Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (2) 2026, Page 33227-33234

Penggunaan Media Playdough Guna Meningkatkan Motorik Halus Dan Kognitif Anak Di Jemaat Imanuel Mola

Imanuel Puling[1], Jon Abraham Lalang Yame[2]
[1,2] Universitas Tribuana Kalabahi
e-mail: pulingimanuel@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan kunci dalam membentuk kualitas sumber daya manusia untuk masa depan. PAUD bertujuan untuk mempersiapkan anak, yang berada di fase perkembangan pesat, agar siap memasuki pendidikan selanjutnya. Dalam proses pembelajaran yang berfokus pada anak, bermain menjadi aktivitas utama yang memungkinkan anak belajar sambil bersenang-senang. Melalui bermain, anak mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Media bermain seperti play dough terbukti efektif dalam mendukung perkembangan motorik halus, membantu anak melatih koordinasi serta keterampilan mengekspresikan kreativitas. Selain itu, pembelajaran dengan play dough juga meningkatkan pemahaman tentang konsep dasar, seperti warna dan bentuk, sekaligus mendorong interaksi sosial yang positif antara anak. Dengan demikian, permainan memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan anak usia dini, serta dalam pengembangan keterampilan dan karakter yang akan mendukung pertumbuhan mereka di masa depan. Penelitian ini dilakukan dengan metode participatory action research. Penelitian ini menerapkan metode participatory action research yang bertujuan untuk memahami dan menghadapi masalah sosial di komunitas Jemaat GMIT Imanuel Mola. Proses penelitian terdiri dari beberapa tahapan, termasuk pemetaan awal, pembangunan hubungan dengan masyarakat, penentuan agenda riset, dan pemetaan partisipatif. 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.

Kata kunci: pendidikan anak usia dini (PAUD), motorik halus, media play dough, kreativitas, participatory action research (PAR).

ABSTRACT

Early Childhood Education (PAUD) is key to developing quality human resources for the future. PAUD aims to prepare children, who are in a phase of rapid development, to be ready to enter further education. In a child-focused learning process, play is a key activity that allows children to learn while having fun. Through play, children develop various abilities, including motor skills, cognitive skills, and social-emotional skills. Play media such as play dough have been proven effective in supporting fine motor development, helping children practice coordination and express creativity. In addition, learning with play dough also improves understanding of basic concepts, such as colors and shapes, while encouraging positive social interactions between children. Thus, play plays a very important role in the early childhood education process, as well as in developing skills and character that will support their future growth. This research was conducted using participatory action research methods. This study applied participatory action research methods aimed to understand and address social issues in the GMIT Imanuel Mola Congregation community. The research process consisted of several stages, including initial mapping, building relationships with the community, determining the research agenda, and participatory mapping. Playing with playdough not only improves children's fine motor skills and cognitive development but also supports creativity and makes the learning process more engaging. By utilizing playdough as a learning aid, educators can create a more effective and enjoyable learning environment for young children.

Keywords: early childhood education (PAUD), fine motor skills, playdough media, creativity, participatory action research (PAR).

© The Author(s). 2026 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's

Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia di masa depan. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 bahwa PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah upaya pembinaan ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada tahap ini, anak berada dalam masa keemasan (*golden age*), yaitu periode perkembangan yang sangat pesat baik dari segi 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 Din) Pada umumnya pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan untuk meningkatkan beragam kemampuan anak sejak awal sebagai dasar hidup dan bisa mencocokkan dengan keadaan mereka saat ini sehingga pendidikan anak usia dini tidak dapat diabaikan begitu saja (Ambarwati, 2024).

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Proses pembelajaran yang berpusat pada anak dan menerapkan prinsip bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Proses pembelajaran yang berpusat pada anak dan menerapkan prinsip bermain (Alat et al., 2018). Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Menurut (Maylita et al., 2025) Bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Salah satu fungsi penting bermain adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyatan. Lanjut (Apriyani & Suhrahman, 2020) bermain ialah membentuk alat untuk menggantikan kekuatanyangterdapat didalam diri anak membentuk beraneka macam kemampuan dan keahlian dalam kehidupan anak suatu saat. dengan kegiatan bermain anak memproleh beraneka ragam pengalaman mengetahui tentang kehidupan sekitarnya.

Dalam aktifitas berman, Salah satu aspek penting yang berkembang melalui bermain adalah kemampuan motorik. Motorik pada anak usia dini terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Menurut pendapat Hikmawati & Takasun, (2022) Motorik merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan tubuh, meliputi unsur otot, syaraf dan otak. perkembangan motorik juga harus disesuaikan dengan tahap usia anak. Setiap anak memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda, sehingga tidak boleh dibanding-bandingkan secara berlebihan. Yang terpenting adalah memberikan

dukungan, motivasi, dan lingkungan yang aman serta menyenangkan. Menurut (Hurlock, 1978) perkembangan motorik adalah proses dimana kemampuan untuk mengatur gerakan tubuh melalui tindakan terkoordinasi saraf, otot, dan pusat saraf berkembang. Kemampuan seseorang untuk bergerak secara langsung dipengaruhi oleh proses persarafannya dan otot-otot yang dimilikinya serta membuat seseorang dapat menggerakkan tubuhnya selama proses perkembangan motorik. (Ariani, 2022) menegaskan "perkembangan motorik adalah perubahan bentuk tubuh pada anak usia dini yang mempengaruhi kemampuan gerak tubuh dan gerak yang harus dilakukan oleh seluruh tubuh.

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan proses perubahan dalam kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah yang terjadi sejak lahir hingga usia enam tahun. Veronica, (2018) berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interkasi. Interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain atau dengan benda-benda yang ada disekitar. Seorang psikolog Jean Piaget pertama kali mengemukakan teori perkembangan kognitif yang bersifat konstruktivisme, namun teori perkembangan kognitif ini ada dua yaitu konstruktivisme kognitif dan konstruktivisme social. Dalam teori perkembangan kognitif yang di cetuskan oleh Piaget, dicetuskan bahwa skema-skema yang mengenai bagaimana seorang memberikan serta menjelaskan persepsi tentang lingkungannya dalam beberapa tahapan perkembangan (Permadi & Dewi, 2022) selanjutnya Jean Piaget dikutip (Yayah Ratnaningsih 2026) berpendapat bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, dimana manusia melalui tahapan-tahapan perkembangan kognitif tergantung pada usianya. Seseorang pada usia anakanak akan mempunyai cara berpikir yang berbeda dengan orang dewasa. Karena semakin bertambah usia maka pemikiran manusia semakin baik dan kompleks.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain menjadi pendekatan pembelajaran yang sangat penting karena sesuai dengan karakteristik anak yang aktif, eksploratif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Salah satu media bermain yang terbukti efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus adalah play dough. Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi (Alpiana et al., 2025) Sedangan Menurut (Dora Febrinavan, 2025) Permainan Playdough adalah salah satu mainan yang aman untuk anak-anak karena terbuat dari bahan-bahan sederhana tanpa menggunakan bahan pengawet. Playdough (adonan mainan) membantu anak-anak melatih keterampilan motorik halus mereka. Selama proses pembuatan adonan, anak-anak menggunakan jari-jari tangan mereka, yang memungkinkan mereka melakukan berbagai gerakan seperti menekan, meratakan, menggulung, dan membentuk adonan. Pengalaman ini mendukung pengembangan koordinasi mata dan tangan, kontrol, ketangkasan, serta kekuatan, yang merupakan kemampuan penting untuk kegiatan seperti menulis, menggambar, dan menggunting.

Dengan adanya pembelajaran menggunakan media playdough, diharapkan anak mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara optimal, khususnya pada kemampuan motorik halus. Melalui aktivitas meremas, menggulung, menekan, dan membentuk playdough, anak dapat melatih kekuatan serta koordinasi otot-otot kecil pada tangan dan jari. Selain itu, penggunaan playdough juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi melalui berbagai bentuk yang dihasilkan sesuai dengan ide dan gagasannya sendiri. Selain itu, pembelajaran dengan media playdough dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, serta memahami konsep sederhana. Proses bermain ini juga melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu kegiatan. Tidak hanya itu, melalui interaksi saat bermain bersama teman, anak juga dapat mengembangkan aspek sosial-emosional, seperti kerja sama, berbagi, serta kemampuan berkomunikasi.

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 uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini penggunaan media playdough menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak di Jemaat Imanuel Mola Persekutuan Anak, Remaja, dan Taruna (PART) serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi seluas-luasnya sesuai dengan keinginan mereka sehingga dapat mengoptimalkan serta meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif.

METODE PENELITAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode *participatory action research* Menurut (Desain et al., 2021). Di bawah ini adalah langkah-langkah atau tahapan-tahapan dari metode tersebut:

1. Pemetaan Awal (*Preleminari Mapping)* Pemetaan awal sebagai alat untuk memahami komunitas, peneliti akan mudah memahami realitas problem dan relasi sosial yang terjadi.

2. Membangun hubungan dengan dialog, melakukan inkulturasi dan membangun kepercayaan (trust building) dengan masyarakat, sehingga terjalin hubungan yang setara dan saling mendukung.
3. Penentuan Agenda Riset untuk perubahan sosial bersama komunitas dengan merintis serta membangun kelompok-kelompok komunitas yang disesuaikan dengan potensi dan keragaman yang ada.
4. Pemetaan Partisipatif (Participatory Mapping). Bersama komunitas melakukan pemetaan wilayah, maupun persoalan yang dialami masyarakat.
5. Merumuskan masalah bersama komunitas di Mauk.
6. Menyusun strategi untuk memecahkan problem yang dirumuskan. Sistematisasi langkah, penentuan pihak yang terlibat (stakeholders), dan perumusan probabilitas keberhasilan (termasuk kegagalan) program yang direncanakannya, serta mencari jalan keluar apabila terdapat kendala yang menghalangi keberhasilan program.
7. Pengorganisasian masyarakat Komunitas didampingi peneliti dalam membangun pranata-pranata sosial. Perwujudannya hadir dalam bentuk kelompok-kelompok kerja, maupun lembaga-lembaga yang terkait dengan program aksi yang direncanakan.
8. Melancarkan aksi perubahan. Aksi memecahkan problem dilakukan secara simultan dan partisipatif.
9. Membangun pusat-pusat belajar masyarakat. Pusat-pusat belajar dibangun atas dasar kebutuhan kelompok-kelompok komunitas yang sudah bergerak melakukan aksi perubahan
10. Refleksi teoritis perubahan sosial. Refleksi teoritis dirumuskan secara bersama, sehingga menjadi sebuah teori akademik yang dapat dipresentasikan pada khalayak publik sebagai pertanggunng jawaban akademik.

Secara umum teridiri 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 24 Januari 2026 . 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.






HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan koordinasi yang telah dibangun antara pihak gereja dan Peneliti maka dilaksanakannya kegiatan Penelitian . 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, Serta Persiapan Alat Dan Bahan Penelitian

Pelaksanaan






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)

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

DAFTAR PUSTAKA

Alat, P., Edukatif, P., Fisik-motorik, M. P., & Dini, A. U. (2018). Penggunaan alat permainan edukatif dalam menstimulasi perkembangan fisik-motorik anak usia dini. 4, 125–138.

Alpiana, R., Harianto, M., & Wardani, L. (2025). PENGARUH PERMAINAN PLAYDOUGH TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD AL MUNIRI WATES The Influence of Playdough Games on the Creativity of 4-5 Year Old Children at Al Muniri Wates Preschool. 3, 152–165.

Ambarwati, H. (2024). Analisis Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. 2, 28–45.

Apriyani, N., & Suhrahman, S. (2020). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. 5(2), 126–140.

Ariani, I. (2022). Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini. 4, 12347–12354.

Desain, J., Visual, K., Desain, F., & Harapan, U. P. (2021). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI METODE PENELITIAN PARTICIPATORY ACTION RESEARCH (STUDI KASUS : DESA GUNUNG SARI KECAMATAN MAUK KABUPATEN TANGERANG). 336–338.

Dora Febrinavan, F. (2025). MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING, METODE DEMONTRASI, DAN EKSPERIMEN DENGAN MEDIA PLAYDOUGH PADA ANAK KELOMPOK A. 5(2), 48–56.

Hasmita, S., Yunita, U., & Franssisca, Y. (2025). Penggunaan Media Loose Part Dalam Meningkatkan Motorik Halus Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. 3, 40–48.

Hikmawati1, Takasun2, M. L. (2022). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN AKTIVITAS BERMAIN (PLAYDOUGH) DI TK YAA BUNAYYA. 9(September), 878–885.

Maylita, N., Trianggono, M. M., Kurniawan, N., & Zaini, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Jember dalam Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Al Hidayah III. 10, 1223–1230.

Mustiani, N. P., My, M., & Hayat, N. (2023). Kegiatan Bermain Plastisin dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. 2(1), 1–9.

Permadi, K. S., & Dewi, P. Y. A. (2022). Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 41. https://doi.org/10.55115/widyakumara.v3i1.2071

Veronica, N. (2018). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. 4, 49–55.

Yayah Ratnaningsih, Use, T. H. E., Learning, O. F. N., In, M., Framework, T. H. E., Children, D., Skills, S. C., Group, I. N., & Nurulzulam, B. O. F. (2026). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ALAM THE USE OF NATURE-BASED LEARNING MEDIA IN THE FRAMEWORK OF. 5(3), 1535–1549.