

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Motorik Halus

Safitri, dkk. (2014) menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus merupakan dasar dari keterampilan *self-being* pada anak. Peningkatan keterampilan motorik halus dimaksudkan agar anak dapat melakukan banyak aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri, sehingga anak mampu mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Kemampuan motorik halus berkaitan dengan lima aspek keterampilan motorik halus anak, yaitu stabilitas, koordinasi bilateral, sensasi, ketangkasan dan kemampuan menolong diri sendiri. Keterampilan motorik halus adalah penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jari jemari dan tangan yang membutuhkan kecermatan, ketepatan, kerapian dan koordinasi mata dengan tangan untuk mengontrol dalam mencapai pelaksanaan keterampilan (Aulina, 2017).

Perkembangan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak dalam mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu saja, dengan bantuan otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat dari mata, tangan, dan jari. Anak usia ini diharapkan telah mampu menguasai beberapa keterampilan yang menuntut kemampuan motorik halus, seperti menggunakan gunting dengan baik meskipun belum lurus dalam menggunting, mengikat tali sepatu, mewarnai dengan rapi, dan lain-lain sesuai dengan perkembangan motorik halus yang harus dicapainya, maka kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada anak usia dini harus diarahkan untuk meningkatkan keterampilannya dalam hal-hal tersebut (Maghfuroh dan Putri, 2017).

Motorik halus sangat penting seperti aspek perkembangan lainnya. Karena membantu anak dalam mengoptimalkan penggunaan otot-otot kecil atau otot halus yang berguna untuk melatih kemampuan dan kemandiriannya seperti mengikat tali sepatu sendiri, memakai baju sendiri, menggambar, mewarnai, dan kegiatan lain yang melibatkan penggunaan otot-otot halus, selain itu anak juga tidak kesulitan untuk dapat melakukan aktivitasnya, sehingga semakin berkembangnya keterampilan

motorik anak semakin baik pula segala aktivitas dengan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan anak (Oktaviani, dkk., 2021).

Kemampuan motorik halus yang baik, akan membantu seorang anak dalam kehidupan sehari-harinya Keterampilan motorik halus membantu anak merawat diri sendiri, meliputi berpakaian, mandi, makan (Warlenda dkk., 2017). Pengembangan yang tepat dari keterampilan motorik halus mereka akan membantu anak-anak di kemudian hari ketika mereka belajar hal-hal seperti menulis, berpakaian dan mampu makan sendiri (Suhartanti dkk., 2019).

Keterampilan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan kemampuan tangan seperti jari-jari jemari dan tangan untuk melakukan aktivitas tertentu dengan bantuan otot-otot kecil yang berkaitan dengan stabilitas, koordinasi bilateral, sensasi, ketangkasan, dan kemampuan menolong diri sendiri seperti mengancingkan baju, memakai kaos kaki, berpakaian, makan, mandi, menggunakan sendok dan garpu serta aktivitas lain yang melibatkan kemampuan tangan. Peningkatan keterampilan motorik halus dimaksudkan agar anak dapat melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri, sehingga anak mampu mandiri dan tidak bergantung pada orang lain.

2.1.2 Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun

Aulina (2017) menjelaskan indikator perkembangan motorik halus anak usia 2-4 tahun diantaranya yaitu:

a. Usia 2-3 Tahun

1. Anak dapat membangun menara/tugu dari 6 balok
2. Anak dapat membalik halaman buku satu per satu
3. Anak dapat meremas-remas dan memilin benda lunak misalkan tanah liat
4. Anak dapat menarik garis datar dan tegak
5. Anak dapat melipat kertas menjadi dua
6. Anak dapat menjiplak gambar geometris
7. Anak dapat menggunting mengikuti garis lurus

b. Usia 3-4 Tahun

1. Anak dapat membangun menara/tugu dari 6 balok
2. Anak dapat membalik halaman buku satu per satu

3. Anak dapat meremas-remas dan memilin benda lunak misalkan tanah liat
4. Anak dapat membuat tanda silang (×) dan tanda sama dengan (=) dengan contoh
5. Anak dapat menggambar figuratif gambar orang
6. Anak dapat menjiplak gambar geometris
7. Anak dapat melipat kertas menjadi dua diagonal/vertikal dan horizontal

Warlenda, dkk. (2017) menjelaskan bahwa gerakan motorik halus yang terlihat saat usia 3-4 tahun, antara lain:

1. Anak mulai dapat menyikat giginya
2. Menyisir
3. Membuka dan menutup *resleting*
4. Memakai sepatu sendiri
5. Mengancingkan pakaian
6. Makan sendiri dengan menggunakan sendok dan garpu.

Setiawati, dkk. (2019) menjelaskan bahwa kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengurus dirinya sendiri diantaranya yaitu:

1. Sudah bisa menggunakan alat makan
2. Seharusnya sudah bisa makan sendiri
3. Mandi
4. Berpakaian
5. Buang air kecil dan buang air besar sendiri

Warlenda, dkk. (2017) menjelaskan bahwa gerakan motorik halus yang terlihat saat usia 3-4 tahun, antara lain yaitu: 1) anak mulai dapat menyikat giginya; 2) menyisir ; 3) membuka dan menutup *resleting*; 4) memakai sepatu sendiri; 5) mengancingkan pakaian; serta 6) makan sendiri dengan menggunakan sendok dan garpu. Setiawati, dkk. (2019) menjelaskan bahwa kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengurus dirinya sendiri yaitu seharusnya anak sudah bisa makan sendiri, mandi, berpakaian, buang air kecil, dan buang air besar sendiri.

2.1.3 Aspek- aspek Motorik Halus

Safitri, dkk. (2014) menjelaskan bahwa terdapat 5 (lima) aspek perkembangan motorik halus pada anak diantaranya yaitu:

1. *Stabilities* (kestabilan)

Stabilities (kestabilan) adalah kemampuan untuk menjaga tubuh dalam posisi terkontrol merupakan keterampilan dasar yang dibutuhkan seseorang untuk melakukan tugas yang lebih kompleks. Aspek ini ditunjukkan dengan adanya ketidakmampuan anak dalam mempertahankan otot saat keadaan tertentu (Safitri dkk., 2014).

2. *Bilateral coordination* (koordinasi bilateral)

Safitri, dkk. (2014) *Bilateral coordination* (koordinasi bilateral) adalah kemampuan untuk menggunakan kedua sisi tubuh secara bersamaan dengan lancar dan terkoordinasi, gerakan yang dilakukan seperti melakukan 2 aktivitas sekaligus dengan tangan. Bermain *playdough* dapat mengembangkan koordinasi bilateral pada anak hal ini dikarenakan dengan meratakan *playdough* dengan tangan dan juga menggunakan alat cetak *playdough* akan membantu keterampilan pada pergelangan tangan. Kegiatan ini juga dapat menstimulasi sensorik, meningkatkan kekuatan tangan dan jari, serta mendorong kreativitas saat bermain. Terhambatnya koordinasi bilateral, karena buruknya stabilitas dan keseimbangan tubuh anak serta ketidakdewasaan perkembangannya secara keseluruhan (Buckinghamshire Healthcare NHS Trust, 2018a).

3. *Senses* (indera)

Senses (indera) merupakan kemampuan anak dalam mengenali tekstur, rasa dan bentuk untuk mengembangkan sensori. Sensasi (indera) dikembangkan agar anak mampu membedakan sensorik dengan baik, sangat penting bagi anak untuk belajar menggerakkan tangan dan jarinya secara akurat oleh karena itu dibutuhkan banyak rangsangan pada reseptor sensoriknya. Kesadaran tubuh memberikan gerakan halus dan terkoordinasi pada tindakan anak. Kesadaran terhadap tubuh berasal dari sensasi otot dan persendian, serta sensasi sentuhan dari reseptor kulit.

Kesadaran tubuh memungkinkan tangan anak merasakan dan mengetahui cara memegang pensil (*Buckinghamshire Healthcare NHS Trust, 2018b*). Bermain *playdough* juga dapat menstimulasi sensorik pada anak, meningkatkan kekuatan tangan dan jari, serta mendorong kreativitas saat bermain (Safitri dkk., 2014).

4. *Dexterity* (ketangkasan)

Dexterity (ketangkasan) merupakan keterampilan dalam melakukan gerakan tangan yang kecil, hal ini berhubungan dengan kontrol koordinasi jari-jari tangan dan pergelangan tangan secara tepat dan lancar menggunakan otot-otot kecil tangan (*Buckinghamshire Healthcare NHS Trust, 2018c*). Keterampilan ketangkasan tangan penting untuk menulis. Ketangkasan tangan dapat dikembangkan melalui bermain *playdough* hal ini karena dengan meratakan *playdough* dengan tangan dan juga menggunakan alat cetak *playdough* akan membantu keterampilan pada pergelangan tangan serta mampu meningkatkan kekuatan tangan dan jari. Hambatan dalam aspek ini adalah kesulitan anak dalam menggerakkan otot dan kondisi jari yang menyebabkan anak kehilangan kestabilan dan kendali lengan (Safitri dkk., 2014).

5. *Self-help Management* (kemampuan menolong diri sendiri)

Merupakan keterampilan dalam melakukan beberapa aktivitas sehari-hari yang berhubungan dengan tugas sekolah maupun tugas saat di rumah. Kurangnya kemampuan menolong diri sendiri pada anak disebabkan karena adanya kondisi fisik yang menghambat aktivitas motorik halus sehingga menyebabkan anak kesulitan dalam melakukan aktivitas lebih kompleks dalam melakukan aktivitas di sekolah maupun saat di rumah (Safitri dkk., 2014).

South Warwickshire Foundation Trust (2017) mengemukakan terdapat beberapa aspek dalam motorik halus, diantaranya yaitu:

1. Kekuatan ujung jari : Seperti mampu melubangi adonan dengan ujung jari, mampu membuat gundukan dengan *playdough*, dan mampu membuat lekukan *playdough* menggunakan dua jari.

2. Kekuatan telapak tangan dan ruas jari : Seperti mampu meremas *playdough*, mampu melebarkan *playdough* dengan ujung jari, mampu menggulung *playdough* dengan menggunakan telapak tangan, dan mampu memipihkan *playdough* dengan telapak tangan.
3. Kekuatan Ibu Jari : Seperti mampu menekan *playdough* dengan ibu jari, dan mampu menarik *playdough* dengan ibu jari.
4. Koordinasi antara mata dan tangan : seperti mampu menarik *playdough* dengan kedua tangan dan mampu membuat bentuk bulat dengan kedua tangan.
5. Kemampuan memegang benda : Seperti memegang kartu atau benda lain seperti koin, kancing, atau barang kecil lainnya dengan cara memegang benda di antara bantalan jari telunjuk dengan bantalan ibu jari. Hal ini dapat membantu mengembangkan stabilitas tangan dan koordinasi jari.

Aspek perkembangan di atas harus dikembangkan agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal. Aspek kemampuan motorik halus yang diteliti berkaitan dengan kelompok otot dan saraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerakan motorik halus dalam aktivitas kesehariannya. Peneliti menggunakan aspek menurut Safitri, dkk. (2014) yang terdiri dari 5 aspek : 1) *stabilities* ; 2) *bilateral coordination* ; 3) *senses* ; 4) *dexterity* ; dan 5) *self-help management*.

2.1.4 Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Oktaviani, dkk. (2021) menjelaskan terdapat beberapa tujuan dan fungsi dari perkembangan motorik halus, diantaranya yaitu:

1. Tujuan Perkembangan Motorik Halus

Tujuan perkembangan motorik halus anak antara lain yaitu mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan, mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dengan mata, mampu mengendalikan emosi. Meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak dapat dilakukan dengan cara melatih atau menstimulasi gerakan otot kecil pada anak untuk melakukan pembelajaran menulis, menggambar, menari dan

lain sebagainya agar kelenturan pada jari anak dapat berkembang dengan baik.

2. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Terdapat empat fungsi perkembangan motorik halus menurut Hurlock diantaranya: anak dapat memperoleh perasaan senang setiap melakukan kegiatan, anak tidak mudah bergantung kepada orang lain karena sudah cukup terampil untuk mengembangkan aspek motorik dalam dirinya, anak sudah bisa menyesuaikan diri di lingkungan sekitar sekolah.

Oktaviani, dkk. (2021) mengemukakan bahwa tujuan perkembangan motorik halus diantaranya yaitu mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan, mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dengan mata, dan mampu mengendalikan emosi sedangkan fungsi perkembangan motorik halus yaitu anak dapat memperoleh perasaan senang setiap melakukan kegiatan, anak tidak mudah bergantung kepada orang lain karena sudah cukup terampil untuk mengembangkan aspek motorik dalam dirinya, anak sudah bisa menyesuaikan diri di lingkungan sekitar sekolah.

2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Wisidayanti (2017) mengemukakan terdapat beberapa faktor yang dapat mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus anak diantaranya yaitu:

1. Faktor Genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

2. Kesehatan Pada Periode Prenatal

Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

3. Gizi Kesehatan

Gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik anak.

4. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak.

5. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.

Wisudayanti (2017) mengemukakan terdapat beberapa faktor yang dapat mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus anak diantaranya yaitu : 1) faktor genetik; 2) kesehatan Pada Periode Prenatal; 3) gizi kesehatan; 4) rangsangan, dan 5) perlindungan.

2.2 Teknik *Positive Reinforcement*

2.2.1 Pengertian *Positive Reinforcement*

Lois, dkk. (2016) menjelaskan bahwa *positive reinforcement* merupakan penguat bersifat positif yaitu sebuah benda maupun kejadian yang menyenangkan yang diberikan setelah perilaku yang diinginkan ditampilkan dengan tujuan agar tingkah laku yang diinginkan tersebut diulang, meningkat, atau menetap di masa yang akan datang serta *positive reinforcement* adalah prinsip yang paling sering digunakan dalam manajemen perilaku.

Durrotunnisa dan Hanita (2022) menjelaskan bahwa *positive reinforcement* secara teoretik, yakni penguatan melalui pujian, pembenaran tindakan melalui kata-kata, senyuman dan gerak tubuh, bahkan pemberian berupa benda- benda tertentu, baik secara verbal maupun non-verbal. *Positive reinforcement*, efektif dalam memperkuat hasil belajar menjadi lebih baik.

Penguatan positif adalah pembentukan suatu pola tingkah laku dengan memberikan ganjaran atau perkuatan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul dengan memberikan penguatan positif, maka perilaku yang diinginkan itu

akan ditingkatkan atau diteruskan. Penguatan itu bisa berupa kata-kata maupun kalimat verbal seperti bagus sekali, tepat sekali lalu penguatan non-verbal berupa gerakan seperti acungan jempol, memberikan senyuman, berupa tanda penghargaan dan hadiah-hadiah atau dengan mengkombinasikannya sehingga sikap yang diinginkan akan dibentuk. Penggunaan penguatan positif secara efektif harus memperhatikan tiga prinsip, antara lain: kehangatan dan keantusiasan, kebermaknaan serta menghindari penggunaan respons negatif (Indayani, dkk., 2014).

Positive reinforcement merupakan pembentukan suatu pola tingkah laku dengan memberikan penguatan positif berupa kata-kata atau kalimat verbal seperti bagus sekali, tepat sekali maupun gerakan non-verbal seperti acungan jempol, memberikan senyuman dikombinasikan dengan pemberian tanda penghargaan atau hadiah-hadiah maupun kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas yang disukai seperti permainan, kegiatan, dan sebagainya yang diberikan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul.

2.2.2 Bentuk-bentuk *Positive Reinforcement*

Lois, dkk. (2016) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk *positive reinforcement* diantaranya yaitu :

1. *Tangible reinforcers*

Merupakan bentuk *reinforcers* berupa sebuah benda nyata dan dapat disentuh termasuk sesuatu yang dapat dimakan.

2. *Social reinforcers*

Bentuk *reinforcers* berupa sebuah gerak-isyarat atau tanda seperti anggukan, senyuman, tepuk tangan, pujian atau ucapan terima kasih.

3. *Activity reinforcers*

Bentuk *reinforcers* dengan memberikan kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas yang disukai seperti permainan, kegiatan, dan sebagainya.

Peneliti menggunakan bentuk-bentuk *positive reinforcement* menurut Lois, dkk (2016) yang terdiri dari 3 bentuk : 1) *tangible reinforcers*; 2) *social reinforcers*; 3) *activity reinforcers*.

2.2.3 Langkah-langkah Pemberian *Positive Reinforcement*

Radianengsih, dkk. (2023) menjelaskan langkah-langkah dalam menerapkan *positive reinforcement* diantaranya yaitu :

1. Melakukan analisis A-B-C

Langkah pertama dilakukan analisis A-B-C yaitu *antecedent* (pencetus perilaku), *behavior* (perilaku yang dipermasalahkan; frekuensi, intensitas, dan durasi), dan *consequence* (akibat yang diperoleh dari perilaku tersebut) yang merupakan analisis masalah dalam teknik *Positive reinforcement*.

2. Menentukan *reinforcement* yang bernilai

Menentukan *reinforcement* yang bernilai perlu memperhatikan jadwal *reinforcement* untuk memperoleh hasil *positive reinforcement* secara maksimal, dalam menentukan jenis *reinforcement* dapat menyesuaikan dengan karakteristik dari subjek.

3. Menetapkan jadwal pemberian *reinforcement*

Jenis *reinforcement* atau jenis penguatan yang diberikan bisa berubah sewaktu-waktu agar menghindari kejenuhan dari subjek dan juga perlu memperhatikan jadwal pemberian *Positive reinforcement*.

4. Penerapan *Positive Reinforcement*

Menerapkan terlalu banyak penguatan juga akan berakibat fatal, misalnya memberikan dukungan dalam bentuk hadiah mengarah pada materialisme anak secara konstan, oleh karena itu setelah menentukan jenis *reinforcement* dan jadwal pemberian *reinforcement*, langkah selanjutnya adalah penerapan *positive reinforcement*.

Peneliti menggunakan langkah-langkah penerapan *positive reinforcement* menurut Radianengsih. dkk, (2023) diantaranya yaitu : 1) melakukan analisis A-B-C; 2) menentukan *reinforcement* yang bernilai; 3) menetapkan jadwal pemberian *reinforcement*; dan 4) penerapan *positive reinforcement*.

2.2.4 Manfaat Pemberian *Positive Reinforcement*

Indayani, dkk. (2014) mengemukakan bahwa terdapat manfaat dari pemberian *positive reinforcement* diantaranya yaitu:

1. Meningkatkan motivasi
2. Merangsang berpikir yang baik
3. Menimbulkan perhatian
4. Menumbuhkan kemampuan berinisiatif
5. Mengendalikan dan merubah sifat negatif ke arah yang mendukung perilaku

Indayani, dkk. (2014) menjelaskan beberapa manfaat pemberian *positive reinforcement* yaitu: 1) meningkatkan motivasi; 2) merangsang berpikir yang baik; 3) menimbulkan perhatian; 4) menumbuhkan kemampuan berinisiatif; 5) mengendalikan dan merubah sifat negatif ke arah yang mendukung perilaku.

2.3 Playdough

2.3.1 Pengertian Playdough

Playdough merupakan adonan atau benda lunak dengan berbagai warna yang dapat dibuat menjadi bentuk yang lain dengan cara ditekan- tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, sehingga dengan bermain *playdough* dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak (Rohmah dan Gading, 2021).

Pada perkembangan motorik halus anak, salah satu alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan motorik halus anak yaitu dengan menggunakan media *playdough*. Penggunaan media *playdough* ini merupakan cara yang dapat mengembangkan motorik halus anak, sebab dengan media ini anak dapat mengkoordinasikan antara tangan dan mata serta otak dalam mengaplikasikan *playdough* dalam bentuk yang bermacam-macam sehingga anak dapat mengekspresikan berbagai bentuk pada media *playdough* (Oktaviani, dkk., 2021).

Playdough merupakan alat permainan edukatif berbahan lunak dengan berbagai warna yang dapat dibuat dengan bermacam-macam bentuk dengan cara ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak sehingga media *playdough* dapat mengembangkan motorik halus anak.

2.3.2 Langkah-langkah Bermain Playdough

South Warwickshire Foundation Trust (2017) menjelaskan bahwa terdapat beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam bermain *playdough* untuk memperkuat kemampuan tangan diantaranya yaitu :

1. Membentuk *playdough* menjadi kerucut dengan menyatukan antara jari dan ibu jari.
2. Menjepit adonan bola *playdough* di antara ibu jari dan jari telunjuk, ulangi dengan masing- masing jari lainnya.
3. Menggenggam *playdough* menggunakan telapak tangan dan tekuk jari.
4. Meratakan adonan *playdough* dengan ujung jari dan ujung ibu jari.
5. Memipihkan *playdough* menggunakan telapak tangan.
6. Menggulung *playdough* dengan telapak tangan dan usahakan agar jari- jari tetap lurus.
7. Menekan *playdough* dengan satu jari lalu ulangi dengan masing-masing jari lainnya.
8. Menjepit *playdough* di antara dua jari, rapatkan, dan usahakan agar jari tetap lurus.
9. Menekan *playdough* dengan ibu jari hingga ke dalam, lalu tarik keluar lagi.

Peneliti menggunakan langkah-langkah bermain *playdough* menurut *South Warwickshire Foundation Trust* (2017) diantaranya yaitu: 1) membentuk *playdough* menjadi kerucut; 2) menjepit adonan bola *playdough*; 3) menggenggam *playdough*; 4) meratakan adonan *playdough*; 5) memipihkan *playdough*; 6) menggulung *playdough*; 7) menekan *playdough*; 8) menjepit *playdough*; dan 9) menekan *playdough*.

2.3.3 Manfaat Playdough

Prasetyanti (2017) mengemukakan bahwa bermain *playdough* melibatkan kegiatan seperti menguleni, meremas, memilin, dan membuat berbagai bentuk sehingga melalui kegiatan tersebut dapat merangsang dan melatih kemampuan motorik halus anak.

Suci (2018) menjelaskan manfaat lain dari kegiatan bermain *playdough* diantaranya yaitu:

1. Melatih kelenturan dan kekuatan otot-otot jemari
2. Meningkatkan kelenturan, kekuatan, dan keterampilan motorik halus anak

3. Anak lebih mudah dan lebih percaya diri untuk melakukan aktivitas motorik halus yang lebih kompleks.

Prasetyani (2017) menjelaskan manfaat *playdough* diantaranya yaitu mampu merangsang dan melatih kemampuan motorik halus anak sedangkan Suci (2018) menjelaskan manfaat lain dari *playdough* yaitu: 1) melatih kelenturan dan kekuatan otot-otot jari; 2) meningkatkan kelenturan, kekuatan, dan keterampilan motorik halus anak; dan 3) anak lebih mudah dan lebih percaya diri untuk melakukan aktivitas motorik halus yang lebih kompleks.

2.4 Hubungan Antar Variabel

Pemberian intervensi dalam penelitian ini menggunakan teknik *positive reinforcement* berupa sebuah benda nyata dan dapat disentuh termasuk sesuatu yang dapat dimakan, gerak-isyarat atau tanda seperti anggukan, senyuman, tepuk tangan, pujian atau ucapan terima kasih, dan dengan memberikan kesempatan untuk terlibat dalam melakukan aktivitas yang disukainya selama pemberian intervensi berlangsung. Dewi (2020) menunjukkan bahwa *positive reinforcement* dapat membantu dalam keberhasilan intervensi akibatnya subjek menjadi lebih bersemangat selama proses terapi. Bentuk penguatan yang diberikan yaitu *reward* berupa barang yang ia sukai, dari hasil terapi dapat diketahui bahwa pemberian penguatan positif dapat membentuk perilaku yang diinginkan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Putri, dkk. (2020) bahwa salah satu faktor keberhasilan dari penerapan intervensi dalam penelitiannya yaitu adanya konsep *reinforcement*. Hal ini dikarenakan konsep *reinforcement* adalah hal penting yang tidak dapat dipisahkan karena setiap kali siswa mampu menunjukkan perilaku yang diharapkan, maka siswa akan mendapatkan penguatan atau *rewards*.

Zubaidah (2021) diperoleh hasil bahwa ketika guru memberikan penguatan positif berupa *reward*, dimana pemberian dilakukan ketika anak dapat melakukan instruksi dengan baik. Pemberian penguatan positif tersebut memberikan dampak positif pada perilaku anak, anak menjadi lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan motorik halusnya juga ikut meningkat. Indraswari (2012) menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat meningkat dengan memberikan penguatan serta pujian kepada anak selain itu pemberian penguatan positif dapat membuat anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Putri dan Noviekayati (2021) bahwa pemberian

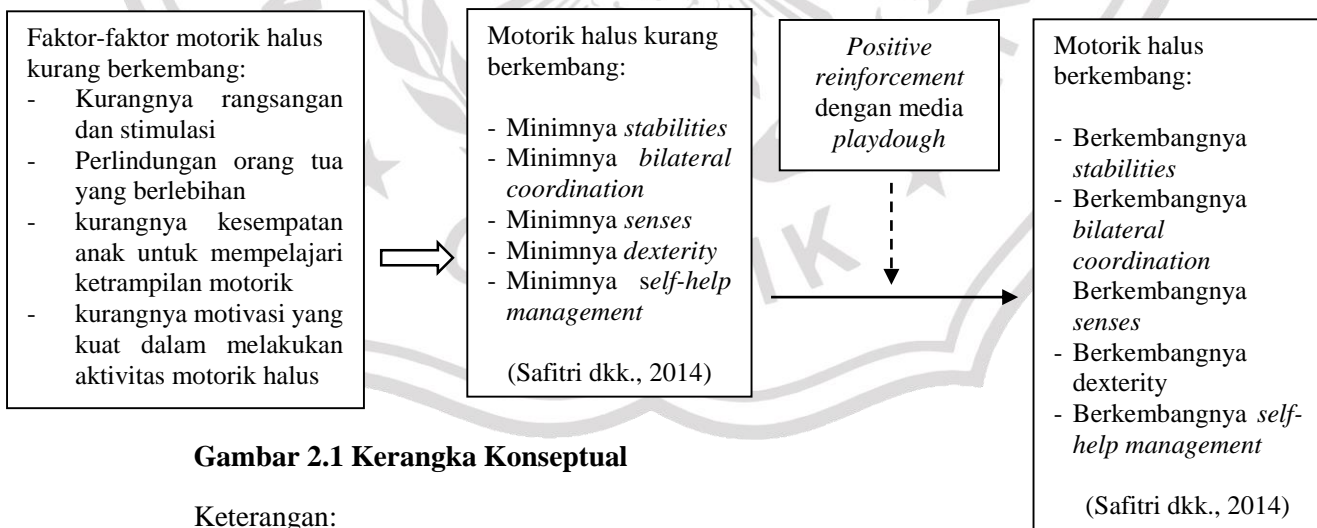
positive reinforcement dapat membuat anak menjadi bersemangat dalam melakukan sesi-sesi latihan dalam pelaksanaan intervensi.

Pratiwi dan Istiyati (2015) menunjukkan bahwa kegiatan bermain *playdough* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak di TK Surakarta. Penelitian lain yang dilakukan oleh Arifah (2021) juga diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh terapi bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia *toddler* (1-3 tahun) di dusun temenggungan kelurahan pohjentrek kota Pasuruan. Suryameng (2016) juga diperoleh hasil bahwa kegiatan bermain *playdough* yang digunakan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini 4-5 tahun di salah satu TK di Yogyakarta.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan pemberian *positive reinforcement* dapat membuat anak menjadi lebih aktif, tertarik, dan bersemangat ketika melakukan sesi-sesi latihan dalam pelaksanaan intervensi sehingga kemampuan motorik halusnya juga ikut meningkat dan media *playdough* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan hal tersebut peneliti berhipotesis bahwa teknik *positive reinforcement* dengan media *playdough* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak khususnya pada anak usia 3-4 tahun.

2.4.1 Kerangka Konseptual

Landasan teori yang digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Keterangan:

⇒ = Menyebabkan

⋮
↓ = Perlakuan/intervensi

→ = Perubahan sebelum & setelah intervensi

Faktor yang mempengaruhi kurang berkembangnya motorik halus pada ketiga subjek disebabkan karena kurangnya rangsangan dan stimulasi, adanya perlindungan orang tua yang berlebihan, kurangnya kesempatan anak untuk mempelajari keterampilan motorik, serta kurangnya motivasi yang kuat dalam melakukan aktivitas motorik halus. Kondisi tersebut menyebabkan motorik halus anak kurang berkembang yang dapat dilihat dari kurangnya *stabilities, bilateral coordination, senses, dexterity, dan self-help management* sehingga diberikannya intervensi *positive reinforcement* dengan menggunakan media *playdough*, hal ini karena pemberian *positive reinforcement* dapat membuat anak menjadi lebih aktif, tertarik, dan bersemangat ketika melakukan sesi-sesi latihan dalam pelaksanaan intervensi dan media *playdough* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak sehingga dengan intervensi tersebut motorik halus anak dapat berkembang yang dapat dilihat dari aspek *stabilities, bilateral coordination, senses, dexterity, dan self-help management*.

2.5 Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap suatu hubungan, perbedaan maupun pengaruh suatu variabel atau antar variabel (Periantalo, 2016). Pada penelitian ini hipotesis yang digunakan oleh peneliti adalah “Terdapat peningkatan keterampilan motorik halus melalui teknik *positive reinforcement* dengan media *playdough* pada anak usia 3-4 tahun”.

