

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang sangat mendasar dan memiliki posisi yang krusial sebagai periode emas (*golden age*) yang berperan strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14, menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun. Upaya ini dilakukan melalui pemberian rangsangan baik jasmani maupun rohani, agar anak siap untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut Maryunani (2010) setiap anak melewati fase perkembangan dalam pertumbuhannya, yang umumnya dapat dilihat melalui berbagai aspek, salah satunya adalah perkembangan motorik. Perkembangan motorik pada anak berkaitan dengan gerakan tubuh yang melibatkan kelompok otot besar, yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak. Menurut Hidayat (2012) perkembangan motorik pada anak dikategorikan menjadi dua jenis yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus dianggap lebih penting daripada motorik kasar.

Menurut Farida (2016) motorik kasar umumnya berkembang sebelum motorik halus, misalnya anak-anak cenderung memegang benda yang lebih besar sebelum anak dapat memegang benda yang lebih kecil, karena anak belum menguasai kontrol gerakan jarinya yang diperlukan untuk tugas-tugas motorik halus seperti merangkai manik-manik atau kegiatan memotong. Pada dasarnya perkembangan motorik halus dan motorik kasar sama-sama penting.

Hal ini terbukti ketika seorang anak belajar menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum anak dapat mengendalikan tangan dan jari-jarinya untuk kegiatan seperti memotong dan melipat. Perkembangan motorik kasar biasanya terjadi secara alami sesuai dengan kedewasaan anak, sedangkan keterampilan motorik halus memerlukan stimulasi yang signifikan dari orang tua dan pendidik.

Menurut Sunardi & Sunaryo sebagaimana dikutip oleh Farida (2016) bahwa motorik kasar merujuk pada gerakan tubuh yang melibatkan penggunaan otot-otot besar. Kemampuan dalam motorik kasar sangat penting bagi anak untuk melakukan berbagai aktivitas seperti duduk, menendang, berlari serta naik dan turun tangga. Pengembangan yang optimal dari gerakan ini diperlukan untuk mendukung koordinasi antara kelompok otot tertentu, sehingga anak dapat melaksanakan aktivitas seperti melompat, berlari, mengendarai sepeda roda tiga, dan berdiri dengan satu kaki (Sujiono, 2015).

Menurut Maryunani (2010) perkembangan motorik halus mengacu pada kemahiran anak dalam mengendalikan gerakan otot-otot kecil, terutama pada tangan. Kesulitan dalam mengontrol gerakan ini dapat terlihat dari kualitas tulisan anak, seperti kekakuan jari dan kesulitan memposisikan jari saat menulis. Hal ini juga dapat menyebabkan masalah fokus visual dan keterlambatan dalam menulis. Keterampilan motorik halus juga erat kaitannya dengan kemampuan seni dan aktivitas praktis, serta koordinasi mata dan tangan.

Menurut Lindawati (2013) perkembangan motorik halus pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal. Kombinasi dari kedua jenis faktor ini berperan penting dalam proses perkembangan motorik halus. Faktor internal meliputi aspek genetik, jenis kelamin, kesehatan prenatal, kesulitan kelahiran, dan prematuritas. Sementara itu, faktor eksternal mencakup gizi, stimulasi, perlindungan, dan status sosial

ekonomi. Jika motorik halus tidak berkembang optimal, anak akan kesulitan dalam gerakan seperti memegang dan menggenggam, yang berdampak pada kemampuan menulis (Jumadilah, 2010). Anak-anak yang jarang berlatih menggunakan alat tulis berisiko mengalami keterlambatan dalam perkembangan keterampilan motorik (Soetjiningsih, 2013).

Menurut Kustiawan (2016) perkembangan motorik halus merupakan aspek penting dalam perkembangan anak yang memerlukan stimulasi. Stimulasi untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan memberikan pendidikan melalui aktivitas bermain. Bermain secara aktif lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, karena anak memiliki kesempatan untuk bergerak dan melaksanakan aktivitas fisiknya secara mandiri. Belajar sambil bermain membagikan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan menarik bagi anak-anak. Salah satunya yaitu dengan bermain konstruktif, dengan anak bermain konstruktif maka anak akan terlibat secara aktif. Ketika anak bermain konstruktif, mereka tidak hanya bermain secara pasif, tetapi mereka terlibat aktif dalam proses menciptakan sesuatu. Menurut Hurlock dalam Tadzkirah (2020) menjelaskan bahwa dalam permainan konstruktif adalah jenis permainan di mana anak-anak memakai berbagai bahan seperti balok, pasir, tanah liat, manik-manik, cat, dan lainnya untuk menciptakan suatu bentuk. Kreasi konstruktif anak-anak seringkali meniru apa yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari atau di televisi. Anak-anak tidak hanya meniru apa yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menambahkan sentuhan kreativitas mereka sendiri pada konstruksi yang anak buat.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi anak-anak pada usia dini. Saat ini, terdapat beragam media yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Menurut Zaini, H., & Dewi (2017) media pembelajaran berfungsi sebagai alat penghubung dalam proses penyampaian materi kepada anak usia dini. Mengingat bahwa anak-anak pada

tahap ini sangat bergantung pada media pembelajaran, penting untuk memastikan bahwa alat yang digunakan dapat merangsang berbagai aspek perkembangan mereka. Selain itu, media tersebut juga berperan dalam mengatasi kebosanan anak, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif.

Terdapat berbagai macam kegiatan bermain aktif yang dapat dilakukan anak-anak untuk melatih kemampuan motorik halus, salah satunya adalah dengan bermain konstruktif menggunakan *clay*. Stephani (2010) mengungkapkan “*Clay* merupakan seni dalam menciptakan berbagai bentuk objek menggunakan adonan tepung. Selain itu, *clay* dapat menyerupai plastisin. Di samping itu, istilah *clay* juga merujuk pada tanah liat, meskipun sering kali disebut demikian, *clay* dapat terbuat dari kombinasi berbagai bahan yang membentuk adonan”. *Clay* dapat dibedakan menjadi berbagai jenis, di antaranya plastisin *clay* dan *clay* tepung. Plastisin merupakan jenis tanah liat yang terbuat dari bahan utama plastisin atau lilin, yang memiliki tekstur lunak, meskipun tidak selunak *clay* tepung. Sementara itu menurut Joyce (2009) *clay* tepung adalah tanah liat yang dibuat dari bahan utama tepung yang dicampur dengan bahan lainnya, dan dapat diproduksi sendiri dengan mudah, sehingga cocok untuk dikerjakan bersama anak-anak.

Menurut Partiyem (2014) penggunaan *clay* membantu mempersiapkan anak-anak untuk menulis dengan memperkuat motorik halus mereka. *Clay* merangsang otot-otot tangan dan jari, mencegah kekakuan, dan memungkinkan anak-anak untuk berkreasi dengan bebas melalui berbagai bentuk. Menurut Sitorus (2017) bermain menggunakan media *clay* memberikan manfaat bagi anak usia dini, hal ini berfungsi sebagai saluran energi serta mempersiapkan anak untuk di kehidupan masa depan serta memberikan stimulus dalam pembentukan kepribadian anak.

Menurut Khaironi (2018) manfaat dari kegiatan membentuk *clay* yaitu sebagai sarana pembelajaran yang dapat berpengaruh pada beragam aspek perkembangan anak, termasuk peningkatan kemampuan motorik halus, di mana

anak dapat menghasilkan berbagai bentuk dengan menggunakan beberapa teknik seperti teknik lempeng teknik milin, dan teknik bebas. Selain itu, *Clay* juga berperan dalam perkembangan kognitif anak dengan mendorong anak untuk berimajinasi. Dalam aspek perkembangan bahasa, anak dapat menyampaikan pendapat mengenai idenya dan mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Dari segi perkembangan sosial emosional aktifitas ini dapat mengoptimalkan kemandirian, rasa tanggung jawab, dan meningkatkan kepercayaan diri anak. Disamping itu *clay* juga dapat mempertajam kemampuan seni pada anak. Anak diberi kesempatan untuk menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai kreatif dan estetika memungkinkan anak untuk dapat menciptakan sebuah karya yang bernilai kreatif dan estetik.

Berdasarkan hasil observasi di RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung pada Kelompok B, terlihat pada kemampuan motorik halus terdapat beberapa anak yang masih memegang pensil belum benar (menempatkan jari pada pensil masih keliru), lalu pada saat kegiatan menggunting, ada beberapa anak yang belum mampu menggunting mengikuti pola yang sudah ditentukan, lalu ada anak yang belum mampu dalam kegiatan meniru bentuk.

Penggunaan media yang digunakan di RA Persis 235 Nasrullah ada yang berbasis visual, lembar kerja anak, atau media bahan alam untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media yang menarik, mendorong anak agar antusias terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun, tak jarang pada saat pembelajaran sedang berlangsung terdapat anak yang asyik sendiri kesana kemari tidak mengikuti pembelajaran. Hal ini membuat fokus anak-anak yang lain menjadi terganggu dan pembelajaran menjadi kurang kondusif. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti berinisiatif dengan memberikan pembelajaran melalui bermain konstruktif menggunakan media *clay*.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti melaksanakan penelitian dengan menggunakan media *clay* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan

motorik halus pada anak usia dini. Kemampuan motorik halus anak sangatlah penting untuk di stimulasi. Pentingnya anak-anak diberikan stimulasi oleh guru, dan pembelajaran yang menarik bagi anak. Karena jika pembelajarannya tidak menarik, dapat menyebabkan anak menjadi bosan dan kemampuan motorik halus anak menjadi kurang maksimal. Untuk mengembangkan motorik halus anak, salah satunya menggunakan media *clay*. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah *clay* tepung. *Clay* tepung dipilih sebagai aktivitas bermain konstruktif untuk anak karena dapat meningkatkan motorik halus. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Bermain Konstruktif Menggunakan Media *Clay* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut permasalahan yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan motorik halus anak sebelum diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* di kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung?
2. Bagaimana kemampuan motorik halus anak sesudah diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* di kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh bermain konstruktif menggunakan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak di kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan motorik halus anak sebelum diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* di kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung.
2. Kemampuan motorik halus anak sesudah diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* di kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung.
3. Pengaruh bermain konstruktif menggunakan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak di kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoretis

Secara teoretis manfaat penelitian ini diharapkan dengan dilakukannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi sekolah.

Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran untuk meningkatkan media yang menarik dan sesuai kebutuhan anak.

- b. Bagi pendidik.

Dapat menjadikan rujukan kepada guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran menggunakan media *clay*.

- c. Bagi anak.

Dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan anak.

- d. Bagi peneliti.

Dapat menambah wawasan dan pengalaman secara langsung untuk meningkatkan kemampuan motorik halus menggunakan media *clay*.

E. Kerangka Berpikir

Aktivitas bermain memiliki fungsi yang sangat penting dalam pengembangan karakter anak-anak pada usia dini. Bagi seorang anak, aktivitas bermain memiliki makna yang lebih dalam bukan sekadar menghabiskan waktu, melainkan juga sebagai sarana untuk belajar. Setiap jenis aktivitas bermain pada anak memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan seluruh aspek dalam diri anak. Melalui bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan perasaan dan pemikiran yang anak miliki (Pupung P. A & Anik, 2018).

Menurut Santrock dalam Setiowati (2015) bahwa motorik halus merujuk pada gerakan yang melibatkan otot-otot kecil atau bagian tertentu dari tubuh yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Contoh dari kemampuan motorik halus ini yaitu memindahkan objek dari tangan, mencoret-coret, memilin, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Menurut Santrock yang dikutip oleh Setiowati (2015) juga menyatakan bahwa kemampuan motorik halus pada anak usia dini berkaitan erat dengan pengkoordinasian gerakan yang diperlukan untuk memegang atau menempatkan objek yang pada gilirannya memerlukan keterampilan jari. Penggunaan bahan-bahan lunak yang mudah di bentuk seperti adonan liat atau plasisin dapat dijadikan sarana bermain. Setiap fase perkembangan anak membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kemampuan kognitifnya. Sejalan dengan pandangan tersebut, *clay* berfungsi sebagai media yang efektif untuk merangsang motorik halus anak usia dini, karena aktivitas ini mengaitkan koordinasi gerakan tangan dan keterampilan jari tangan dalam memegang atau membentuk *clay*.

Kemampuan motorik halus anak pada Kelompok B di RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung belum berkembang. Padahal motorik halus merupakan salah satu aspek yang penting yang perlu di stimulasi sejak dini kepada anak. Pada kelompok B ditemukan ada beberapa anak yang memegang pensil belum

benar (menempatkan jari pada pensil masih keliru), lalu pada saat kegiatan menggunting, ada anak yang masih belum mengikuti pola yang sudah ditentukan. Padahal untuk anak usia 5-6 Tahun, seharusnya anak sudah bisa mengaplikasikan alat tulis dengan baik dan benar, anak mampu menggunting sesuai pola, mampu meniru bentuk dan lain-lain

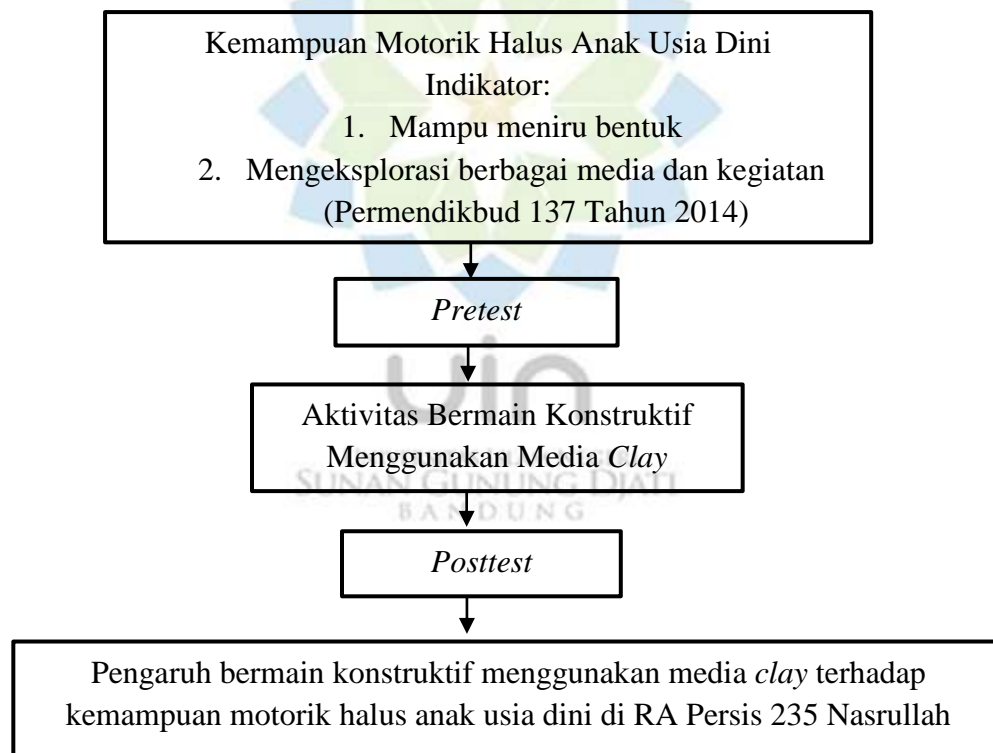
Untuk mengukur kemampuan motorik halus anak, beberapa indikator diperlukan. Indikator motorik halus berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 meliputi: (1) meniru bentuk, (2) melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (kegiatan yang termasuk ranah motorik halus yaitu menulis, meremas, melipat atau membuat bentuk, menggenggam, menggambar, dan menyusun balok).

Kemampuan motorik halus dapat di stimulasi melalui berbagai cara, alat atau bahan yang menarik minat anak, sehingga anak merasa tertarik untuk mencoba. Diantaranya berbagai alat atau bahan yang dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak, peneliti memilih media *clay* tepung. *Clay* adalah bahan yang memiliki tekstur lentur dan mudah dibentuk menyerupai lilin, sehingga ideal untuk kegiatan membentuk. Menurut Hasibuan sebagaimana dikutip oleh Hasyim et al (2025) media *clay* efektif dalam merangsang daya cipta anak serta meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, kegiatan dengan *clay* juga mendukung perkembangan kecerdasan kinestetik-jasmani, yaitu kemampuan menggunakan tubuh secara terampil dalam aktivitas fisik.

Penelitian ini melibatkan dua variabel diantaranya yaitu media *clay* (variabel X) dan kemampuan motorik halus anak usia dini (variabel Y). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa stimulus dan media pembelajaran atau alat permainan edukatif sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan meningkatkan motorik halus anak. Media

pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak perlu memiliki harga yang tinggi atau sulit untuk diperoleh. Guru seharusnya dapat berinovasi dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitarnya.

Bermain konstruktif menggunakan *clay* merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat bagi anak-anak. Selain aman dan menyenangkan, bermain *clay* juga melatih dan mengembangkan kemampuan motorik halus. *Clay* juga mudah dibuat karena bahan-bahannya mudah didapatkan. Oleh karena itu, bermain *clay* dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah kemampuan motorik halus anak di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung. Bagan berikut ini akan mempermudah alur pemikiran dalam penelitian ini:



Gambar 1.1
Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono dalam Putri et al (2019) mengungkapkan hipotesis adalah jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian yang belum teruji

oleh data empiris. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ho: Tidak terdapat pengaruh bermain konstruktif menggunakan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak.
2. Ha: Terdapat pengaruh bermain konstruktif menggunakan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian “Pengaruh Bermain Konstruktif Menggunakan Media *Clay* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini” (Penelitian di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Ujungberung Kota Bandung).

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani, Anastasya Irma (2019) yang berjudul “*Pengaruh Permainan Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah 4-6 Tahun Di TK Citra Ananda Surabaya*”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Citra Ananda Surabaya, ditemukan bahwa setelah anak-anak diberikan permainan clay, sebagian besar dari mereka berhasil dalam tes Denver II. Mereka mampu mencontoh garis berpotongan dan mencontoh persegi yang ditunjukkan, sedangkan sebelum diberikan permainan clay, anak-anak tersebut mengalami kesulitan. Dari hasil penelitian, diketahui bahwa pada pre-test, 30 anak menunjukkan hasil yang mencurigakan, namun setelah intervensi permainan clay, hasil post-test menunjukkan bahwa semua responden mengalami peningkatan menjadi normal, dengan nilai $p=0,000$. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah permainan clay terhadap kemampuan motorik halus anak usia prasekolah 4-6 tahun. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

permainan clay efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Adapun persamaan dan juga perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Suryani, Anastasya Irma (2019) dengan penelitian ini, persamaannya terletak pada media *clay* dan perkembangan motorik halus anak. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada desain penelitian, desain penelitian yang dilakukan oleh Suryani, Anastasya Irma (2019) yaitu menggunakan desain *Pre Eksperimental Design one Group Pre-Post Test Design*, sedangkan desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan desain *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Desain*.

2. UMMI, KALSUM (2021). Mahasiswa Universitas Mataram dengan judul “*Pengaruh Bermain Konstruktif dengan Media Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Maria Utara Kecamatan Wawo Kabupaten Bima Tahun 2020*”. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa ada pengaruh bermain konstruktif dengan media *clay* terhadap motorik halus. Penelitian ini menguji pengaruh bermain konstruktif dengan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hal ini didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis dengan Uji Beda T Paired menghasilkan nilai signifikansi $<0,001$, yang berarti hipotesis awal ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain konstruktif dengan media clay efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Adapun persamaan dan juga perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Umami Kalsum (2021) dengan penelitian ini, persamaannya terletak

pada segi perkembangannya, yaitu motorik halus. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada media, media yang digunakan oleh Ummi Kalsum (2021) yaitu menggunakan tanah liat, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *clay* tepung.

3. Yosi Malinda (2018). Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri BatuSangkar dengan judul “*Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Pada Raudhatul Athfal Al-Fallah Bina Insan Islami Simpang Asrama Simpuruik Kecamatan Sungai Tarab Batusangkar*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan konstruktif memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap kreativitas anak. Hal ini terlihat dari perbedaan peningkatan kreativitas yang signifikan antara sebelum dan sesudah anak diberikan permainan konstruktif.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukann oleh Yosi Malinda (2018), yaitu keduanya menggunakan plastisin sebagai media pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan signifikan di antara keduanya. Penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh plastisin terhadap perkembangan motorik halus anak, sedangkan penelitian Yosi Malinda (2018) lebih fokus pada pengaruh plastisin terhadap kreativitas anak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Kuntum Feminim & Ratna Wahyu Pusari dengan judul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada AUD Melalui Kegiatan Bermain Konstruksi Plastisin Bentuk Huruf Kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang Tahun Ajaran 2015/2016*”. Penelitian ini menggunakan tindakan yang terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari 40% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain konstruksi plastisin bentuk huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Penelitian

ini menggunakan tindakan yang terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari 40% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain konstruksi plastisin bentuk huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Adapun persamaan dan juga perbedaan antara penelitian yang dilakukan Kuntum Feminim & Ratna Wahyu Pusari dengan penelitian ini, persamaannya yaitu sama-sama meneliti motorik halus pada anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya, jenis penelitian yang dilakukan oleh Kuntum Feminim & Ratna Wahyu Pusari yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti disini menggunakan kuantitatif.

