

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Persiapan Implementasi Media *Playdough* dalam Pembelajaran Motorik Halus Kelompok A di TKIT Al Asror Ringinpitu**

Penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dalam kurun waktu kurang lebih selama 2 minggu menemukan hasil. Peneliti menemukan persiapan yang dilakukan sebelum pembelajaran dilaksanakan, yang dilakukan oleh guru TKIT Al Asror Ringinpitu, sebagai berikut:

##### **1. Ketersediaan Fasilitas berupa Media *Playdough***

Media merupakan sebuah sarana fasilitas yang bisa digunakan sebagai pengantar informasi kepada anak. Media merupakan komponen yang berperan sebagai suatu sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan anak yang dapat merangsang perkembangan anak dalam belajar.<sup>1</sup> Media *playdough* merupakan salah satu media yang digunakan untuk bermain anak, selain untuk bermain juga berguna untuk merangsang perkembangan anak. Anak bermain dengan menggunakan media *playdough* bukan hanya kesenangan yang akan didapatkan oleh anak, tetapi anak juga mendapatkan peningkatan pada perkembangan yang dimiliki. Media

---

<sup>1</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 9

*playdough* digunakan anak, untuk membuat bentuk yang disukai sesuai dengan kemampuan serta kreativitas yang dimiliki oleh anak.<sup>2</sup>

Guru yang memiliki peran sebagai seorang pendidik dituntut untuk bukan hanya sekedar menyampaikan materi saja, namun juga dituntut untuk mempermudah anak dalam menerima materi dalam pembelajaran yang disampaikan. Guru harus kreatif dalam memilih media supaya materi bisa tersampaikan dengan baik. Media digunakan untuk menunjang proses pembelajaran anak serta bertujuan supaya kegiatan yang sedang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar tidak membuat anak merasa jenuh atau bosan.

TKIT Al Asror memberikan fasilitas untuk mengasah kemampuan motorik halus anak yaitu dengan menggunakan media *playdough*. Media *playdough* digunakan supaya anak tidak merasa jenuh, dan materi dapat tersampaikan ke anak, juga berjalan dengan baik, serta perkembangan motorik halus anak juga terasah secara maksimal.

## **2. Membuat Perangkat Pembelajaran berupa PROTA, PROSEM, RPPM, RPH**

Pendidik PAUD memiliki peranan yang luar biasa selama ini, dalam menstimulus dan juga mengembangkan potensi yang ada pada anak. Guru kelompok A sudah mampu dalam merancang kegiatan

---

<sup>2</sup> Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), hal. 27

sebelum dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Tujuan, isi, serta bahan pengembangan dan juga cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan dalam kegiatan pengembangan untuk mencapai tujuan dari sebuah pendidikan. Perencanaan tersebut berupa PROTA, PROSEM, pengembangan tema, RPPM, dan RPPH.<sup>3</sup>

Perangkat pembelajaran dibuat sebelum dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang dibuat diwujudkan melalui perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran dibuat dengan tujuan dijadikan sebagai pedoman atau pegangan oleh guru kelompok A untuk mengajar. Perencanaan akan mempermudah guru kelompok A dalam menyampaikan materi yang mana sudah tersusun dan terstruktur dengan baik dalam perencanaan. Guru hanya tinggal mengikuti alur yang sudah ada di dalam perencanaan. Guru dapat mencapai tujuan ataupun target dari materi yang sudah disampaikan kepada anak dengan baik dan efektif.

### **3. Tingkat Kekreatifan Guru**

Dunia pendidikan akan selalu menghadapi sebuah masalah tentang penumbuhan kreativitas guru. Kreativitas guru berperan penting dalam proses pembelajaran untuk memotivasi belajar anak-anak. Guru pada saat mengajar bukan hanya sekedar untuk menyampaikan ilmu pengetahuan saja, namun juga usaha untuk

---

<sup>3</sup> Rina Wulandari, dkk, *Stimulasi Penyusunan Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 PAUD bagi Pendidikan PAUD di Kecamatan Bangutapan Bangil*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 7 Edisi 1 Juni 2018, hlm. 95

menciptakan sistem lingkungan yang memberikan pelajaran kepada anak supaya tujuan dari pembelajaran dapat berjalan secara optimal.<sup>4</sup>

Guru harus menghindari penggunaan metode belajar yang bersifat monoton. Metode belajar yang memiliki sifat monoton akan membuat anak merasa bosan, tidak tertarik sehingga fokus perhatiannya teralihkan. Guru dituntut untuk aktif dan kreatif dalam menyampaikan pesan dan informasi ataupun materi dengan cara sekreatif mungkin agar anak antusias dalam menerima materi yang disampaikan. Guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan suasana hidup guru haruslah mengembangkan kreativitasnya.

Kekreatifan guru akan berpengaruh pada rangsangan yang akan diterima oleh anak, karena guru harus memberikan motivasi kepada anak supaya anak memiliki kekreativannya sendiri, baik dalam konteks berfikir maupun dalam melakukan sesuatu. Kemampuan kreatif dalam berfikir merupakan kemampuan yang imajinatif namun rasional.

Guru kelompok A di TKIT Al Asror Ringinpitu masih muda jadi tingkat kekreatifannya pun masih tinggi, sehingga banyak ide-ide yang dimiliki untuk membuat suasana belajar menjadi jenuh. Dengan ide yang dimiliki guru akan mengembangkannya dan menciptakan kegiatan yang mengasikan.

---

<sup>4</sup> Helda Jolanda Pentury, *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Volume 4 Nomer 3 November 2017, hlm. 267

## **B. Penerapan Implementasi Media *Playdough* dalam Pembelajaran**

### **Motorik Halus Kelompok A di TKIT Al Asror Ringinpitu**

#### **1. Menggunakan Metode Demonstrasi**

Hasil belajar yang memiliki kualitas yang tinggi dan juga baik merupakan sebuah cerminan dari proses pembelajaran yang diberikan oleh guru yang memiliki kualitas. Pembelajaran yang berkualitas dapat dicapai jika guru mempunyai kemampuan yang baik dalam proses pembelajaran untuk menggunakan dan juga mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai serta cocok dengan kebutuhan anak.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kelompok A di TKIT Al Asror adalah metode demonstrasi. Yang dimaksud metode demonstrasi yaitu penyampaian materi dengan memperagakan atau menunjukkan kepada anak suatu proses, situasi ataupun benda tertentu yang memang sedang dipelajari baik secara nyata atau hanya tiruan, dan disertai oleh penjelasan. Selain itu demonstrasi juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya, menjadikan proses pembelajaran itu menarik, memberikan pengalaman secara langsung kepada anak, maka anak akan mudah dalam memusatkan perhatian, serta merangsang anak untuk aktif selama proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Penyampaian materi dengan menggunakan metode demonstrasi dilakukan secara langsung oleh guru kelompok A, anak dapat secara langsung mengamati dan memahami penjelasan yang diberikan oleh

---

<sup>5</sup> Dede Salim Nahdi, dkk, *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran IPA*, Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 4 Nomer 2 Juli 2018, hlm. 11

guru dengan lebih baik serta membuat kemungkinan kecil adanya kesalah fahaman. Dengan demikian anak akan semakin mampu untuk terlatih berkonsentrasi.

Tujuan digunakannya metode demonstrasi dapat meningkatkan proses interaksi pembelajara di dalam kelas, sehingga anak dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Anak juga dapat berperan atau berpartisipasi secara aktif dan memperoleh pengalaman secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Anak dapat mengembangkan kecakapan yang dimilikinya sehingga menjadikan anak agar lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selama proses penerapan metode demonstrasi di kelas guru memperhatikan langkah dalam setiap proses penerapan metode demonstrasi, seperti guru harus menyiapkan tujuan pemberian materi tersebut, kemudian langkah-langkah yang akan dilakukan pada saat peeberian materi. Supaya proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan tujuan pemebelajarannya pun tercapai sesuai dengan harapan.

## **2. Pemilihan Kegiatan yang Tepat**

Kegiatan merupakan sebuah aktivitas, usaha, atau pekerjaan. Suatu kejadian atau peristiwa yang dilakukan secara terus menerus atau tidak seuai dengan kebutuhan. Karena kegiatan dilaksanakan dengan berbagai alasan-alasan tertentu. Dilakukannya kegiatan dalam proses

pembelajaran memiliki tujuan untuk mengasah aspek perkembangan motorik halus pada anak. Maka nantinya akan tercapai target yang sudah dirancang oleh guru.

Dengan target tersebut guru nantinya harus memilih kegiatan yang tepat untuk anak usia 3-4 tahun dikelompok A dalam mengasah atau merangsang aspek perkembangan motorik halus. Kegiatan yang dipilih oleh guru akan memberikan kontribusi untuk mengasah kemampuan motorik halus anak, karena setiap kegiatan yang diberikan kepada anak akan memberikan dampak tersendiri baik akan berdampak besar atau pun kecil. Maka pemilihan kegiatan dengan tepat sangat diperlukan.

Guru kelompok A memberikan kegiatan kepada anak, guna merangsang aspek perkembangan motorik halus anak seperti membentuk, meremas, memotong. Tujuan dipilihnya kegiatan tersebut supaya motorik halus anak terasah namun anak merasa senang karena dengan meremas, memotong, dan juga membentuk sesuai dengan imajinasi yang dimiliki anak.

### **3. Pendampingan sesuai dengan Kebutuhan Anak**

Anak dengan usia empat sampai enam tahun pertama merupakan terjadinya pembentukan jaringan dan perkembangan yang cepat. Maka dari itu anak usia dini memiliki sebuah kemampuan untuk belajar secara cepat. Anak usia dini belajar dari apa yang mereka lihat,

dengar, dan dari pengalaman tentang suatu kejadian. Karena anak usia dini belajar melalui pengamatan mereka terhadap kegiatan yang dilakukan atau dicontohkan oleh guru. Dengan demikian nantinya anak akan meniru kegiatan tersebut sehingga membuat anak memperoleh pengalaman tentang suatu kegiatan tersebut.<sup>6</sup>

Guru kelompok A melakukan pendampingan dengan melihat kemampuan anak. Bagi anak yang sudah mandiri dan mampu menyediakan tugas sesuai harapan guru akan memberikan dampingan berupa panatauan dan juga pujian. Sedangkan untuk nak yang belum sesuai dengan harapan guru akan memberikan penjelasan secara ulang namun perlahan, mungkin penejlasan ketika guru menjelaskan didepan anak belum memahaminya secara penuh sehingga guru harus mengulang kembali penjelasan tersebut. Dengan demikaian anak akan mendapatkan pemahamannya secara detail dengan penejlasan dan contoh secara lebih dekat.

#### **4. Mengulas Kembali Materi dan Kegiatan**

Tujuan dari mengulas kembali materi dan juga kegiatan yang disampaikan oleh guru adalah untuk memastikan sejauh mana tingkat pemahaman yang sudah diterima oleh anak mengenai materi serta kegiatan hari ini. Mengulas dilakukan pada akhir pembelajaran sebelum kegiatan penutup atau berdoa dilakukan.

---

<sup>6</sup> Sukriyah Kustanti Moerdad, dkk, *Pendampingan Pelaksanaan Program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Usia Dini*, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Volume 3 Nomer 3 2019, hlm. 95



Guru akan memberikan sesi tanya jawab pada saat kegiatan mengulas dilakukan. Pada saat sesi tanya jawab dapat dilihat pemahaman yang diterima anak sejauh mana. Meskipun terdapat anak yang sudah memahami dan ada yang belum guru akan tetap memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari ini, karena dengan diberikannya kesimpulan diharapkan anak dapat mengingatnya.

### **C. Evaluasi Implementasi Media *Playdough* dalam Pembelajaran Motorik Halus Kelompok A di TKIT Al Asror Ringinpitu**

#### **1. Respon yang Baik dari Anak**

Respon yang diperlihatkan oleh anak merupakan suatu jawaban dari tingkat keberhasilan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan ketika anak diberikan media *playdough* anak mau menggunakan media tersebut. Tidak merasa asing ataupun berprotes kenapa harus menggunakan media *playdough*. Justru anak merasa senang karena media *playdough* dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi yang mereka miliki. Selain itu karena media *playdough* memiliki warna yang membuat daya tarik tersendiri bagi anak untuk memainkannya.

#### **2. Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak**

Kemampuan motorik halus anak adalah kemampuan dimana anak mampu melakukan kegiatan yang melibatkan antara koordinasi

mata dengan jari-jarinya, pergelangan tangannya. Sedangkan perkembangan memiliki arti tersendiri yaitu perubahan pola yang dimulai sejak saat pembuahan hingga sepanjang hidupnya.<sup>7</sup>

Peneliti melihat secara langsung peningkatan yang dialami oleh anak-anak yang ada di kelas kelompok A. Pada saat awal peneliti melakukan penelitian kemampuan motorik yang dimiliki oleh anak masih belum bagus atau sebagai saat peneliti hampir selesai melakukan penelitian. Pada awal peneliti melakukan penelitian anak masih hanya membuat bentuk yang belum terlalu beraturan, untuk membuat bentuk lingkaran saja anak masih belepotan. Namun ketika di akhir peneliti melakukan penelitian kemampuan yang dimiliki anak dari hari kehari semakin membaik, karena rangsangan yang diberikan sesuai dengan harapan sehingga hasilnya pun sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. Karena pada hari berikutnya ketika anak disuruh membuat bentuk lingkaran dari media *playdough* bentuknya sudah semakin rapi sehingga kemampuan anak memang semakin terasah.

### **3. Keefektifan Media *Playdough***

Bermain menggunakan media *playdough* adalah kegiatan yang membrikan nilai guna bagi perkembangan anak. Karena dengan menggunakan media *playdough* untuk bermain anak, nantinya bukan hanya akan mendapatkan kesenangan, akan tetapi anak juga

---

<sup>7</sup> Santrock, *Child Development. Eleven Edition*, (Alih bahasa: Mila Rachmawati & Anna Kusumawati), (Jakarta: Erlangga, 2007), hal, 7

mendapatkan rangsangan terhadap perkembangannya. Penggunaan media *playdough* dapat mewujudkan apa yang menjadi imajinasinya atau mewujudkan ide-ide yang dimilikinya. Media *playdough* dapat dibentuk sesuai dengan keinginan dan tingkat kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing anak.<sup>8</sup>

Media *playdough* bisa digunakan untuk membuat bentuk apa saja sehingga dijadikan media yang efektif di TKIT Al Asror Ringinpitu sebagai salah satu media yang mampu mengasah kemampuan motorik halus anak. Karena dengan penggunaan media *playdough* sejauh ini kemampuan anak kelompok A semakin meningkat. Hal ini dilihat langsung oleh peneliti, ketika anak berkegiatan menggunakan media *playdough* untuk membuat bentuk yang sudah diinstruksikan oleh guru kemudian anak masih memiliki sisanya, anak akan membuat bentuk apapun yang mereka sukai. Sehingga secara tidak langsung ide yang dimiliki anak akan tertuang dengan begitu kreatifannya terasah dan perkembangan motorik halusnya secara otomatis ikut terasah.

#### **4. Kelayakan Mempertahankan Media *Playdough***

TKIT Al Asror mengadakan rapat tahunan yang diselenggarakan untuk mengevaluasi apa saja hambatan atau masalah yang ada di sekolah. Tidak terkecuali membahas media yang efektif

---

<sup>8</sup> Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), hal. 27

digunakan dan yang tidak. Dengan penggunaan media yang efektif maka media tersebut nantinya akan dipertahankan penggunaannya, begitupun sebaliknya. Jika media tidak layak atau memiliki banyak kekurangan maka sekolah tidak akan memakainya lagi.

media *playdough* di TKIT Al Asror Ringinpitu membawa pengaruh terhadap penggunaan. Dengan adanya evaluasi tersebut guru nantinya akan menyampaikan pendapatnya kepada kepala sekolah mengenai media *playdough* membawa pengaruh seperti apa terhadap perkembangan anak. Dan di TIKIT Al Asror Ronginpitu media *playdough* sangat minim kekurangannya sehingga menjadikannya media yang layak untuk dipertahankan. Hal ini dilihat langsung juga oleh peneliti selama peneliti melakukan penelitian di TIKIT Al Asror Ringinpitu, karena pengaruh dan dampaknya yang baik bagi anak.