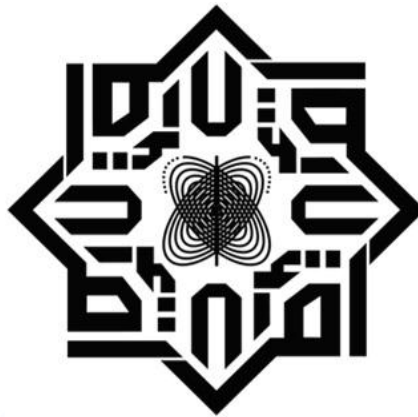


MEDIA BERMAIN PLASTISIN DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUSANAK USIA 5-6 TAHUN



UIN SUSKA RIAU

Oleh

ALPI RAHMI

NIM. 11619203092

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1442 H/2021 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



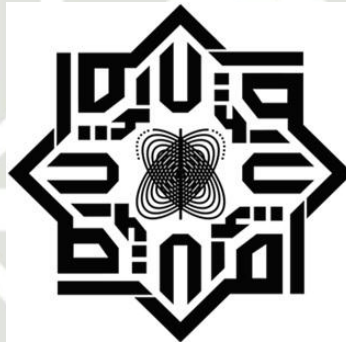
MEDIA BERMAIN PLASTISIN DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

OLEH

ALPI RAHMI

NIM. 11619203092

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1442 H/2021 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Media Bermain Plastisin dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*”. yang disusun oleh Alpi rahmi, NIM 11619203092 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 29 Jumadil Awal 1442 H
13 Januari 2021 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 197305142001122002

Pembimbing



Nurhayati, S.Pd.I. M.Pd.
NIK. 1301117011

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Media Bermain Plastisin Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun* yang ditulis oleh Alpi Rahmi NIM. 11619203092, telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 15 Jumadil Akhir 1442 H./28 Januari 2021 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Pekanbaru, 15 Jumadi Akhir 1442 H.
28 Januari 2021 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

Penguji II

Nurkamelia Mukhtar, AH., M.Pd

Penguji III

Dra. Hj. Sariah, M.Pd

Penguji IV

Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd. I, MA.



Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag
NIP. 19740704 199803 1 001

PENGHARGAAN



Alhamdulillah dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, pertolongan, nikmat kesehatan kesempatan serta limpahan kasih sayangNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan sholawat beserta salam tak henti terlantun teruntuk nabi tercinta yakni nabi Muhammad SAW.

Skripsi dengan judul: Media Bermain Plastisin dalam mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Sebagai manusia yang tidak sempurna yang tak luput dari segala khilaf dan kesalahan, tentunya dalam skripsi ini tidak luput dari kesalahan, demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini, dengan segenap hati penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari pihak-pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingannya. Teruntuk ayahanda Azwir dan (almarhumah) ibunda Rukiyah yang telah bersusah payah membesarkan dan menyekolahkan penulis hingga ke perguruan tinggi, pada kesempatan ini penulis juga banyak mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Suyitno, M.Ag., selaku Plt Universitas Islam Negeri Sultan Syarif kasim Riau, Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah, M.A., selaku Wakil Rektor I, Dr.H.Kusnadi, M.Pd., selaku Wakil Rektor II dan Drs. H. Promadi, M.A., Ph.D., selaku Wakil Rektor III beserta seluruh Staff Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

I, Dr. Dra. Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II dan Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III beserta seluruh Staff Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas. Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I., MA. Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Nurhayati, S.Pd.I. M.Pd., Selaku dosen pembimbing yang tidak pernah lelah dalam membimbing dan memberikan arahan serta motivasi, dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. H. Arbi Yasin, M.Si., selaku dosen penasehat akademik (PA) penulis yang telah memberikan nasehat serta bimbingannya selama penulis belajar di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak dan ibu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.
7. Kepada sahabat-sahabat ku (Tinah, Agustinah, Siti, Yolla,) dan teman-teman seperjuangan terkhusus kelas PIAUD A. yang telah memberikan dukungan dan motivasi menjelang selesainya skripsi ini, semoga kita selalu dalam lindungan allah dan sukses selalu.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari segala pihak yang tersebut atas penulis mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, *Aamin ya robbal' alaminn.*

Pekanbaru, Januari 2021
Penulis,

Alpi Rahmi
NIM.11619203092

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang Menciptakan
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia
Yang mengajar (manusia) dengan pena,
Dia mengajarkan manusia apa yang tidak
diketahuinya (QS: Al-'Alaq 1-5)

Sujud syukur Alhamdulillah ku ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku, dalam meraih cita-cita.

Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekelilingku. Yang selalu memberi semangat dan doasehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik.

Untuk karya yang sederhana ini, saya persembahkan untuk kedua orang tua saya khususnya untuk ibu yang telah bahagia di surga.

Ayah dan Ibu Tercinta

Al-fatimah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam syukur yang tiadaterkira, terima kasihku untukmu. Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk Ibu yang disurga semoga Ibu senang dan bangga mempunyai anak seperti ku dan ayah tercinta yang telah menafkahi dan merawatku dari kecil sampai dewasa sekarang, yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku.

Ayah.. Ibu terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu. Dalam hidupmu, demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya. Maafkan anakmu ayah, ibu, masih saja menyusahkanmu.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam silah dilima waktu mulai fajar terbit hingga terbenam seraya tangaku menadah, ya Allah ya Rahman ya Rahim... Terimakasih telah Engkau tempatkan aku diantara kedua malaikatMu yang setiap waktu ikhlas menjagaku, mendidikku, membimbingku dengan baik

Ya Allah berikanlah balasan setimpal Surga Firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka dari panasnya sengat hawa api nerakamu. Untuk ayah, ibu... Terimakasih

Kakak, dan Abang, Tercinta...

Untuk Kakakku Azrida, Wirdatul Husna. Terimakasih atas kasih sayang dan perhatiannya, kalian adalah sosok wanita yang luar biasa bagiku setelah ibu dan sekaligus pengganti seorang ibu bagiku. Dan Abangku M. zakiyah mani, Ibnu sabil, M. nalis. Terima kasih untuk bantuan dan semangat dari kalian, semoga awal dari kesuksesan saya ini dapat membanggakan kalian.

Sahabat dan seluruh teman di kampus yang tercinta dan saya sayangi.

Tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah saya akan menjadi biasa-biasa saja, maaf jika banyak salah dengan maaf yang tak terucap. Terima kasih untuk support yang luar biasa, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, terima kasih untuk memori yang kita rajut setiap harinya, atas tawa yang setiap hari kita miliki dan solidaritas yang luar biasa. Sehingga masa kuliah selama 4 tahun ini menjadi lebih berarti.

Semoga kita semua sukses bersama amin....

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

AlpiRahmi,(2021): Media Bermain Plastisin Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia dini

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan motorik halus. Motorik halus adalah gerakan ringan yang menggunakan otot-otot kecil, memanfaatkan jari-jemari serta membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain plastisin dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia Dini. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*Library Research*). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan di perpustakaan dimana objek penelitian biasanya digali lewat beragam informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, koran majalah, dan dokumen) Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Dengan teknik pengumpulan datanya dokumentasi dan riset kepustakaan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deduktif, metode deskriptif dan analisis dokumen. Hasil penelitian yaitu bermain plastisin dapat meningkatkan aspek perkembangan motorik halus pada anak, dibuktikan dengan anak mampu menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, anak mampu menggambar dengan rapi, anak mampu menggambar sesuai dengan contoh yang diberikan, anak mampu menggantung sesuai pola, anak mampu menempel dengan tepat, dan anak mampu mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

Kata Kunci: Media Bermain Plastisin, Perkembangan Motorik halus.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Alpi Rahmi, (2021): Playing Plasticine Media in Development Fine Motoric for Children Aged 5-6 Years

One aspect of development that is very important to be developed in early childhood is fine motor skills. Fine motor skills are light movements that use small muscles, use the fingers and require good coordination and concentration. This study aims to determine whether the method of playing plasticine can improve the fine motor development of children aged 5-6 years. This type of research is library research (Library Research). Library research is research conducted in libraries where the object of research is usually explored through a variety of library information (books, encyclopedias, scientific journals, magazines, and documents). The data sources of this research are primary data sources and secondary data sources. With the data collection techniques documentation and library research. The data analysis techniques used in this research are deductive, descriptive methods and document analysis. The results of the study are playing plasticine can improve aspects of fine motoric development in children, it is proven by children being able to use writing utensils and eating utensils properly, children are able to draw neatly, children are able to draw according to the examples given, children are able to cut according to patterns, children are able to sticking appropriately, and the child is able to express themselves through detailed drawing movements.

Keywords: *Plasticine Playing Media, Fine Motoric Development.*



ملخص

ألفي رحمي, (2021): وسائل لعب البلاستيكيين في التطور الحركي الدقيق للأطفال من سن 5-6 سنوات

أحد جوانب التطور المهم جدًا الذي يجب تطويره في مرحلة الطفولة المبكرة هو المهارات الحركية الدقيقة. المهارات الحركية الدقيقة عبارة عن حركات خفيفة تستخدم عضلات صغيرة وتستخدم الأصابع وتتطلب تنسيقًا وتركيزًا جيدًا. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد ما إذا كانت طريقة لعب البلاستيكيين يمكن أن تحسن النمو الحركي الدقيق للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات. هذا النوع من البحث هو بحث المكتبة (Library Research) البحث في المكتبات هو بحث يتم إجراؤه في المكتبات حيث يتم عادة استكشاف موضوع البحث من خلال مجموعة متنوعة من المعلومات المكتبية (الكتب والموسوعات والمجلات العلمية والمجلات والوثائق) ، ومصادر بيانات هذا البحث هي مصادر البيانات الأولية ومصادر البيانات الثانوية. مع توثيق تقنيات جمع البيانات وأبحاث المكتبة. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الأساليب الاستنتاجية والوصفية وتحليل الوثائق. نتائج الدراسة هي أن لعب البلاستيكيين يمكن أن يحسن جوانب التطور الحركي الدقيق لدى الأطفال ، وقد ثبت ذلك من خلال قدرة الأطفال على استخدام أدوات الكتابة وأدوات الأكل بشكل صحيح ، والأطفال قادرين على الرسم بدقة ، والأطفال قادرين على الرسم وفقًا للأمثلة المقدمة ، والأطفال قادرين على القص وفقًا للأنماط ، والأطفال قادرين على يلتصق بشكل مناسب ، ويستطيع الطفل التعبير عن نفسه من خلال حركات الرسم التفصيلية.

الكلمات المفتاحية: وسائل لعب البلاستيكيين ، التطور الحركي الدقيق.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II KONSEP TEORITIS	
A. Kajian Teori	10
1. Bermain	10
a. Pengertian Bermain	10
b. Metode Bermain	12
c. Konsep Bermain dalam Islam	14
d. Ciri-ciri Bermain	17
e. Manfaat Bermain	18
f. Fungsi Bermain	19
2. Plastisin	21
a. Pengertian Plastisin	21
b. Cara Membuat plastisin.....	22
c. Manfaat Bermain Plastisin	23
d. Kelebihan Dan Kekurangan Plastisin.....	25
e. Langkah-langkah Bermain Plastisin.....	26
f. Cara Bermain Plastisin	27
3. Perkembangan Motorik Halus Anak	28

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengertian Motorik Halus.....	28
b. Fungsi Perkembangan Motorik Halus	31
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik	33
d. Prinsip-prinsip Pengembangan Motorik Halus	34
e. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus	35
f. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	37
B. Penelitian Relevan.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Sumber Data.....	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	46
D. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV ANALISI DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	54
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57

DAFTAR KEPUSTAKAAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Motorik Halus	37
--	----



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya ia memiliki dunia karakteristik sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun.¹

Menurut pandangan islam, anak adalah amanah (titipan) Allah SWT yang harus dijaga dan dipertahankan sebaik mungkin oleh orang tua. Sejak lahir anak telah diberikan potensi yang dapat dikembangkan untuk mendukung kehidupannya dimasa depan. Jika potensi-potensi ini tidak diperhatikan, nanti anak akan mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam al-Quran dijelaskan anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia. Sebagai firman Allah SWT dalam surat Al-Kahfi ayat 46 yang berbunyi:

تِلْكَ الدُّنْيَا الْحَيٰوةُ زِينَةٌ وَالْبٰنُونَ اَلْمَالُ وَالْبَنِيَّةُ
 ﴿٤٦﴾ اَمْ لَّا وَاٰخِرَتْ لَكُمْ عِنْدَ رَبِّكُمۡ عِلْمٌ فَذٰلِكَ اَلصَّلٰحَةُ

Artinya: *“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus-menerus adalah lebih baik pahalanya disisi tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”*².(Qs.Al Kahfi:46).

Ayat diatas menjelaskan bahwa harta dan anak adalah sebagai perhiasan yang harus dijadikan jalan bagi orang tua untuk melakukan amal

¹Ilmiyati, *Ilmu Pendidikan Anak*, (Pekanbaru: Adefa Grafika,2015). Hal.12

² Qs. Al Kahfi (18): 46.

shaleh yang akan mengantarkan kepada ridha Allah SWT, jika orang tua tidak mampu memperlakukan anak dengan cara yang tidak layak sebagai perhiasan yang tidak mengundang pahala dan ridha Allah maka kehadiran anak akan berubah menjadi sebuah cobaan. Jadi kita sebagai orang tua, keluarga atau pun guru harus bisa menanamkan kebaikan kepada anak agar nantinya dapat berkembang dengan baik.

Pendidikan anak usia dini memegang peran sangat penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian anak. Dimana anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa dipundak merekalah kelak kita akan menyerahkan peradaban yang telah kita bangun dan akan kita tinggalkan. Anak usia 0- 6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat, sehingga masa ini disebut *golden age* (Masa keemasan). Masa ini merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan potensi, sikap, keterampilan dan kreativitas pada Anak usia dini.

Pendidikan adalah tempat belajar sekaligus bermain bagi anak. Anak diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab dan kemandirian. Dengan cara bermain anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya berempati dengan temannya, dan tentunya juga berlatih bekerja sama dengan anak lainnya.³

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal dan informal. Pendidikan ini dapat dikatakan sebagai

³Kartini, *Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, e-jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol 1, No 2, November 2014.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pondasi awal dari serangkaian pendidik yang diterima oleh peserta didik yang dapat menentukan perkembangan anak. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran sangat penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas baik, dari segi spiritual, mental, dan kognitif.

Adapun di dalam peraturan menteri pendidikan nasional tentang standar pendidikan anak usia dini Nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa, Meningkatkan potensi yang dimiliki anak yang mencakup perilaku dan kemampuan dasar. Di dalam pengembangan perilaku yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral serta sosial emosional. Untuk pengembangan kemampuan dasar meliputi kemampuan berbahasa, kognitif yang terlibat dalam mengenal konsep matematika dan sains, fisik atau motorik yang terlibat dalam pembelajaran seni, jasmani, olahraga dan kesehatan.

Upaya pengembangan Anak usia dini dapat dilakukan dengan bermacam cara diantaranya dengan metode bermain. Bermain sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kemampuan anak dan berkembang sesuai usia anak yang perlu dikembangkan secara berangsur-angsur dari bermain sambil belajar menjadi belajar sambil bermain. Dengan demikian dalam bermain harus diperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak usia dini, alat bantu atau alat bermain, metode yang digunakan, Tempat dan waktu bermain serta teman bermain.⁴

Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, anak memiliki masa peka yang berbeda. Oleh karena itu anak memerlukan penyaluran aktifitas fisik, baik kegiatan fisik yang berkaitan dengan gerakan motorik

⁴Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012). Hal.167.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kasar maupun motorik halus sesuai dengan keunikan anak masing-masing. Adapun upaya pengembangan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya dengan metode bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak, dan anak melakukan setiap hari dengan senang hati. Dalam keadaan senang dan santai tanpa disadari anak akan lebih mudah mempelajari banyak hal, sehingga dengan bermain anak akan tumbuh dan berkembang.

Beberapa pendapat yang menjelaskan tentang masa kanak-kanak yang dikenal dengan masa bermain hal ini dikarenakan anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain, karena bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan hal ini anak-anak terkadang tidak menyadari dengan bermain anak akan mempelajari banyak hal. Dalam melakukan kegiatannya anak-anak tentunya tidak terlepas dari penggunaan anggota tubuhnya, dan kemampuan setiap anak akan berbeda. Metode yang bisa dilakukan oleh guru dalam membantu anak yang mengalami masalah tersebut salah satunya adalah dengan bermain plastisin.⁵

Menurut Lilis Krisnawati bermain plastisin merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara membentuk, Mewarnai, dan memberi warna sehingga menimbulkan berbagai bentuk, kegiatan bermain plastisin seperti halnya menyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membentuk tanpa arti.⁶

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



⁵ Ilfi Rahmi Wardani, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dengan Kegiatan Bermain Menggunakan Plastisin*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Randen Intan Lampung. 2017.

⁶ Lilis Krisnawati, *Bermain Plastisin*, (Klaten: Intan Parwira, 2008). Hal. 5.

Menurut Munandar kegiatan yang mampu melatih motorik halus anak adalah dengan cara menyusun, anak melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu. Dimana dengan bermain plastisin anak dapat membangun, menyusun ataupun membentuk bermacam-macam bentuk dengan kreativitas.⁷

Sementara Indira berpendapat bahwa kerajinan plastisin merupakan kerajinan yang unik, karena bahan ini dapat dibentuk menjadi berbagai kreasi dengan berbagai bentuk dan fungsi, dapat disimpulkan kerajinan plastisin adalah kerajinan yang unik dapat dibentuk menjadi berbagai kreasi.⁸

Menurut Dorothy Einon anak-anak sangat suka untuk membuat suatu bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. Plastisin termasuk permainan yang sangat disukai anak karena media plastisin mudah dibentuk dan bisa kita buat sendiri.⁹ Dengan bermain plastisin anak belajar memeras, menipiskan, dan merampingkan. Anak membangun konsep tentang benda, perubahan dan sebab akibat yang ditimbulkannya, ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunia nya mengembangkan koordinasi tangan dan mata. Mengenali kekekalan benda dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Bermain plastisin sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seseorang anak sebagai perkembangan dari unsur

⁷Mirna Sari, Dkk. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di Tk Satu Atas Lamheu kabupaten Aceh Besar*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Agustus 2016, Hal. 132-133.

⁸Mayesky, *Aktivitas-aktivitas Seni Kreatif*, (Jakarta: PT Indeks, 2011) Hal. 23.

⁹Mirna Sari, *Op.Cit.*,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Secara umum kemampuan motorik terbagi menjadi dua macam, yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus.¹⁰

Menurut susanto motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga tetapi motorik halus memerlukan koordinasi yang cermat dan tepat dengan penuh kesabaran dan konsentrasi. Dengan semakin baik perkembangan motorik halus, anak semakin dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus maupun zig zag, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menganyam kertas-kertas. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.¹¹

Menurut Santrock kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan gerakan-gerakan yang diatur secara halus seperti menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan. Sedangkan menurut Ekasriadi menyatakan bahwa kemampuan motorik halus adalah salah satu kemampuan dan potensi yang terdapat pada setiap anak yang memerlukan dasar-dasar keterampilan melalui latihan dan pembinaan.¹²

Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar bagian tubuh sedangkan motorik halus adalah gerakan yang

¹⁰Dwi Junianto. *Media Belajar Plastisin*. {online}, [http://dwijunianto. Wordopress.com/ media-belajar-plasisin/](http://dwijunianto.Wordopress.com/media-belajar-plasisin/) diakses tanggal 17februari 2016.

¹¹Zherly Nadia Wandi. *Analisis Kemampuan Motorik Halus Dan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase*, Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4 No.1 Tahun 2019.

¹²Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011) Hal. 12

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Karena itugerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Contoh gerakan motorik halus adalah gerakan mengambils sebuah benda dengan menggunakan ibu jari dan telunjuk tangan, menggunting, menulis, menggambar dan lain sebagainya.¹³

Berdasarkan uraian di atas dapat ditegaskan bahwa metode bermain plastisin dapat membantu menstimulasikan motorik halus pada anak. Karena plastisin mempunyai kelebihan yaitu dengan tekstur yang lembut maka akan memudahkan anak untuk meremas, mencubit serta membentuk berbagai bentuk yang dikehendakinya, sehingga akan dapat menstimulasi kelenturan dan kekuatan otot-otot halus pada pergelangan jari-jemari anak. Maka dari itu kegiatan tersebut dapat membantu anak melaksanakan tugas perkembangan motorik halus dengan baik.

Menggunakan media plastisin karena selain bahan yang digunakan aman, anak tidak akan cepat merasa bosan, karena bermain plastisin merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain plastisin akan tercipta suasana yang dinamis serta tidak menegangkan sehingga anak tidak akan merasa terbebani, selain itu juga dapat melatih motorik halus, kreativitas, serta imajinasi anak. Dengan dasar inilah peneliti melakukan

¹³Zulkifli, dkk, *Pembelajaran Terpadu Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Pustaka Edukasi, 2018). Hal. 75.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian dengan judul “*Media Bermain Plastisin dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maksud rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah media bermain plastisin dapat mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun?

Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan dari peneliti yaitu: Untuk mengetahui apakah media bermain plastisin dapat mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

2. Kegunaan Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pendidikan islam anak usia dini, khususnya tentang metode bermain plastisin terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi guru

a. Sebagai bahan pengetahuan tentang pentingnya perkembangan motorik halus anak dengan metode yang tepat.

b. Adanya inovasi dalam penggunaan dalam penggunaan tentang metode bermain plastisin dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2) Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk bisa menerapkan media bermain dengan plastisin sehingga anak-anak lebih kreatif.

3) Bagi peneliti

Sebagai sumber dan bahan masukan bagi penulis lain untuk manggali dan melakukan ekperimen tentang media bermain plastisin dalam mengembangkan motorik halus anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A Kajian Teori

1. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan. Kegiatan belajar di taman kanak-kanak lebih banyak dilakukan dengan bermain pada dasarnya, situasi taman kanak-kanak di desain dengan arena bermain.

Menurut Joan dan Utami bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik itu secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan demikian, bermain adalah suatu yang perlu bagi perkembangan anak dapat digunakan sebagai suatu cara untuk mencapai perkembangan anak. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pengajaran.¹⁴

Santrock mengatakan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak, yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak

¹⁴Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Pustaka, 2011). Hal.134-135.

melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Dengan bermain ini perasaan anak-anak menjadi bahagia, sehingga mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.¹⁵

Menurut Hurlock bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dari pihak lain. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura pada benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal yaitu: keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pemikiran yang rumit. Bermain juga dipandang sebagai kegiatan yang tidak memiliki target, mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapan pun mereka inginkan, bagi mereka bermain adalah kebutuhan sedangkan bekerja adalah keharusan.¹⁶

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak mendapatkan kesenangan dan kepuasan dengan bermain, bermain itu alamiah dan spontan, bermain relatif bebas dari berbagai aturan sehingga anak bebas membuat aturan mereka sendiri. Anak bermain

¹⁵Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009. Hal. 149.

¹⁶Rita kurniah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cendikia Press, 2011) Hal. 2-3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dengan benda apa saja yang ada disekitarnya, anak juga dapat berinteraksi dengan teman sebayanya.

b. Metode Bermain Dalam Proses Pembelajaran anak Usia Dini

1. Bermain Kognisi

Bermain kognisi menggambarkan tingkat usia anak, pemahaman konsep anak, dan latar belakang pengalaman anak. Bermain kognisi berkaitan dengan semua bentuk mengenal, melihat, mengamati, memperhatikan, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai. Secara umum, bermain kognisi dapat diklasifikasikan menurut tipe dan karakteristik anak sebagai berikut:¹⁷

a. Bermain Fungsional

Pengulangan pada gerakan-gerakan otot atau tanpa objek misalnya: berlari dan melompat

b. Bermain konstruksi

Dalam bermain konstruktif, anak-anak membuat sesuatu berdasarkan konsep yang telah dimiliki sebelumnya. Bermain konstruktif sangat berpengaruh pada anak prasekolah. Misalnya: menggunakan benda (balok, lego) atau bahan-bahan (plastisin, pasir, cat) untuk membuat sesuatu.

c. Bermain Dramatik

Bermain dramatik dapat disebut sebagai bermain pura-pura, khayalan, atau bermain simbolik. Bermain dramatik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

¹⁷Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain Dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Pustaka Universitas Terbuka, 2015, hal. 2.18.

menggambarkan perkembangan mental anak untuk membuat gerakan atau kata yang mengandung suatu makna dan fokus pada suatu peran atau interaksi sosial.

d. Bermain dengan aturan

Bermain dengan aturan meningkatkan koordinasi fisik anak, mengembangkan kemampuan sosial, dan bahasa anak, serta membangun konsep kerja sama dan kompetisi di antara mereka.¹⁸

2. Bermain Sosial

Bermain sosial mengasah kemampuan anak untuk bermain dengan sesamanya sesuai dengan tingkat usia anak tersebut. Menurut Parten, bermain sosial berfokus pada aspek sosial pada permainan selama tahap anak usia dini. Tahapan bermain sosial mengacu pada tahapan perkembangan bermain menurut Parten, sebagai berikut:

a. Bermain Soliter (sendiri)

Bermain sendiri dengan menggunakan berbagai macam benda-benda yang berbeda dengan anak lain, terkadang terjadi percakapan jarak jauh tanpa berbicara dengan yang lainnya.

b. Bermain Paralel

Bermain dengan mainan atau melibatkan kegiatan yang sama dengan anak yang lainnya, bagaimanapun juga tidak indikasi bermain dengan anak lain

¹⁸*Ibid*, Hal. 2.29.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Bermain Dengan Kelompok

Bermain dengan anak lain, peraturan boleh peraturan atau tanpa peraturan.¹⁹

c. Konsep Bermain dalam Islam

Dalam konsep Islam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. Bahkan setiap orang tua hendaknya selalu meyelempatkan diri bermain bersama anak-anaknya. Selain sebagai wujud kasih sayang, juga untuk melatih anak berkegiatan dan melatih fisiknya supaya menjadi kuat, serta lincah. Menurut Ratna (dalam Fadillah), dengan bermain otot-otot anak akan bekerja maksimal, metabolisme tubuh meningkat dan perkembangan otot lebih bagus.²⁰

Nabi Muhammad SAW sering kali bercanda dan bermain-main bersama anak-anak. disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husein diatas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan sedikit air ke mulut beliau, lalu menyemburkannya ke wajah Hasan, hingga Hasan pun tertawa.²¹

Allah s.w.t berfirman dalam surah al-‘Ankabut ayat 64:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ

Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang

¹⁹Rita Kurniah, *Op. Cit.*, Hal. 60

²⁰Fadillah, dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), hal. 28.

²¹*Ibid.*,

sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui.(Q.S Al-‘Ankabut: 64)²²

Ayat di atas menjelaskan bahwa hidup manusia di dunia ini adalah hanya sekadar senda gurau dan permainan, ibarat anak-anak yang bermain di arena permainan, yang sifatnya hanya sementara. Penulis melihat dari ayat ini bahwa dalam mencari permainan harus mengarah kepada akhirat sesuai dengan penutup ayat di atas bahwa “kampung akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan kalau mereka mengetahui”. Ini menunjukkan bahwa setiap jenis permainan yang diberikan kepada anak usia dini semestinya dapat bermanfaat bagi mereka untuk lebih memahami agama.²³

Dalam riwayat lain, “Umar bin Khatab r.a ia pernah berjalan di atas tangan dan kedua kakinya (merangkak), sementara anak-anaknya bermain-main di atas punggungnya. Umar berjalan membawa mereka seperti layaknya seekor kuda. Ketika orang-orang masuk dan melihat Khalifah mereka dalam keadaan seperti itu, mereka pun berkata, “Engkau mau melakukan hal seperti itu, wahai amirul mukminin?” Umar menjawab, “Tentu!”²⁴

Kedua riwayat di atas menggambarkan bahwa setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri untuk bermain bersama anak-anaknya. Selain itu, dapat pula dimaknai bahwa dalam mendidik putra

²²Q.S Al-‘Ankabut (29): 64

²³Khadijah. Dkk, *Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam*, jurnal pendidikan, arah, dan ilmu-ilmu sosial, Vol. 4 No. 2, agustus 2020.

²⁴*Op.Cit.*, hal. 29.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

putinya hendaknya diselingi dengan berbagai permainan, sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebab, memang masa anak ialah masanya bermain. Oleh karenanya, bermain merupakan kebutuhan seorang anak yang wajib dipenuhi. Bila tidak terpenuhi kebutuhan tersebut, maka ada yang kurang dalam kehidupannya, dan akhirnya akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.²⁵

Menurut Maslow sebagaimana dikutip oleh Muhammad Anis kebutuhan pokok manusia itu dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenjang yang pemenuhannya harus berjenjang, mulai jenjang yang paling rendah ke jenjang yang paling tinggi. Teori kebutuhan yang diperkenalkan Maslow antara lain:²⁶

1. Kebutuhan jasmani (biologis).
2. Kebutuhan rasa aman.
3. Kebutuhan rasa kasih sayang dan resonansi sosial.
4. Kebutuhan akan pengakuan harga diri.
5. Kebutuhan aktualisasi diri.

Dalam konteks ini bermain merupakan termasuk kebutuhan jasmani atau biologis. Artinya, bermain adalah kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan ini anak akan merasa senang, nyaman, dan selalu dalam kebahagiaan. Selain itu,

²⁵*Ibid.*,

²⁶*Ibid.*,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dengan bermain jasmani anak akan menjadi sehat dan bugar, sehingga akan terpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.²⁷

d. Ciri-ciri Bermain

Bermain memiliki ciri khas, yang membedakannya dari kegiatan lain. Menurut beberapa para ahli memiliki ciri-ciri bermain sebagai berikut:

- a. Menyenangkan: Bermain itu menyenangkan dan anak menikmati kegiatan itu.
- b. Motivasi intrinsik: Anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lainakan tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya sendiri.
- c. Spontan dan suka rela: anak bermain karena dorongan yang spontan bukan terpaksa.
- d. Ada peran aktif bermain: semua bermain peran secara aktif saat bermainsehingga kegiatan bermain berjalan dengan lancar dan menyenangkan.
- e. Nonlitral: Saat bermain Anak suka berpura-pura menjadi sesuatu atau bertindak sesuatu.
- f. Kaidah non ekstrinsik: Bermain memiliki aturan sendiri yang disepakatipemainya.
- g. Aktif: Anak terlibat aktif tidak diam saja, baik secara fisik ataupun emosi.

²⁷*Ibid.* hal. 30.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- h. Fleksibel: Anak dapat beralih kegiatan, anak bebas memilih apakah akan ikut bermain atau memilih permainan lain.²⁸

e. Manfaat Bermain

Beberapa ahli pendidikan diantaranya Plato, aristoteles dan Frobel menganggap bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Untuk itu bermain memiliki manfaat positif bagi anak yaitu:

1. Bagi perkembangan aspek fisik: anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak menjadi sehat.
2. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar: dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata).
3. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian: dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya sendiri. Anak dapat menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan relaks.
4. Bagi perkembangan kognitif: dalam bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
5. Bagi perkembangan alat indra: aspek pengindraan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.
6. Sebagai mengembangkan keterampilan olahraga dan seni.

²⁸*Ibid.*,Hal.49-50.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Untuk sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain merupakan suatu yang alamiah pada diri anak.²⁹

Untuk mencapai manfaat positif dan bermain dibutuhkan alat, permainan yang sesuai untuk anak. Oleh karena itu dalam memilih alat permainan sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut:

1. Alat permainan tidak berbahaya bagi anak.
2. Bukan pilihan dari orang tua akan tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut.
3. Alat permainan sebaiknya bermacam-macam sehingga anak dapat bereksplorasi.
4. Tingkat kesulitan sebaiknya di sesuaikan pada rentang usia anak.
5. Peralatan permainan yang tidak terlalu rapuh.

Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak. Yang terpenting dalam pelaksanaannya harus menarik dan menyenangkan untuk anak, sehingga anak melakukannya dengan minat dan perasaan senang tanpa ada paksaan.

f. Fungsi bermain

Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif, dan sosial, akan tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreativitas, dan perkembangan fisik. Beberapa fungsi bermain dibawah ini:

²⁹Zalyana, *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2016). Hal. 103-104.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Mempertahankan keseimbangan: kegiatan bermain dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga. Setelah melakukan kegiatan bermain anak memperoleh kesenambungan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan tenaga. Bermain juga memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman.
- b. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari: berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak.
- c. Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang.
- d. Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari: anak usia dini merupakan pribadi yang sedang tumbuh. Dengan demikian anak selalu berusaha menggunakan kekuatan tubuhnya.
- e. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah: masalah yang dihadapi oleh anak sehari-hari dapat bersifat masalah emosional, sosial maupun intelektual.
- f. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain: melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti bagaimana menghindari dengan teman, bagaimana tidak memaksa kehendak kepada orang lain dan bagaimana caranya mengungkapkan perasaan serta kebutuhan.³⁰

³⁰*Ibid*, Hal. 107.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Plastisin**a. Pengertian Plastisin**

Swastz mengatakan plastisin adalah bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak dikelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi anak usia dini. Plastisin merupakan mainan sejenis lilin yang dapat dibentuk bermacam-macam. Plastisin dapat digunakan dengan cara ditekan-tekan dan dibentuk menjadi bentuk lain. Plastisin dapat dipotong-potong, di cetak dengan cetakan mainan plastisin atau cetakan kue. Dengan demikian anak mampu berinteraksi dengan bebas membentuk boneka, hewan buah-buahan sayur-sayuran dan lain-lain.³¹

Mayke Tedjasputra berpendapat bahwa plastisin merupakan suatu jenis permainan yang membutuhkan keahlian motorik halus dan membutuhkan kretivitas yang tinggi, sebab dalam permainan ini anak dapat membentuk dan membuat jenis benda, Ismail menjelaskan bahwa platisin merupakan salah satu media yang mudah digunakan oleh anak, multiguna, murah dan mudah mendapatkannya, aman dan tidak membahayakan, awet dan tahan lama, dapat digunakan individu atau klasikal, warna menarik dapat dikombinasikan, memiliki kesesuaian ukuran,serta elastis dan ringan. Sedangkan menurut Dwi Rosanty berpendapat bahwa media plastisin merupakan salah satu alat

³¹Siti Arlinah, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A di PAUD Plus Al-Fattah .Jalak Kulon Kabupaten Jombang.*, e-Journal, Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol 1 No 2, November 2015.

permainan edukatif karna dapat mendorong imajinasi dan kreativitas anak.³²

Plastisin merupakan termasuk *clay* (tanah liat) yang terbuat dari tepung dan lem. Kegiatan bermain menggunakan plastisin yaitu kegiatan yang menggunakan adonan berupa campuran dari tepung dan lem, kegiatan ini dilakukan dengan membentuk berbagai bentuk dari adonan sehingga menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.³³

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain plastisin akan tercipta suasana yang dinamis serta tidak menegangkan sehingga anak tidak akan merasa terbebani, selain itu juga dapat melatih motorik halus, kreativitas serta imajinasi pada anak.

b. Cara membuat Plastisin

Adapun bahan untuk membuat plastisin sebagai berikut:

1. 5 gelas tepung terigu
2. 1 sdm garam halus
3. 1 sdm minyak goreng
4. Air secukupnya
5. Pewarna makanan

Alat yang digunakan:

1. Baskom
2. Piring

³²Sri Handayani, dkk, *Penerapan media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak usia Dini*, (Semarang: Universitas Terbuka, 2016), Hal.533.

³³*Ibid.*,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Sendok

Adapun cara membuat plastisin sebagai berikut:

1. Campurkan tepung terigu dan garam dalam sebuah baskom atau piring, lalu aduk dengan tangan atau bisa menggunakan sendok sampai tercampur rata.
2. Beri sedikit air pada campuran bahan sedikit demi sedikit terus diaduk sampai menjadi adonan lembut dengan tekstur harus dan tidak lengket
3. Beri minyak goreng, lalu aduk adonan diolah lagi hingga didapatkan adonan benar-benar lembut.
4. Bagi adonan menjadi beberapa bagian sesuai jumlah warna yang diinginkan.
5. Ambil satu bagian diberi beberapa tetes pewarna lalu diaduk lagi sampai warna merata. Lakukan hal yang sama terhadap bagian lainnya dengan warna yang berbeda.
6. Bila semua adonan dengan warna yang berbeda telah selesai dibuat, maka plastisin tepung siap digunakan anak berkreasi sesuai imajinasinya.

c. Manfaat Bermain Plastisin

Adapun manfaat dari penggunaan media plastisin dalam pembelajaran anak usia dini adalah:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
2. Mengembangkan kemampuan berfikir, bermain plastisin merupakan bisa mengasah kemampuan berfikir dan imajinasi anak dalam membuat gagasan atau ide-ide baru.
3. Berguna meningkatkan *self esteem*, bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
4. Mengasah kemampuan berbahasa, meremas, digulung dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.
5. Memupuk kemampuan sosial, hal ini karena pada saat bermain bersama memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi kepada teman-temannya.
6. Melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.
7. Memberikan rasa percaya diri kepada anak.³⁴

Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka penggunaan media plastisin sangat tepat untuk langkah awal peningkatan motorik halus karena diawali dengan proses melelehkan

³⁴Yusep Nurjtmika, *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hal. 100.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, menekan, dan menempel.

Pengetahuan bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengkonstruksi pemikiran anak. Pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara bentuk yang satu dengan bentuk lainnya. Plastisin juga mempelajari bagaimana bentuk dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak menurut teori perubahan atau transformasi. Jadi anak dapat membuat bentuk menggunakan media plastisin sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak tanpa ada paksa dari orang lain.³⁵

d. Kelebihan dan Kekurangan Plastisin

Menurut Junianto plastisin memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan
 - a. Bahan yang digunakan aman dan mudah didapat
 - b. Plastisin dapat dibuat sendiri.
 - c. Memiliki banyak warna yang menarik bagi anak usia dini.
 - d. Plastisin akan tetap lunak dan tidak akan keras setelah digunakan sehingga dapat digunakan berulang-ulang.
 - e. Bermain plastisin memberikan pengalaman/ praktek secara langsung pada anak dengan membuat berbagai bentuk.

³⁵Indira Samoge, *Kreasi Plastisin*, (Jakarta: Erlangga, 2007). Hal. 54.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Dapat menunjukkan obyek secara utuh.³⁶

2. Kekurangan

- a. Jika sudah dicampurkan beberapa warna menjadi gelap dan tidak bisa dipisahkan kewarna asli.
- b. Jika sudah digunakan berkali-kali maka akan menjadi kehitaman (kotor) oleh tangan dan debu,³⁷

e. Langkah-langkah Bermain Plastisin

Bermain menggunakan media plastisin anak dapat mengkordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan guru untuk melakukan kegiatan belajar menggunakan media plastisin adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya belajar bermain plastisin dilakukan dilantai dari pada dibangku/ meja, sehingga anak dengan leluasa berpindah tempat duduk dengan nyaman dan dapat menikmatinya sesuai dengan khayalan anak.
2. Sebagai permulaan guru menunjukkan benda konkrit untuk diperlihatkan pada anak didik misalnya gelas dan piring.
3. Kemudian guru membuat gelas dan piring dengan plastisin sesuai dengan contoh yang ada.

³⁶Rika Raihanun, *peningkatan kemampuan Motorik Halus anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di TK aisyiyah balung Kulon*, Skripsi, Universitas jamber , 2016.

³⁷*Ibid.*,

4. Kemudian anak diajarkan untuk membuat yang sama dengan contoh ayau membuat bentuk lain sesuka anak.
5. Guru membebaskan apapun yang dibuat anak, guru tidak boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat anak agar kreatif mereka dapat berkembang.³⁸

f. Cara Bermain Plastisin

Berikut adalah beberapa cara aturan bermain dalam permainan plastisin:

1. Ambil sedikit adonan plastisin yang sudah siap dibentuk.
2. Buat bentuk dasar dengan plastisin sesuai dengan bentuk yang diperlukan, seperti bentuk bulat, lonjong, panjang, kotak dan sebagainya.
3. Jika seorang anak mengalami kesulitan dalam membuat sebuah bentuk benda, maka untuk memudahkannya dalam berkreasi plastisin, anak bisa menggunakan media cetakan dengan dibentuk yang sangat beragam.
4. Gabungkan bentuk-bentuk yang sudah dibuat menjadi bentuk baru sesuai dengan bermacam-macam karakter dan imajinasi yang akan dibuat.
5. Kalau sudah bisa membentuk bermacam-macam karakter, bisa ditingkatkan dengan membentuk dari bahan yang lain.³⁹

³⁸Uyu wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung: Refika Aditama, 2001). Hal. 35.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Perkembangan Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Samsudin adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (*movement*) adalah reaksi dari suatu tindakan yang didasarkan oleh proses motorik. Karena motorik (*motor*) menyebabkan terjadinya suatu gerak (*movement*), maka setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak.

Didalam penggunaan sehari-hari sering tidak dibedakan antara motorik dan gerak. Namun yang harus diperhatikan adalah bahwa gerak yang dimaksudkan disini bukan hanya semata-mata berhubungan dengan gerak seperti yang kita lihat sehari-hari, yakni gerak anggota (otot dan rangka), tetapi motorik merupakan gerak yang didalamnya melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf dan rangka.⁴⁰

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Contoh gerakan motorik halus adalah gerakan mengambil sebuah benda dengan menggunakan ibu jari dan telunjuk tangan, menggunting, menulis, menggambar dan sebagainya.⁴¹

³⁹Yusep Nurjatmika, *Op.Cit.*, Hal. 99

⁴⁰Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Litera Media Sup, 2008), Hal. 72

⁴¹Zulkifli, dkk, *Op.Cit.*, Hal.75.

Menurut Sumatri Motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan. Keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.

Hal yang senada yang dikemukakan oleh Yudha menyatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot halus (kecil) seperti menulis, meremes dan menyusun. Sedangkan menurut pendapat lain motorik halus adalah kemampuan anak dalam menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan otot indah dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari-jemari.⁴²

Bahkan, lebih jauh dikemukakan Arthur S. Rober bahwa penguasaan motorik halus anak sama pentingnya dengan motorik kasar. Berknaan dengan itu, setiap anak hendaknya mendapatkan stimulasi yang tepat, sebab disetiap fase anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Semakin banyak stimulus/rangsangan yang diberikan, maka semakin banyak pula anak akan mengeksplor perkembangannya.⁴³

Berdasarkan uraian diatas yang dimaksud gerakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan

⁴²Uyu Wahyu., *Op.Cit.*, Hal. 34.

⁴³Rosmala Dewi, *Berbagai Masalah Anak TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), Hal. 143.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat, oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta menganyam. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Sebagaimana Firman Allah dalam surat Ar-rum yang berbunyi:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ ۙ

Artinya: *Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian (kamu) sesudah keadaan lemah menjadi kuat, kemudian (kamu) sesudah kuat lemah kembali dan berubah. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang maha mengetahui lagi maha kuasa. (QS. Ar-rum:54).*⁴⁴

Ayat diatas menjelaskan bahwa perjalanan hidup manusia, mereka berasal dari sesuatu yang tidak ada arti dan tidak punya daya apa-apa. Dari kanak-kanak manusia menjadi remaja, dewasa, lalu menua, dan menjadi manusia perkesa dan berkuasa, setelah itu manusia menginjak usia tua. Dalam usia tua manusia menjadi makhluk yang lemah kembali, disamping lemah manusia juga mengalami perubahan fisik, di antaranya rambut yang tadinya hitam menjadi uban, kulit menjadi keriput, daya penglihatan dan pendengaran semakin lemah. Demikianlah Allah menciptakan makhluk yang dikendakiNya, oleh

⁴⁴ QS. Ar-rum: 54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



karena itu mereka hendaknya tidak menyombongkan diri, tetapi beriman dan patuh kepadaNya.

Departemen Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa proses perkembangan motorik terdapat beberapa prinsip perkembangan motorik berdasarkan beberapa penelitian yang cukup lama, yaitu:⁴⁵

1. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan saraf.
2. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang (otot dan sarafnya).
3. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan (dari kepala ke kaki dan dari sendi utama ke bagian terkecil).
4. Dimungkinkan mengikuti norma perkembangan motorik (berdasarkan umur rata-rata untuk menentukan norma bentuk kegiatan motorik lainnya).
5. Terjadi perbedaan individual dalam laju perkembangan motorik.

b. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Sumantri menyatakan bahwa fungsi pengembangan motorik halus adalah untuk mendukung perkembangan aspek lainnya yaitu bahasa, kognitif, sosial emosional karena satu aspek dengan aspek perkembangan lainnya saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan.

Perkembangan keterampilan motorik halus merupakan faktor sangat penting untuk membentuk karakter anak secara

⁴⁵Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008). Hal. 228

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keseluruhan. Fungsi perkembangan motorik menurut Hurlock terdapat empat fungsi diantaranya:

1. Anak memperoleh perasaan senang disetiap kegiatan.
2. Anak tidak mudah bergantung pada orang lain karena sudah cukup terampil mengembangkan aspek motorik dalam dirinya.
3. Anak sudah bisa menyesuaikan diri di lingkungan sekitar sekolah.
4. Melalui perkembangan motorik halus yang normal anak dapat bermain dan bergaul dengan teman sebayanya.⁴⁶

Adapun fungsi perkembangan motorik menurut Novisiam yaitu:

1. Meningkatkan keterampilan gerak kedua tangan.
2. Mengembangkan koordinasi tangan dan mata.
3. Melatih penguasaan emosi.⁴⁷

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus anak harus dikembangkan karena berpengaruh terhadap setiap karakter dan kepribadian anak. Selain itu anak juga tidak kesulitan melakukan aktivitasnya, sehingga semakin berkembangnya keterampilan motorik anak semakin baik pula segala aktivitas dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴⁶Nuril maisyaroh, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Kolase di RA Miftahul Ulum Sukorejo Pasujamber*, Skripsi, Universitas Jember, 2016.

⁴⁷*Ibid.*,

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak

1. Sifat dasar genetik

Bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh meninjol terhadap laju perkembangan motorik.

2. Lingkungan

Kondisi lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat perkembangan motorik anak, dimana anak kurang mendapatkan keleluasaan dalam bergerak dan melakukan latihan-latihan.

3. Kondisi pra lahir ibu

Ketika berada dalam kandungan, pertumbuhan fisik sangat tergantung pada suplai gizi yang diperoleh dari ibunya. Jika kondisi fisik seorang ibu yang sedang mengandung terganggu karena kurang gizi maka anak yang ada dalam kandungannya pun akan mengalami pertumbuhan fisik yang tidak sempurna. Begitu juga sebaliknya.

4. Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi anak sangat berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan motorik anak, mengingat bahwa anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat.

5. IQ atau kecerdasan

Anak dengan kecerdasan yang tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibandingkan anak yang kecerdasannya rendah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Adanya stimulasi

Stimulasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dapat berupa aktivitas bermain, dimana anak diberikan mainan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi diperlukan koordinasi yang cepat.

7. Pola asuh

Ada tiga pola asuh yang dilakukan orang tua yaitu, pola asuh otoriter, demokratis, dan permisif. Pola asuh otoriter cenderung tidak memberikan kebebasan kepada anak, sedangkan pola asuh permisif sangat berlawanan dengan otoriter yaitu orang tua cenderung memberikan kebebasan tanpa batas kepada anaknya. Dan pola asuh yang terbaik adalah demokratis dimana orang tua akan memberikan kebebasan yang terarah yaitu orang tua memberikan arahan, bimbingan dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

8. Cacat fisik

Kecacatan anak akan menghambat kelancaran dan keluwesan anak dalam bergerak seperti anak yang mengalami tunanetra.⁴⁸

d. Prinsip-prinsip Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Seiring dengan bertambahnya usia anak, kemampuan motorik halusnya akan semakin baik. Kemampuan motorik halus akan

⁴⁸Zulkifli, *Op.Cit*, Hal. 82-85.

berkembang melalui stimulasi yang diberikan. Pada saat memasuki usia sekolah motorik halus anak sudah berkembang. Untuk mengembangkan motorik halus anak diperlukan kegiatan yang dapat merangsang otot jari-jemari tangan. Salah satunya dengan kegiatan bermain plastisin, kegiatan ini merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Menurut Martini Jamaris, mengatakan bahwa prinsip utama perkembangan motorik adalah kematangan, urutan, motivasi, pengalaman, dan latihan atau praktek salah satu prinsip perkembangan anak usia dini yang normal adalah terjadi suatu perubahan fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya.⁴⁹

Pengembangan motorik halus anak usia dini hendaknya memperhatikan prinsip sebagai berikut:

1. Berorientasi pada kebutuhan anak.
2. Belajar sambil bermain.
3. Lingkungan yang kondusif.
4. Mengembangkan keterampilan hidup.
5. Menggunakan kegiatan terpadu.
6. Kegiatan pada prinsip-prinsip perkembangan anak.

e. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus

Kemampuan motorik merepresentasikan keinginan anak misalnya, ketika anak melihat mainan dengan beraneka ragam, anak

⁴⁹Martin Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*, (Jakarta:PPS Universitas Negeri, 2006. Hal. 50-52.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempersiapkan dalam otaknya bahwa dia ingin memainkannya. Persepsi tersebut memotivasi anak untuk melakukan sesuatu yaitu bergerak untuk mengambilnya. Akibat gerakan tersebut, anak berhasil mendapatkan apa yang diinginkannya, yaitu mengambil mainan yang menarik baginya.

Teori tersebut pun menjelaskan bahwa ketika bayi dimotivasi untuk melakukan sesuatu, mereka dapat menciptakan kemampuan motorik yang baru, kemampuan baru tersebut merupakan hasil dari banyak faktor, yaitu perkembangan sistem syaraf, kemampuan fisik yang memungkinkannya untuk bergerak, keinginan anak yang memotivasi untuk bergerak, dan lingkungan yang mendukung memperoleh kemampuan motorik.⁵⁰

Berikut merupakan karakteristik perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun yaitu:

1. Dapat menggunakan gunting untuk memotong kertas.
2. Dapat membuka dan memasang kancing baju.
3. Dapat menahan kertas dengan satu tangan, sementara tangan yang lain digunakan untuk menggambar, menulis atau kegiatan lainnya.
4. Dapat memasukkan benang ke dalam jarum.
5. Dapat mengatur (meronce) manik-manik dengan benang jarum
6. Dapat melipat kertas untuk dijadikan suatu bentuk.
7. Dapat menggunting kertas sesuai dengan garis dan lain-lain.

⁵⁰Ahmad Rudyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus anak Usia Dini*, Lampung: darussalam Press Lampung, 2016) Hal.17-18.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Selain itu pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan pemberian kegiatan yang mengukur kemampuan anak, serta keterampilan anak. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak tersebut.⁵¹Berikut tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3 bulan sampai usia 6 tahun yaitu:

Tabel 2.1

Tahap Perkembangan Motorik Halus

No	Usia Anak	Tingkat Pencapaian
1	3 bulan	1. Memainkan jari dan kaki 2. Memegang benda dengan lima jari 3. Memasukkan jari ke dalam mulut
2	3-6 bulan	1. Memegang benda dengan lima jari 2. Memainkan benda dengan tangan 3. Meraih benda di depannya
3	6-9 bulan	1. Memegang benda dengan ibu jari dan

⁵¹Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

		<p>telunjuk (menjumput)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Meremes 3. Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lain
4	9-12 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggaruk kepala 2. Memegang benda kecil atau tipis 3. Memasukkan benda kemulut 4. Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lainnya
5	12-18 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat coretan bebas 2. Memegang gelas 3. Memasukkan benda-benda ke dalam wadah 4. Menumpahkan benda-benda dari wadah 5. Menumpuk tiga kubus ke atas
6	18- 24 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal dan herizontal 2. Membalik halaman buku walaupun belum sempurna 3. Merobek kertas
7	2-3 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meremes kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari 2. Melipat kertas meskipun belum rapi/ lurus 3. Menggunting kertas tanpa pola 4. Mengkoordinasikan jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih seperti: sendok
8	3-4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menuang air, pasir, atau biji-bijian kedalam tempat penampungan (mangkok, ember) 2. Memasukkan benda kecil kedalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian) 3. Meronce benda yang cukup besar 4. Menggunting kertas mengikuti pola garis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		lurus
9	4-5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/ kanan, miring kiri/ kanan dan lingkaran 2. Menjiplak bentuk 3. Mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan rumit 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Mengeksperimenkan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
10	5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya 2. Meniru bentuk 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 5. Menggunting sesuai pola 6. Menempel gambar dengan tepat 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci⁵²

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan studi pustaka dan tinjauan terhadap karya ilmiah yang ditemukan oleh penulis, ada beberapa karya ilmiah yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan diantaranya:

⁵²Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Penelitian ini dilakukan oleh saudari Sesa Pirunika dkk dengan judul *Pengaruh Bermain Plastisin Dalam mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di RA Fatimah Palembang*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan bentuk eksperimen *True Experimental Design* dengan model *posttest-Only Control design*. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi dan dokumentasi, data yang diperoleh melalui observasi dengan menggunakan lembar *check-list* yang disesuaikan dengan kisi-kisi instrument yang telah dibuat serta dokumentasi berupa foto dan vidio. Berdasarkan nilai yang diperoleh bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen 72,6, sedangkan *posttest* kelas control 48,5 ini berarti nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Hal ini berarti terdapat pengaruh bermain plastisin dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di RA Fatimah Palembang.

Adapun persamaan penelitian Sesa Pirunika dkk dengan dilaksanakan peneliti yaitu sama-sama membahas perkembangan motorik halus dan bermain plastisin sedangkan perbedaannya peneliti menggunakan *library reaserch*, sedangkan Sesa Pirunika dkk merupakan kuantitatif dengan bentuk eksperimen *Experimental Design* dengan model *posttest-Only Control design*.⁵³

2. Penelitian ini dilakukan oleh saudari Reni Puspita sari dengan judul *pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan Kreativitas*

⁵³Sesa Pirunika dkk, *pengaruh Bermain Plastisin Dalam mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di RA Fatimah Palembang*. Jurnal, IJUD, Vol 2 No.2 September 2019.

anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang digunakan dalam proses pembelajaran di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *experiment* dengan desain *One-Group Pre-Experiment Post-Experiment*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak pada saat bermain plastisin dapat ditingkatkan pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.

Adapun persamaan penelitian Reni Puspita Sari dengan dilaksanakan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang bermain plastisin sedangkan perbedaannya peneliti membahas tentang perkembangan motorik halus sedangkan reni Puspita Sari membahas tentang perkembangan kreativitas anak.⁵⁴

3. Penelitian ini dilakukan oleh saudari Nuril Maisyaroh Mahasiswa Universitas Jember, Jurusan Pendidikan anak Usia Dini, pada tahun 2016 dengan judul *Peningkata Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Kolase Di RA Miftahul Ulum Sukarejo Pasrujamber Kabupaten Lumajang*. Pada penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action receserch*) atau PTK. Adapun hasil

⁵⁴ Reni Puspita Sari, Pengaruh Penggunaan Bermain Plastisin Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun, Jurnal PAUD, Vol 2 No 1 Tahun 2015.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan kolase dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A Di RA Miftahul Ulum sukorejo pasrujamber kabupaten lumajang dengan nilai rata-rata yang diperoleh anak kelompok A yaitu 61,55 pada pra-siklus, 73,08 pada siklus 1 pertemuan satu, 78,37 pada pertemuan dua, 87,5 pada siklus II dengan kualifikasi sangat baik.

Adapun persamaan penelitian Nuril Maysaroh dengan dilaksanakan peneliti yaitu sama-sama membahas perkembangan motorik halus perbedaannya terletak pada variabel Y yaitu dengan kolase.⁵⁵

4. Penelitian ini dilakukan oleh saudara Tsalitska Sindi Afifah dkk, Mahasiswa Universitas Tasikmalaya, Jurusan pendidikan anak usia dini, pada tahun 2020 dengan judul *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase pada Anak Usia Dini*. Adapun hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari kegiatan montase dalam meningkatkan kemampuan motorik pada anak usia dini. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan yaitu sebuah penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan atas karya tulis, termasuk hasil penelitian baik yang telah maupun yang belum dipublikasikan, data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dapat diperoleh dari sumber pustaka atau dokumen. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengambil data pustaka, membaca, mencatat, dan mengelola bahan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat

⁵⁵ Nuril Maysaroh. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Kolase Di RA Miftahul Ulum Sukorejo Pasrujamber Kabupaten Lumajang*(skripsi Universitas Jember, Jurusan Pendidikan anak Usia Dini, tahun 2016).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



disimpulkan bahwa jika kemampuan motorik halus anak ditingkatkan melalui kegiatan montase juga mengalami peningkatan mulai dari pratindakan, siklus pertama, dan meningkat lagi pada siklus kedua.⁵⁶

Adapun kesamaan penelitian Tsalitska Sindi Afifah dkk dengan yang dilaksanakan peneliti yaitu sama-sama menggunakan penelitian kepustakaan. Sedangkan perbedaannya penelitian yang dilakukan Tsalitska Sindi Afifah dkk membahas meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak usia dini, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang metode bermain plastisin dalam perkembangan motorik halus.

5. Penelitian ini dilakukan oleh saudari Zherly Nadia wandi dan Farida Mayar, mahasiswa Universitas negeri Padang, Jurusan pendidikan Anak Usia Dini, pada tahun 2019 dengan judul *Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase*. Adapun hasil penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini melalui kegiatan kolase. Metode penelitian yang digunakan adalah kajian pustaka yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data atau berdasarkan karya tulis ilmiah yang menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada untuk memecahkan suatu masalah. Metode pengumpulan data pustaka dengan membaca dan mencatat serta mengelola bahan penelitian lalu menyimpulkan bahan penelitian. Hasil penelitian yang didapat bahwa perkembangan motorik

⁵⁶Tsalitska Sindi Afifah dkk, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada anak Usia Dini*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol. 4 No.2, desember 2020.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

halus dan kreativitas pada anak usia dini memerlukan koordinasi mata dan tangan, seperti menyusun, morobek, dan menempel yang dilakukan melalui kegiatan kolase.⁵⁷

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh zherly nadia wandi dan Farida Mayar dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kepustakaan. Sedangkan perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh zherly nadia wandi dan Farida Mayar membahas Analisis kemampuan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini melalui kegiatan kolase, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang metode bermain plastisin dalam perkembangan motorik halus.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁵⁷zherly nadia wandi.dkk, *Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase*, jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4 No. 1 2019.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya.⁵⁸ Dalam penyusunan penelitian ini, penulis bertumpu pada penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan di perpustakaan dimana objek penelitian biasanya digali lewat beragam informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen).⁵⁹

Fokus penelitian ini adalah penelitian deskriptif dimana peneliti berusaha menggambar dan menginterpretasikan peristiwa atau kejadian sesuai dengan apa adanya. Adapun peristiwa atau kejadian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media bermain plastisin dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

B. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang hanya bisa peneliti dapatkan dari sumber pertama atau asli. Data primer adalah data yang oleh dirinya sendiri atau peneliti sendiri.

⁵⁸Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 100.

⁵⁹Meztika Zed, *Metodologi Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014), hal. 89.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan bukan dari sumber pertama tetapi peneliti mendapatkannya dari sumber kedua atau melalui perantara orang lain. Data ini umumnya berasal dari penelitian lain yang dilaksanakan oleh organisasi atau lembaga-lembaga.⁶⁰

Penelitian ini menggunakan sumber sekunder, yang berarti peneliti berhadapan langsung dengan teks. Sumber data yang menjadi bahan penelitian berupa buku, jurnal, dan situs internet yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dipilih, yaitu tentang media bermain plastisin dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kepustakaan teknik pengumpulan data adalah teknik dokumenter. Teknik ini adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil/hukum-hukum yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.⁶¹ Mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan buku, makalah atau artikel jurnal dan sebagainya.

Teknik pengumpulan data adalah salah satu langkah penting dan utama dalam penelitian, karena tujuan pokok dari sebuah penelitian adalah mendapatkan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang

⁶⁰Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 227.

⁶¹Mustofa Djaelani, *Metode Penelitian Bagi Pendidik*, (Jakarta Barat: Multi Kreasi Satu Pelapian, 2010), hal. 125.

memenuhi standar data yang ditetapkan, atau peneliti memperoleh data, tapi dengan cara yang tidak tepat.

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data studi dokumenter, penulis gunakan riset ini adalah studi literature-literatur, yang berkenaan dengan informasi tentang media bermain plastisin dalam mengembangkan motorik ha;us anak usia 5-6 tahun. Metode studi literatur ini penulis dapat memperoleh informasi dan berbagai macam sumber tertulis dan literature-literatur seperti karya seni dan karya piker seperti referensi buku, laporan penelitian, jurnal atau karya ilmiah lainnya yang ditulis oleh peneliti.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian kepustakaan yaitu:

1. Deduktif

Pemikiran yang bertolak pada fakta-fakta yang umum kemudian ditarik pada suatu kesimpulan yang bersifat khusus.⁶² Digunakan dalam pengumpulan data di bagian latar belakang masalah.

2. Metode Deskriptif

Metode deskriptif yaitu prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana

⁶²Poppy Yuniawati, *Penelitian Studi Kepustakaan*, (Bandung: E-learning FKIP Unpas,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adanya.⁶³ Digunakan dalam pengumpulan data di bagian hasil penelitian dan pembahasan.

3. Analisis Dokumen

Analisis dokumen kerap kali disebut analisis kegiatan (*activity analysis*) atau analisis informasi yang bahkan kadang-kadang dinamakan juga dengan analisis isi. Dari dokumen yang tersedia penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan informasi-informasi.⁶⁴

Digunakan dalam pengumpulan data di bagian hasil penelitian dan pembahasan.

UIN SUSKA RIAU

⁶³Mustofa Djaelani, *Op Cit.*, hal. 59.

⁶⁴*Ibid*, hal. 63

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pustaka atau *Library Research* yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa Motorik halus adalah aktivitas yang melibatkan otot kecil semata. Perkembangan motorik halus anak usia dini bisa ditunjang dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain plastisin. Dengan bermain plastisin mampu mengasah dan meningkatkan motorik halus anak. Melalui media bermain plastisin dapat meningkatkan motorik halus anak. Peningkatan perkembangan motorik halus anak dibuktikan dengan anak mampu menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, anak mampu menggambar dengan rapi, anak mampu menggambar sesuai dengan contoh yang diberikan, anak mampu menggunting sesuai pola, anak mampu menempel dengan tepat, dan anak mampu mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

B Saran

Berdasarkan hasil peneliti pustaka atau *Library Research* yang telah dilakukan, maka penulis dapat memberikan saran kepada pendidik dan orang tua agar dapat memanfaatkan media bermain plastisin secara optimal sebagai stimulasi atau rangsangan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini, karena dengan bermain plastisin dapat memberikan banyak manfaat bagi perkembangan motorik halus anak .

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Alifah Sindi Tsalitska, dkk. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada anak Usia Dini*. Jurnal PAUD Agapedia. Vol. 4 No.2.
- Agustin Mubiar, Wahyudin Uyu. 2001. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Alinah Siti. 2015. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A di PAUD Plus Al-Fattah Jalak Kulon Kabupaten Jombang*, e-Journal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Vol 1 No 2, November. Unesa.ac. id/ sju/index.php/ijeces.
- Bungin Burhan. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimyanti Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Depertemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Anak TK*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Djaelani Mustofa. 2010. *Metode Penelitian bagi Pendidik*. Jakarta Barat: Multi Kreasi satu Delapan.
- Fadhillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak usia Dini Menciptakan pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Handayani Sri, dkk. 2016. *Penerapan media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak usia Dini*. Semarang: Universitas Terbuka.
- Haniyati. 2015. *Ilmu Pendidikan Anak*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Lamaris Martin. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PPS Universitas Negeri.
- Jamika Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgoup*, Jogyakarta: Diva Prees.
- Junianto Dwi. 2016. *Media Belajar Plastisin* (online). [http:// dwijunianto.wordpress.com/media-belajar-plastisin](http://dwijunianto.wordpress.com/media-belajar-plastisin).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kartini. 2014. *Penggunaan media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. e-journal Pendidikan dan pemberdayaan Masyarakat. Vol 1. No 2. November.

Khadijah, Dkk. 2020. *Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam*. jurnal pendidikan. Sejarah. dan ilmu-ilmu sosial. Vol. 4 No. 2.

Krisnawati Lilis. 2008. *Bermain Plastisi*. Klaten. Intan Parwira.

Karniah Rita. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. pekanbaru: Cendikia Insani.

Kurniawan Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Maisyaroh Nuril. 2016. *Peningkatan kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Kolase di RA Miftahul Ulum Sukarejo Pasujamber*. Skripsi. Universitas Jember.

Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Musfiroh Tadkiroatun. 2015. *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Univeritas Terbuka.

Mayesky. 2011. *Aktivitas-aktivitas Seni Kreatif*. Jakarta: PT Indeks.

Pirunika Sesa, dkk. 2019. *Pengaruh Bermain Plastisin Dalam mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di RA Fatimah Palembang*. Jurnal. PAUD. Vol 2. No 2.

Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik indonesia Nomor 137 tahun 2014.

Raihanun Rika. 2016. *Penigkatan Kemampuan Motorik Halus anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Plastisin di TK Aisyiyah Balung Kulon*. Skripsi. Universitas jember

Rudiyanto Ahmad. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus anak Usia Dini*. Lampung: darussalam Press lampung.

Sasanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Samoge Indira. 2007. *Kreasi Plastisin*. Jakarta: Erlangga

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera Media Grup.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sari Mirna, dkk. 2016. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di Tk Satu Atas Lamlheu kabupaten Acach Besar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini,
- Sari Puspita Reni. 2015. *Pengaruh Penggunaan Bermain Plastisin Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PAUD, Vol 2 No 1.
- Wardani Rahmi Ilfi. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Bermain Menggunakan Media Plastisin*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Randen Intan Lampung.
- Wandi Nadia Zherly. 2019. *Analisis kemampuan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase*. Jurnal Pendidikan Anak Usia dini Volume 4 No 1.
- Yahya Usman. 2015. *Konsep Pendidikan Anak*. Jurnal Islamika, Volume 15 No 2.
- Yus Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Yuniawati Poppy. 2020. *Penelitian Studi Kepustakaan*. Bandung: E-learning FKIP Unpas.
- Zalyana. 2016. *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Zulkifli, dkk. 2018. *Pembelajaran Terpadu Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi.
- Zed Mestika. 2014. *Metodologi Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

RIWAYAT HIDUP



Alpi Rahmi lahir pada tanggal 26 Juli 1997 di Ujung Padang. Lahir dari pasangan Bapak Azwir dan Ibu Rukiyah, dan merupakan anak ke 6 dari 6 besaudara. Penulis menyelesaikan Sekolah Dasar di SDN 001 Sawah pada tahun 2010, dan menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di Madrasah Stanawiyah Ansor Al-Sunnah Air Tiris pada tahun 2013, kemudian pada tahun 2016 penulis menyelesaikan Sekolah Menengah Atas di Madrasah Aliyah Ansor Al-Sunnah Air Tiris.

Penulis diterima sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2016 melalui jalur UMJM (Ujian Masuk Jalur Mandiri). Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sungai Dua Indah Kecamatan Rambah Hilir Kabupaten Rohul. Pada tahun 2019, penulis melaksanakan Program Praktik Lapangan (PPL) di Raudhatul Athfal Ibnu Sina Kids 02 Jl. Srikandi No.33 Kelurahan Delima Kecamatan Tampan Pekanbaru. Penulis menyelesaikan tugas akhir kuliah berupa penyusunan skripsi dengan mengikuti Ujian Munaqasah dan dinyatakan lulus dengan nilai “Sangat Memuaskan” pada hari Kamis Tanggal 28 Januari 2021 dengan Judul Media Bermain Plastisin dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.