

Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Permainan *Play Dough*

Tuti Hayati¹, Aam Kurnia², Fitrah Fairuz³

^{1, 2, 3} Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Jl. Soekarno Hatta, Kel. Cimencrang, Gede Bage, Kota Bandung, Jawa Barat
40292

Email: : thayati18@gmail.com¹, kreatif_cemerlang@yahoo.co.id²,
fitrahfairuz29@gmail.com³

Abstrak

Latar belakang dilakukan penelitian ini karena adanya ketidakmandirian anak kelompok B RA Khoerul Huda Purwakarta dibuktikan dengan presentase hasil rata-rata kemandirian pra siklus/sebelum penelitian didapatkan hasil 50,79% dikategorikan kurang, penyebabnya karena anak merasa bosan dengan proses belajar yang monoton/mewarnai gambar dan guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, solusi dari permasalahan ini peneliti menawarkan metode permainan play dough untuk diterapkan kepada siswa. Tujuan penelitian ini yaitu 1) untuk mengetahui kemandirian anak kelas B RA Khoerul Huda Purwakarta sebelum diterapkan permainan play dough. 2) untuk mengetahui proses pelaksanaan permainan play dough untuk meningkatkan kemandirian anak kelas B Khoerul Huda Purwakarta pada setiap siklus. 3) untuk mengetahui kemandirian anak kelas B RA khoerul huda Purwakarta setelah diterapkan bermain play dough pada seluruh siklus. Metode dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu : Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B RA Khoerul Huda tahun ajaran 2020-2021 dengan jumlah 12 siswa, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi. Dalam penerapan metode permainan play dough terdapat peningkatan setiap siklus, yaitu aktivitas guru siklus I 65,38% (kategori cukup

aktif), sedangkan pada siklus II aktivitas guru mencapai 88,46% (kriteria aktif). 2) Aktivitas anak pada siklus I mencapai angka 55,88% (kurang aktif), sedangkan aktivitas anak pada siklus II mencapai angka 76,46% (Aktif) , terdapat peningkatan pada setiap siklus. 3) Kemandirian anak siklus I 62,79% (baik), mengalami peningkatan kemandirian anak pada siklus II mencapai angka 79,94% (sangat baik). Sehingga pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator kinerja.

Kata kunci: Kemandirian Anak, Metode Permainan Play Dough

Abstract

The background of this research was due to the lack of independence of group B children RA Khoerul Huda Purwakarta as evidenced by the average percentage of independence pre-cycle / before the research results obtained 50.79% were categorized as lacking, the cause was because children felt bored with the monotonous learning process / coloring pictures and the teacher does not use a variety of learning methods, the solution to this problem the researcher offers the play dough game method to be applied to students. The purpose of this study is 1) to determine the independence of class B RA Khoerul Huda Purwakarta children before playing the play dough game. 2) to find out the process of implementing the play dough game to increase the independence of class B students Khoerul Huda Purwakarta in each cycle. 3) to find out the independence of class B RA khoerul huda Purwakarta after playing play dough in all cycles. The method in this study uses the Kemmis and Mc Taggart models which consist of 4 stages, namely: planning, action, observation and reflection. The subjects in this study were class B students of RA Khoerul Huda for the 2020-2021 academic year with a total of 12 students, consisting of 5 male students and 7 female students. Data collection techniques using interviews, observation, documentation. In the application of the play dough method, there was an increase in each cycle, namely the teacher activity in the first cycle was 65.38% (very active category), while in the

second cycle the teacher activity reached 88.46% (active criteria). 2) Children's activities in cycle 1 reached 55.88% (less active), while children's activities in cycle II reached 76.46% (active), there was an increase in each cycle. 3) The independence of the first cycle of children is 62.79% (good), experiencing an increase in the independence of children in the second cycle reaching 79.94% (very good). So that in cycle II it was declared successful because it had achieved performance indicators

Keywords: *Child Independence, Play Dough Game Method*

Pendahuluan

Kemandirian merupakan modal dasar anak sebelum masuk pada pendidikan di sekolah, mempersiapkan anak mulai sedini mungkin agar proses belajar dapat berjalan dengan baik. Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di RA Khoerul Huda Kabupaten Purwakarta, bahwa peneliti menemukan masalah kemandirian pada kelas B masih rendah. Hal tersebut terlihat pada aktivitas anak di sekolah yaitu: (1) Ada tiga anak dari dua belas anak yang harus selalu diantar ibunya ke sekolah, dan ditunggu sampai akhir pembelajaran; (2) Ada tiga anak dari dua belas anak yang memiliki kebiasaan manja/menyuruh orang lain untuk mengambilkan pensil, buku, serutan dan sebagainya; (3) Pada waktu istirahat, ada sepuluh anak dari dua belas anak yang masih disuap oleh ibunya; dan

(4) Ada dua anak dari dua belas anak yang minta diantar guru pada saat ingin buang air kecil.

Penyebab masih rendahnya kemandirian anak pada kelas B di RA Khoerul Huda Kabupaten Purwakarta adalah kurangnya memberi kesempatan pada anak untuk berlatih agar mandiri atau juga bisa disebabkan karena guru masih kurang kreatif dalam menyampaikan pembelajaran, metode ceramah dan tanya jawab yang sering digunakan membuat anak cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran di kelas, dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini, seyogyanya guru dapat menciptakan model maupun

metode pembelajaran yang menarik bagi anak yang sesuai dengan dunianya yaitu dunia bermain. Diharapkan dengan munculnya kreativitas guru untuk menciptakan permainan yang menarik bagi anak akan membuat anak lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran di sekolah, sehingga sikap ketergantungan pada orang lain (kurang mandiri) akan berubah menjadi sikap mandiri sebagaimana yang diharapkan.

Dari permasalahan tersebut perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian anak salah satunya adalah permainan *play dough*. *Play dough* adalah adonan mainan (*play* = bermain, *dough* = adonan) salah satu permainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). *Play Dough* mudah dimainkan dan disukai oleh balita dan anak-anak. *Play Dough* permainan yang digemari anak, karena bentuknya tiga dimensi bisa berwarna-warni dan bisa dibentuk sesuai kreasi anak. Mainan ini termasuk mainan edukasi yang membentuk gerak motorik anak agar berkembang dengan baik, permainan yang tanpa peraturan sehingga berguna untuk mengembangkan kemampuan daya imajinasi dan kreativitas anak.

Play Dough dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengekspresikan emosi, serta sebagai cara menunjukkan kebebasan dirinya untuk menjadi apapun, dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, dengan bermain *play dough* anak tak hanya memperoleh kesenangan tetapi juga bermanfaat membantu perkembangan otak dan belajar tentang tekstur untuk menguatkan jari-jari anak/merangsang indera perabanya, mengajarkan bahasa/sambil bermain bisa mengajak berbicara atau anak menceritakan bentuk-bentuk yang dibuat. *Play dough* bisa dibuat sendiri sehingga aman bagi anak dan lebih higienis dengan warna-warna aroma yang bisa dipilih sendiri, dengan menggunakan bahan-bahan yang murah dan mudah diperoleh.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan adanya pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemandirian anak. Salah satu media yang dapat mempengaruhi kemandirian anak adalah media permainan *play dough*. Oleh karena itu peneliti merumuskan judul : Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui

Permainan *Play Dough* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas B RA Khoerul Huda Purwakarta).

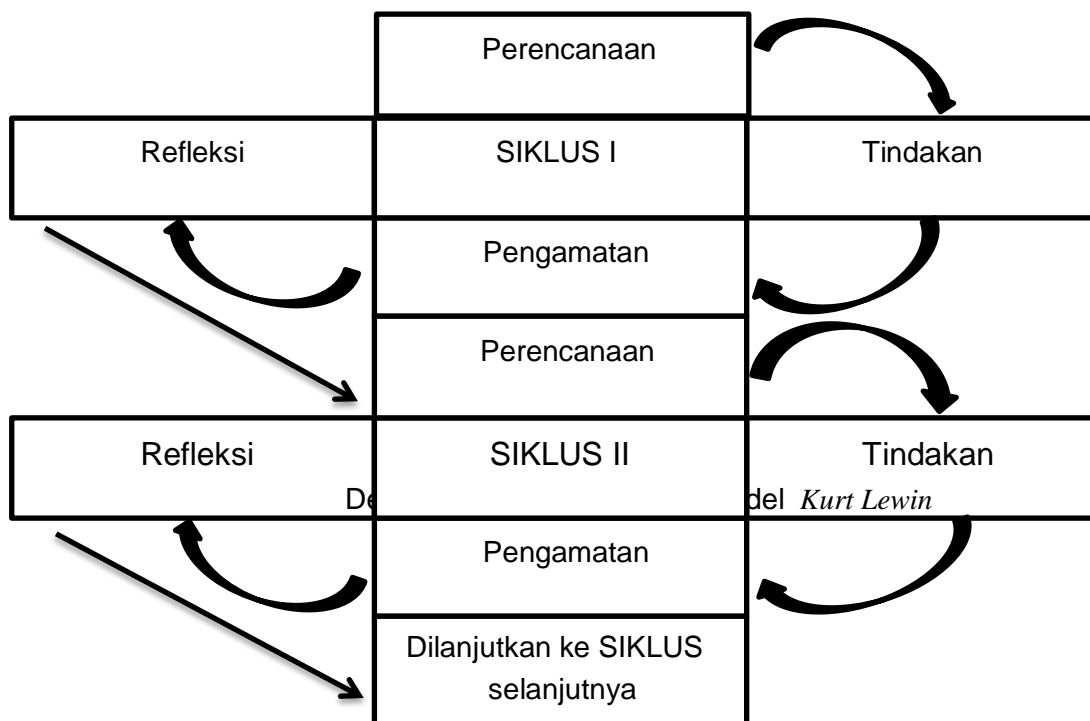
Metodologi

Jenis dan Sumber Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model Kemmis dan McTaggart. Model Kemmis dan McTaggart pada hakikatnya berupa untaian-untaian dengan satu perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, yang keempatnya merupakan satu siklus (Depdiknas, 1999:21).

Gambar 3.1

Model Kemmis dan McTaggart dapat digambarkan sebagai berikut:



Adaptasi Depdiknas, 1999:21

Penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan 2 siklus, dimana setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik Analisis Data Penelitian

Analisis data adalah suatu kegiatan untuk mencermati setiap langkah yang dibuat mulai dari tahap persiapan, proses pembelajaran hingga kegiatan akhir, apakah setiap proses kegiatan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Demikian juga dengan analisis data pada PTK adalah analisis terhadap hasil kegiatan pembelajaran. Analisis dilakukan untuk memperkirakan apakah semua aspek pembelajaran yang terlibat di dalamnya sudah sesuai dengan kapasitas (Aunurrahman, dkk. 2009 : 9) .

Analisis data dilakukan dalam suatu penelitian untuk menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah diperoleh. Data-data yang dianalisis adalah hasil observasi, wawancara dengan guru dan siswa, hasil catatan lapangan dan hasil evaluasi siswa. Data hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil catatan lapangan dianalisis berupa deskripsi dalam bentuk penarikan kesimpulan. Data hasil evaluasi siswa dan hasil observasi aktivitas siswa dianalisis dengan angka-angka. Rumus untuk menentukan persentase aktivitas guru dan anak, yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Ngalim Purwanto, 2009 : 102)

NP = Nilai persen yang akan dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum dari tes yang ditentukan

100 = Bilangan tetap

Kriteria tinggi rendahnya aktivitas guru dan anak adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2

Klasifikasi Aktivitas Guru dan Siswa

No	Rentang Skor	Tingkat Aktivitas Belajar Siswa
1	□ 75,5	Aktif
2	59,4 – 75,5	Cukup aktif
3	< 59,4	Kurang aktif

(Suherman, 2008 : 25)

Perhitungan kemandirian anak sebelum maupun setelah diterapkan permainan *Play dough* melalui rumus sebagai berikut:

$$Kemandirian = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

(Hayati, 2013: 91)

Setelah diketahui nilai rata-rata kemandirian anak, kemudian diinterpretasikan pada skala kualifikasi berikut ini:

Tabel 3.3

Klasifikasi Perhitungan berdasarkan *rating scale*

Skor Presentase (%)	Interpretasi
0 – 25	Sangat kurang
26 – 50	Kurang
51 – 75	Baik
76 – 100	Sangat Baik

(Sugiyono, 2014: 143)

Setelah dihitung nilai kemandirian setiap anak, kemudian dihitung nilai rata-ratanya, dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

(Hayati, 2013: 36)

X = Nilai rata – rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai kemandirian

N = Banyaknya siswa/anak

Hasil dan Diskusi

Kemandirian (*Autonomi*) harus mulai diperkenalkan kepada anak sejak dini, dengan menanamkan kemandirian akan menghindarkan anak dari sifat ketergantungan kepada orang lain (Susanto Ahmad, 2017: 35).

Menurut Bacharuddin Musthafa (2008: 75), kemandirian merupakan kemampuan untuk mengambil pilihan dan menerima konsekuensi yang menyertainya, yang terlihat ketika anak menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan.

Sementara itu, menurut Syamsu Yusuf (2008: 130), bahwa kemandirian merupakan karakteristik dari kepribadian yang sehat (*healthy personality*). Kemandirian individu tercermin dari cara berpikir dan bertindak, mampu mengambil keputusan, mengarahkan dan mengembangkan diri, serta menyesuaikan diri secara konstruktif dengan norma yang berlaku di lingkungan anak.

Menurut Megan Northrup dalam Ahmad Susanto (2017: 36), kemandirian diartikan sebagai kemampuan seorang anak untuk menentukan pilihan yang dianggap benar, anak berani memutuskan pilihannya dan bertanggung jawab atas risiko dan konsekuensi yang diakibatkan dari pilihan tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemandirian adalah karakteristik dari kepribadian yang sehat, yang tercermin dari cara berfikir dan bertindak, yang mampu mengambil pilihan/keputusan yang dianggap benar dengan menggunakan pikiran sendiri dan bertanggung jawab atas resiko dan konsekuensi dari pilihan tersebut, dan anak mampu mengembangkan diri serta menyesuaikan diri secara konstruktif dengan norma yang berlaku di lingkungan anak.

permainan *play dough*

Menurut Swartz dalam Beaty (2013: 253) menyatakan bahwa *Play dough* (adonan mainan) untuk melatih kemampuan motorik halus, anak-anak menggunakan tangan dan peralatan untuk menumbuk, menekan, meratakan,

menggulung, memotong dan memecahkan adonan sehingga anak-anak dapat mengembangkan koordinasi mata, tangan, kontrol ketangkasan dan kekuatan yang kelak dibutuhkan untuk kemampuan menulis, menggambar dan tujuan lain.

Anik Pamilu (2007: 127) menyatakan *play dough* adalah permainan sejenis tanah liat yang disukai anak-anak karena anak dapat membuat berbagai macam bentuk seperti ikan, mobil-mobilan, rumah, pesawat dan lain-lain, dengan membuat aneka bentuk anak dapat mengekspresikan perasaan dan membebaskan diri dari berbagai tekanan yang mengganggu anak.

Menurut Anggraini dalam Haryani (2014: 59) menyatakan bahwa dengan permainan *play dough* anak-anak bisa membuat berbagai bentuk dengan cetakan, mewarnai *play dough*, dan merupakan salah satu alat permainan edukatif yang berharga murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai rencana dan daya imajinasi anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *play dough* adalah adonan mainan sejenis tanah liat yang berharga murah yang merupakan permainan edukatif, disukai anak-anak karena menggunakan tangan dan peralatan atau cetakan sehingga anak-anak dapat membuat berbagai bentuk, pola, dan mewarnai *play dough*, juga memiliki nilai fleksibilitas/sesuai keinginan dan daya imajinasi anak untuk mengekspresikan perasaan dan membebaskan diri dari berbagai tekanan yang mengganggu anak.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan di kelompok B RA Khoerul Huda Purwakarta selama 2 siklus, saya sebagai peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemandirian anak sebelum menerapkan permainan *play dough* didapatkan beberapa anak dikategorikan kurang, berdasarkan hasil observasi pra siklus diperoleh nilai rata-rata 50,79% tetap dikategorikan kurang.
2. Penerapan metode permainan *play dough* untuk meningkatkan kemandirian anak pada kelompok B RA Khoerul Huda Purwakarta pada setiap siklusnya

mengalami peningkatan. Pada lembar aktivitas guru pada siklus I diperoleh hasil rata-rata 65,38% dikategorikan cukup aktif dan pada siklus II diperoleh hasil rata-rata tingkat aktivitas guru sebesar 88,46% dikategorikan aktif. Pada lembar observasi aktivitas anak pada siklus I diperoleh hasil rata-rata tingkat belajar anak sebesar 55,88% dikategorikan kurang aktif dan pada siklus II hasil nilai rata-rata tingkat aktivitas anak sebesar 76,46% dikategorikan aktif.

Kemandirian anak melalui permainan *play dough* di RA Khoerul Huda Purwakarta pada setiap siklus mengalami peningkatan yang lebih baik, yaitu pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kemandirian anak 62,79% dikategorikan baik dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kemandirian anak 79,94% dikategorikan sangat baik.

Daftar Pustaka

Sumber Buku

Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya* Yayasan Penyelenggara *Penafsir Al-Qur'an*. Bandung: Gema Risalah Presst.t.

Kusnandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi guru*. Jakarta. Rajawali Pers.

McNiff, Jean. 1992. *Action Research: Principles and Practice*. London. MacMillan EducationLtd.

Sukidin dkk. 2002. *Managemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya : Insan Cendikia.

Tukiran Taniredja, dkk. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas (Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, dan Mudah)*. Bandung : Alfabeta.

Sumber Jurnal

Muallimuna. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Vol.1. No .2 April 2016. Uswatun

Hasanah. Minggu 1 Juli 2012., diunduh tanggal 07 Agustus 2018 Pukul 16.17 WIB

Ahmad Susanto. dosen tetap FIP-UM Memahami Perilaku Kemandirian Anak

Usia Dini. 7 Desember 2017.