

**PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MEDIA *PLAYDOUGH*
GUNA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS DAN KOGNITIF
ANAK DI JEMAAT IMANUEL MOLA**

***TRAINING AND MENTORING ON THE USE OF PLAYDOUGH MEDIA TO
IMPROVE FINE MOTORCY AND CHILDREN'S COGNITIVENESS
IN THE IMANUEL MOLA CONGREGATION***

Martheda Maarang^{1*)}, Netry Maria Lily²⁾, Norlianti Lusia Tabun³⁾

¹²³ Program Studi PG-PAUD, Universitas Tribuana Kalabahi

¹Email: marthedamaarang@gmail.com

Recived: December 11, 2024 Accepted: December 11, 2024 Published: December 11, 2024

Abstrak: Kemampuan motorik halus dan kognitif pada anak usia dini perlu dikembangkan secara optimal. Ini diperlukan dalam mendukung tumbuh kembang anak dengan menggunakan media *playdough*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penerapan media *playdough* terhadap kemampuan motorik halus dan kognitif melalui kegiatan pengabdian masyarakat di kelompok Indria Jemaat Imanuel Mola. Tim pelaksana adalah dosen dan mahasiswa program studi PG-PAUD Universitas Tribuana Kalabahi. Peserta kegiatan terdiri atas anak usia 4-6 tahun berjumlah 30 orang. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah *Participation Action Resesarch* (PAR) terdiri dari tahapan, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, dan 3) Evaluasi. Implementasi media *Playdough* terlaksana dengan baik dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah dan terjangkau dan hasil evaluasi menunjukkan bahwa meningkatnya kemampuan motorik halus dan kognitif pada anak usia dini dengan menerapkan media *Playdough*.

Kata Kunci: *Playdough*, Motorik Halus, Kognitif

Abstract: *Fine motor and cognitive abilities in early childhood need to be developed optimally. This is needed to support children's growth and development by using playdough media. This study aims to determine the impact of implementing playdough media on fine motor and cognitive abilities through community service activities in the Indria Jemaat Imanuel Mola group. The implementing team is lecturers and students of the PG-PAUD study program at Tribuana Kalabahi University. Participants in the activity consisted of 30 children aged 4-6 years. The implementation method used is Participation Action Research (PAR) consisting of stages, namely: 1) Planning, 2) Implementation, and 3) Evaluation. The implementation of Playdough media was carried out well by utilizing easy and affordable materials and the evaluation results showed that there was an increase in fine motor and cognitive abilities in early childhood by implementing Playdough media..*

Keywords: *Playdough, Fine motor, Cognitive*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang memiliki karakteristik sendiri, berbeda, dan menunjukkan tanda-tanda berdasarkan tahapan usianya. Masa anak usia dini adalah masa yang menakjubkan. Pada masa ini, otak anak seperti spons yang dapat menyerap informasi dari luar dengan sangat kuat. Pada masa ini disebut dengan masa emas atau *Golden Age* yang dimana seluruh aspek perkembangan anak perlu distimulasi dengan baik. Adapun aspek yang dikembangkan secara menyeluruh adalah aspek agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014).

Aspek perkembangan ini bisa diberikan melalui berbagai cara, salah satunya belajar sambil bermain yang di mana anak-anak dapat melakukan berbagai aktivitas dalam keadaan senang dan tanpa paksaan namun dapat menciptakan pola-pola yang diharapkan demi terbentuknya pertumbuhan dan perkembangan pada anak (Hasibuan, *et., al.*, 2023). Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, gembira, fleksibel, tidak terikat, dan dapat memberikan kepuasan batin bagi anak (Ilmiyah, *et., al.*, 2024). Dengan bermain, anak memiliki kesempatan untuk menjelajah, menemukan, mengungkapkan perasaan, berkreasi, dan belajar dengan menyenangkan. Bermain juga membantu anak untuk mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan spontan dan melibatkan motivasi serta pencapaian dalam diri anak. Anak memiliki berbagai bakat yang perlu dikembangkan. Potensi yang dimiliki dapat ditingkatkan melalui berbagai kegiatan yang mengungkapkan ekspresi diri secara kreatif (Millati, 2023).

Adapun dalam kegiatan bermain, tentunya anak menggunakan kemampuan motorik baik itu motorik kasar maupun motorik halus. Menurut Song et al (dalam Yuniyartika & Sudaryanti, 2024) menjelaskan bahwa motorik adalah kemampuan untuk mengendalikan gerakan fisik melalui aktivitas yang terkoordinasi dari pusat-pusat saraf, urat saraf, otak dan otot yang berasal dari perkembangan refleks dan aktivitas yang ada sejak lahir. Menurut Yuniyartika & Sudaryanti (2024)

menjelaskan bahwa motorik adalah sesuatu yang berhubungan erat dengan gerakan tubuh dan terdapat tiga unsur yang saling terkoordinasi yaitu otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur ini bekerjasama untuk mencapai perkembangan motorik yang baik.

Perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir manusia yang meliputi perhatian, penalaran, ingatan, imajinasi, kreativitas, dan bahasa, Klupp (dalam Yuniyartika & Sudaryanti, 2024). Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak dapat berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Marinda, 2020). Agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik, maka perlu memberikan stimulus pengetahuan yang tepat guna mengoptimalkan fungsinya. Piaget mengatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Oleh sebab itu, kemampuan kognitif adalah kemampuan anak dalam menerima, mengelola, dan memahami segala sesuatu (Khoiriyati & Saripah, 2018). Perkembangan kognitif anak dapat berkembang melalui kolaborasi antar sesamanya dan tetap berada dibawah arahan orang dewasa dengan aktivitas yang menyenangkan.

Belajar sambil bermain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aspek perkembangan pada anak, salah satunya aspek motorik halus dan kognitif yaitu dengan bermain *playdough*. Media *playdough* merupakan permainan konstruktif yang menyenangkan sehingga dalam permainan ini yang penting adalah proses dan kesenangan anak dalam melakukan kegiatan tersebut (Komaria, 2019). *Playdough* adalah bahan mainan yang fleksibel dan dapat dibentuk untuk bermain, mirip dengan tanah liat. *Playdough* terbuat dari campuran tepung, air, dan minyak. *Playdough* aman digunakan untuk bermain oleh anak-anak. Bermain dengan adonan membuat anak dapat mengekspresikan kreativitas dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Dengan adanya pembelajaran media *Playdough* diharapkan anak mampu mencapai tingkat capaian perkembangan yang telah ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu meliputi: (1) Anak dapat meniru dan membuat berbagai bentuk dengan menggunakan *playdough*, (2) Mengkoordinasikan mata dan tangan

untuk melakukan gerakan kompleks, (3) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan berbagai media, dan (4) Mampu mengekspresikan diri dengan membuat karya seni melalui berbagai media.

Berdasarkan Indikator Perkembangan Motorik Halus anak usia 4-6 tahun, diharapkan anak mampu: 1) anak dapat menirukan berbagai bentuk dengan menggunakan *playdough*, 2) mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang kompleks, 3) melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan berbagai media, 4) mampu mengembangkan kognisinya dengan mengekspresikan diri melalui karya seni dengan berbagai media, 5) menirukan membuat garis vertikal, datar, miring, lengkung, dan lingkaran, 6) meronce 2 pola dengan berbagai media manik-manik, sedotan, kertas, daun, dan lain-lain, 7) memegang pensil dengan benar, 8) mewarnai bentuk gambar sederhana, 9) mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media, dan 10) membuat berbagai bentuk dengan menggunakan *playdough*. Penggunaan media *playdough* mempunyai peranan penting dalam aspek motorik halus dan kognitif anak karena dalam penerapannya mendorong anak untuk berimajinasi membuat berbagai bentuk dan memilih warna sesuai dengan pikirannya (Yuningsih, 2018). Anak-anak dapat didorong untuk memilih dan memanfaatkan berbagai warna dan bentuk berdasarkan preferensi pribadi mereka dengan membuat media *playdough* (Berencsi, *et., al.*, 2022). Dengan membuat *playdough* anak menghasilkan karyanya sendiri sehingga memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya dan meningkatkan kreativitasnya.

Persekutuan Anak, Remaja, dan Taruna (PART) merupakan salah satu bagian dari organisasi Gereja Masehi Injili di Timor yang didalamnya terdapat anak usia dini. Dimana anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang perlu untuk distimulasi kemampuannya. Adapun dalam kegiatan ini berfokus pada rentang usia 4-6 tahun dengan menerapkan media *Playdough*. Adapun permasalahan yang sering ditemukan di lapangan adalah 1) kemampuan motorik halus dan kognitif anak belum berkembang secara optimal dan kurangnya media dan metode pembelajaran yang bervariasi dalam meningkatkan motorik halus dan kognitif anak 2) masih banyak anak yang bermasalah dalam kemampuan motorik

halus dan kognitif seperti menulis, menggambar, mewarnai sehingga menjadi kendala dalam menyelesaikan tugas 3) dalam memegang pulpen atau pensil, menempel dan membentuk pola kemampuan motorik halus dan kognitif belum teroptimal sebab media pembelajaran yang sering digunakan tidak menarik lagi bagi anak 4) anak masih lemah dalam mengkoordinasi antara jari tangan dan mata.

Berdasarkan pembahasan di atas maka tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi seluas-luasnya sesuai dengan keinginan mereka sehingga dapat mengoptimalkan serta meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif. Ditinjau dari tim pelaksana yaitu melibatkan tim program studi PG-PAUD yang dilaksanakan pada 28 Oktober 2024 yang penerapan praktiknya sesuai dengan keilmuan PG-PAUD.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini peserta yang berpartisipasi berjumlah 30 anak. Adapun metode pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat adalah *Participatory Action Research* (PAR) seperti yang dijelaskan oleh Utomo dalam (Haq, *et., al.*, 2024) secara umum terdiri dari tiga tahap: perencanaan, tindakan, evaluasi. Tujuannya memberikan solusi komprehensif terhadap masalah, fokus pada pemberdayaan melalui partisipasi peserta kegiatan. Waktu pelaksanaan kegiatan dari tahap perencanaan hingga evaluasi membutuhkan satu bulan, dimulai sejak awal dan puncaknya pelaksanaan kegiatan di PART Kelas Indria pada tanggal 28 Oktober 2024. Lokasi perencanaan kegiatan berada di Jemaat GMIT Imanuel Mola, Kelurahan Welai Timur, Kecamatan Teluk Mutiara, Kabupaten Alor, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Tahapan pertama adalah Perencanaan, berupa tahap penyusunan rencana kerja dan mempersiapkan segala kebutuhan alat dan bahan yang akan dipergunakan di hari pelaksanaan. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini diikuti oleh 30 orang anak PART kelas Indria dengan rentang usia 4-6 tahun di Jemaat Imanuel Mola. Adapun tim kegiatan ini melibatkan 14 orang yang

terdiri dari 4 orang dosen PG-PAUD Universitas Tribuana Kalabahi dan 10 orang mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan koordinasi yang telah dibangun antara pihak gereja dan dosen PG-PAUD maka dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Adapun dalam kegiatan ini menggunakan metode yang mana melibatkan anak secara aktif dan langsung untuuk memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi anak.

Perencanaan Kegiatan

Perencanaan kegiatan, dimulai dengan tahap pengecekan lokasi kegiatan, melakukan koordinasi dengan pihak Gereja Jemaat Imanuel Mola, pengurusan adminisrasi kegiatan (surat tugas penelitian), lalu persiapan alat dan bahan kegiatan serta tempat untuk berkegiatan.

Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya, pemateri memberikan penjelasan terkait tujuan, manfaat dan proses membuat *Playdough* kemudian dilanjutkan memberikan arahan kepada anak-anak terkait langkah-langkah kegiatan.



Gambar 1. Alat dan bahan media *Playdough*



Gambar 2. Pengarahan Kegiatan

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Membagi anak-anak kedalam kelompok
- 2) Kemudian mengarahkan anak-anak untuk mencampurkan semua tepung terigu dalam wadah besar
- 3) Lalu Tambahkan air
- 4) Aduk hingga adonan hingga merata
- 5) Campurkan pewarna makanan ke dalam adonan, lalu terus diaduk sampai tercampur warna secara merata
- 6) Tuangkan minyak goreng, lalu uleni sampai adonan padat
- 7) Setelah adonan menjadi padat, maka siap dibentuk (Adonan dibentuk sesuai dengan kreativitas masing-masing anak)



Gambar 3. Membuat *Playdough*

Hasil karya anak pada gambar diatas, menunjukkan bahwa teknik ini sesuai untuk anak usia 4-6 tahun, kegiatan ini sesuai dengan usia motorik halus dan kognitif anak, media dan metode ini mampu meningkatkan kreativitas anak dengan mengeksplorasi warna dan berbagai bentuk. Penggunaan *playdough* untuk pembelajaran keterampilan halus didasarkan pada beberapa alasan. *Playdough* adalah pilihan yang murah dan fleksibel karena dapat digunakan untuk membuat berbagai pola. Selain itu, *playdough* juga dapat digunakan untuk latihan meremas, menjepit, memilin, dan mencampur bahan. Selain itu, *playdough* aman digunakan oleh anak-anak karena bahan yang digunakan dalam pembuatan *playdough* aman bagi kesehatan anak meskipun media tersebut termakan oleh anak.

Bahan permainan *playdough* dinyatakan aman digunakan bermain anak untuk mengekspresikan imajinasinya ke dalam sebuah bentuk benda. Dalam permainannya *playdough* yang dicontohkan pada anak adalah membuat bentuk

garis, bulat, bintang, buah atau bentuk hewan. Manfaat dari bermain adalah meningkatnya perkembangan motorik kasar dan halus, kecerdasan keterampilan. Ketika bermain anak akan berinteraksi dengan orang lain sehingga menciptakan sosialisasi atau ada hubungan dengan teman bermain. Mereka biasa berinteraksi untuk membentuk sebuah benda, jika kurang tepat akan ada interaksi untuk memecahkan masalah, dari sini juga terjalin komunikasi verbal sehingga secara tidak langsung aspek tumbuh kembang seperti emosi dan kepribadian, rasa percaya diri, serta rasa dihargai akan tercipta (Anggraini, *et. al.*, 2024).

Evaluasi

Tahap evaluasi, ditemukan bahwa dalam penerapan kegiatan yang dilakukan pada anak secara berkelompok dinilai cukup baik, namun perlu menyiapkan waktu yang lebih lama agar anak lebih aktif dalam melakukan eksplorasi. Namun dalam penerapannya, partisipasi dari anak sangat tinggi sehingga meningkatkan kemampuan yang dimiliki baik itu motorik halus, kognitif maupun kreativitasnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain dengan *playdough* tidak hanya meningkatkan motorik halus dan kognitif anak tetapi juga mendukung kreativitas dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Dengan memanfaatkan *playdough* sebagai alat bantu pembelajaran, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini.

Adapun kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang ekonomis dan menyenangkan bagi anak khususnya pada kelompok indria di Jemaat Imanuel Mola. Adapun pengabdian ini masih kurang dari kesempurnaan, semoga kegiatan ini dapat diterapkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada seluruh anggota kegiatan pengabdian masyarakat ini dosen dan mahasiswa serta seluruh Persekutuan Anak,

Remaja, dan Taruna (PART) yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan di Jemaat Imanuel Mola atas terlaksananya kegiatan dengan lancar dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A., Hanik Fetriyah, U., & Joae, B. N. (2024). Terapi Bermain *Playdough* Berpengaruh Pada Peningkatan Motorik Halus Anak Prasekolah. *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 12(1), 257–266.
- Berencsi, A., Gombos, F., Gerván, P., Tróznai, Z., Utczás, K., Oláh, G., & Kovács, I. (2022). Musical training improves fine motor function in adolescents. *Trends in Neuroscience and Education*, 27(December 2021). <https://doi.org/10.1016/j.tine.2022.100176>
- Haq, B. N., Putra, D. R., Tjhin, S., & Sukmono, R. (2024). Menjelajahi Manfaat Finger Painting dalam Pendampingan Pembelajaran di PAUD Matahari. *Dedikasi Pkm*, 5(1), 187. <https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v5i1.36721>
- Hasibuan, I. S., Anggraini, S., Hasibuan, Q., & Hasibuan, I. W. (2023). Implementasi Desain Ruang Kelas Dalam Meningkatkan Kenyamanan Belajar Anak Di Ra Al-Ihsan. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 200–207. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.307>
- Ilmiyah, R. S., Andriani, V. W., Pendidikan, S., Anak, I., Dini, U., & Tarbiyah, F. (2024). *PENGARUH SENSORY PLAY BOX TERHADAP KEMAMPUAN*. 8(2), 152–158.
- Khoiriyati, S., & Saripah, S. (2018). Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 49–60. <https://doi.org/10.31538/aulada.v1i1.209>
- Komaria. (2019). Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2017/2018. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Millati, I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain *Playdough* Alami Pada Kelompok B3 Di TK Ma'had Islam Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2020/2021. *AUDIENSI: Jurnal*

Pendidikan Dan Perkembangan Anak, 1(2), 124–134.
<https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no22022pp124-134>

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014).

Yuningsih. (2018). *Penggunaan Playdough Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal Ismaria Al-qur'Anniyah Rajabasa Bandar Lampung* (Vol. 3, Issue 2). Islam Negeri Raden Intan.

Yuniyartika, & Sudaryanti. (2024). The Effect Of *Playdough* Media Play On Early Childhood Development: Fine Motor And Cognitive. *International Journal*, 9(1), 79–99.