkan kemampuan motorik halus agar setara dengan anak-anak seusianya.

### **Prosedur**

Proses pengambilan data berlangsung selama kurang dari dua bulan. Desain penelitian motorik halus ini merupakan hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Sebelum dilakukan *pre-test*, anak-anak di komunitas “X” akan melakukan observasi awal dengan cara diminta untuk menulis, memegang pensil dengan benar, membaca, menggenggam, dan menyalin tulisan.

Anak-anak dari komunitas “X” yang memiliki kemampuan motorik halus kurang baik akan menjadi subjek dan mengikuti *pre-test* dan *post-test* untuk melihat kemampuan dan sebagai pembandingan perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah dilakukannya sesi intervensi. Alat tes yang digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* adalah tes Frostigg. *pre-test* dilakukan selama satu jam di Universitas Muhammadiyah Gresik.

Intervensi pengembangan motorik halus mengacu pada pedoman milik South Warwickshire NHS Foundation Trust (2017). Intervensi dilakukan selama delapan sesi dan berdurasi 20-30 menit untuk tiap sesinya. Intervensi ini dilaksanakan di taman baca komunitas “X”. Anak akan diminta untuk mengikuti arahan yang telah diberikan oleh instruktur. Di samping itu, observer akan mengamati kemampuan dan perkembangan kemampuan motorik halus anak untuk melihat kemajuan pada setiap sesi intervensi. Setelah semua subjek dipastikan telah mengikuti total 8 kali sesi intervensi, mereka akan diminta untuk melakukan *post-test* di Universitas Muhammadiyah Gresik menggunakan alat ukur tes Frostigg.

Pada akhir sesi, peneliti akan menggabungkan data observasi dan hasil tes Frostigg untuk mengetahui seberapa jauh perkembangan motorik halus anak setelah dilakukan intervensi bermain *playdough*.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam riset ini adalah observasi dan dokumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan motorik halus anak. Pedoman observasi adalah serangkaian perilaku yang diamati oleh peneliti dan disusun dengan mengacu pada lima aspek kemampuan motorik halus milik South Warwickshire NHS Foundation Trust (2017). Dokumen yang digunakan adalah hasil tes Frostigg anak-anak di komunitas “X”. Tes Frostigg digunakan sebagai data *pre-test* dan *post-test*. Pengambilan data ini diperlukan untuk mengukur kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilaksanakannya intervensi. Pedoman observasi digunakan selama sesi intervensi berlangsung untuk mengukur perkembangan pada setiap sesi.

Pedoman observasi terdiri dari lima aspek yang akan diukur, yakni kekuatan ujung jari, kekuatan telapak tangan dan ruas jari, kekuatan ibu jari, koordinasi mata dan tangan, dan kemampuan memegang benda. Pedoman observasi memiliki total 18 item yang terdiri dari, 4 item untuk mengukur kekuatan ujung jari, 4 item untuk mengukur kekuatan telapak tangan dan ruas jari, 4 item untuk mengukur kekuatan ibu jari, 3 item untuk mengukur koordinasi mata dan tangan, dan 3 item untuk mengukur kemampuan memegang benda. Pedoman observasi menggunakan jawaban “Ya” dan “Tidak” sebagai respon. Pemilihan jawaban didasarkan oleh pemenuhan indikator pada setiap aspeknya.

Dokumen hasil tes Frostigg didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* setelah dilakukannya penelitian. Hasil tes Frostigg diinterpretasikan dilakukan oleh psikolog.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Rusandi & Rusli (2021) penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk menjabarkan suatu peristiwa yang ada. Alasan peneliti memilih teknik analisis data kualitatif deskriptif karena peneliti ingin mendeskripsikan situasi dalam penelitian secara spesifik dan mendalam.

### **HASIL**

Berdasarkan hasil observasi awal dan tes Frostigg, dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak di komunitas “X” belum berkembang secara optimal. Hasil *pre-test* menggunakan tes Frostigg juga menyebutkan bahwa kemampuan motorik halus yang mereka miliki tidak sepadan dengan usia kronologisnya. Hal ini yang menjadi alasan peneliti melakukan penelitian menggunakan media *playdough* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak di komunitas “X”.

Pada tahap selanjutnya, dilakukan penelitian selama dua kali seminggu selama satu bulan/empat minggu. Observasi dilakukan dengan mengamati anak-anak yang bermain *playdough* sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh instruktur. Ada lima indikator yang menjadi fokus pengamatan peneliti, yakni kekuatan ujung jari, kekuatan telapak tangan dan ruas jari, kekuatan ibu jari, koordinasi mata dan tangan, dan kemampuan memegang benda. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 3 Juli 2023-25 Agustus 2023 dan berjalan sesuai dengan rencana.

Asesmen akhir dilakukan setelah semua anak-anak dipastikan menghadiri delapan kali pertemuan. Asesmen akhir menggunakan alat tes yang bernama tes Frostigg. Berikut ini merupakan data kemampuan motorik halus anak setelah dilakukannya penelitian bermain *playdough*.

**Tabel 1. Hasil *post-test* intervensi bermain *playdough***

No	Nama	Jenis Kelamin	Padanan Usia	Usia Kronologis	Keterangan	Aspek yang Perlu Ditingkatkan
1	RZR	Perempuan	6 tahun 3 bulan	6 tahun 3 bulan	Kemampuan motorik halus tergolong cenderung cukup.	Kekuatan ujung jari dan ibu jari.
2	ARHP	Laki-Laki	7 tahun 3 bulan	7 tahun 8 bulan	Kemampuan motorik halus tergolong cenderung cukup.	Kekuatan ujung jari dan ibu jari.
3	MIEM	Laki-Laki	7 tahun 9 bulan	7 tahun 4 bulan	Kemampuan motorik halus tergolong cenderung cukup.	Kekuatan ujung jari dan ibu jari.
4	RAC	Laki-Laki	8 tahun 6 bulan	8 tahun 2 bulan	Kemampuan motorik halus tergolong relatif cukup.	-
5	AFEM	Laki-Laki	8 tahun 6 bulan	8 tahun 3 bulan	Kemampuan motorik halus tergolong cukup baik.	-

## PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di komunitas “X” menghasilkan data observasi lapangan yang dan juga dokumen pendukung berupa hasil asesmen tes Frostigg. Kemampuan motorik halus anak pada pra-penelitian atau observasi awal masih belum berkembang dengan baik.

Pada observasi awal, anak-anak yang ada di komunitas “X” menunjukkan bahwa mereka masih belum mampu menggenggam benda dengan benar, memiliki koordinasi mata dan tangan yang kurang baik, dan juga otot-otot tangan yang masih lemah dan kaku karena kurangnya stimulus yang diterima. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Millati (2022) bahwa rendahnya kemampuan motorik halus anak dapat diamati melalui kesulitan yang dirasakan anak saat menggerakkan jari-jari mereka baik untuk memegang pensil, menggunting, membentuk plastisin, dsb. Otot-otot jari anak yang jarang diberikan stimulus akan kaku sehingga anak kurang luwes saat melakukan aktivitas-aktivitas yang memerlukan motorik halus.

Lemahnya kemampuan motorik halus anak yang disebabkan oleh kurangnya stimulus akan berdampak dalam kehidupan anak. Dalam penelitiannya, Agustina dkk. (2018) mengungkapkan bahwa keterampilan motorik halus anak sangat penting untuk dikembangkan karena secara tidak langsung berperan besar dalam keterampilan bergerak seperti menggunting dan menulis. Anak akan mengalami kesulitan dalam belajar karena masih belum mampu menulis angka maupun huruf dan mengkoordinasikan mata dan tangannya dengan baik. Hal ini tentu saja akan berdampak pada nilai akademis yang dimiliki anak. Selain itu, keterlambatan kemampuan motorik halus dapat berdampak pada penurunan kepercayaan diri anak, perasaan cemburu pada anak yang lain, dan muncul rasa malu (Ferasinta, 2021).

Setelah dilakukan penelitian berupa kegiatan bermain *playdough* selama 4 minggu, kemampuan motorik halus anak terbukti meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tes Frostigg dan observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Anak-anak yang pada awalnya kesulitan untuk mengikuti arahan instruktur pada pertemuan pertama, kemampuan motorik halus nya

berangsur-angsur meningkat. Aspek-aspek seperti kekuatan ujung jari, kekuatan telapak tangan dan ruas jari, kekuatan ibu jari, koordinasi mata dan tangan, dan kemampuan memegang benda, dapat berkembang dengan baik menggunakan media *playdough*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuniyartika dkk. (2022) bahwa media *playdough* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak.

Media *playdough* dipilih karena bisa menjadi alat untuk mengembangkan motorik halus yang murah dan bisa dibuat sendiri di rumah. Bahan yang digunakan untuk membuat *playdough* pun sederhana, hanya air, minyak, tepung, dan juga pewarna agar anak lebih tertarik untuk memainkannya. Menurut Pribianti dkk (2023), *playdough* merupakan media belajar yang cocok untuk anak-anak karena bahannya yang elastis dan lembut sehingga tidak membahayakan anak saat memainkannya. Hal ini juga didukung oleh penelitian dari Ferasinta (2021) pada subjeknya usia prasekolah ketika diberikan terapi bermain *playdough* untuk meningkatkan motorik halus, mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

*Playdough* dapat dimainkan dengan cara meremas, menekan, menggulung, dan membentuk sesuai yang mereka inginkan. Dengan melakukan hal-hal tersebut, kreativitas anak yang berkembang karena mereka akan membentuk *playdough* ke berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Otot-otot yang ada di jari anak juga akan melentur seiring dengan intensitas bermainnya. Otot-otot inilah yang akan mereka gunakan untuk makan, menulis, menggambar, mengancingkan baju meronce, dan sebagainya. Menurut Hayatun (2023), bermain *playdough* tidak hanya melenturkan otot-otot di jari, tapi juga dapat membantu anak dalam koordinasi mata dan tangan. Koordinasi ini diperlukan untuk membentuk sesuatu yang sederhana. Permadi dan Dewi (2022) juga menjelaskan bahwa selain dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan meningkatkan koordinasi mata dan tangan, aktivitas bermain *playdough* pada anak juga dapat membantu anak merasa lebih tenang, merangsang kreativitas, dan meningkatkan kemampuan sosial.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada asesmen akhir yang ada di tabel 1, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik halus meningkat setelah dilaksanakannya penelitian. Kemampuan anak dalam menggenggam barang, koordinasi mata dan tangan, dan juga kelenturan otot-otot anak terbukti meningkat setelah bermain *playdough*. Hasil tersebut menegaskan bahwa kegiatan bermain *playdough* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menstimulus kemampuan motorik halus pada anak.

Penelitian ini memiliki keterbatasan melemahnya motivasi anak selama menjalani sesi intervensi maupun tes Frostigg. Hal ini dikarenakan instruksi yang diberikan tidak berubah dari sesi pertama hingga sesi terakhir, sehingga anak terkadang mendahului instruktur. Sehingga, pemberian permainan pendamping seperti puzzle diberikan dengan harapan dapat membuat mereka kembali bersemangat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain *playdough* terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak di komunitas "X". Sebelum dilakukan intervensi, kemampuan motorik halus mereka tidak sebanding dengan teman sebaya maupun usia kronologis mereka. Hal ini dapat dilihat dari data observasi awal berupa kemampuan memegang pensil yang kurang baik, genggam tangan yang lemah, kurang mampu

menarik garis dengan lurus, dan sebagainya. Hasil observasi awal juga didukung dengan hasil tes Frostigg yang menunjukkan kemampuan motorik halus mereka jauh dari usia kronologisnya.

Sesi intervensi dilakukan selama 8 kali menggunakan media *playdough*. Media *playdough* dipilih dengan alasan media yang bagus untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, mudah dibuat, dan berwarna-warni yang dapat dengan mudah menarik perhatian anak-anak. Selain itu, media *playdough* juga memiliki banyak manfaat lain, seperti dapat meningkatkan kreativitas mereka. Setelah dilakukannya intervensi bermain *playdough*, kemampuan motorik halus anak meningkat secara signifikan. Mereka dapat memegang pensil dengan lebih baik, dapat menggenggam dengan lebih kuat, menarik garis dengan lebih baik, dan koordinasi mata dan tangan meningkat.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat diajukan. Saran pertama diberikan kepada subjek penelitian. Anak-anak diharapkan mampu mengikuti kegiatan bermain dan belajar yang ada di komunitas dengan lebih antusias. Selain sebagai salah satu hiburan, permainan-permainan ini dapat mengembangkan kemampuan motorik dan juga kognitif mereka.

Saran kedua diberikan kepada anggota komunitas setempat. Komunitas sebagai bagian dari masyarakat hendaknya peduli dengan isu-isu yang ada di sekitar mereka. Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu cara alternatif penyelesaian lemahnya kemampuan motorik halus pada anak. Selain itu, bahan-bahan yang digunakan untuk membuat *playdough* tidaklah sulit.

Saran ketiga diberikan kepada para orang tua yang ada di sekitar komunitas “X”. Orang tua diharapkan dapat hadir dan aktif dalam mengembangkan dan juga memantau perkembangan anak-anak mereka, terlebih lagi pada masa keemasan anak. Masa keemasan ini sangat krusial bagi anak-anak dan akan mempengaruhi masa depan mereka.

Saran untuk peneliti selanjutnya yang akan yang hendak melakukan penelitian mengenai bermain *playdough* pada anak adalah memberikan aktivitas-aktivitas pendamping bermain *playdough* dengan harapan anak-anak tidak mudah bosan saat sesi intervensi dilakukan. Bisa juga dengan memberikan *reward* kepada subjek sehingga mereka termotivasi untuk aktif mengikuti penelitian dari awal hingga akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.24-33>
- Ferasinta, F., & Dinata, E. Z. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Peningkatan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah. *JURNAL KEPERAWATAN MUHAMMADIYAH BENGKULU*, 9(2), 59–65. <https://doi.org/10.36085/jkmb.v9i2.221>
- Hasbi, M., & Wahyuningsih. (2020). *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hayatun, N. (2023). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Play Dough. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 27–32. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i2.34>
- Hikmawati, H., Takasun, T., & Lailin, M. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Peserta Didik Dengan Aktivitas Bermain (Playdough) Di Tk Yaa Bunayya. *Jurnal Abdi Insani*, 9(3), 878–885. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i3.659>

- Houle, A.-A., Besnard, T., Bérubé, A., & Dagenais, C. (2018). Factors That Influence Parent Recruitment Into Prevention Programs In Early Childhood: A Concept Map Of Parents', Practitioners', And Administrators' Points Of View. *Children and Youth Services Review*, 85, 127–136. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2017.12.014>
- Itryah, I., & Kholifah, R. N. (2023). Keefektifan Permainan Playdough terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis di Yayasan Autis Harapan Mandiri. *BANTENESE : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(2), 460–469. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v5i2.7288>
- 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. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 124–134. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no22022pp124-134>
- Nursekti, R. N., & Listari Z. P. (2020). Strategi Pendekatan Komunitas Save Street Child Sebagai Upaya Kebutuhan Belajar Anak Jalanan di Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 20–24.
- Nurwati, R. N., & Listari, Z. P. (2021). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Keluarga Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Pendidikan Anak. *Share : Social Work Journal*, 11(1), 74–80. <https://doi.org/10.24198/share.v11i1.33642>
- Pamungkas, M. S. H., Rahman, T., & Infrantini, L. D. (2023). Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 49–60. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.763>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Prameswari, T. V. N. P., & Herwanto, H. (2023). Pengaruh Stimulus Motorik Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia 3-5 Tahun Di Puskesmas Walantaka. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(3), 2927–2934.
- Pribianti, I., Devi, Y., & Rejeki, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 249–253. <https://doi.org/10.37985/jpt.v1i4.250>
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Siyami, K., Fadlilah, & Jamilah. (2023). Implementasi play dough Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 67–81. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.25>

- South Warwickshire NHS Foundation Trust. (2017). *Fine Motor Skills*. Chechester: Fishbourne Primary School
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D)*. Alfabeta.
- Triwahyudi, P. (2021). Perkembangan Fisik Dan Karakteristiknya Serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 1(1), 87–96.
- Uce, L. (2017). The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77–92. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.1322>
- Yuniyartika, Y., Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh Media Playdough Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amanah Sekayu Tahun 2021. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 239–246.