

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Usia Prasekolah

2.1.1 Definisi Anak Usia Prasekolah

Anak dalam rentang usia 3 hingga 6 tahun termasuk dalam kategori prasekolah. Pada tahap perkembangan ini, mereka mengalami pertumbuhan fisik melambat sementara perkembangan psikososial mengalami peningkatan (Mansur, 2019). Permenkes Nomor 25 Tahun 2014 secara spesifik mendefinisikan anak prasekolah sebagai anak berumur 60 hingga 72 bulan (5-6 tahun) (Kemenkes RI, 2014). Sementara itu, sumber lain menyebutkan bahwa anak usia prasekolah merupakan anak yang berada dalam rentang usia 3 hingga 6 tahun, yang merupakan masa transisi dari tahap *toddler* (1-3 tahun) menuju usia sekolah (6-12 tahun) (Anggeriyane et al., 2022). Lebih lanjut, dari sudut pandang kepekaan umum, periode usia 3 hingga 6 tahun, atau periode prasekolah, merupakan kelanjutan langsung dari masa bayi awal (Sirojev, 2024).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa definisi anak usia prasekolah bervariasi dalam literatur, dengan rentang usia yang umumnya disebutkan antara 3 hingga 6 tahun. Perbedaan ini mencerminkan fokus yang berbeda, dimana definisi yang lebih luas (3-6 tahun) (Anggeriyane et al. (2022), Mansur (2019), Sirojev (2024)) menekankan aspek perkembangan anak secara holistik, sementara definisi yang lebih sempit (5-6 tahun) seperti yang tercantum dalam Kemenkes RI (2014), lebih berorientasi pada kesiapan anak untuk memasuki pendidikan formal. Dalam konteks tinjauan ini, peneliti mengadopsi definisi anak usia prasekolah sebagai anak yang berusia 3 hingga 6 tahun, yang merupakan masa penting untuk perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan fisik anak, serta mempersiapkan mereka untuk transisi ke jenjang pendidikan selanjutnya.

2.1.2 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Beragam karakteristik perkembangan pada anak usia prasekolah berdasarkan (Mansur, 2019) dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut:

2.1.2.1 Perkembangan Kognitif

anak-anak usia prasekolah berada pada fase praoperasi dalam perkembangan kognitif mereka berdasarkan teori Jean Piaget. Pada periode ini, pemikiran praoperasi mendominasi, dimana anak-anak memahami dunia dengan perspektif yang berpusat pada diri sendiri. Dalam fase prakonseptual, anak-anak masih bersifat egosentris dan hanya dapat memahami suatu permasalahan dari sudut pandang mereka sendiri. Pada usia prasekolah awal, mereka mulai mengenal konsep dasar seperti berhitung serta mulai berpartisipasi dalam permainan imajinatif atau berpura-pura. Mereka meyakini bahwa pikiran mereka memiliki kekuatan luar biasa, dan melalui pemikiran magis, fantasi yang mereka alami memungkinkan mereka menciptakan dunia imajinasi yang terhubung dengan kenyataan mereka.

2.1.2.2 Perkembangan Psikososial

Anak usia prasekolah, antara usia 4 hingga 5 tahun, mengalami tahap perkembangan psikososial yang disebut Erikson sebagai "inisiatif melawan rasa bersalah." Pada fase ini, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengeksplorasi serta mempelajari hal-hal baru. Mereka merasa bangga saat berhasil menyelesaikan suatu kegiatan dan merasa dihargai ketika ada yang mendukung inisiatifnya. Anak-anak pada usia ini mulai mengembangkan kemampuan untuk mengendalikan diri, meskipun terkadang keinginan untuk melebihi kemampuan mereka dapat menimbulkan rasa bersalah. Selain itu, perkembangan hati nurani juga berlangsung selama periode ini, yang menjadi landasan bagi tahap perkembangan moral berikutnya, dimana anak mulai memahami perbedaan antara benar dan salah.

2.1.2.3 Perkembangan Bahasa

Perolehan bahasa memungkinkan anak usia prasekolah dalam mengungkapkan pemikiran serta kreativitas mereka. Masa prasekolah adalah periode dimana keterampilan berbahasa anak berkembang dengan lebih baik. Pada usia 3 tahun, anak umumnya berbicara menggunakan kalimat singkat yang mengandung informasi utama. Kosakata mereka sekitar 900 kata, dan mereka dapat mempelajari 10 hingga 20 kata baru setiap hari. Saat mencapai usia 5 tahun, jumlah kosakata yang dikuasai anak biasanya mencapai sekitar 2.100 kata.

2.1.2.4 Perkembangan Moral

Pada tahap prasekolah, anak mulai mengenali perbedaan antara benar dan salah serta membentuk kesadaran moral. Kohlberg menyebut tahap ini sebagai tahap prakonvensional, di mana anak berperilaku berdasarkan orientasi terhadap hukuman serta kepatuhan. Pada tahap usia prasekolah, anak juga belajar mengelola perasaan marah meski kadang memilih cara yang tidak pantas, seperti berkelahi. Mereka sering berimajinasi dan menggunakan pengalaman hidup terbatas untuk mengatasi masalah. Anak usia prasekolah mulai belajar batasan perilaku sosial yang diterima dan mengerti konsep memberi dan menerima dalam hubungan. Pada usia ini, mereka juga mulai memahami perbedaan antara benar dan salah serta dipengaruhi oleh konsekuensi hukuman dalam perkembangan moral mereka.

2.1.2.5 Perkembangan Motorik

Anak usia prasekolah menunjukkan keterampilan motorik yang semakin berkembang, seperti berjalan, berlari, melompat, serta berdiri dengan gesit. Mereka dapat naik dan turun tangga serta berjalan maju dan mundur dengan lancar. Meskipun begitu, keseimbangan saat berjinjit atau berdiri dengan satu kaki masih memerlukan fokus yang lebih. Anak-anak di usia ini cenderung aktif bergerak dan menggunakan anggota tubuh mereka untuk mempelajari konsep baru, seperti gerakan menyerupai meneguk dengan lengan.

2.1.2.6 Perkembangan Sensorik

Pendengaran yang baik sejak lahir harus tetap terjaga selama masa prasekolah. Selama periode ini, indera penciuman dan sentuhan terus mengalami perkembangan. Anak-anak prasekolah yang lebih muda cenderung memiliki kemampuan membedakan rasa yang masih terbatas dibandingkan dengan anak yang lebih besar. Hal ini membuat mereka lebih berisiko menelan benda asing secara tidak sengaja. Kemampuan penglihatan terus berkembang dan seharusnya seimbang pada kedua mata. Pada usia 5 tahun, ketajaman visual mencapai 20/40 atau 20/30. Selain itu, kemampuan melihat warna tetap terjaga pada usia ini.

2.2 Perkembangan Motorik Halus

2.2.1 Definisi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan (*development*) adalah proses peningkatan keterampilan dalam struktur dan fungsi tubuh yang semakin kompleks, berlangsung secara bertahap dengan pola yang dapat diprediksi, serta terjadi secara berurutan dan dipengaruhi oleh proses pematangan (*maturitas*). Tahap ini meliputi proses diferensiasi sel, jaringan, organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing mampu berfungsi secara optimal (Sulistyawati, 2015).

Motorik berasal dari kata "motor," yang secara biologis atau mekanis menjadi dasar terjadinya suatu gerakan. Dengan kata lain, gerakan (*movement*) merupakan hasil akhir dari suatu aktivitas yang didukung oleh proses motorik (Aulina, 2017). Hurlock (1978) menyatakan bahwa perkembangan motorik merujuk pada proses pematangan dalam mengendalikan gerakan tubuh, yang dikendalikan oleh otak sebagai pusat gerak. Gerakan ini secara umum terbagi menjadi dua jenis, yaitu gerak kasar dan gerak halus.

Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan serta penggunaan bagian tubuh tertentu. Kemampuan ini berkembang melalui pengalaman belajar dan latihan. Contohnya meliputi memindahkan objek dari satu tangan ke tangan lainnya, mencoret, merangkai balok,

menggunting, menulis, menggunakan papan ketik, membuat gambar, serta mengancingkan baju (Rudiyanto, 2016). Kemendikbud RI (2014) mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus meliputi kemampuan serta kelenturan dalam menggunakan jari dan alat untuk bereksplorasi serta mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.

2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Perkembangan motorik halus pada anak tidak selalu berlangsung secara optimal, karena terdapat berbagai faktor yang dapat memengaruhinya, baik yang berasal dari dalam diri anak (faktor internal) maupun dari lingkungan sekitarnya (faktor eksternal). Berikut adalah penjelasan mengenai faktor-faktor tersebut berdasarkan Nurlaili (2019):

2.2.2.1 Kondisi pra kelahiran

Saat berada dalam kandungan, pertumbuhan fisik janin sangat bergantung pada asupan gizi dari ibu. Jika ibu hamil mengalami kekurangan gizi, pertumbuhan janin dapat terganggu dan tidak berkembang secara optimal. Misalnya, defisiensi asam folat pada ibu hamil dapat berisiko menyebabkan kelainan pada otak serta cacat bawaan pada janin.

2.2.2.2 Faktor genetik

Faktor ini merupakan faktor internal yang berasal dari dalam diri anak serta diwariskan secara genetis oleh orang tuanya. Ciri khas faktor ini dapat dikenali melalui kemiripan fisik dan pola gerak anak dengan anggota keluarganya, seperti orang tua, kakek, nenek, atau kerabat lainnya. Misalnya, seorang anak yang memiliki postur tubuh tinggi dan ramping seperti ayahnya, meskipun ia jarang makan karena khawatir menjadi gemuk, kenyataannya tetap tidak mengalami peningkatan berat badan.

2.2.2.3 Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan turut memengaruhi perkembangan anak. Suasana lingkungan yang tidak mendukung bisa menghambat tumbuh kembang keterampilan motorik halus anak karena keterbatasan ruang gerak dan kesempatan untuk berlatih. Misalnya, jika area bermain tidak cukup luas sementara jumlah anak banyak, anak akan bergerak dengan terburu-buru dan memiliki keterbatasan dalam melakukan berbagai bentuk gerakan.

2.2.2.4 Kesehatan dan gizi anak pasca kelahiran

Kesehatan dan gizi anak berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan motorik halus, karena anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik yang berlangsung dengan cepat. Proses ini ditandai dengan bertambahnya ukuran dan kemampuan fungsi tubuh. Agar perkembangan motorik halus anak dapat berjalan secara optimal, dibutuhkan kecukupan asupan gizi untuk mendukung pembentukan sel dan jaringan tubuh yang baru. Jika kondisi kesehatan anak mengalami gangguan akibat penyakit, pertumbuhan dan perkembangan motorik halusnya dapat terhambat serta menyebabkan kerusakan pada sel dan jaringan tubuhnya.

2.2.2.5 *Intelligence Question*

Kemampuan intelektual berperan dalam mendukung perkembangan motorik halus anak. Skor IQ, baik tinggi maupun rendah, secara tidak langsung menggambarkan tingkat perkembangan otak anak, yang berperan penting dalam kemampuan gerakannya. Hal ini terjadi karena salah satu fungsi utama otak adalah mengontrol serta mengoordinasikan gerakan pada anak. Setiap gerakan, sekecil apa pun, merupakan hasil kerja sama yang harmonis antara otak, sistem saraf, dan otot, yang saling berinteraksi secara optimal.

2.2.2.6 Stimulasi yang tepat

Perkembangan motorik halus anak sangat bergantung pada jumlah stimulasi yang diterima. Hal ini terjadi karena otot-otot halus anak masih dalam proses

pematangan. Dengan latihan yang memadai, anak dapat lebih mudah mengontrol gerakan ototnya, sehingga perkembangan motoriknya menjadi lebih sempurna, ditandai dengan gerakan yang halus, lancar, dan luwes.

2.2.2.7 Pola Asuh

Terdapat tiga pola asuh utama yang sering diterapkan oleh orang tua, yaitu otoriter, demokratis, dan permisif. Pola asuh otoriter biasanya menerapkan aturan yang ketat sehingga membatasi kebebasan anak. Sebaliknya, pola asuh permisif memberikan kebebasan tanpa batas tanpa bimbingan orang tua. Pola asuh yang paling ideal adalah pola asuh demokratis, dimana orang tua memberikan kebebasan yang tetap terarah dengan bimbingan serta stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Tiga jenis pola asuh ini berperan dalam membentuk suasana kehidupan anak sehari-hari dan berpengaruh besar terhadap berbagai aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motorik halus.

2.2.2.8 Cacat Fisik

Keterbatasan fisiologis yang dialami anak dapat berdampak pada perkembangan keterampilan motorik halusnya. Sebagai contoh, anak dengan tunadaksa mungkin mengalami hambatan dalam melaksanakan aktivitas yang memerlukan koordinasi motorik halus.

2.2.3 Tujuan Dan Fungsi Perkembangan Motorik Halus

(Rudiyanto, 2016) menyatakan bahwa Tujuan dari peningkatan motorik halus adalah untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halusnya, khususnya dalam penggunaan jari tangan. Hal ini bertujuan agar anak dapat mengoptimalkan kemampuan motorik halus jari-jarinya secara lebih baik.

Selain memiliki tujuan yang penting dalam pengembangan keterampilan anak, motorik halus juga berperan dalam berbagai fungsi utama yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Fungsi keterampilan motorik halus antara lain: 1) membantu mengasah keterampilan gerak pada kedua tangan, 2) mendukung

koordinasi antara kecepatan tangan dan gerakan mata, serta 3) berperan dalam melatih kontrol emosi.

2.2.4 Tahapan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Prasekolah

Menurut Mansur (2019) dalam bukunya yang berjudul *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah* menjelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak usia prasekolah memiliki tahapan-tahapan tertentu. Anak usia 3 tahun dapat menggerakkan setiap jarinya secara terpisah serta memegang alat tulis atau krayon dengan cara yang menyerupai orang dewasa, yaitu ibu jari berada di satu sisi sementara jari lainnya berada di sisi yang berlawanan. Selama usia ini, anak juga sudah dapat menggambar bebas, meniru bentuk lingkaran, mengikuti garis kotak, serta makan sendiri dengan lebih sedikit tumpahan. Ketika mencapai usia 3 hingga 4 tahun, mereka mulai mampu mengoperasikan ritsleting dan pengancing baju, serta semakin mandiri dalam mengenakan dan melepas pakaian. Pada tahap ini, mereka juga mulai belajar memanfaatkan gunting untuk merapikan kertas dengan cara memotongnya, tetapi pengasuh perlu memastikan bahwa anak-anak hanya diberikan gunting dengan ujung tumpul demi alasan keselamatan.

Anak usia 3 hingga 4 tahun mulai menunjukkan perkembangan dalam keterampilan makan dengan lebih mahir menggunakan alat makan berupa sendok dan garpu. Mereka juga mulai memegang alat tulis berukuran besar, seperti krayon, dengan cara yang lebih menyerupai pegangan menulis daripada sekadar menggenggamnya dengan kepalan tangan. Selain itu, mereka mampu melakukan gerakan memutar menggunakan tangan, yang bermanfaat untuk memutar gagang pintu atau membuka tutup wadah. Sebab kemampuan ini, pengasuh perlu memastikan bahwa zat-zat berbahaya, obat-obatan dan cairan pembersih sebaiknya disimpan di tempat yang aman, tertutup rapat, serta berada di luar jangkauan anak-anak untuk menghindari kemungkinan keracunan yang tidak disengaja.

Selama usia 4 hingga 5 tahun, anak-anak terus meningkatkan keterampilan motorik halus yang telah mereka pelajari sebelumnya. Mereka mulai lebih mandiri dalam

hal berpakaian, seperti mampu mengancingkan dan melepas kancing sendiri. Kemampuan mereka dalam seni juga mengalami peningkatan, dimana mereka dapat menggambar figur sederhana berbentuk tongkat serta meniru bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan huruf kapital. Meski demikian, menggambar pola yang lebih kompleks masih memerlukan waktu lebih lama untuk dikuasai. Selain itu, anak-anak mulai dapat menulis huruf, menggunting kertas secara presisi, dan memasang serta mengencangkan tali sepatu.

2.2.5 Cara Mengembangkan Motorik Halus Anak

Kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan yang dirancang untuk merangsang keterampilan motorik halus sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Berdasarkan pendapat Rudiyanto (2016) terdapat beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk mengembangkan motorik halus anak, antara lain:

Pada strategi pertama, anak-anak dikelompokkan menjadi kelompok sederhana yang terdiri dari 4 hingga 5 orang. Setiap kelompok diberikan tugas tertentu yang harus diselesaikan di area pembelajaran (sentra) yang telah ditentukan. Setelah mengerjakan tugas selama 3 hingga 5 menit, kelompok tersebut akan bergeser ke sentra berikutnya untuk melanjutkan kegiatan yang berbeda. Dalam proses ini, guru memiliki peran penting untuk memberikan penguatan, bimbingan, dan koreksi jika diperlukan, sehingga anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Strategi ini dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan keterampilan visual motorik, khususnya koordinasi antara mata dan tangan, yang merupakan bagian penting dari kemampuan motorik halus anak.

Strategi kedua ditujukan untuk kelompok anak yang berjumlah cukup besar, dengan setiap sentra menyediakan dua jenis aktivitas, yaitu A dan B, yang memiliki konsep serupa, seperti tugas bi-manual. Aktivitas di setiap sentra digandakan sesuai jumlah anak dalam kelompok untuk memastikan semua anak dapat berpartisipasi. Sebagian anak akan mengerjakan aktivitas A selama 2-3 menit, sementara lainnya

mengerjakan aktivitas B, kemudian bertukar tugas di sentra yang sama. Setelah menyelesaikan kedua aktivitas, kelompok akan bergeser ke sentra berikutnya untuk melanjutkan kegiatan. Strategi ini efektif karena anak tidak perlu berlama-lama pada satu aktivitas, sehingga membantu menjaga fokus dan semangat belajar mereka.

Strategi ketiga melibatkan pembagian anak ke dalam kelompok sederhana yang mencakup atas 4-5 anak, dimana setiap kelompok akan bekerja di satu sentra sepanjang sesi pembelajaran. Setiap area pembelajaran menawarkan berbagai aktivitas yang dirancang untuk mendukung perkembangan serta koordinasi motorik halus anak. Karena beragamnya kegiatan yang disediakan, strategi ini dianggap lebih efisien dalam mendukung perkembangan motorik halus anak. Dalam implementasinya, disarankan agar orangtua atau anak yang lebih besar dapat berperan sebagai tutor untuk membimbing anak-anak di setiap sentra yang ada.

Sebagai ilustrasi, kelompok 1 menggunakan pensil dan kertas dalam aktivitasnya, sementara kelompok 2 berfokus pada pembuatan model atau benda tiruan. Kelompok 3 terlibat dalam kegiatan manipulasi motorik halus melalui perubahan bentuk objek, kelompok 4 berpartisipasi dalam permainan serta aktivitas jual beli, dan kelompok 5 melakukan permainan bebas yang tetap memiliki struktur. Dari semua kelompok, hanya kelompok 3 yang mengalami perpindahan tempat. Pada sesi selanjutnya, setiap kelompok tetap berada di lokasi yang sama tetapi mengerjakan aktivitas di sentra yang berbeda. Anak-anak diberikan waktu antara 2 hingga 4 minggu untuk menyelesaikan rotasi ini, bergantung pada jumlah sesi yang dapat dilaksanakan dalam seminggu.

Pada strategi keempat, anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan waktu 3-5 menit untuk setiap aktivitas yang ada. Di antara sentra-sentra yang disediakan, satu atau dua sentra dirancang dengan pendekatan yang dipandu oleh guru (*teacher directed*), sementara sentra lainnya menawarkan kegiatan yang melibatkan permainan bebas namun tetap terstruktur. Pendekatan ini memberikan

kesempatan bagi anak untuk lebih bertanggung jawab dalam merancang atau memilih kegiatan mereka sendiri, karena mereka diberi kebebasan untuk memilih aktivitas yang diinginkan namun tetap dalam kerangka aturan yang ada.

2.2.6 Pengukuran Motorik Halus dengan PDMS-2

Peneliti membutuhkan alat ukur yang objektif, valid, dan reliabel untuk menilai perkembangan motorik halus anak usia dini. Salah satu instrumen yang banyak digunakan dalam pengukuran tersebut adalah *Peabody Developmental Motor Scales–Second Edition* (PDMS-2).

PDMS-2 (Folio & Fewell, 2000) adalah alat penilaian yang dirancang untuk mengevaluasi keterampilan motorik pada anak usia 0–5 tahun. PDMS-2 dirancang untuk mengevaluasi perkembangan motorik anak dengan menggunakan berbagai tugas yang telah distandarisasi. Tugas-tugas ini disusun secara sistematis berdasarkan tingkat kesulitan yang meningkat secara bertahap. Setiap tugas diberikan skor berdasarkan keberhasilan anak dalam menyelesaikannya sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Jika anak gagal menyelesaikan tugas setelah tiga kali percobaan, maka tugas tersebut dihentikan dan skor diberikan sesuai dengan kriteria yang berlaku.

2.2.6.1 Komponen Pengukuran PDMS-2

Peabody Developmental Motor Scales-2 (PDMS-2) terdiri dari enam subtes utama yang mencakup aspek motorik kasar dan motorik halus. Dalam menilai keterampilan motorik halus, terdapat dua subtes utama yang menjadi fokus pengukuran, yaitu *Grasping* dan *Visual-Motor Integration*.

Subtes *Grasping* terdiri dari 26 item yang mengevaluasi kemampuan anak dalam menggenggam benda dengan berbagai tingkat kesulitan. Pengukuran dimulai dengan kemampuan memegang benda dengan satu tangan dan berlanjut ke tindakan yang melibatkan penggunaan jari-jari kedua tangan secara terkendali. Sementara itu, *Visual-Motor Integration* terdiri dari 72 item yang mengukur kemampuan anak untuk menggunakan keterampilan persepsi visualnya untuk melakukan tugas

koordinasi antara mata dan tangan yang rumit, seperti meraih dan memegang suatu objek, membangun dengan balok dan menyalin desain. Kemampuan ini memiliki peran penting dalam perkembangan motorik halus, terutama dalam mendukung berbagai aktivitas sehari-hari, seperti menulis dan menggunakan alat bantu.

2.2.6.2 Pertimbangan dalam Penggunaan PDMS-2

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh penguji dalam mengelola *Peabody Developmental Motor Scales–Second Edition* (PDMS–2) agar hasil pengukuran valid dan reliabel. Hal-hal tersebut mencakup kompetensi penguji, waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan tes, lingkungan pengujian, serta informasi lain tentang ujian.

Kompetensi Penguji

Penguji yang bertugas dalam administrasi dan interpretasi PDMS-2 harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai prosedur pengukuran, termasuk statistik dasar dalam tes, teknik administrasi, serta sistem penilaian dan interpretasi hasil. Selain itu, penguji juga harus memahami prinsip perkembangan motorik kasar dan halus serta karakteristik perkembangan anak, terutama bagi mereka yang mengalami keterlambatan atau gangguan perkembangan.

Durasi Pelaksanaan Tes

Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan seluruh rangkaian tes PDMS-2 berkisar antara 45 hingga 60 menit. Namun, jika hanya melakukan pengukuran pada subtes tertentu, seperti motorik halus, waktu pelaksanaan dapat dikurangi menjadi sekitar 20 hingga 30 menit. Efisiensi waktu ini dapat dicapai dengan menerapkan prinsip tes dasar dan tes batas atas, serta hanya memberikan kelompok item yang sesuai dengan karakteristik anak.

Pengaturan Lingkungan Pengujian

Lingkungan tempat pelaksanaan tes dapat berupa ruangan tertutup, lorong, hingga ruang terbuka. Namun, penting untuk memastikan bahwa lingkungan pengujian

minim gangguan dan bebas dari kebisingan agar anak dapat fokus dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Jika anak menunjukkan ketidaknyamanan saat dipisahkan dari orang tua atau pengasuh, maka mereka diperbolehkan untuk tetap berada di dalam ruangan, dengan catatan tidak memberikan pengaruh terhadap respons anak.

Saat menguji keterampilan motorik halus pada anak usia prasekolah, pengaturan posisi duduk menjadi faktor penting. Idealnya, anak duduk di meja dengan kaki menyentuh lantai. Jika kaki tidak dapat mencapai lantai, maka disediakan penyangga seperti bangku kecil untuk memberikan kenyamanan. Selain itu, pencahayaan ruangan harus cukup dan tidak menghasilkan bayangan pada area kerja anak, terutama saat melakukan tugas yang berkaitan dengan menggambar atau menulis. Meja yang digunakan dalam tes harus cukup luas agar anak dan penguji dapat duduk dengan nyaman, baik berhadapan maupun berdampingan, tergantung pada preferensi anak. Hanya materi uji yang sedang digunakan yang diperbolehkan berada di atas meja, sedangkan materi lainnya harus disimpan dalam jangkauan penguji tetapi tidak terlihat oleh anak untuk menghindari distraksi.

Informasi Lain Tentang Ujian

Sebelum memulai tes, pemeriksa harus memastikan bahwa seluruh materi yang diperlukan telah tersedia, termasuk Buku Pegangan Pemeriksa, Panduan Pelaksanaan Soal, Buku Catatan Pemeriksa, Formulir Profil/Ringkasan, serta manipulatif yang diperlukan. Perlu diperhatikan bahwa beberapa manipulatif dalam PDMS-2 tidak disertakan dalam paket utama, sehingga pemeriksa harus menyiapkannya terlebih dahulu agar proses pengujian dapat berjalan dengan lancar.

Selama pelaksanaan tes, lingkungan tempat pengujian harus dijaga agar tetap tenang, nyaman, dan minim gangguan, sehingga anak dapat berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Penguji juga harus memastikan bahwa anak tetap tenang dan termotivasi selama tes berlangsung. Jika anak menunjukkan tanda-tanda kelelahan atau kehilangan minat, maka pengujian sebaiknya dihentikan.

sementara dan dilanjutkan di lain waktu untuk menghindari hasil yang tidak akurat. Selain itu, penguji harus menjaga netralitas dalam memberikan tes, yakni dengan tidak memberikan komentar atau isyarat yang dapat memengaruhi jawaban anak, baik secara verbal maupun nonverbal. Hal ini bertujuan agar hasil pengujian mencerminkan kemampuan anak yang sebenarnya tanpa adanya pengaruh eksternal.

2.2.6.3 Penilaian dalam PDMS-2

Penilaian dalam PDMS-2 dilakukan dengan sistem skor 2, 1, atau 0, yang ditentukan berdasarkan kinerja anak dalam menyelesaikan setiap item tes. Skor 2 diberikan jika anak berhasil melakukan item sesuai dengan kriteria penguasaan keterampilan yang telah ditetapkan. Skor 1 diberikan jika anak menunjukkan kemiripan yang jelas dengan kriteria penguasaan, tetapi belum sepenuhnya memenuhi persyaratan. Sementara itu, skor 0 diberikan jika anak tidak dapat atau tidak mau mencoba item, atau jika usaha yang dilakukan tidak menunjukkan adanya perkembangan keterampilan. Dalam proses penilaian, penguji harus menggunakan pertimbangan klinis serta mengacu pada kriteria spesifik yang ditentukan untuk setiap item, guna memastikan hasil yang akurat dan objektif.

Pelaksanaan tes PDMS-2 dilakukan dengan menerapkan *entry points*, *basal levels*, dan *ceiling levels* untuk memperpendek waktu pengujian pada semua subtes. Titik awal atau *entry points* telah ditentukan secara empiris dan ditandai dalam *Examiner Record Booklet*, dengan tujuan agar pengujian dimulai pada item yang dapat dikerjakan oleh 75% anak dalam sampel normatif pada usia tersebut. Tingkat dasar atau *basal level* ditentukan ketika anak berhasil memperoleh skor 2 pada tiga item berturut-turut. Jika anak tidak memperoleh skor 2 pada tiga item pertama yang diuji dari titik awal, maka penguji harus menguji mundur hingga anak mencapai skor 2 pada tiga item berturut-turut, yang kemudian menjadi *basal level*. Semua item di bawah tingkat basal diberikan skor 2.

Setelah tingkat basal ditetapkan, pengujian dilanjutkan dengan item yang lebih sulit hingga mencapai *ceiling level*. Tingkat ini ditetapkan ketika anak memperoleh skor 0 pada tiga item berturut-turut, setelah itu pengujian dihentikan. Semua item di atas tingkat *ceiling* diberikan skor 0. Penggunaan *basal* dan *ceiling* yang tepat membantu mempercepat proses pengujian dan memastikan hasil yang lebih akurat sesuai dengan kemampuan anak.

2.2.6.4 Proses Evaluasi PDMS-2

Proses evaluasi menggunakan PDMS-2 mencakup pencatatan, analisis, dan interpretasi hasil tes untuk memberikan gambaran akurat mengenai perkembangan motorik anak. Beberapa aspek utama yang perlu diperhatikan meliputi pencatatan skor dalam formulir profil/ringkasan, pemahaman terhadap skor tes dan interpretasinya, serta penjelasan mengenai apa yang diukur oleh gabungan subtes maupun masing-masing subtes secara spesifik.

Bagian pertama dalam *profile/summary form* berisi kolom untuk mencatat informasi identitas anak yang diuji serta data penguji yang melaksanakan tes. Informasi yang dicatat mencakup nama, jenis kelamin, dan usia anak, serta nama dan jabatan penguji. Bagian ini berfungsi sebagai data administratif untuk memastikan keakuratan identifikasi dan pencatatan hasil tes.

Skor tes dan interpretasinya

PDMS-2 memberikan berbagai jenis skor yang masing-masing memiliki peran penting dalam mengevaluasi perkembangan motorik anak. Skor mentah (*raw score*) menjadi dasar perhitungan skor lainnya, sementara persentil (*percentile*) menunjukkan posisi anak dibandingkan dengan populasi normatif, dan skor standar (*standard score*) memungkinkan perbandingan antar-subtes. Selain itu, *quotient* sebagai skor komposit memberikan gambaran umum tentang kemampuan motorik anak. Dengan menggabungkan analisis skor ini bersama hasil pengamatan langsung dan informasi tambahan lainnya, evaluasi yang lebih akurat dapat dilakukan untuk menentukan apakah terdapat keterlambatan atau gangguan motorik.

Raw Score (Skor Mentah)

Skor mentah merupakan total poin yang diperoleh anak dalam suatu subtes, dengan kemungkinan skor 2, 1, atau 0 untuk setiap item. Namun, karena tingkat kesulitan antar-item dalam berbagai subtes berbeda, skor mentah memiliki nilai klinis yang terbatas. Sebagai contoh, seorang anak yang memperoleh skor mentah 10 pada subtes *stationary* dan *locomotion* tidak dapat langsung disimpulkan memiliki kemampuan motorik yang setara dalam kedua aspek tersebut. Skor mentah yang sama bisa menunjukkan bahwa anak memiliki performa yang baik dalam satu subtes tetapi kurang dalam subtes lainnya.

Persentil (Percentiles)

Persentil (*percentile ranks*) menunjukkan persentase individu dalam distribusi yang memiliki skor lebih rendah atau sama dengan skor tertentu. Misalnya, jika seorang anak mendapat persentil 56, itu berarti 56% dari sampel standar memiliki skor yang sama atau lebih rendah dari anak tersebut

Skor Standar Subtes (Subtest Standard Scores)

Skor standar memberikan gambaran paling jelas tentang performa anak dalam setiap subtes. Skor ini dikonversi dari skor mentah menggunakan tabel dalam Lampiran 13 (Tabel 13.1-13.9) berdasarkan distribusi dengan rata-rata 10 dan standar deviasi 3. Skor standar memungkinkan pemeriksa membandingkan performa anak di berbagai subtes. Misalnya, jika seorang anak memperoleh skor mentah sebanyak 10 poin pada subtes *stationary* dan *locomotion*, skor mentah ini tidak dapat digunakan untuk menarik kesimpulan langsung. Namun jika seorang anak memperoleh skor standar 18 pada *stationary* dan *locomotion*, maka performanya setara dalam kedua aspek tersebut (kategori *very superior* sesuai Tabel 2.1). Sebaliknya, jika anak mendapat skor 3 pada *locomotion* tetapi 18 pada *visual-motor integration*, maka *locomotion* adalah kelemahan relatif, sementara *visual-motor integration* adalah kekuatan relatifnya.

Tabel 2. 1 Panduan Interpretasi Skor Standar Subtes PDMS–2

<i>Standard score</i>	<i>Description</i>	<i>Percentage include in bell-shaped distribution</i>
17-20	<i>Very superior</i>	2.34
15-16	<i>Superior</i>	6.87
13-14	<i>Above average</i>	16.12
8-12	<i>Average</i>	49.51
6-7	<i>Below average</i>	16.12
4-5	<i>Poor</i>	8.87
1-3	<i>Very poor</i>	2.34

Sumber: Folio & Fewell (2000)

Kolom paling kanan dalam Tabel 2.1 menunjukkan persentase populasi yang termasuk dalam setiap kategori. Distribusi ini mengikuti pola normal, dimana hampir 50% populasi berada dalam kategori *Average* (rata-rata). Sementara itu, skor yang tergolong *Very Superior* (sangat unggul) atau *Very Poor* (sangat lemah) cukup jarang, sehingga memerlukan perhatian lebih lanjut.

Kuotien Komposit

Skor yang paling andal untuk PDMS-2 adalah kuotien. GMQ, FMQ, dan TMQ diperoleh dengan menjumlahkan skor standar subtes dan mengonversi jumlah tersebut menjadi kuotien (yaitu, skor standar dengan mean 100 dan standar deviasi 15) menggunakan lampiran 8. Panduan untuk menginterpretasikan skor komposit dapat ditemukan pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Panduan Interpretasi Skor Kuotien PDMS–2

<i>Quotient score</i>	<i>Description</i>	<i>Percentage include in bell-shaped distribution</i>
131-165	<i>Very superior</i>	2.34
121-130	<i>Superior</i>	6.87
111-120	<i>Above average</i>	16.12
90-110	<i>Average</i>	49.51
80-89	<i>Below average</i>	16.12
70-79	<i>Poor</i>	8.87
35-69	<i>Very poor</i>	2.34

Sumber: Folio & Fewell (2000)

Perkembangan motorik dapat dikonseptualisasikan sebagai *Gross Motor Quotient* (GMQ), *Fine Motor Quotient* (FMQ), dan *Total Motor Quotient* (TMQ). Subtes

dalam PDMS-2 digabungkan sedemikian rupa sehingga membentuk komposit untuk mewakili ketiga konstruksi tersebut. Salah satu indikator yang dapat digunakan adalah *Fine Motor Quotient* (FMQ).

Kuotien Motorik Halus (*Fine Motor Quotient* - FMQ)

FMQ diperoleh dari skor standar dua subtes yang digunakan untuk semua anak, yaitu *Grasping* (Kemampuan Menggenggam) dan *Visual-Motor Integration* (Integrasi Visual-Motorik). FMQ mengukur perkembangan motorik halus anak, yaitu kemampuan menggunakan jari, tangan, dan sebagian lengan untuk menggenggam objek, menyusun balok, menggambar bentuk, dan memanipulasi objek. Anak dengan skor FMQ tinggi memiliki kemampuan motorik halus yang berkembang dengan baik. Mereka memiliki keterampilan di atas rata-rata dalam mengambil objek kecil, menggambar bentuk, dan merangkai manik-manik. Anak-anak ini cenderung digambarkan sebagai anak yang terampil dalam menggunakan tangan mereka.

Sebaliknya, anak dengan skor FMQ rendah menunjukkan kelemahan dalam kemampuan menggenggam dan integrasi visual-motorik. Mereka mengalami kesulitan dalam mengambil objek, menggambar pola, dan menggunakan alat tangan. Defisit motorik halus dapat bervariasi, dari tingkat ringan dimana keterampilan anak masih dianggap belum matang atau kurang efisien hingga tingkat yang lebih parah, dimana anak memerlukan alat bantu khusus, seperti peralatan makan yang dirancang khusus untuk membantu mereka makan sendiri.

2.2.7 Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah

Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah memerlukan stimulasi yang tepat agar kemampuan mereka berkembang optimal. Beberapa aktivitas yang dapat dilakukan menurut Mansur (2019) dalam melatih motorik halus anak usia prasekolah diantaranya sebagai berikut.

2.2.7.1 Menggunting kertas

Sebelum memulai kegiatan ini, anak perlu diajarkan cara memegang gunting dengan benar. Posisi yang disarankan adalah dengan menempatkan ibu jari dan jari tengah di dalam lubang gunting, sementara jari telunjuk berada di luar untuk membantu menjaga keseimbangan saat menggunting. Sementara itu, dua jari lainnya ditekuk ke arah telapak tangan. Posisi yang tepat akan membantu memperkuat otot-otot jari, sehingga perlu diperhatikan dengan baik.

2.2.7.2 Melipat kertas

Melipat kertas adalah kegiatan yang bermanfaat untuk memperkuat otot-otot di telapak tangan dan jari, terutama saat anak melakukan gerakan melipat serta menekan kertas. Aktivitas ini bisa dimulai dengan lipatan sederhana, seperti membentuk berbagai bentuk geometri, membuat amplop, tempat foto, dan lainnya.

2.2.7.3 Meronce

Kemampuan memegang pensil dengan benar sangat dipengaruhi oleh daya tahan serta fleksibilitas pada jari tengah, telunjuk, serta ibu jari. Salah satu cara untuk melatihnya adalah dengan mengajak anak merangkai kalung menggunakan manik-manik dan benang, yang dapat membantu memperkuat ketiga jari tersebut.

2.2.7.4 Menggambar dan mewarnai

Menggambar dan mewarnai adalah kegiatan favorit anak-anak. Mereka dapat diminta menggambar objek sederhana seperti pemandangan atau bentuk geometris, kemudian mewarnainya. Aktivitas ini membantu melatih keterampilan jemari tangan dan memperkuat otot-otot lengan.

2.2.7.5 Menjiplak pola

Buat sebuah pola menyerupai bintang di atas kertas karton, lalu potonglah mengikuti pola tersebut. Minta anak menggunakan pola tersebut untuk menggambar bintang di atas kertas lain. Setelah itu, mereka dapat diminta menghias

atau mewarnai gambar bintang yang telah dibuat. Variasi bentuk lainnya juga dapat digunakan, seperti bulan, awan, rumah, atau bentuk menarik lainnya.

2.2.7.6 Menyusun balok dan *puzzle*

Anak diajak menyusun balok atau *puzzle* menjadi bentuk tertentu. Kegiatan ini melatih keterampilan pemecahan masalah, koordinasi mata dan tangan, serta kekuatan jari.

2.2.7.7 Bermain *playdough*

Permainan ini memberikan kebebasan kepada anak untuk membentuk benda sesuai imajinasi mereka. Selain melatih kreativitas, permainan *playdough* juga melatih otot-otot tangan agar lebih kuat dan lentur.

Berdasarkan uraian sebelumnya, perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor dan memiliki peran penting dalam keterampilan koordinasi gerak yang presisi. Dalam penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada aspek perkembangan motorik halus, yang mencakup kemampuan anak dalam mengamati objek serta melaksanakan gerak yang melibatkan otot-otot kecil. Pengukuran dilakukan menggunakan *Peabody Developmental Motor Scales-Second Edition (PDMS-2)* pada subtes *grasping* dan *visual-motor integration*.

Hasil pengukuran dianalisis dengan mengonversi skor mentah dari setiap tugas dalam subtes menjadi skor standar sesuai dengan pedoman PDMS-2. Selanjutnya, skor standar dari kedua subtes dijumlahkan untuk memperoleh total *fine motor raw score*, yang kemudian dikonversikan ke dalam *fine motor quotient* (FMQ) sebagai kuotion komposit yang mencerminkan kemampuan motorik halus anak secara keseluruhan. Namun, interpretasi akhir yang mencakup aspek perkembangan motorik secara umum tidak diterapkan dalam penelitian ini karena penilaian hanya dilakukan pada sektor motorik halus. Dengan demikian, hasil yang diperoleh hanya menggambarkan tingkat perkembangan motorik halus anak tanpa menyimpulkan keterlambatan perkembangan secara keseluruhan.

2.3 Bermain *Playdough*

2.3.1 Definisi Bermain *Playdough*

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan secara sukarela dalam batasan waktu dan tempat tertentu, mengikuti aturan yang diterima secara sadar, serta bertujuan pada kesenangan itu sendiri, yang disertai dengan perasaan antusias dan kegembiraan (Idhayani et al., 2024).

Playdough dilihat dari dua kata dalam Bahasa Inggris, '*play*' yang berarti bermain, dan '*dough*' yang merujuk pada adonan. Dengan demikian, *playdough* dapat diartikan aktivitas bermain menggunakan adonan. Adonan ini terbuat dari bahan tepung terigu yang dicampur dengan air, minyak, garam, dan berbagai pewarna makanan (Kania et al., 2023). Permainan *playdough* merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang memiliki kemiripan dengan plastisin, namun berbeda dalam hal bahan yang digunakan (Permadi & Angga Dewi, 2022).

Playdough merupakan mainan yang ideal untuk anak-anak karena teksturnya yang lembut sehingga mudah diremas, namun tetap elastis sehingga dapat dibentuk menjadi beragam kreasi (Einon, 2005). Selain itu, alat permainan ini murah, mudah dibuat, tahan lama, dan dapat diwarnai secara eksplisit memakai zat pewarna yang aman untuk makanan (Buechley et al., 2023). Anak-anak dapat menggunakan cetakan untuk membentuk berbagai bentuk sesuai keinginan mereka, mewarnai *playdough*, atau membuat berbagai pola (Amizah & Andin, 2024).

2.3.2 Manfaat Bermain *Playdough* terhadap Keterampilan Motorik Halus

Bermain *playdough* merupakan aktivitas yang efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Aktivitas ini melibatkan berbagai gerakan tangan dan jari yang mendorong penguatan otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan (Mansur, 2019). Dalam konteks perkembangan motorik halus, manfaat bermain *playdough* dapat dikaitkan langsung dengan indikator seperti *grasping* (kemampuan menggenggam dan mengontrol objek) serta *visual-motor integration* (koordinasi mata dan tangan) yang merupakan komponen dalam alat

ukur PDMS-2 (Folio & Fewell, 2000). Menurut Permadi & Angga Dewi (2022), bermain *playdough* dapat merangsang pengembangan keterampilan motorik halus dengan melibatkan berbagai gerakan fisik seperti menekan, membentuk gulungan, dan meratakan permukaan *playdough* yang berperan dalam mengembangkan kekuatan otot tangan dan jari.

Saat anak-anak membentuk *playdough* menjadi beragam bentuk, mereka secara tidak langsung memperkuat otot-otot di tangan dan jari. Aktivitas seperti menekan, menggulung, mencubit, merobek, dan meratakan permukaan *playdough* membantu melatih kontrol otot dan meningkatkan keterampilan *grasping*. Kegiatan ini mendukung kemampuan anak dalam menggenggam alat tulis dengan posisi yang benar, memegang benda kecil, serta mempertahankan genggaman terhadap objek tertentu. Misalnya, saat anak mencubit *playdough* dengan ujung jari, mereka melatih ketepatan gerakan jari yang diperlukan dalam memegang pensil atau mengancingkan baju.

Selain itu, bermain *playdough* juga sangat bermanfaat dalam meningkatkan koordinasi visual-motorik (Folio & Fewell, 2000). Saat anak diminta membentuk pola seperti lingkaran, segitiga, atau bentuk manusia dari *playdough*, mereka belajar meniru bentuk dan susunan objek dengan mengandalkan persepsi visual dan gerakan motorik halus secara bersamaan. Hal ini melatih keterampilan anak dalam menjiplak garis, menggambar bentuk dasar, hingga menyusun pola visual secara teratur. Dengan memotong *playdough* menggunakan alat bantu seperti pisau mainan, anak juga berlatih mengikuti pola garis lurus atau melengkung, yang sangat relevan dengan kemampuan menggunting mengikuti pola angka atau bentuk.

Secara keseluruhan, kegiatan bermain *playdough* memberikan peluang yang kaya dan menyenangkan untuk mengembangkan berbagai aspek motorik halus. Aktivitas ini tidak hanya melatih kekuatan tangan dan jari, tetapi juga membentuk dasar keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari anak, seperti menulis, menggambar, menggunting, dan melakukan aktivitas mandiri lainnya. Dengan

demikian, aktivitas bermain *playdough* terbukti sangat relevan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak, seperti yang diukur dalam komponen PDMS-2 (Folio & Fewell, 2000).

2.3.3 Proses Pembuatan *Playdough*

Bermain dengan *playdough* membantu anak melatih kreativitas dengan membuat berbagai bentuk sesuai imajinasi mereka, seperti bunga, lolipop, ulat, dan lainnya. Menurut Muryani & Asmawulan (2023) *playdough* dibuat dari bahan-bahan yang aman untuk anak, yaitu campuran tepung terigu, air, minyak sayur, dan pewarna makanan dan sedikit garam. Meskipun *playdough* tersedia di berbagai toko dan swalayan, dalam pengamatan kali ini *playdough* dibuat sendiri agar lebih aman digunakan oleh anak.

Proses pembuatannya dimulai dengan menyiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan. Kemudian, satu sendok minyak sayur, satu sendok garam, dan satu cangkir air dimasukkan ke dalam baki dan diaduk hingga rata. Setelah itu, dua cangkir tepung terigu ditambahkan dan diaduk kembali hingga adonan menjadi kalis atau tidak lengket di tangan. Adonan yang sudah jadi kemudian dibagi menjadi beberapa bagian untuk diberi warna sesuai dengan selera anak. Pewarna makanan ditambahkan dengan cara meneteskan dan mencampurnya ke dalam adonan. Lalu, adonan diuleni hingga warna tercampur merata. Setelah *playdough* siap, anak-anak dapat mulai membentuk berbagai kreasi sesuai dengan arahan guru atau sesuai dengan imajinasi mereka sendiri.

Menurut (Einon, 2005), anak-anak dapat memulai kegiatan bermain dengan *playdough* dengan mengambil adonan *playdough* yang cukup. Setelah itu, mereka dapat mulai membentuk *playdough* sesuai dengan imajinasi dan bentuk yang diinginkan, seperti hewan, benda, atau bahkan bentuk abstrak lainnya. Jika anak-anak merasa kesulitan dalam membuat bentuk tertentu, mereka bisa menggunakan cetakan *playdough* dengan berbagai bentuk yang tersedia, sehingga memudahkan mereka untuk berkreasi dan mengembangkan keterampilan motorik halus mereka.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan *Playdough*

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan keterbatasan, baik dari segi bahan, proses pembuatan, maupun penerapannya. Begitu pula dengan media *playdough* yang digunakan untuk melatih keterampilan motorik halus, yang juga memiliki sisi positif dan tantangan tersendiri.

Kelebihan *playdough* tidak terlepas dari manfaatnya dalam mendukung perkembangan anak, khususnya dalam meningkatkan keterampilan motorik halus. YL et al. (2023) menerangkan dalam proses pembuatan *playdough* tidak menggunakan bahan berbahaya bagi anak, sehingga aman untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan lainnya adalah mudah didapatkan, tidak mengandung bahan kimia, serta memiliki tekstur elastis yang memudahkan anak membentuk berbagai kreasi. Selain itu, *playdough* dapat dicampur dengan berbagai warna sesuai keinginan anak dan dapat dimainkan secara individu dan kelompok.

Meskipun demikian, *playdough* juga memiliki beberapa kekurangan, seperti masa penyimpanannya yang relatif singkat. Semakin lama disimpan, *playdough* berisiko ditumbuhi jamur karena tidak mengandung pengawet. Sehingga harus selalu dimasukan ke dalam lemari pendingin. Selain itu, *playdough* kurang cocok digunakan untuk membuat objek berukuran besar karena membutuhkan ruang yang luas dan perawatan yang lebih rumit.

2.3.5 SOP *Playdough*

Standar Operasional Prosedur (SOP) bermain *playdough* disusun untuk memastikan pelaksanaan permainan berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia prasekolah. Bermain *playdough* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus, khususnya melalui gerakan jari tangan sehingga teroptimalkan dengan lebih baik (Rudiyanto, 2016).

Penelitian ini berlangsung selama dua minggu dengan sesi intervensi sebanyak empat kali dalam seminggu, sehingga terdapat delapan sesi intervensi secara keseluruhan. Setiap sesi memiliki durasi 25 menit, sebagaimana dijelaskan oleh Imaniya et al. (2024). Pelaksanaan intervensi mengacu pada tahapan prosedural / SOP bermain *playdough* sebagaimana dijelaskan oleh Muthmainah et al. (2022) yang terdiri dari empat tahap. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tahapan intervensi dalam setiap sesi, rincian prosedur dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 3 Tahapan Intervensi Bermain *Playdough*

Tahap	Deskripsi Kegiatan
Pra interaksi	Peneliti melakukan kontrak waktu Mengatur tempat bermain Memastikan kondisi anak dalam keadaan baik Cuci tangan sebelum kegiatan Mempersiapkan alat dan bahan bermain <i>playdough</i>
Orientasi	Peneliti memberikan salam dan menyebut nama anak untuk membangun kedekatan Menjelaskan tujuan dan prosedur kegiatan Meminta persetujuan dan kesiapan anak sebelum memulai kegiatan Menjelaskan cara bermain <i>playdough</i> dengan intruksi sederhana
Kerja (25 menit per sesi)	Permainan dilakukan dalam 8 sesi selama 2 minggu (25 menit/sesi) (Imaniya et al., 2024) Anak diberikan pujian atas hasil karyanya Anak didorong untuk menjelaskan bentuk yang telah dibuat sebagai refleksi
Evaluasi	Merapikan <i>playdough</i> ke dalam wadah Mencuci tangan setelah kegiatan Memberikan apresiasi atas kreativitas dan usaha anak Dokumentasi hasil permainan sebagai catatan perkembangan anak

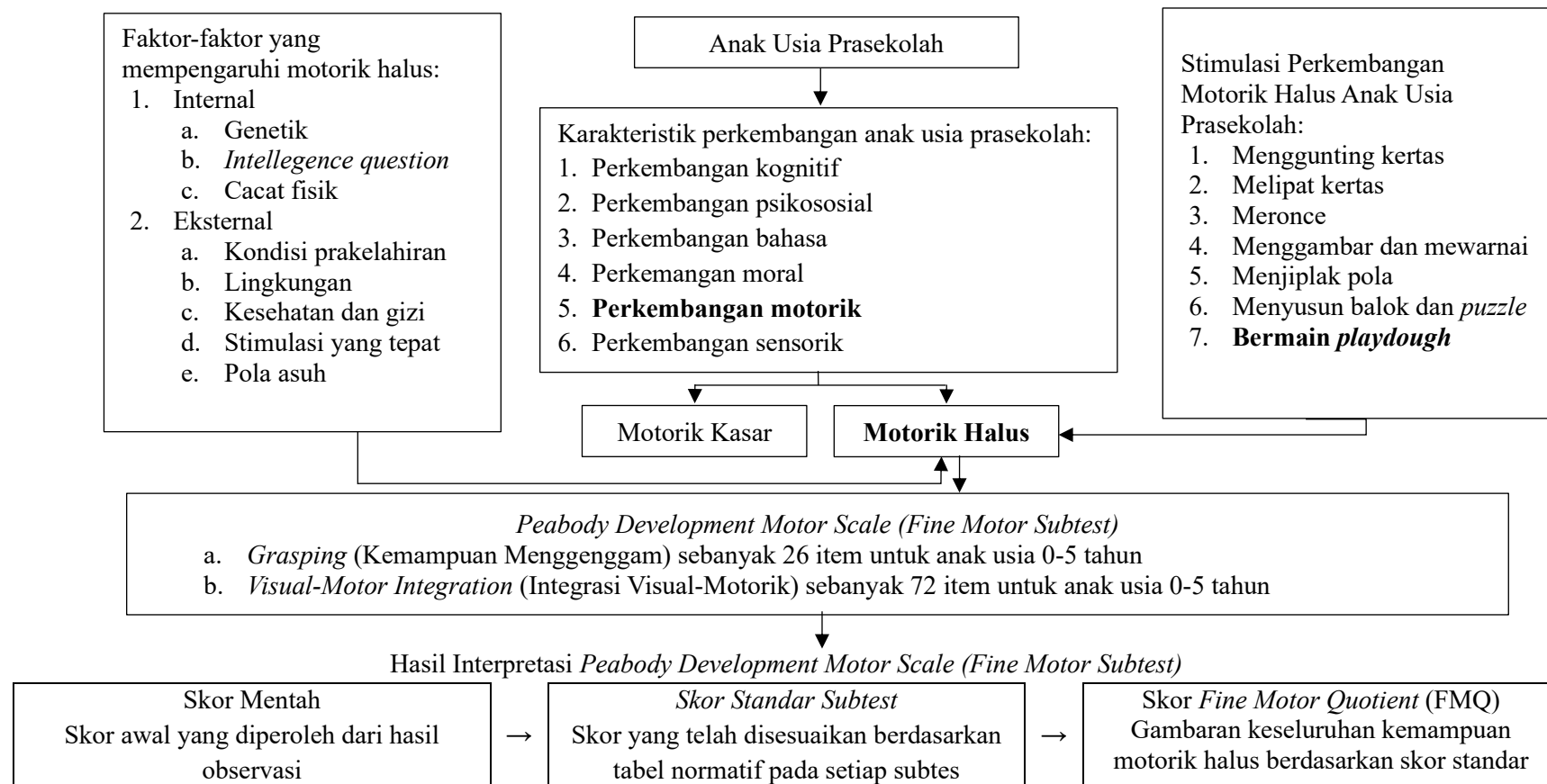
Sumber: (Muthmainah et al., 2022)

Setiap sesi intervensi bermain *playdough* disusun berdasarkan indikator perkembangan motorik halus dalam instrumen PDMS-2, khususnya pada subtest *Grasping* dan *Visual-Motor Integration* untuk usia 3–5 tahun. Adapun penjabaran kegiatan per sesi serta indikator yang diacu dapat dilihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2. 4 Kegiatan Intervensi Bermain *Playdough* Berdasarkan Indikator *Grasping* dan *Visual-Motor Integration* (PDMS-2)

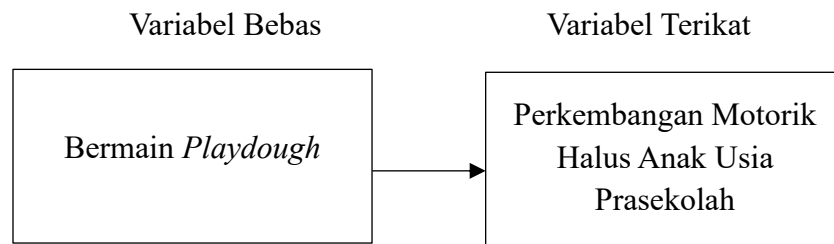
Sesi	Fokus PDMS-2	Indikator	Tujuan Kegiatan	Kegiatan <i>Playdough</i>
1	<i>Grasping</i> 19-20	Menggenggam dan memegang benda kecil	Anak mampu menggenggam <i>playdough</i> dengan berbagai cara	anak membentuk bola dan memencet bola <i>playdough</i> dengan berbagai posisi tangan
2	<i>Grasping</i> 21-22	Menggunakan ibu jari dan telunjuk untuk mengambil benda kecil	Melatih ketelitian jari tangan saat menjepit	anak membuat kelereng kecil dari <i>playdough</i> kemudian mengambilnya satu per satu dengan jari
3	<i>Grasping</i> 23-24	Memasukkan dan mengeluarkan benda dari wadah	Anak mampu mengontrol gerakan jari saat memasukkan bentuk ke dalam cetakan	Anak mencetak <i>playdough</i> dalam cetakan kecil tanpa merusak bentuk
4	<i>VMI</i> 52-54	Menyusun dan merangkai bentuk	Melatih koordinasi mata dan tangan	anak menyusun bulatan atau uliran <i>playdough</i> membentuk pola ular, bunga atau rumah
5	<i>Grasping</i> 25 & <i>VMI</i> 55	Mengontrol alat tulis dan alat bantu	Anak mampu menggunakan alat bantu seperti pisau plastik untuk memotong	Anak membuat bentuk pizza lalu memotong dan menghiasnya
6	<i>VMI</i> 56-57	Meniru bentuk dari model	Anak mampu meniru model bentuk sederhana	anak meniru bentuk dasar (lingkaran, segitiga, huruf A, B) dari <i>playdough</i>
7	<i>Grasping</i> 26 & <i>VMI</i> 58	Mengkoordinasikan dua tangan	Melatih koordinasi dua tangan saat menggabungkan benda	Anak membuat manusia dari potongan <i>playdough</i> (kepala, badan, tangan, kaki)
8	Review keseluruhan	Gabungan	Evaluasi perkembangan motorik halus	Anak bebas membuat “karya besar” dari <i>playdough</i> dengan semua teknik yang sudah dipelajari

2.4 Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Teori
Sumber: Folio & Fewell (2000), Mansur (2019), Nurlaili (2019)

2.5 Kerangka Konsep



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep

2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian. Disebut sementara karena jawaban tersebut masih didasarkan pada teori yang relevan dan belum didukung oleh bukti empiris yang diperoleh dari pengumpulan data (Sugiyono, 2019). Berdasarkan teori yang telah dikemukakan di atas, hipotesis dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

2.6.1 Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh intervensi bermain *playdough* selama dua minggu terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Pos PAUD Lestari Desa Slawi Kulon Kabupaten Tegal.

2.6.2 Hipotesis Nol/Null (H_0)

Tidak terdapat pengaruh intervensi bermain *playdough* selama dua minggu terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Pos PAUD Lestari Desa Slawi Kulon Kabupaten Tegal.