



## Pengaruh Media *Playdough* terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak

Hilda Riyadhatul Auliya<sup>1\*</sup>, Sukardi<sup>1</sup>, Baiq Nada Buahana<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi PGPAUD FKIP Universitas Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2228>

### Article Info:

Received : 30 Mei 2026  
Revised : 07 Juni 2026  
Accepted : 12 Juni 2026  
Published : 26 Juni 2026

### Correspondence:

Hilda Riyadhatul Auliya

Phone: 081998650421

**Abstract:** Fine motor skills are important skills that need to be developed in early childhood because they are related to the coordination of small muscles, especially finger movements and eye-hand coordination that support children's readiness in learning activities. However, children's fine motor skills are still not optimally developed so that interesting and fun learning media are needed. This study aims to determine the effect of Playdough media on the fine motor skills of early childhood. This study uses a quantitative approach with an experimental research type using a Static Group Comparison design. The population of this study was all group A children at Pembina Sukamulia State Kindergarten. The sample determination used a saturated sampling technique consisting of an experimental group and a comparison group. The research instrument used an observation sheet that had met the validity and reliability tests. The data analysis technique used descriptive statistics and the Independent Sample T Test. The results showed a t value of 24.099 with a significance value of  $< 0.001$ . Thus, it can be concluded that Playdough media has an effect on children's fine motor skills.

**Keywords:** Early Childhood Education; Fine Motor Skills; Playdough; Learning Media.

**Citation:** Auliya, H. R., Sukardi, & Buahana, B. N. (2026). Pengaruh Media Playdough terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 2764–2769. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2228>

## Pendahuluan

Kemampuan motorik halus merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi pada anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot kecil, khususnya koordinasi jari tangan dan mata. Kemampuan ini berperan dalam berbagai aktivitas belajar seperti menggambar, mewarnai, menggunting, melipat, menempel, dan menulis. Perkembangan motorik halus yang optimal dapat membantu anak memperoleh kesiapan belajar yang lebih baik pada jenjang pendidikan berikutnya (Safitri, 2022). Hasil observasi awal yang dilakukan pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Sukamulia menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang secara optimal. Dari 26 anak yang diamati, sebanyak 8 anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas yang memerlukan koordinasi otot-otot kecil tangan,

seperti meremas, mencubit, dan membentuk benda sederhana, 10 anak belum mampu membentuk pola dan garis dengan baik sesuai contoh yang diberikan guru, 7 anak masih kurang tepat dalam memegang alat tulis sehingga gerakan tangan kurang terkontrol, dan 7 anak mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan yang memerlukan ketelitian gerakan jari serta koordinasi mata dan tangan, seperti menempel, menyusun, atau membentuk objek tertentu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak masih perlu mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung. Sukardi (2023) menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara

Email: [hildariyadhatulauliya@gmail.com](mailto:hildariyadhatulauliya@gmail.com)

aktif melalui pengalaman nyata dan kegiatan praktik yang memungkinkan terbentuknya keterampilan secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media manipulatif menjadi penting dalam pembelajaran anak usia dini karena memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran, mengeksplorasi, serta memanipulasi benda secara konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Sari et al., 2021). Salah satu media manipulatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah *Playdough*. *Playdough* merupakan media edukatif berbentuk adonan lunak yang dapat dibentuk menjadi berbagai macam bentuk sesuai kreativitas dan imajinasi anak (Sumiyati et al., 2024). Melalui aktivitas meremas, menggulung, mencubit, menekan, dan membentuk adonan, anak memperoleh kesempatan untuk menggunakan otot-otot kecil pada jari dan tangan secara aktif. Aktivitas tersebut sejalan dengan karakteristik perkembangan motorik halus yang melibatkan koordinasi mata dan tangan serta keterampilan penggunaan otot-otot kecil dalam berbagai kegiatan manipulatif (Astini et al., 2017). Dengan demikian, penggunaan media *Playdough* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga berpotensi membantu mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak usia dini.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *Playdough* efektif digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini melalui berbagai aktivitas manipulatif, seperti meremas, menggulung, mencubit, menekan, dan membentuk adonan. Aktivitas tersebut berkontribusi terhadap perkembangan koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerakan jari, serta kemampuan anak dalam memanipulasi dan membentuk objek sesuai pola atau bentuk tertentu. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada perbaikan proses pembelajaran. Penelitian eksperimen yang menguji pengaruh media *Playdough* melalui kelompok pembandingan masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *Playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini, khususnya pada aspek koordinasi mata-tangan, ketepatan gerakan jari, dan kemampuan memanipulasi objek melalui desain eksperimen Static Group Comparison.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Static Group Comparison*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok statis. Kelompok

eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Playdough* sedangkan kelompok statis tidak diberikan perlakuan. Adapun bentuk desain berikut ini:

**Tabel 1.** Rancangan Penelitian

Kelas	Perlakuan (X)	Post-test (O)
Eksperimen	X	O
Statis	-	O

### Keterangan:

X = Perlakuan menggunakan media *Playdough*  
O = Observasi kemampuan motorik halus anak

Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok A di TK Negeri Pembina Sukamulia. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh* sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas A1 sebagai kelompok eksperimen berjumlah 12 anak, sedangkan kelas A2 sebagai kelompok statis berjumlah 14 anak. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok statis didasarkan pada kelas yang telah tersedia di sekolah tanpa melakukan perubahan susunan peserta didik. Untuk meminimalkan perbedaan karakteristik antar kelompok, dilakukan penyepadanan berdasarkan usia anak, jumlah peserta didik, waktu pembelajaran, tema pembelajaran, serta karakteristik perkembangan anak yang relatif sama. Dengan demikian, kedua kelompok dianggap memiliki kondisi yang sebanding sehingga layak digunakan dalam desain Static Group Comparison. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi kemampuan motorik halus yang disusun berdasarkan 6 indikator dengan total 20 item.

Uji validitas instrumen menggunakan validitas isi (*content validity*) melalui *expert judgment*. Instrumen lembar observasi dikonsultasikan kepada dua orang validator yang memiliki kompetensi dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan relevansi item terhadap aspek kemampuan motorik halus anak. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator pertama memberikan skor kelayakan sebesar 96,67%, sedangkan validator kedua memberikan skor kelayakan sebesar 95,83%. Berdasarkan rata-rata penilaian kedua validator, diperoleh tingkat kelayakan instrumen sebesar 96,25% yang berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan teknik *inter-rater reliability* dengan membandingkan hasil penilaian dua orang observer. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics melalui analisis *Intraclass*

*Correlation Coefficient* (ICC). Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai ICC sebesar 0,968 dengan nilai signifikansi  $<0,001$  sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata (mean) dari hasil *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok statis, serta standar deviasi untuk melihat sejauh mana hasil data mendekati nilai rata-rata (mean), uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 30 responden, uji homogenitas menggunakan Levene Test karena uji ini digunakan untuk mengetahui apakah varians data pada kelompok eksperimen dan kelompok statis bersifat homogen, dan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-test* dengan taraf signifikansi 5%

## Hasil dan Diskusi

Pada bagian ini, topik yang akan dibahas mencakup uji persyaratan analisis dan uji hipotesis. Uji persyaratan analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari distribusi data yang normal atau tidak. Uji normalitas ini merupakan persyaratan untuk uji hipotesis, di mana hanya nilai akhir (*posttest*) dari kelompok eksperimen dan kelompok statis yang akan diuji menggunakan metode Shapiro-Wilk. Adapun hasil dari uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk			Ket.
	Statistic	df	Sig.	
Eksperimen	0.915	12	0.248	Berdistribusi
Statis	0.943	14	0.461	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas statis memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok data homogen atau tidak. Data hasil uji homogenitas dapat dideskripsikan pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene's Test for Equality of Variances		Ket.
	F	Sig.	
	Kemampuan Motorik Halus	1.556	

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 1,556 dengan nilai signifikansi

sebesar  $0,224 > 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data pada kedua kelompok bersifat homogen. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, maka analisis statistik parametrik menggunakan *Independent Sample t-test* layak digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

**Tabel 4.** Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	N	Mean	SD	df	t	Sig.
Eksperimen	12	69.08	3.450	24	24.099	<0.001
Statis	14	42.21	2.181			

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi  $<0,001$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik halus antara kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *Playdough* dan kelompok statis yang mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media *Playdough*. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 69,08 dan SD 3,450, sedangkan kelompok statis memperoleh nilai rata-rata 42,21 dan SD 2,181. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Playdough* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus anak. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil pada kedua kelompok menunjukkan bahwa data cenderung tersebar secara homogen di sekitar nilai rata-ratanya. Dengan demikian, anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *Playdough* menunjukkan capaian kemampuan motorik halus yang lebih baik dibandingkan anak yang mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Playdough* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Negeri Pembina Sukamulia. Pengaruh tersebut terlihat pada berbagai indikator kemampuan motorik halus yang diamati selama proses pembelajaran. Anak menunjukkan perkembangan dalam kemampuan membuat garis vertikal, horizontal, miring, lengkung, dan lingkaran melalui aktivitas menggulung dan membentuk *Playdough*. Selain itu, kemampuan meniplak bentuk juga berkembang karena anak memperoleh kesempatan untuk mengamati dan meniru bentuk menggunakan adonan secara langsung. Perkembangan juga terlihat pada kemampuan mengoordinasikan mata dan tangan. Melalui kegiatan mengambil, menyusun, menempelkan, dan membentuk bagian-bagian kecil *Playdough*, anak belajar mengontrol gerakan jari dan tangan secara lebih terarah. Pada indikator gerakan manipulatif, anak menjadi lebih

terampil dalam meremas, menekan, menggulung, memipihkan, mencubit, dan membentuk adonan menjadi berbagai objek sederhana sesuai tema pembelajaran. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan otot-otot kecil tangan secara berulang sehingga kontrol gerakan menjadi lebih baik.

Selain itu, kemampuan mengekspresikan diri melalui karya seni dan mengontrol gerakan tangan dalam berbagai aktivitas motorik halus juga mengalami perkembangan. Anak mulai mampu menghasilkan bentuk yang lebih rapi, proporsional, dan sesuai dengan ide yang dimilikinya. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain menggunakan *Playdough* tidak hanya membantu anak melatih keterampilan manipulatif, tetapi juga mendukung perkembangan koordinasi mata-tangan, ketepatan gerakan jari, serta kontrol gerakan tangan yang merupakan komponen penting dalam kemampuan motorik halus anak usia dini. Menurut Hurlock (1997), perkembangan motorik halus akan berkembang secara optimal apabila anak memperoleh kesempatan melakukan latihan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil secara berulang dan berkesinambungan. Selain latihan yang dilakukan secara berulang, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak juga menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan motorik halus. Astini dkk. (2022) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap aspek fisik motorik.

Dalam penelitian ini, *Playdough* berfungsi sebagai alat permainan edukatif yang memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas manipulatif, seperti meremas, menggulung, mencubit, dan membentuk berbagai objek. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih koordinasi mata dan tangan serta keterampilan jari secara langsung. Karakteristik *Playdough* yang fleksibel, lunak, dan mudah dibentuk memungkinkan anak melakukan latihan motorik halus secara berulang tanpa menimbulkan tekanan dalam belajar. Anak juga dapat bereksplorasi secara bebas sesuai dengan ide dan imajinasinya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Kondisi ini penting karena anak usia dini cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas bermain yang memberikan pengalaman langsung dan kesempatan untuk berinteraksi dengan benda konkret.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain menggunakan *Playdough* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan motorik melalui pengalaman belajar secara langsung. Perkembangan tersebut terlihat

pada kemampuan anak dalam membuat garis vertikal, horizontal, miring, lengkung, dan lingkaran yang menjadi lebih rapi setelah anak terbiasa menggulung dan membentuk adonan sesuai pola yang dicontohkan guru. Kemampuan menjiplak bentuk juga menunjukkan perkembangan yang lebih baik karena anak memperoleh kesempatan untuk mengamati dan meniru bentuk secara langsung menggunakan *Playdough*. Selain itu, kemampuan koordinasi mata dan tangan berkembang melalui aktivitas mengambil, menyusun, menempelkan, dan membentuk bagian-bagian kecil adonan secara lebih terarah. Pada indikator gerakan manipulatif, anak menjadi lebih terampil dalam meremas, menekan, menggulung, memipihkan, mencubit, dan membentuk berbagai objek sederhana sesuai tema pembelajaran. Perkembangan juga terlihat pada kemampuan mengekspresikan diri melalui karya seni dan mengontrol gerakan tangan sehingga hasil karya yang dihasilkan menjadi lebih rapi dan sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Temuan tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang menunjukkan perubahan perilaku anak pada setiap indikator kemampuan motorik halus, mulai dari kemampuan membentuk garis dan pola, mengkoordinasikan mata dan tangan, melakukan gerakan manipulatif, hingga menghasilkan karya yang lebih rapi dan sesuai dengan tujuan kegiatan. Aktivitas yang melibatkan gerakan dan manipulasi objek tersebut memungkinkan anak memperoleh stimulasi yang mendukung perkembangan kemampuan motoriknya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Buahana dan Astawa (2023) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana stimulasi perkembangan motorik anak usia dini karena memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam berbagai aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Sejalan dengan hal tersebut, Hidayatussoalihah dkk. (2022) juga menjelaskan bahwa keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendukung perkembangan kemampuan anak secara optimal. Dengan demikian, penggunaan *Playdough* tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Playdough* memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan bagi anak. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus mengikuti pembelajaran. Anak tidak hanya mengikuti instruksi guru, tetapi juga berkesempatan mengeksplorasi berbagai bentuk sesuai ide dan

imajinasinya sendiri. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Khairunnisa dan Sukardi (2023) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara langsung dapat meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan antusiasme anak selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian stimulasi melalui aktivitas bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik anak. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Buahana dan Suparno (2022) yang menemukan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara terstruktur memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan motorik anak.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Rachmayani dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung anak memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini. Melalui keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan praktik, anak memperoleh kesempatan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerakan jari, serta keterampilan manipulatif yang menjadi dasar perkembangan motorik halus. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus berkembang lebih optimal ketika anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukardi (2023) yang menjelaskan bahwa keterampilan dapat berkembang melalui proses *learning by doing* yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, anak memperoleh kesempatan untuk belajar secara langsung melalui aktivitas meremas, menggulung, membentuk, dan mencetak *Playdough* sehingga kemampuan motorik halus berkembang secara lebih optimal.

Penggunaan media *Playdough* dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas langsung dan pengalaman konkret. Sukardi dkk. (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berbasis keterampilan dan pengalaman praktik dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan secara lebih optimal. Melalui kegiatan bermain *Playdough*, anak tidak hanya memperoleh pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas yang dilakukan secara langsung dan berulang. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Playdough* tidak hanya memberikan dampak positif terhadap kemampuan motorik halus anak, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran

berlangsung. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat lebih antusias, fokus, dan percaya diri dalam menunjukkan hasil karyanya kepada guru maupun teman-temannya. Oleh karena itu, media *Playdough* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara aktif dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Safira dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Sejalan dengan hal tersebut, Sativa dkk. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dapat mendukung perkembangan kemampuan anak secara lebih optimal. Oleh karena itu, guru PAUD dapat memanfaatkan media *Playdough* sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Melalui penggunaan media *Playdough* secara terencana dan berkelanjutan, kemampuan motorik halus anak dapat berkembang lebih optimal sehingga mendukung kesiapan anak dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Playdough* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Negeri Pembina Sukamulia. Penggunaan media *Playdough* mampu membantu anak melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan keterampilan manipulatif, serta memperkuat otot-otot kecil tangan melalui aktivitas bermain yang menarik dan menyenangkan. Anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *Playdough* menunjukkan kemampuan motorik halus yang lebih baik dibandingkan anak yang mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media *Playdough* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, mudah diterapkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini untuk menstimulasi perkembangan motorik halus secara optimal.

### **Ucapan Terimakasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Mataram, TK Negeri Pembina Sukamulia, serta seluruh pihak yang telah membantu dan

memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini.

### Referensi

- Astini, B. N., Nurhasanah, N., Suarta, I. N., & Dewi, B. N. S. (2022). Pemetaan Alat Permainan Edukatif Indoor dan Outdoor dalam Menunjang Aspek Perkembangan Fisik Motorik di Taman Kanak-kanak Kecamatan Praya Kabupaten Lombok Tengah. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(1), 409-416.
- Buahana, B. N., & Astawa, I. M. S. (2023). Identifikasi Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Modern*, 9(1), 56-61.
- Buahana, B. N., & Suparno, S. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Benteng Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Prasekolah. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(03), 507-512.
- Hidayatussoalihah, H., Karta, I. W., & Rachmayani, I. (2022). Deskripsi kemampuan literasi anak kelompok B di PAUD Negeri Kecamatan Palibelo Tahun 2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2309-2316.
- Hurlock, E. B. (1997). *Perkembangan Anak* (Jilid 1). Erlangga.
- Khairunnisa, E., & Sukardi, S. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, 8(2), 323-332.
- Muryani, S., & Asmawulan, T. (2023). Playdough Media to Increase Creativity in Early Childhood. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*, 928-934.
- Rachmayani, I., Purnomo, D. A., Astawa, I. M. S., & Tahir, M. (2025). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Model Mataram. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1306-1314.
- Safira, A., Sukardi, & Habibi, H. (2024). Upaya meningkatkan kosakata anak kelompok A melalui penggunaan media Pop Up Book di IT Al-Fajar Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Safitri, L. (2022). Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun melalui Kegiatan Memegang Pensil. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 492-502.
- Sativa, F. E., Buahana, B. N., & Sriwarthini, N. L. P. N. (2024). Analisis Implementasi Pendekatan STEAM dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 3058-3062.
- Sukardi, S. (2023). Analisis Kompetensi Kewirausahaan Mahasiswa Menggunakan ServQual: Ke Arah Perbaikan Kualitas Pembelajaran Kewirausahaan. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1).
- Sukardi, S., Ismail, M., Suryanti, N., & Made, N. (2014). Model Pendidikan Kewirausahaan Berbasis Keterampilan Lokal bagi Anak Putus Sekolah pada Masyarakat Marginal. *Cakrawala Pendidikan*, (3), 84826.