

**KETERKAITAN KEGIATAN BERMAIN *SLIME* DENGAN
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

(Penelitian Studi Pustaka)



Oleh :
DEDE FERIYANTI
1615128641
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Keterkaitan kegiatan Bermain Slime dengan keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5

Nama Mahasiswa : Dede Feriyanti

No Registrasi : 1615128641

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Ujian : 10 Februari 2017

Pembimbing Materi

Pembimbing Metodologi



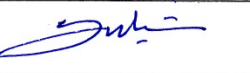
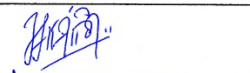
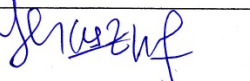


Dra. Sri Wulan, M.Si
NIP. 196908032003122001



Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd
NIP. 19600505198402001

PANITIA UJIAN SARJANA

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, MSi (Penanggung Jawab)*		20-02-2017
Dr.. Anan Sutisna, MPd (Wakil Penanggung Jawab)**		20-02-2017
Dr. Yuliani Nurani, MPd (Ketua Penguji)***		20-02-2017
Hikmah, MM, M.Pd (Anggota)****		17-02-2017
Dra. Yasmin Abidin, MPd (Anggota)****		20-02-2017

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

** Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

*** Ketua Program Studi PG-PAUD Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

**** Anggota

**KETERKAITAN BERMAIN *SLIME* DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK
HALUS PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

(Studi Pustaka/Library Research)

2017

DEDE FERIYANTI

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Keterkaitan Bermain *Slime* dengan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterkaitan bermain *slime* dengan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan pada kajian ini adalah kajian pustaka dengan model deskriptif naratif. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan sistem kajian pustaka dimana alat pengumpulan data yaitu dari berbagai teori yang ada yang mempunyai keterkaitan antara bermain *slime* dengan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Banyak kegiatan bermain anak yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun, diantaranya adalah kegiatan bermain *slime*. Bermain *slime* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun, jika dilakukan berulang-ulang karena akan membuat otot-otot jari tangan semakin kuat yang berguna untuk kesiapan anak dalam menggunakan alat tulis. Bermain *slime* juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk keterampilan motorik halus anak.

Kata kunci : kegiatan bermain, bermain *slime*, keterampilan motorik halus.

SLIME PLAYING RELATIONSHIP WITH FINE MOTOR SKILLS IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS

(Study Library / Library Research)

2017

DEDE FERIYANTI

ABSTRACT

This study entitled "Linkage Playing Slime with Fine Motor Skills In Children Aged 4-5 Years". This study aims to determine the relationship play slime with fine motor skills in children aged 4-5 years. The method used in this study is a literature review with descriptive narrative models. To obtain the data in this study the author uses literature review system in which the means of collecting data from various existing theories that have linkages between playing slime with fine motor skills in children aged 4-5 years. Many children play activities that can improve fine motor skills of children aged 4-5 years, including the slime play activities. Playing slime can improve fine motor skills of children aged 4-5 years, if done repeatedly because it will make the muscles stronger fingers are useful for the readiness of children in the use of stationery. Playing slime also can develop all aspects of child development, including fine motor skills of children.

Keywords : play activities, play slime, fine motor skills.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : DEDE FERIYANTI

No. Registrasi : 1615128641

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru PAUD

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat dengan judul "Keterkaitan Bermain *Slime* Dengan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Pustaka/Library Research) " adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan kajian yang diperoleh peneliti dari hasil analisis pada bulan Januari – Februari 2017
2. Bukan merupakan duplikat skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan dari karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2017

Yang membuat pernyataan,



DEDE FERIYANTI

Kata Persembahan

Bismillahirrohmaanirrohiim...

***Segala puji dan syukur kupersembahkan bagi sang
penggenggam langit dan bumi, dengan rahman rahim yang
menghampar melebihi luasnya angkasa raya.***

***Lantunan sholawat beriring salam tercurah kepada pembangun
peradaban manusia yang beradab Habibana wanabiyana Muhammad
SAW...***

***Tetes peluh yang membasahi asa, ketakutan yang memberatkan
langkah, tangis keputus asa yang sulit dibendung, dan kekecewaan
yang pernah menghiasi hari-hari kini menjadi tangisan penuh syukur
dan kebahagiaan. Alhamdulillah maha besar Alloh, sembah sujud
sedalam qalbu hamba haturkan atas karunia dan rizki yang melimpah,
kebutuhan yang tercukupi, dan kehidupan yang layak.***

***Pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat
waktu (insyaAlloh), bila meminjam pepatah lama "Tak ada gading yang
tak retak" maka sangatlah pantas bila pepatah itu disandingkan
dengan karya ini. Karya ini merupakan wujud dari kegigihan dalam
ikhtiar untuk sebuah makna kesempurnaan dengan tanpa berharap
melampaui kemaha sempurna sang maha sempurna.***

***Dengan hanya mengharap ridho-Mu semata, ku persembahkan
karya ini untuk ayah dan ibuku yang telah tiada, juga untuk suami
tercinta dan anak2ku tersayang serta keluarga yang doanya senantiasa
mengiringi setiap derap langkahku dalam meniti kesuksesan.***

***Untuk teman-temanku, kebersamaan yang kita bangun selama
ini, banyak merubah kehidupanku. Kemarahanmu menuntunku menuju
kedewasaan, senyummu telah membuka cakrawala dunia dan
melepaskan belenggu-belenggu ketakutanku, air mata yang mengalir
di pipimu telah mengajarku arti kepedulian yang sebenarnya, dan
gelak tawamu telah membuatku bahagia. Sungguh aku sangat bahagia
bersamamu, bahagia memiliki kenangan indah dalam setiap bait pada
paragraf kisah persahabatan kita. Bila Tuhan memberikanku umur
panjang, akan aku bagi cerita persahabatan ini sebagai harta yang tak
ternilai kepada anak dan cucuku kelak.***

***Untuk mu dosen-dosenku; semoga Alloh selalu melindungimu dan
meninggikan derajatmu di dunia dan di akhirat, terima kasih atas
bimbingan dan arahan selama ini. Semoga ilmu yang telah diajarkan
menuntunku menjadi manusia yang berharga di dunia dan bernilai di
akhirat. Alhamdulillah robbil 'aalamiin...***

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat diantaranya nikmat sehat, panjang umur, kemudahan, kelapangan waktu. Salawat teriring salam tidak lupa disampaikan kepada Nabi Muhammad sebagai Nabi Akhir zaman, yang membawa makhluknya yang beriman dari zaman kegelapan ke zaman yang penuh keberkahan. Berkat Rahmat dan Karunia-Nya skripsi yang berjudul “Keterkaitan Bermain *Slime* Dengan keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun” dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta.

Penulis sangat menyadari kesulitan dan keterbatasan pengetahuan yang berkaitan dengan penulisan skripsi. Penulis juga menyadari sepenuhnya, skripsi dapat terselesaikan bukan semata-mata hasil kerja penulis. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya para pembimbing yang telah mendorong penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Bapak Dwi Busara selaku Kepala Baziz Jakarta Timur yang telah membantu baik moril maupun meteril
2. Dra. Sofia Hartati, Msi selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
3. Dr Anan Sutisna, M.Pd selaku pembantu Dekan I
4. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku ketua prodi jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Dra. Sri Wulan, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Pembimbing Akademik

6. Dr. Sri Martini Meilanie, M.Pd selaku dosen pembimbing II
7. Bapak dan ibu dosen Pendidikan Anak Usia Dini serta Staff FIP Universitas Negeri Jakarta
8. Tono Sumarno suami tercinta serta ketiga anakku Fadya Kaputri Tiarna, Fasya Dwina Hurin dan Farel Abdi Putra
9. Teman-teman yang telah memberikan masukan dan saran dalam pembuatan skripsi

Penulis menyadari bahwa dalam menulis skripsi masih banyak terdapat kekurangan dan perlu penyempurnaan. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak.

Jakarta,
Februari 2017

penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Kajian	6
C. Proses Pengumpulan Data.....	6
D. Proses Analisis.....	6
BAB II. DATA DAN ANALISIS.....	9
1. Pengertian Bermain <i>Slime</i>.....	9
a. Pengertian Bermain	9
b. Manfaat Bermain	12
c. Tahapan Bermain	13
d. Jenis-Jenis Kegiatan Bermain	15
e. Alat Permainan	16
f. Karakteristik Bermain.....	18
g. Pengertian Bermian <i>Slime</i>	19

h. Bahan-Bahan Pembuat <i>Slime</i> dan Cara Bermainnya.....	21
2. Hakikat Keterampilan Motorik Halus	22
a. Pengertian Motorik.....	22
b. Pengertian Keterampilan Motorik Halus.....	25
c. Aspek-Aspek Pengembangan dalam Motorik Halus Anak.....	27
d. Karakteristik Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun.....	27
e. Tujuan Pengembangan Keterampilan Motorik Halus.....	30
f. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus	32
g. Bermain <i>Slime</i> Sebagai Permainan	34
h. Aspek-Aspek Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun yang Dapat Dikembangkan dalam Kegiatan Bermain	36
i. Contoh Kegiatan Bermain <i>Slime</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun	37
BAB III. ANALISIS DAN KETERKAITAN	38
BAB IV. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	45
A. Kesimpulan	45
B. Rekomendasi	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	50

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1	42
TABEL 3.2	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak ciptaan Allah yang paling unik. Mengapa unik, karena setiap anak dilahirkan dengan berbagai potensi yang sudah terbentuk sejak dalam kandungan dan potensi yang dimiliki tersebut berbeda antara anak satu dengan anak yang lainnya. Anak adalah dambaan setiap orang tua. Tidak ada orang tua yang mengharapkan kegagalan dalam kehidupan maupun pendidikan pada anak-anaknya. Oleh karena itu setiap orang tua akan menyiapkan pendidikan bagi anaknya sejak usia dini. Anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014, adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Hal ini menandakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diberikan dari anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun. Jika diberikan rangsangan yang tepat, maka akan dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

¹ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014

Usia 4-5 tahun merupakan masa emas (*golden age*) dalam rentang perkembangan seorang anak. Tumbuh kembang anak yang sangat luar biasa akan dialami oleh setiap anak pada masa-masa ini. Tumbuh kembang tersebut meliputi perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus), dan perkembangan sosial emosional. Perkembangan seorang anak akan maksimal apabila ditunjang dengan stimulus yang tepat sesuai dengan tahapannya. Salah satunya adalah perkembangan keterampilan motorik halus.

Keterampilan motorik halus adalah keterampilan yang gerakannya melibatkan koordinasi gerak otot-otot halus serta koordinasi antara mata dan tangan yang diatur secara halus. Menggenggam, meremas, mengancing, atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan dapat dikatakan sebagai keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik halus sangat penting bagi anak usia dini, karena banyak aktivitas yang dilakukan anak membutuhkan berbagai kemampuan motorik halus. Dikembangkannya keterampilan motorik halus anak sejak usia dini dapat membantu anak pada berbagai aspek perkembangan lainnya. Menurut Hurlock Keterampilan yang dimiliki seorang anak pada umumnya akan

mengarah pada perbaikan seperti tingkat kecepatan, akurasi kekuatan dan aspek efisien gerakan.²

Aktivitas-aktivitas yang diberikan guru dapat meningkatkan berbagai keterampilan motorik halus anak. Anak yang diberikan stimulus dan rangsangan yang tepat dalam kegiatan motorik halus sesuai dengan tahap perkembangan anak, akan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan baik. Guru juga harus dapat menciptakan kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan kegiatan yang menyenangkan dan menarik.

Keterampilan motorik halus dapat ditingkatkan dalam kegiatan bermain. Dunia anak sering kali disebut sebagai dunia bermain. Anak belajar melalui bermain, karena dengan bermain anak dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Bermain juga dapat merangsang atau menstimulus semua aspek perkembangan yang dimiliki anak, baik perkembangan nilai moral agama, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan juga sosial emosional anak.

Keterampilan motorik halus pada tahap yang lebih rumit meliputi kegiatan melipat, menulis dengan pensil, menggunting, membatik, meronce, menganyam, menggambar dan lain-lain. Keterampilan motorik halus bukan hanya kegiatan yang telah dijelaskan sebelumnya, akan tetapi ada beberapa kegiatan motorik halus yang dapat dilihat dalam

² Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak* jilid 1, Alih bahasa Meitasari, (Jakarta : Erlangga, 2009)

kegiatan bermain di kelas seperti bermain ublek, plastisin, *playdough*, meremas biji-bijian di dalam wadah, meremas dan merobek kertas.

Bentuk kegiatan belajar yang baik dan tepat untuk anak usia dini adalah melalui bermain. Hal ini disebabkan karena kegiatan bermain merupakan hak asasi untuk semua anak disepanjang hidupnya. Melalui kegiatan bermain juga dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat bereksplorasi seluruh kemampuan dan potensi yang ada. Metode pembelajaran yang diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini hendaknya juga dapat memberikan kesempatan pada anak agar dapat memilih berbagai kegiatan yang sesuai dengan minat dan bakat anak. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator, sehingga anak bebas bereksplorasi dalam mengembangkan keterampilan motorik halusnyanya sendiri.

Media pembelajaran yang beraneka ragam dan menarik juga sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan keberagaman media, sehingga anak tidak merasa bosan dalam belajar. Media yang sering sekali digunakan selama ini dalam proses pembelajaran adalah perlengkapan alat tulis dan permainan anak yang terbuat dari plastik serta kayu. Padahal masih banyak alat atau media pembelajaran lain yang dapat digunakan seperti

daun, pasir, batu, air, play dough juga *slime* yang mudah di peroleh dan dibuat sendiri.

Kreativitas guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran keterampilan motorik halus yang kurang bervariasi membuat suasana belajar menjadi monoton dan membosankan bagi anak. kegiatan belajar seringkali tidak memberikan banyak pilihan kepada anak bahkan biasanya kegiatan sering ditentukan oleh guru dan anak hanya mengikuti. Padahal pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan anak termasuk anak usia 4-5 tahun yang seharusnya dapat menampung serta mengarahkan bakat minat anak sesuai dengan kebutuhannya.

Untuk mengatasi hal tersebut sebaiknya guru harus dapat mempertimbangkan dan mencoba media lain yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Media lain tersebut adalah *slime*. Media *slime* selain murah dan mudah didapat, bermain *slime* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak. *Slime* mungkin sepintas terlihat seperti *gel*, karena bentuknya bentuknya lentur dan dapat dipisah-pisahkan, namun ini membuat aktivitas bermain anak semakin asik dan menarik. *Slime* dapat dibuat sendiri dengan mudah, karena tidak mengandung bahan yang berbahaya, dan bahan-bahan yang digunakan dapat dijangkau dengan harga murah. *Slime* juga dikenal sebagai permainan anak yang membentuk pola pikir anak semakin kreatif terhadap seni. Hal yang terpenting dalam kegiatan bermain *slime* adalah

kegiatan ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat bereksplorasi dan melatih koordinasi tangan, jari jemari dan mata anak secara optimal.

B. Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk mengetahui dan memahami adanya keterkaitan perkembangan motorik halus dengan kegiatan bermain *slime*. Dengan demikian target sasaran kajian ini adalah bermain *slime* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

C. Proses Pengumpulan Data

Kajian dilakukan dengan menggunakan studi literatur, sehingga data yang dikumpulkan berdasarkan buku-buku, referensi, jurnal, artikel-artikel ilmiah yang berkaitan dengan perkembangan motorik halus dan *slime*.

Data yang telah dikumpulkan dikaji, dianalisis dan dikembangkan dalam bentuk naratif. Secara keseluruhan data dapat dilihat pada bab II

D. Proses Analisis

Analisis yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis kualitatif, dengan pertimbangan bahwa tidak dilakukan kajian langsung di lapangan, dan fokus kajian pada analisis teori yang dilakukan dengan secara

mendalam. Sesuai dengan tujuan maka analisis dalam kajian ini dilakukan dalam bentuk dua tahap, yaitu :

Tahap I: berupa analisis teori bermain *slime*. Komponen yang dikaji meliputi :

1. Bermain slime
 - a) Pengertian bermain
 - b) Manfaat bermain
 - c) Tahapan bermain
 - d) Jenis-jenis kegiatan bermain
 - e) karakteristik bermain
 - f) pengertian bermain *slime*
 - g) Bahan-bahan pembuat *Slime* dan cara bermainnya

Tahap II : mengkaji tentang keterampilan motorik halus, komponen yang dikaji meliputi :

- a) Pengertian motorik
- b) Pengertian keterampilan motorik halus
- c) Aspek-aspek pengembangan dalam motorik halus anak
- d) Karakteristik motorik halus anak usia 4-5 tahun
- e) Tujuan pengembangan keterampilan motorik halus
- f) Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus

Tahap III : mengkaji keterkaitan antara bermain *slime* dengan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun

- a) Bermain *slime* sebagai permainan
- b) Aspek-aspek keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun yang dapat dikembangkan dalam kegiatan bermain *slime*
- c) Contoh kegiatan bermain *slime* dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun

BAB II

DATA DAN ANALISIS

1. Pengertian Bermain *Slime*

a. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak merupakan kebutuhan yang paling utama dalam kehidupan dunia anak. Bermain juga merupakan juga kegiatan yang sangat penting untuk anak, karena setiap anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja. Menurut Piaget dalam Tedjasaputra yang mengemukakan bahwa saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekkan dan mengkonsolidasi ini dapat diartikan bahwa keterampilan yang baru diperolehnya.¹ Hal tersebut menandakan bahwa belajar pada anak tidak dilihat dari hasil akhir akan tetapi dilihat dari proses sehingga anak benar-benar mengalaminya karena pada dasarnya anak menyukai hal-hal baru yang dilihatnya.

Menurut Sudono bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau mempergunakan alat yang dihasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun memberikan imajinasi anak.² Maksud dari pernyataan tersebut adalah bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan berdampak positif bagi anak walaupun

¹ Meyke S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini* (jakarta: PT grasindo,2003), h.8

² Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan* (Jakarta : Grasindo) h.34

bermain dengan menggunakan atau tanpa alat dan dengan bermain juga tanpa disadi anak sudah melakukan proses belajar dan dapat meningkatkan kreatifitas anak.

Kegiatan bermain dapat memotivasi anak untuk bisa berpikir dan bekerja sama dengan teman sebaya bagaimana cara memecahkan suatu masalah, juga dapat mngembangkan semua aspek perkembangannya baik sosial emosional, fisik, kogniitif, bahasa, seni juga moral anak. Hal ini didukung oleh pendapat Moeslichatoen, bahwa fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan fisik anak.³ Hal ini berarti bahwa bermain sangat menyenangkan bagi anak dan bermain juga dapat mengajarkan anak untuk dapat memecahkan masalah serta dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak.

Kegiatan bermain dapat dilakukan sendiri oleh anak dan juga dapat dilakukan dengan teman sebaya.sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungan sampai anak merasa puas atau mencapai tujuannya. Kegiatan bermain yang dilakukan disekolah menurut Bergen dalam Santoso dapat dibedakan menjadi, bermain bebas, dengan bimbingan, dan dengan

³ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta : PT.Rineka Cipta Tahun 2004) h.7

diarahkan.⁴ Bermain bebas adalah bermain tanpa adanya aturan yang mengikat dengan menggunakan alat sesuai dengan apa yang dipilihnya. Bermain dengan bimbingan adalah anak bermain dengan alat yang dipilihkan oleh guru dan anak diharapkan dapat menemukan konsep atau pengertian , sedangkan bermain yang diarahkan adalah bermain yang bertujuan agar anak dapat menyelesaikan suatu tugas yang diberikan dan diarahkan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan diatas dapat dideskripsikan bahwa proses kegiatan belajar pada anak mengandung prinsip belajar sambil bermain, artinya pada saat anak melakukan kegiatan bermain maka terjadilah proses belajar dan proses belajar itu terjadi pada saat kegiatan bermain. Belajar dan bermain mempunyai makna satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena terjadi dalam waktu yang bersamaan. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, sehingga dengan bermain anak merasa senang dan menyenangkan karena pada saat bermain tidak ada paksaan dari orang lain. Hal tersebut dapat diartikan bahwa rasa ingin bermain itu datang dari dalam diri anak dan kita sebagai lingkungan terdekat wajib untuk memotivasinya karena waktu belajar bagi anak dilakukan sambil bermain sesuai dengan dunianya dengan menggunakan atau tanpa alat, karena

⁴ Soegeng Santoso, *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah* (Jakarta : Direktorat Olahraga Masyarakat Dirjen Olahraga DepDikNas, 2002) h.10

dengan bermain dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak baik moral, bahasa, fisik, kognitif, seni, dan juga sosial emosional.

b. Manfaat Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat diremehkan, karena bermain mengandung nilai-nilai yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain bagi anak dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan baik fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional maupun seni kreativitas. Menurut Suryadi manfaat bermain bisa memunculkan gagasan seseorang tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain. Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain, yaitu : (1) manfaat fisik, (2) manfaat terapi, (3) manfaat edukatif, (4) manfaat kreatif, (5) pembentukan konsep diri, (6) manfaat sosial, (7) manfaat moral.⁵ Artinya bahwa dengan bermain anak dapat mengetahui berbagai kebutuhan dan keinginannya baik secara fisik maupun moral. Melalui bermain semua kebutuhan dan keinginan anak akan terpenuhi secara fisik maupun mentalnya.

Pendapat tentang manfaat bermain tidak hanya dikemukakan oleh Suryadi, manfaat bermain juga dikemukakan oleh Mayke sebagai berikut :
“(1) Manfaat bermain untuk perkembangan fisik, (2) untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus, (3) untuk perkembangan aspek sosial, (4) untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, (5)

⁵ Suryadi, *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak* (Jakarta, EDSA Mahkota, 2006), h. 21

untuk perkembangan aspek kognisi, (6) untuk mengasah ketajaman pengindraan, (7) untuk pengembangan keterampilan olah raga dan menari, (8) manfaat bermain untuk guru, (9) pemanfaatan bermain sebagai media terapi, (10) pemanfaatan bermain sebagai media intervensi”.⁶ Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa manfaat bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang pada diri anak usia dini juga. Bermain juga dapat menyehatkan tubuh serta dapat mengembangkan keterampilan seni serta bermain juga dapat menjadi media intervensi untuk melatih kemampuan dasar anak.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dideskripsikan bahwa dengan bermain anak dapat mengetahui kebutuhan dan keinginan anak, dan anak dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan anak dengan bermain. Bermain juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak serta dapat mengembangkan keterampilan baik seni, olah raga maupun tingkah laku anak.

c. Tahapan bermain

Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi anak, juga memenuhi fungsi sosial dan emosional. Parten menekankan kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, karena Parten berpendapat bahwa ketika anak bermain, terlihat adanya interaksi sosial sehingga parten membagi kegiatan bermain kedalam enam bentuk tahapan bermain, (1) *Unoccupied*

⁶ Mayke S. Tedjasaputra, Op.cit.h 39-49

play, (2) *Solitary play* (bermain sendiri), (3) *Onlooker play* (pengamat), (4) *Parralel play* (bermain paralel), (5) *Assosiative play* (bermain asosiatif), (6) *Cooperative play* (bermain bersama).⁷ Berdasarkan pernyataan diatas dapat dideskripsikan tahapan anak dalam bermain dimulai dari anak yang hanya sebagai penonton, kemudian anak bermain sendiri sampai dengan bermain bersama, sehingga anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya saat bermain dengan aturan.

Piaget dalam Tedjasaputra mengemukakan bahwa tahapan bermain sebagai berikut : (1) *Sensory motor play*, (2) *Symbolic* atau *make believe play*, (3) *Social play games with rulers*, (4) *Games with rules and sports*.⁸ Artinya bahwa tahapan bermain dimulai dengan bermain dengan menggunakan sensor, kemudian bermain dengan benda kongkrit selanjutnya anak bermain dengan aturan yang bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir yang baik seperti ingin menang.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan bermain anak dimulai dari hanya sebagai penonton, kemudian bermain sendiri hingga bermain bersama dengan teman sebaya dengan aturan yang mempunyai tujuan untuk mendapat hasil akhir yang baik atau yang memuaskan yaitu kemenangan. '

⁷ Suryadi, *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak* (Jakarta : EDSA Mahkota, 2008) h.9-11

⁸ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta : PT.Grasindo, 2000) h. 24

d. Jenis-Jenis Kegiatan Bermain.

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif yang banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal dan bermain pasif yang lebih didominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan sebagainya. Di jelaskan oleh Hurloch karena banyaknya kegiatan bermain, maka dapat dibagi menjadi dua kategori utama yaitu bermain aktif dan bermain pasif yang umumnya disebut hiburan.⁹ Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa kegiatan bermain dibagi menjadi dua jenis bermain yaitu bermain aktif dan bermain yang sifatnya hiburan.

Kegiatan bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui bermacam-macam aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Dijelaskan oleh Mayke bahwa kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.¹⁰ Artinya adalah anak-anak masih banyak mempunyai tenaga yang lebih sehingga semua kegiatan akan banyak melibatkan aktivitas fisik sehingga mereka akan merasakan kesenangan dan kepuasan walaupun mereka tidak akan memikirkan resiko/bahaya yang sewaktu waktu dapat dialaminya.

⁹Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid VI, Alih Bahasa Meitasari, et all* (Jakarta Erlangga, 2009) h.326.

¹⁰Mayke S. Tejasaputra, *Op.Cit.*, p. 53

Bermain pasir yang lebih didominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja, lebih bersifat untuk hiburan (*amusement*) yakni anak hanya untuk mencari kesenangan, tetapi bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri. Mayke melanjutkan pernyataannya tentang bermain pasir juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan kegiatan fisik.¹¹ Artinya pada jenis bermain pasir anak tidak memerlukan banyak kekuatan fisik, karena bermain disini hanya sebagai hiburan semata, sebagai contoh kegiatan bersama-sama dengan teman-temannya untuk menonton film, mereka tinggal duduk dan menikmati film tanpa dengan melibatkan aktivitas fisik.

e. Alat permainan

Bermain bagi anak dapat dilakukan dengan alat atau tanpa alat permainan. Anak-anak lebih menyukai bermain dengan menggunakan alat permainan. Alat permainan adalah semua alat permainan yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memasang, mencari pasangannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu disain atau menyusun suatu bentuk utuhnya.¹² Artinya anak dapat memenuhi keinginan bermainnya melalui alat permainan yang dapat dibeli di toko-toko mainan dan

¹¹Mayke S. Tejasaputra, *Op.Cit.*, p. 63

¹²Sudono, *Op.Cit.*, h.7

juga alat permainanyang dapat di gali dari sekelilingnya atau lingkungan sekitar sesuai dengan keinginan anak.

Menurut Gordon dan Brown dalam Moeslichatoen yang perlu diperhatikan dalam memilih alat bermain untuk anak yaitu (1) memilih bahan untuk kegiatan bermain yang harus mengundang perhatian semua anak, yakni bahan-bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, menarik minat, dan yang menyentuh perasaan mereka, (2) memilih bahan-bahan yang multi guna yang dapat memenuhi bermacam tujuan perkembangan seluruh aspek perkembangan anak, (3) memilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara.¹³ Artinya dalam memilih alat bermain harus yang menarik perhatian anak, yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan serta dapat digunakan anak dengan berbagai cara.

Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Santoso, bahwa dalam menyediakan alat bermain untuk anak ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain untuk anak yaitu tidak berbahaya, gampang didapat, sebaiknya dibuat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.¹⁴ Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa untuk memilih alat permainan bagi anak harus aman, mudah didapat, mainan

¹³ Moeslichatoen, *Op.Cit.*, h. 57

¹⁴ Soengeng Santoso, *op cit*, h. 48

adalah buatan sendiri tidak mudah rusak, ringan dan juga warna mainan harus menarik. Alangkah baiknya mainan yang siapkan adalah alat permainan yang dekat dengan lingkungan sekitar anak.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas, dapat didefinisikan bahwa dalam memilih alat permainan yang akan digunakan oleh anak adalah mainan harus aman, menarik minat anak, mainan anak juga harus multi guna yang berarti bahwa mainan selain harus dapat merangsang semua aspek perkembangan juga dapat memberikan pengetahuan bagi anak.. hal lain yang juga harus diperhatikan dalam menggunakan alat permainan adalah jenis kegiatan, tempat kegiatan, ada pedoman yang harus kita teliti lebih dahulu seperti seberapa banyak pengetahuan anak mengenai kegiatan tertentu sehingga bermain lebih bermanfaat bagi anak.

f. Karakteristik bermain

Bermain adalah dunianya anak-anak. Kegiatan bermain dapat dilakukan anak dengan atau tanpa alat. Karakteristik bermain berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al Garvey, Rubin, Fein & vandenbergh dalam Tedjasaputra yaitu; 1) dilakukan berdasarkan motivasi intrinstik, 2) bermain diwarnai dengan emosi-emosi yang positif, 3) fleksibilitas, 4) lebih menekankan pada proses, 5) bebas memilih, 6) mempunyai kualitas pura-pura.¹⁵ Hal ini berarti bahwa karakteristik bermain anak usia 4-5 tahun adalah kegiatan bermain merupakan kebutuhan yang mendasar, karena keinginan

¹⁵ Mayke Tedjasaputra, *Op.Cit.*, h. 16

bermain datang dari dalam diri anak sendiri tanpa adanya paksaan dari manapun. Kegiatan bermain juga dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa alat permainan serta dapat meningkatkan semua aspek perkembangan yang optimal.

karakteristik bermain tersebut dapat diartikan sebagai berikut: keinginan bermain datang dari dalam diri anak tanpa ada paksaan dari orang lain, kegiatan bermain juga memiliki nilai positif. Anak dapat memilih jenis bermain yang diinginkannya sehingga anak dapat merasakan bahwa kegiatan bermain itu sangat menyenangkan. Karakteristik bermain pura-pura artinya adalah anak bermain khayal dan berpura-pura, misalnya anak bermain menjadi satu keluarga dan lain-lain.

Pada intinya semua kegiatan bermain dilakukan anak secara sukarela sesuai dengan yang diinginkannya. Bermain juga menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan dengan hasil akhir dari semua kegiatan bermain yang dilakukannya. Oleh karena itu kegiatan bermain sangatlah penting bagi anak untuk dapat meningkatkan perkembangan secara optimal.

g. Pengertian Bermain *Slime*

Permainan *slime* adalah permainan yang cara bermain dan medianya hampir sama dengan *Play Dough* yaitu alat permainan yang terbuat dari bahan sifat cair atau bahan alam yang mudah di bentuk dan mudah di dapat dari lingkungan terdekat anak karena menyerupai adonan

kue dan dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan. Hal ini didukung oleh pendapat Wolfgang yang menyatakan *“Fluids materials have high sensorimotor quality and easily transform their shape and generally have little or no form”*.¹⁶ Pernyataan tersebut artinya bahan-bahan zat cair memiliki sifat sensorimotor yang tinggi dan dapat dengan mudah berubah bentuk dan pada umumnya sedikit berbentuk atau tidak berbentuk sama sekali. Dengan sifat seperti ini kegiatan pembangunan zat cair yang dilakukan oleh anak merupakan rangkaian kegiatan yang dapat memenuhi tiga kebutuhan bermain anak yang meliputi bermain sensori, bermain simbolik dan bermain pembangunan.

Menurut Feldman, *Clay and play dough-modeling materials provide excellent opportunities for children to exercise small muscles*. Artinya tanah liat atau *play dough* merupakan contoh materi yang memberikan kesempatan optimal pada anak untuk melatih otot-otot kecil mereka.¹⁷ Pendapat tersebut dapat dideskripsikan bahwa alat bermain berupa tanah liat atau adalah alat bermain yang sangat cocok untuk mengembangkan keterampilan *Play Dough* motorik halus. *Play Dough* merupakan alat bermain yang mudah dibentuk karena anak dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan *Play Dough*.

¹⁶ Charles H Wolfgang and Mary Wolfgang, *School for young children Developmentally Appropriate Practices* (Needham Heights : Allyn and Bacon, 1992), h.31

¹⁷ Jean R Feldman Ph.D, *A Survival Guide For The Preschool Teacher*, (New York : The Center For Applied In Education, 1990), h.218

Berdasarkan apa yang sudah di paparkan diatas dapat disimpulkan, bahwa bermain *Play Dough* merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak dengan menggunakan alat (*play dough*) yang terbuat dari bahan zat cair yang mudah didapat dan mudah dibentuk sesuai dengan keinginan anak. Anak menjadi senang mendapatkan pengetahuan yang baru dari kegiatan bermain *Play Dough*. Manfaat bermain bagi anak sangat penting karena bermain mempunyai nilai yang sama dengan belajar bagi orang dewasa. Artinya bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial didalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak. Bermain dengan menggunakan *play dough* sebagai alatnya berguna untuk merangsang dan melatih koordinasi gerakan motorik halus agar lebih terkoordinasi dengan baik saat menggunakan jari-jari tangan dan juga dapat merangsang ide-ide cemerlang/kreativitas anak dalam berbagai kegiatan membentuk. Hal lain dari bermain dengan *play dough* juga untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada pada diri anak.

h. Bahan–bahan pembuat slime dan cara bermainnya

Kreativitas guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran keterampilan motorik halus anak dengan cara memberikan berbagai kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Untuk mengatasi hal tersebut sebaiknya guru harus dapat dapat mempertimbangkan dan mencoba media lain yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Berbagai

macam media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak, diantaranya adalah *slime*.

Slime dapat dijadikan alat permainan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Bahan-bahan *slime* sangat mudah didapat dengan harga yang murah dan mudah didapat karena tersedia dilingkungan sekitar. Bahan-bahan tersebut selain murah dan mudah didapat, bahan-bahan tersebut juga tidak membahayakan untuk anak. Adapun bahan-bahan untuk membuat *slime* yaitu lem fox, sabun cair atau sabun cair pencuci piring, gliter, pewarna makanan.

Bermain *Slime* sangat menyenangkan bagi anak, karena bentuk dan warnanya yang menarik. Kegiatan bermain *slime* juga dapat membantu anak untuk dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Cara memainkannya juga sangat mudah. *Slime* dapat dimainkan dengan meremas-remasnya terlebih dahulu. Bentuk awal yang sangat lembut hampir lunak, *slime* dapat digenggam dan diremas-remas. *Slime* yang sudah agak mengeras dapat dibentuk menjadi berbagai bentuk, dapat juga dicetak menjadi bentuk-bentuk kue.

2. Hakikat Keterampilan Motorik Halus

a. Pengertian Motorik

Motorik berkaitan erat dengan berbagai gerakan yang dilakukan oleh manusia. Kegiatan motorik dipengaruhi oleh koneksi otak. Menurut Hurlock

bahwa perkembangan motorik berarti pengembangan pengendalian akan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.¹⁸ Artinya gerakan tubuh manusia dikendalikan oleh kesaluran antara pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot. Gerakan yang timbul karena perintah pusat syaraf yaitu otak kepada otot-otot dalam tubuh manusia. Apabila anak mengalami gangguan pada otak, maka perkembangan motorik anak akan tampak lebih lambat dan membuat anak menjadi kurang terampil dalam melakukan aktivitas atau menggerakkan tubuhnya.

Pada hakikatnya anak berkembang secara fisik, mental, social, dan emosional. Perkembangan fisik anak sangat berkaitan dengan proses tumbuh kembang kemampuan anak dalam bergerak. Beberapa prinsip pokok yang mengatur perkembangan gerak anak menurut Morrison antara lain:

(1) perkembangan gerak sesuai dengan urutan, (2) Matangnya system gerak terjadi dari perilaku yang kasar, (3) Perkembangan gerak dimulai dari *cephalo* (kepala) ke *caudal* (ekor) – dari kepala ke kaki, (4) Perkembangan dimulai dari proximal (bagian tengah tubuh) ke distal (kaki dan tangan), yang dikenal sebagai perkembangan proximodistal.¹⁹

Fisik berkembang sesuai dengan urutan secara teratur. Perkembangan gerak akan ditandai dengan adanya perubahan dari gerakan yang belum terkontrol menjadi gerakan yang semakin terkontrol dan terkendali. Kematangan system gerak akan terlihat dari gerakan yang

¹⁸ Elizabeth B Hurlock, *Op.Cit.*, h.150

¹⁹ George S Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Suci Romadhona dan Apri Widiastuti (Jakarta: indeks, 2012), h.193

sebelumnya kasar akan berubah menjadi gerakan yang lebih halus. Seorang anak akan dapat mengembangkan kemampuan menggerakkan jari-jarinya setelah anak mampu mengendalikan gerakan tangannya.

Motorik pada anak sangat penting untuk terus menerus dikembangkan, seperti yang dinyatakan Moeslichatoen mengenai perkembangan motorik bahwa perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan oleh anak.²⁰ Berdasarkan pernyataan diatas dapat dideskripsikan bahwa jika motorik anak dapat berkembang dengan baik maka anak akan terampil dalam melakukan berbagai gerakan.

Berdasarkan beberapa pernyataan para ahli tersebut dapat dideskripsikan bahwa gerakan yang timbul adalah perintah dari pusat syaraf yaitu otak yang berkoordinasi dengan otot-otot dalam tubuh. Anak yang mengalami gangguan pada otak akan mengalami keterlambatan pada aktivitas gerak tubuh, sehingga kematangan sistem gerak tidak dapat berkembang secara optimal, untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik anak dapat melakukan berbagai gerakan yang mampu menstimulasi gerak tubuhnya. Apabila motorik anak dapat berkembang dengan baik, maka anak juga akan terampil dalam melakukan berbagai gerakan.

²⁰ Moeslichatoen , *Op.Cit.*, h.15

b. Pengertian Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan berdasarkan pada kematangan otot anak. Misalnya kematangan otot anak akan menghasilkan kemampuan memegang benda, anak siap mempelajari keterampilan makan sendiri. Berdasarkan pendapat Cronbach dalam Hurlock menyatakan bahwa keterampilan dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, cepat dan akurat. Meskipun demikian, adalah keliru menganggap keterampilan sebagai tindakan tunggal yang sempurna.²¹ Hal tersebut berarti bahwa keterampilan yang baik akan menjadi kebiasaan dan untuk mendapat keterampilan yang baik itu perlu adanya pengulangan secara terus menerus hingga anak dapat menguasai sesuatu yang sudah dilatih.

Keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi tangan dan mata dengan system syaraf secara terkendali pada kegiatan meremas, merobek, menggunting, mewarnai, menulis, makan dan sebagainya. Keterampilan motorik halus lebih terlihat pada kegiatan yang menggunakan koordinasi jari tangan dan mata seperti pendapat Santrock yaitu, keterampilan motorik halus (fine motor skill) meliputi gerakan-gerakan menyesuaikan secara lebih halus seperti ketangkasan jari.²² Arti dari pernyataan tersebut adalah keterampilan

²¹ Elizabet H Harlock, *Op.Cit.*, h. 150

²² John W Santrock, *life spon development: Perkembangan Masa Hidup*, Terj. Achmad Chusairi, S, Pd., Dan Drs. Juda Da manik, M.S.W. (Jakarta: Erlangga,2002), h.145

motorik halus merupakan kemampuan melakukan gerakan yang melibatkan koordinasi jari tangan dan mata secara lebih halus.

Keterampilan motorik kasar dapat dicapai dengan waktu yang tidak terlalu lama, berbeda dengan keterampilan motorik halus yang pencapaiannya membutuhkan waktu yang lebih lama. Keterampilan motorik halus membutuhkan konsentrasi, kontrol dan koordinasi jari tangan dan mata. Hal ini sesuai dengan pendapat Hapidin dalam Akmal yang menyatakan bahwa, motorik halus adalah gerakan yang melibatkan sebagian kecil tenaga dan dilakukan menggunakan fungsi otot kecil serta memerlukan koordinasi, seperti mata, telinga dan kecermatan.²³ Hal tersebut dapat diartikan bahwa motorik halus merupakan gerakan yang hanya menggunakan fungsi otot kecil serta memerlukan koordinasi mata, tangan dan kecermatan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah keterampilan yang dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, cepat dan akurat yang meliputi gerakan-gerakan menyesuaikan secara lebih halus seperti ketangkasan jari, sebagian kecil tenaga dilakukan menggunakan fungsi otot kecil serta memerlukan koordinasi, seperti mata, telinga dan kecermatan.

²³ Yenina Akmal, dkk. *Bunga Rampai Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: FiP Press, 2013), h.73

c. Aspek-aspek Pengembangan Dalam Motorik Halus Anak

Pengembangan keterampilan motorik halus anak dalam kegiatan pendidikan diarahkan pada aspek-aspek pengembangan. Pada aspek pengembangan motorik halus kompetensi dan hasil belajar yang ingin dicapai adalah kemampuan mengelola dan keterampilan tubuh.²⁴ Artinya bahwa aspek-aspek pengembangan motorik halus adalah gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan, baik gerakan kasar maupun gerakan halus serta menerima rangsangan sensori alat pancaindra.

Senada dengan pernyataan diatas, kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun sudah mampu melakukan aktivitas menggunakan pensil, menggambar, memotong dan menulis huruf dan angka.²⁵ Artinya pertumbuhan fisik anak khususnya motorik halus anak memerlukan tempat untuk melakukan aktivitas untuk menyalurkan bakat dan kreativitas anak secara optimal.

Lebih lanjut dikatakan aktivitas pengembangan keterampilan motorik yang harus dikembangkan adalah kematangan syaraf, urutan, motivasi

d. Karakteristik Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Salah satu karakteristik motorik halus anak usia dini adalah tingkat standar pencapaian perkembangan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia bahwa standar tingkat

²⁴ Dirjen PLS, *action means pembelajaran kelompok bermain* (Jakarta Depdiknas, 2007)h. 11

²⁵ Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Jakarta DepDikNas 2005) h.68

pencapaian perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.²⁶ Artinya anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan anak usia dini juga merupakan pribadi yang unik dimana ia memiliki pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya.

Pada usia ini terdapat kompetensi yang harus dicapai pada masing-masing aspek perkembangan sebagai norma yang dapat digunakan sebagai petunjuk untuk menilai kenormalan perkembangan anak. Begitu juga pada perkembangan keterampilan motorik halus, terdapat beberapa kemampuan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun yang berfungsi sebagai acuan standar minimal kemampuan yang harus dikuasai, kemampuan tersebut antara lain yaitu :

Mengurus dirinya sendiri dengan sedikit bantuan. Misalnya makan, mandi, menyisir rambut, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu, membuat berbagai bentuk dengan, plastisin, play dough, tanah liat, menjiplak dan meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran. Meniru melipat kertas sederhana (1-6 lipatan), menjahit jelujur 10 lubang dengan tali sepatu, menggunting bebas, merobek bebas, menyusun menara dari kubus minimal 8 kubus, membuat lingkaran dan segi empat, memegang pensil (belum sempurna).²⁷

²⁶ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

²⁷ DepDikNas, *Draf Final Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA* (Jakarta : DepDikNas, 2004), h.18

Berdasarkan pendapat diatas dapat dideskripsikan bahwa pada saat anak usia 4-5 tahun anak diharapkan sudah dapat menggerakkan jari jemari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi dalam melakukan beberapa hal yang sangat berhubungan dengan keterampilan hidup seperti makan, mandi, menyisir rambut, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu dan menjahit jelujur 10 lubang. Kemampuan-kemampuan lain yang harus dikuasai oleh anak usia 4-5 tahun yang dapat memperhalus jari-jari sehingga dapat mendukung, kegiatan menulis anak dikemudian hari, seperti membentuk berbagai bentuk dengan *play dough*, *slime*, menjiplak, dan meniru garis lurus, datar, miring, lenkung, dan lingkaran, meniru melipat kertas sederhana, menjahit jelujur (10 lubang), menggunting, memegang pensil, membuat gambar sederhana dan menyusun menara.

Keterampilan motorik lain yang harus dikuasai oleh anak untuk memperluas gerakan anak ketika menulis kelak diantaranya adalah membedakan permukaan 7 jenis benda melalui perabaan, menuang air (air, beras, biji-bijian) tanpa tumpah, memasukan dan mengeluarkan tali ke dalam lubang, menggunting lurus dan zig-zag, melipat kertas lebih dari satu lipatan, membuat garis lurus, vertikal, melengkung, dikenalkan untuk menulis (masa peralihan dan konkrit ke abstrak).²⁸ Kegiatan-kegiatan ini diharapkan mampu

²⁸ Direktorat PAUD, DirJen PLS dan Pemuda DisPenNas, *Acuan Menu Pembelajaran Kelompok Bermain* (Jakarta : Direktorat PAUD, 2004), h.18

membantu mengembangkan otot-otot tangannya agar menjadi matang dan optimal ketika anak mulai melakukan kegiatan menulis kelak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dideskripsikan bahwa pada dasarnya kemampuan anak usia 4 dan 5 tahun hampir sama, yaitu menemukan kesenangan pada motorik halus. Mereka membutuhkan banyak jenis kegiatan dan kesempatan untuk berinteraksi dengan dunia luar. Oleh karena itu, kesempatan untuk bergerak dengan bebas harus diberikan pada anak agar anak dapat mengembangkan semua aspek perkembangannya tidak hanya melakukan kegiatan duduk dan mendengarkan.

e. Tujuan Pengembangan Keterampilan Motorik Halus

Pengembangan motorik halus di sekolah bertujuan untuk membantu anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugas keterampilan motorik halus yang diberikan di sekolah, seperti mewarnai, menarik garis tegak, datar, miring kiri, miring kanan, lengkung. Hal lain dari tujuan diberikannya pengembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini adalah untuk menyiapkan anak-anak dalam menghadapi masa yang akan datang pada beberapa bidang diantaranya bidang pekerjaan, akademik, sosial, dan psikologis (emosi). Kemampuan dalam bidang sosial anak akan mengalami kesulitan dalam mengerjakan berbagai keterampilan motorik di sekolah akan mengalami frustrasi (kemunduran dan malu) karena penerimaan lingkungan sosial atau teman sebaya.

Kesulitan dalam melakukan berbagai aktivitas motorik halus sangat mempengaruhi perkembangan seseorang secara psikologis. Suatu saat anak akan tumbuh menjadi dewasa dan mandiri, anak juga dapat memilih berbagai bidang pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakat anak. Setiap bidang pekerjaan pada umumnya sangat memerlukan keterampilan motorik halus.

Tujuan pengembangan motorik halus adalah agar anak mampu memfungsikan otot-otot kecil, seperti gerakan jari tangan, mengkoordinasikan kecepatan tangan dan mata serta mampu mengendalikan emosi.²⁹ Artinya pengembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini bukan dilihat dari hasil akhir melainkan yang sudah di kerjakan anak, akan tetapi lebih dilihat pada proses atau pengalaman anak selama stimulasi diberikan atau terjadi. Kemampuan motorik anak akan terlihat ketika anak memperlihatkan tugas motorik sesuai dengan standar norma yang berlaku.

Berdasarkan paparan diatas dapat dideskripsikan bahwa tujuan pengembangan motorik halus adalah untuk membantu anak dalam mengembangkan otot-otot kecilnya seperti penggunaan jari tangan, serta mata yang mengkoordinasikannya sehingga keterampilan tangan dapat berkembang dengan baik secara optimal. Hal lain dari tujuan pengembangan motorik halus yaitu untuk melatih perkembangan emosi anak agar menjadi lebih mandiri.

²⁹ Soegeng Santoso, *Op.Cit.*, h.6

f. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus. Hal ini diperkuat oleh pendapat Santoso bahwa Perkembangan motorik dipengaruhi oleh beberapa faktor lain seperti tingkat kesehatan, gizi dan rangsangan yang diberikan. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh faktor gizi, kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya.³⁰ Artinya adalah jika anak mendapatkan gizi yang baik, maka keterampilan motorik halus anak akan dapat berkembang dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan ketika anak mendapatkan gizi yang baik, maka kesehatan anak akan terjaga sehingga anak akan dapat melakukan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus secara optimal.

Motorik halus tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kematangan seseorang tetapi juga memerlukan rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangan usia. Otot-otot anak yang mengalami kesulitan saat melakukan aktifitas motorik halus akan semakin terlatih jika diberikan stimulasi yang tepat sehingga diharapkan aktifitas motorik halus yang dikuasai akan semakin meningkat.

Hurlock berpendapat bahwa ada lima hal yang mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik halus seseorang, diantaranya: perkembangan motorik tergantung pada kematangan otot dan syaraf, belajar

³⁰ Soegeng Santoso, *Op.Cit.*, h. 6

keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua orang namun tetap terdapat perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.³¹ Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik anak pada dasarnya tergantung kematangan otot dan syaraf anak yang merupakan suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan usia perkembangannya. Secara umum setiap anak akan mengalami perkembangan motorik yang sama sesuai dengan tingkatan usia. Namun walaupun demikian tetap terdapat beberapa perbedaan yang terjadi pada setiap anak tergantung pada tingkat kematangan anak tersebut, sehingga dibutuhkan berbagai stimulasi motorik yang dapat membantu anak untuk merangsang kematangan otot syaraf.

Pada tiap tingkatan usia terdapat norma perkembangan motorik halus yang berlaku secara umum, norma ini berfungsi sebagai acuan standar minimal tingkat perkembangan keterampilan motorik halus anak. Menurut Tudor faktor yang mempengaruhi motorik halus yaitu "*Other factors significant to fine motor development are age-related expectation, the continuum of development, and refinement of skill.*"³² Artinya bahwa ada beberapa faktor yang sangat penting pada perkembangan motorik halus yaitu harapan pada tingkatan usia, tahapan dalam setiap perkembangan, dan

³¹ Elizabeth B Hurlock, op cit, h. 131-133

³² Mary Tudor, op cit. h.. 134

perbaikan keterampilan. Hal ini berarti bahwa beberapa faktor penting pada perkembangan motorik halus adalah tingkatan usia, tahap perkembangan dan perbaikan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dideskripsikan bahwa yang mempengaruhi keterampilan motorik anak adalah tingkat kematangan otot syarf, pemberian latihan atau rangsangan yang tepat sesuai dengan tingkat kematangan otot syaraf, norma yang berlaku sebagai standar kemampuan minimal yang harus dicapai serta harapan pada setiap anak, asupan gizi yang diterima, dan tingkat kesehatan anak.

g. Bermain *Slime* sebagai permainan

Bermain bagi anak dapat dilakukan dengan alat atau tanpa alat permainan. Anak-anak lebih menyukai bermain dengan menggunakan alat permainan. Alat permainan adalah semua alat permainan yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokan, memasang, mencari pasangannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu disain atau menyusun suatu bentuk utuhnya.³³ Artinya anak dapat memenuhi keinginan bermainnya melalui alat permainan yang dapat dibeli di toko-toko mainan dan juga alat permainan yang dapat di gali dari sekelilingnya atau lingkungan sekitar sesuai dengan keinginan anak.

³³ Anggan Sudono, *Op.Cit.*, h.7

Menurut Gordon dan Brown dalam Moeslichatoen yang perlu diperhatikan dalam memilih alat bermain untuk anak yaitu (1) memilih bahan untuk kegiatan bermain yang harus mengundang perhatian semua anak, yakni bahan-bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, menarik minat, dan yang menyentuh perasaan mereka, (2) memilih bahan-bahan yang multi guna yang dapat memenuhi bermacam tujuan perkembangan seluruh aspek perkembangan anak, (3) memilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara.³⁴ Artinya dalam memilih alat bermain harus yang menarik perhatian anak, yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan serta dapat digunakan anak dengan berbagai cara.

Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Santoso, bahwa dalam menyediakan alat bermain untuk anak ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain untuk anak yaitu tidak berbahaya, gampang didapat, sebaiknya dibuat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.³⁵ Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa untuk memilih alat permainan bagi anak harus aman, mudah didapat, mainan adalah buatan sendiri tidak mudah rusak, ringan dan juga warna mainan

³⁴ Moeslichatoen, *Op.Cit.*, h. 57

³⁵ Soengeng Santoso, *op cit*, h. 48

harus menarik. Alangkah baiknya mainan yang siapkan adalah alat permainan yang dekat dengan lingkungan sekitar anak.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas, dapat didefinisikan bahwa dalam memilih alat permainan yang akan digunakan oleh anak adalah mainan harus aman, menarik minat anak, mainan anak juga harus multi guna yang berarti bahwa mainan selain harus dapat merangsang semua aspek perkembangan juga dapat memberikan pengetahuan bagi anak.. hal lain yang juga harus diperhatikan dalam menggunakan alat permainan adalah jenis kegiatan, tempat kegiatan, ada pedoman yang harus kita teliti lebih dahulu seperti seberapa banyak pengetahuan anak mengenai kegiatan tertentu sehingga bermain lebih bermanfaat bagi anak.

h. Aspek-aspek keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun yang dapat dikembangkan dalam kegiatan bermain *Slime*

keterampilan motorik halus sangat penting bagi anak usia dini. Banyak kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus Menurut Landy dan Burrige, *fine-motor coordination involves the ability to control the small muscles of the body and is usually defined as the ability to coordinated the action of eyes and hands together in perfoming precise manipulative movements (eye-hand coordination)*.³⁶ Artinya bahwa kemampuan motorik halus merupakan koordinasi yang melibatkan kemampuan untuk mengontrol otot-otot-kecil

³⁶ Joanne M. Landy & Keith R. Burrige, *Fine Motor Skills & Handwriting Activities For Young Children*, (tahun 1999)

tubuh dan biasanya menggambarkan ketepatan dalam mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan untuk menunjukkan kecakapan, ketepatan memanipulasi gerakan (koordinasi mata dan tangan)

berdasarkan pendapat diatas dapat dideskripsikan bahwa kemampuan motorik halus adalah kemampuan mengontrol otot-otot kecil tubuh untuk mengkoordinasikan mata dan tangan yang menggambarkan ketepatan untuk menunjukkan kecakapan dan ketepatan dalam memanipulasi gerakan. Kemampuan motorik halus dibagi menjadi dua bagian, yaitu Gerakan yang menggunakan kedua tangan seperti menulis, menggambar. Gerakan yang menggunakan satu tangan misalnya membuka pintu.

i. Contoh kegiatan bermain *Slime* dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun

Kegiatan bermain *slime* dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Kegiatan ini bukan hanya dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun saja, tetapi masih ada beberapa aspek yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain *slime*. Aspek-aspek tersebut adalah aspek nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial emosional dan seni.

Berikut ini adalah contoh-contoh kegiatan bermain *slime* yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun antara lain membuat adonan *slime*, meremas-remas, menekan, menggenggam, membentuk. Kegiatan bermain *slime* yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun selengkapnya dapat dilihat pada bab III.

BAB III

ANALISIS KETERKAITAN

Pada bagian ini dilakukan analisis keterkaitan antara kegiatan bermain slime dengan keterampilan motorik halus yang dijadikan kajian pada tulisan. Aspek–aspek yang digunakan masih sama dengan aspek – aspek kajian yang terkait pada Bab II. Jika dirasakan perlu, akan dielaborasi untuk dilakukan kajian lebih mendalam mengenai keterkaitan kegiatan bermain *slime* dengan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun.

Analisis dilakukan dengan melihat keterkaitan antara kegiatan bermain *slime* dengan keterampilan motorik halus yang dijadikan kajian, sehingga dapat dikemukakan kelebihan dari aspek-aspek tersebut. Berdasarkan analisis tersebut kemudian dicoba untuk diberikan masukan bagi peningkatan keterampilan motorik halus dengan kegiatan bermain *slime* pada anak usia 4-5 tahun. Sistem yang digunakan pada Bab III adalah dengan mengemukakan terlebih dahulu aspek–aspek bermain *Slime*, kemudian dikaitkan dengan aspek-aspek keterampilan motorik halus.

Perkembangan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain *slime* dengan menekankan pada koordinasi gerakan yang berkaitan dengan kegiatan memegang, menggenggam, meronce, menjumpit, menjimpit, menggunting, membentuk.

Keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun membutuhkan koordinasi mata dan tangan serta jari-jemari dengan tepat. Hal ini sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dimana anak pada usia tersebut sudah mampu mengenal tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik halus serta anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus.

Keterampilan motorik halus tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kematangan seseorang tetapi juga memerlukan rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangan usia. Otot-otot anak yang mengalami kesulitan saat melakukan aktivitas motorik halus akan semakin terlatih jika diberikan stimulasi yang tepat sehingga diharapkan aktivitas motorik halus yang dikuasai akan semakin meningkat. Kematangan otot syaraf yang diberikan latihan atau rangsangan yang tepat sesuai usia, akan mempengaruhi keterampilan motorik halus anak. Keterampilan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang penting untuk kehidupan anak. Bermain bagi anak dapat dilakukan dengan alat atau tanpa alat. Akan tetapi anak lebih menyukai bermain dengan alat permainan. Alat permainan yang digunakan bisa berbentuk antara lain seperti bongkar pasang, mengelompokkan, merangai, membentuk. Alat permainan bagi anak harus aman, mudah didapat, warna menarik dan buatan sendiri. Alangkah baiknya

jika alat permainan yang disiapkan dekat dengan lingkungan sekitarnya. Melalui bermain anak dapat mengetahui berbagai kebutuhan dan keinginannya baik secara fisik maupun moral serta mental.

Bermain *slime* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Kegiatan bermain *slime* juga dapat meningkatkan kemampuan anak pada berbagai aspek perkembangan, seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional dan seni. Bermain *slime* juga dapat mengembangkan kreativitas anak dalam bereksplorasi. Anak bisa membentuk berbagai macam bentuk sederhana dengan menggunakan *slime*.

Kegiatan bermain *slime* diawali dengan harus matangnya motorik halus anak. Kegiatan-kegiatan ini memerlukan dan membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Kegiatan ini juga memerlukan latihan otot-otot jari tangan yang akan membekali anak dalam kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Beberapa keterampilan motorik halus anak yaitu memegang, menggenggam, meremas, melipat, meronce, menggunting, membentuk.

Slime alat permainan yang terbuat dari bahan cair yang mudah dibentuk. *Slime* sejenis jelli, dengan warna yang menarik karena warnanya yang menyolok bahkan ada yang berwarna transparan hingga sangat menarik minat anak untuk bermain. *Slime* dengan tekstur yang lunak

dapat digenggam, diremas, dan dibentuk dengan menggunakan jari-jari tangan. Banyak kegiatan bermain yang bisa dilakukan dengan *slime*, seperti diremas-remas, digenggam, dan dibentuk. Untuk dapat membentuk sesuatu, *slime* yang digunakan harus agak lebih keras dari sebelumnya. merupakan sarana atau alat yang terbuat dari bahan-bahan cair yang mudah berubah bentuk. *Slime* sejenis jelli, yang dapat diremas, digenggam, dibentuk, dengan menggunakan jari-jari tangan. *Slime* mudah dibuat sendiri, baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Bermain *slime* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Kegiatan bermain *slime* juga dapat meningkatkan kemampuan anak pada berbagai aspek perkembangan, seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional dan seni.

Bermain *Slime* termasuk kategori bermain aktif, karena anak kegiatan ini memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak karena aktivitas yang anak lakukan sendiri. Bermain aktif juga dapat berarti sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan. Bermain *Slime* termasuk kategori bermain aktif, karena anak kegiatan ini memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak karena aktivitas yang anak lakukan sendiri. Bermain *slime* termasuk juga bermain manipulatif, fungsional.

Tabel 3.1


Pencapaian Motorik Halus anak usia 4-5 tahun dengan bermain *Slime*




No	Aspek yang diamati	Indikator
1	Ketangkasan jari	1. Mengendalikan kekuatan jari jemari 2. Menggerakkan tangan
2	Koordinasi mata dan tangan	1. Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan <i>slime</i> 2. Menggunting, melipat, membentuk

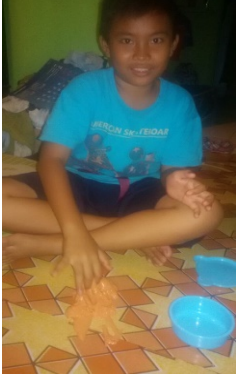
Bermain *slime* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Ada Beberapa contoh kegiatan bermain *slime* dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Dibawah ini adalah contoh keterkaitan bermain slime dengan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Tabel 3.2

Contoh kegiatan bermain *Slime*

Judul Kegiatan	Langkah-langkah Kegiatan	Alat dan Bahan	Keterangan
Membuat <i>slime</i>	a. Peneliti membariskan anak. b. Peneliti mengajak anak melakukan pembiasaan c. Peneliti mengajak anak membuat	- Lem fox - Sabun cair - Goam - Pewarna - Air - Wadah	

<p>Meniru dan membuat bentuk telur ayam, telur burung, telur bebek dan telur ular</p>	<p>lingkaran dan menjelaskan kegiatan hari ini sesuai tema</p> <p>d. Peneliti menyiapkan materi dan alat serta bahan untuk berkegiatan.</p> <p>e. Peneliti menjelaskan kepada anak bagaimana cara memainkan <i>Slime</i>.</p>	<p>- <i>Slime</i> yang sudah jadi</p> <p>- Wadah untuk <i>Slime</i></p> <p>- Gambar bentuk telur ayam, telur burung, telur bebek dan telur ular</p>	
<p>Membentuk binatang ayam, bebek, ular</p>	<p>f. Peneliti melakukan tanya jawab sebelum melakukan kegiatan</p> <p>g. Peneliti membiarkan anak bermain <i>Slime</i> dengan cara diremas-remas, dibulat-bulatkan dengan telapak tangan</p>	<p>- <i>Slime</i></p> <p>- Wadah untuk <i>slime</i></p> <p>- Gambar ayam, bebek, ular</p>	
<p>Membentuk biji-bijian makanan ayam, bebek, burung</p>	<p>h. Anak mulai membentuk binatang sederhana menggunakan <i>Slime</i> seperti bentuk ular.</p> <p>i. Anak melakukan tanya jawab seputar kegiatan bermain</p>	<p>- <i>Slime</i></p> <p>- Wadah untuk <i>slime</i></p> <p>- Gambar biji-bijian makanan ayam, bebek, burung, dan ular</p>	

<p>Membuat kandang ayam</p> <p>Membuat kandang ular</p>	<p><i>slime</i> dengan tema membentuk binatang</p> <p>j. Anak diminta menceritakan kembali tentang kegiatan hari ini.</p> <p>k. Peneliti menanyakan perasaan anak setelah selesai berkegiatan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Slime</i> - Wadah untuk <i>slime</i> - Contoh gambar kandang ular - <i>Slime</i> yang sudah jadi - Wadah untuk <i>slime</i> 	
---	--	--	---

BAB IV

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. Bermain merupakan tempat belajar bagi anak dan dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun
2. Bermain memberikan pengalaman baru untuk anak, selain itu bermain juga memberikan kesenangan bagi anak.
3. Bermain dapat menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat
4. *slime* adalah alat permainan yang menyenangkan untuk anak karena warna dan bentuknya yang menarik bagi anak-anak
5. Bermain *slime* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun, jika dilakukan berulang-ulang akan menguatkan otot-otot jari tangan yang berguna untuk kesiapan anak dalam menggunakan alat tulis.
6. Bermain *slime* dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek nilai agama dan moral, bahasa, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional, dan seni.
7. Keterampilan motorik halus penting untuk dikembangkan untuk dapat meningkatkan kemampuan anak dalam kegiatan sehari-hari antara lain memakai sepatu sendiri, memakai baju sendiri, menyisir rambut sendiri, membawa piring, membawa gelas.

B. Rekomendasi

Rekomendasi disampaikan kepada pihak lembaga sekolah. Rekomendasi ini berdasarkan hasil kajian keterkaitan kegiatan bermain *slime* dengan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Rekomendasi ini bertujuan agar tujuan pembelajaran di lembaga tersebut dapat tercapai sesuai dengan apa yang menjadi harapan. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, sebaiknya guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Selain itu guru juga diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran juga merupakan faktor yang penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Angganl Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta : Grasindo, 2000
- Charles H Wolfgangand Mary Wolfgang, *School for young children Developmentaly Appropriate Praticies*, Needham Heigh : Allin and Bacon, 1992
- DepDikNas, *Draf Final Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*, Jakarta : DepDikNas, 2004
- Direktorat PAUD, DirJen PLS dan Pemuda DisPenNas, *Acuan Menu Pembelajaran Kelompok Bermain*, Jakarta : Direktorat PAUD, 2004
- Dirjen PLS, *action means pembelajaran kelompok bermain*, Jakarta Depdiknas, 2007
- Elizabet H Harlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta: Erlangga,1978
- Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak jilid vi*, Alih bahasa Meitasari, et all, Jakarta : Erlangga, 2009
- Elizabeth B Hurlock, Texj Meitasari Tjandra, *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi 6*, Jakarta : Erlangga, 1998
- Enah Mulyanah, *Pengembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun melalui Bermain Play Dough*, PG PAUD UNJ: Jakarta, 2012
- Geoffery E. Mills, *Action Researc: A Guide For Teacher Research*, New Jersey: Pearson Education, 2003
- George S Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Suci Romadhona dan Apri Widiastuti, Jakarta: indeks, 2012
- Isjoni, *Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006

- Jean R Feldman Ph.D, *A Survival Guide For The Preschool Teacher*, New York : The Center For Aplplied In Education, 1990
- John W Santrock, life spon development: *Perkembangan Masa Hidup*, Terj. Achmad Chusairi, S, Pd., Dan Drs. Juda Da
- Kinanthi Fat'hul Hidayat, *Ekspresi Emosi Anak 4-5 Tahun Dalam Bermain Play Dough*, PG PAUD UNJ: Jakarta 2011
- Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta : PT GRASINDO, 2001
- Mayke S. Tedjasaputra, *bermain, mainan dan permainan*, Jakarta: PT GRASINDO, 2001
- Mayke Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini* , Jakarta : PT Grasindo, 2000
- Meyke S Tedjasqaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: PT grasindo,2003
- Moeslichatoen , *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta; PT Rineka Cipta, 2004
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014
- Soegeng Santoso, dkk, *Model Perkembangan Motorik Anak Prasekolah*, Jakarta : Direktorat Olah Raga Masyarakat, Dirjen Olah Raga Depdiknas, 2002
- Soegeng Santoso, *Model Pengembangan Motorik Amak Pra Sekolah*, Jakarta : Direktorat Olahraga Masyarakat Dirjen Olahraga DepDikNas, 2002

Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*, Jakarta : DepDikNas, 2007

Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta DepDikNas 2005

Suryadi, *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak*, Jakarta, EDSA Mahkota, 2006

Undang-undang no.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Yenina Akmal, dkk. *Bunga Rampai Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: FiP Press, 2013

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Dede Feriyanti adalah putri dari pasangan Alm. Bapak Eddy Mursali dan Almh. Ibu Hamimah. Lahir di Jakarta pada tanggal 26 Juli 1972. Menikah dengan Tono Sumarno pada tahun 1997 dan mempunyai tiga orang anak, Fadya Kaputri Tiarna (18 tahun), Fasya Dwina Hurin (14 tahun), Farel Abdi Putra (11 tahun).

Pendidikan yang sudah ditempuh adalah, SDN Kebon Pala 02 petang dan lulus pada tahun 1985, SMPN 50 Keramat Jati lulus pada tahun 1988 dan SMAN 67 Skadron Halim Perdana Kusuma lulus pada tahun 1991. Pada tahun 2012 diterima menjadi mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Negeri Jakarta melalui jalur beasiswa dari Bazis Kota Administrasi Jakarta Timur.

Saat ini aktif mengajar di PAUD Budi Asih yang beralamat di Jalan Komodor Udara Halim Perdana Kusuma Kebon Pala I Rt 05 Rw 07 kel.Halim Perdana Kusuma. Kecamatan Makasar Jakarta Timur.