

Pengaruh Bermain Clay Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A TKS Babussalam

¹Lalu Iwan Eko Jakandar, ²Asfa Fikriah

¹²Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Islamiyah Lombok Nusa Tenggara Barat
Email: lalujakandar@gmail.com, asfa.fikriah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh kegiatan bermain clay terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok A. Penelitian ini menggunakan pola rancangan Quasi Eksperimental dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Desain. Penelitian ini dilakukan di TKS Babussalam pada anak kelompok A. Data yang diperoleh menggunakan metode observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis statistik dengan uji Anova dan Manova dengan bantuan SPSS 21.0 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Fhitung sebesar 273.245 dengan nilai signifikansi $0,000 > 0,05$, sehingga hipotesis kegiatan bermain clay terhadap perkembangan motorik halus anak dapat diterima. Berdasarkan hasil penelitian di atas, disimpulkan: (1) ada pengaruh kegiatan bermain clay tepung terhadap perkembangan motorik halus, anak kelompok A. selanjutnya, disarankan lembaga taman kanak-kanak untuk menerapkan kegiatan bermain clay sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak kelompok A.

Kata Kunci: *Permainan Clay, Motorik Halus.*

Abstract

This research aims to determine: (1) The effect of clay playing activities on the fine motor development of children in group A. This research uses a Quasi Experimental design pattern with a Nonequivalent Control Group research design. This research was carried out at Islamic Early Childhood Education with TKS Babussalam. The data obtained used the observation method. The data obtained was then analyzed statistically using Anova and Manova tests with the help of SPSS 21.0 for Windows. The results of the research show that: (1) Fcount

is 273,245 with a significance value of $0.000 > 0.05$, so the hypothesis that playing clay activities on children's fine motor development can be accepted. Based on the results of the research above, it was concluded: (1) there is an influence of flour clay playing activities on the development of fine motor skills for children in group A. Furthermore, it is recommended that kindergarten institutions implement clay playing activities as a learning strategy to stimulate the development of children's fine motor skills. group A.

Keywords: *Clay Games, Fine Motoric.*

Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan yang memfasilitasi proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Pembelajaran pada periode ini merupakan wahana memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangannya. Usia dini merupakan masa keemasan/golden age (Suyanto, 2005). Oleh karena itu pendidikan pada masa ini merupakan pendidikan yang sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan melalui pemberian stimulus. Kemampuan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir dan dapat menyelesaikan masalah (Suyanto, 2005:53). Menurut Piaget perkembangan kognitif anak usia TK berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas serta anak mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasa, dan gambar.

Salah satu masalah pembelajaran di taman kanak-kanak masih adanya pola pembelajaran yang sangat teoritis dan kurang bervariasi. Seringkali kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya melalui metode ceramah dan diikuti dengan latihan mengerjakan soal-soal atau pemberian tugas rumah. Hal ini membuat anak bosan dan motivasi belajarnya semakin menurun. Prinsip pembelajaran semacam ini, dapat menimbulkan dampak negatif pada sebagian anak usia dini. Hal ini dibuktikan ketika melakukan observasi bahwa

pada anak kelompok A TKS Babussalam masih belum mampu menguasai kemampuan dasar kognitif yang meliputi 1) kurangnya rasa ingin tahu yang tinggi, 2) mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, 3) mengurutkan benda berdasarkan 5 seri warna 4) membilang banyak benda. Hal semacam ini merupakan salah satu bukti bahwa anak sangat membutuhkan pemahaman terhadap konsep-konsep sederhana yang berhubungan dengan benda sekitarnya berdasarkan bentuk, jenis, dan ukurannya, sebagai bekal untuk memecahkan masalah yang ditemui dimasyarakat.

Berdasarkan masalah tersebut, guru dituntut untuk memilih metode yang sesuai dengan konsep yang akan disampaikan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak. Untuk itu konsep yang tepat diterapkan adalah kegiatan bermain clay. Kegiatan bermain clay tepung yang diharapkan dapat membelajarkan anak secara optimal dengan perasaan yang menyenangkan.

Alasan peneliti menggunakan kegiatan bermain clay tepung antara lain. 1) kegiatan bermain dengan clay tepung merupakan pembelajaran yang aman bagi anak, 2) bermain clay tepung tidak membahayakan anak, 3) bermain clay tepung mampu melatih kemampuan kognitif dasar anak seperti membilang menggunakan clay tepung, mengelompokkan clay tepung berdasarkan bentuk dan warna, menstimulasi rasa ingin tahu melalui kegiatan bermain clay tepung, serta 4) mampu mengembangkan kemampuan motorik halus dan kreativitas anak.

Disamping itu melalui kegiatan bermain clay tepung materi ajar yang bersifat abstrak dapat menjadi kongkrit. Anak secara otomatis dapat mengetahui dan melihat hasil-hasil cetakan yang berupa bentuk-bentuk bangun datar. Selain itu kegiatan bermain clay tepung memberikan pengalaman baru, mengembangkan rasa ingin tahu anak, sehingga meningkatkan kemampuan aspek perkembangan kognitif. Apabila anak terlibat dan mengalami sendiri dan ikut serta dalam proses pembelajaran maka hasil belajar anak akan lebih baik, disamping itu pelajaran akan lebih lama diserap dalam ingatan anak.

Bermain clay tepung juga mendukung anak-anak untuk menggunakan dan melatih motorik halusnya. Menurut Santrock (2007) keterampilan

motorik halus adalah keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang diatur lebih halus, seperti keterampilan tangan. Keterampilan motorik halus baru mulai berkembang, yang diawali dengan kegiatan sederhana seperti memegang pensil, memegang sendok dan mengaduk. Keterampilan motorik halus lebih lama pencapaiannya daripada keterampilan motorik kasar, karena keterampilan motorik halus membutuhkan kemampuan sulit misalnya konsentrasi, kontrol, kehati-hatian dan koordinasi otot-otot tubuh yang satu dengan yang lainnya.

Melatih motorik halus dengan menggunakan koordinasi mata dan tangan untuk menciptakan berbagai macam bentuk keunggulan bermain clay tepung ialah dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (berimajinasi) dan berkreasi, melatih keterampilan motorik halus yang nantinya berguna ketika anak belajar menulis karena otot tangannya sudah lentur, bentuknya sederhana, dapat dibuat dengan bahan yang mudah untuk didapat, aman untuk anak, dapat digunakan dalam berbagai macam cara, maksudnya dapat dimainkan dengan macam-macam tujuan, manfaat dan bentuk, aman dari segi bahan penggunaan bagi anak, tidak mengandung bahan yang berbahaya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1. Apakah kegiatan bermain clay tepung berpengaruh terhadap perkembangan motoric halus anak kelompok A TKS Babussalam. Sedangkan penelitian ini bertujuan: 1. Mengetahui pengaruh kegiatan bermain clay terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A TKS Babussalam.

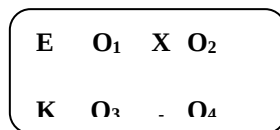
Clay tepung adalah kegiatan membuat macam-macam bentuk karena terbuat dari bahan yang elastis dan mudah dibentuk dilakukan menggunakan tangan dan jari jemari. Perkembangan motorik halus adalah perkembangan anak dalam bidak motorik halus yang meliputi, menjiplak bentuk, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumptut, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras).

METODELOGI PENELITIAN

Rancangan penelitian Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2007:13) data penelitian pada pendekatan kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena peneliti bermaksud untuk menghilangkan subjektivitas dalam penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Sesuai dengan judul penelitian, maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen quasi, karena penelitian ini dimaksud untuk bisa menguji ada tidaknya pengaruh pada kegiatan bermain clay tepung terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak. Desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan Probability Sampling dengan jenis Simple random sampling. Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Simple random sampling adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit sampling (Sugiono, 2010: 217).



Gambar: Rancangan *Eksperimen*

Berdasarkan keterangan diatas, sebelum diberikan perlakuan, peneliti melakukan observasi terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak kelompok A yang terpilih sebagai sampel untuk mengisi kondisi

awal (O1). Kemudian kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain clay tepung (X) dan pada kelompok kontrol (-) tidak. Setelah diadakan perlakuan kedua kelompok tersebut baik eksperimen maupun kontrol, kembali diobservasi untuk mengukur ada tidaknya perubahan (O2). Dengan adanya skema tersebut diatas dapat diketahui bahwa pengaruh perlakuan ditujukan oleh perbedaan antara kelompok eksperimen (O1, O2) pada kelompok kontrol (O3, O4).

Pada penelitian eksperimen ini, peneliti membagi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini memiliki sifat dan karakteristik yang sama atau mendekati sama. Pada kelompok eksperimen diberikan treatment dengan kegiatan bermain clay tepung, sedangkan dalam kelompok kontrol dalam pembelajaran tidak menggunakan kegiatan bermain clay tepung. Selanjutnya, proses penelitian diobservasi untuk menentukan perbedaan yang terjadi pada kelompok eksperimen.

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur indikator variabel penelitian yang sedang diamati (Sugiyono, 2014:148). Sebelum peneliti membuat instrumen penelitian, terlebih dahulu yang perlu yaitu sebuah tabel yang menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dari mana akan diambil, model, dan instrumen yang akan digunakan (Arikunto, 2006:151). Konstruksi lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi perkembangan kognitif dan motorik halus untuk anak TK A (usia 4-5 tahun).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Anova (analysis of varians). Anova yang digunakan dalam penelitian merupakan Anova klasifikasi ganda/dua jalan karena setiap sampel terdiri dari dua atau lebih kategori. Uji hipotesis ini terbagi menjadi dua yaitu uji one way anova dan uji MANOVA. Uji one way anova digunakan untuk menguji hipotesis 1 dan

2, sedangkan uji MANOVA digunakan untuk menguji hipotesis. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik Anova dan Manova pada taraf signifikansi = 0,05 dengan menggunakan bantuan SPSS 21.0 For Windows. Untuk menguji hipotesis pertama yaitu kegiatan bermain clay tepung berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus menggunakan Anova dengan ketentuan sebagai berikut. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_a ditolak, Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sedangkan untuk menguji hipotesis yang ketiga yaitu kegiatan bermain clay tepung berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok A menggunakan uni Manova.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis

Hasil pengumpulan data dari variabel merupakan skor/angka baku yang akan digunakan sebagai dasar untuk uji asumsi statistik berupa uji normalitas dan homogenitas varian yang merupakan syarat uji statistik dengan teknik Anova. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berasal dari distribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 16.0 dengan uji normalitas *one sample Kolmogorov Smirnov*. Kriteria pengujian jika hasil perhitungan lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Uji Normalitas

Variabel	<i>Kolmogorov Smirnov</i>	Sig.	Kriteria	Keputusan
Hasil observasi awal PK kelompok kontrol	1,168	0,200	>0,05	Normal
Hasil observasi akhir PK kelompok kontrol	1,098	0,200	>0,05	Normal
Hasil observasi awal PK kelompok eksperimen	1,209	0,200	>0,05	Normal
Hasil observasi akhir PK kelompok eksperimen	1,538	0,169	>0,05	Normal
Hasil observasi awal PH kelompok kontrol	1,324	0,200	>0,05	Normal
Hasil observasi akhir PH kelompok kontrol	1,093	0,200	>0,05	Normal
Hasil observasi awal PH kelompok eksperimen	1,256	0,095	>0,05	Normal
Hasil observasi akhir PH kelompok eksperimen	1,215	0,087	>0,05	Normal

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa nilai *Kolmogorov Smirnov* memiliki signifikansi lebih besar 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) baik dari hasil observasi awal maupun observasi akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut berdistribusi normal. Uji homogenitas dimaksud untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varian yang sama (homogen) atau tidak (heterogen). Uji homogenitas varians pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 16.0 pada pilihan *One Way ANOVA*. Jika hasil perhitungan lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas dan keputusan data homogen dan heterogen.

Berdasarkan tabel uji homogenitas hasil belajar di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien F perkembangan kognitif adalah 0,1227 dengan nilai signifikansi adalah 0,321 melebihi dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) dan nilai koefisien F perkembangan motorik halus adalah 0,694 dengan nilai signifikansi adalah 0,321 melebihi dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Dari pengujian ini dapat dikatakan bahwa semua variabel antar kelompok adalah homogen. Dengan demikian analisis data dengan menggunakan Anova dapat dilanjutkan.

Pengujian Hipotesis

Analisis data dengan menggunakan Anova akan diterapkan dalam pengujian hipotesis. Adapun dasar yang digunakan untuk pengujian hipotesis nihil (H_0) ditolak jika (sig) $\alpha < 0,05$. Uji hipotesis ini terdiri dari dua tahap yakni tahap pertama menguji hipotesis pertama dan kedua dengan menggunakan teknik analisis *One Way Anova* sedangkan untuk hipotesis yang ketiga menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (Manova). Adapun hasil analisis hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Uji Hipotesis Kedua Kegiatan Bermain Clay Tepung Terhadap Perkembangan Kognitif Anak.

Tabel: Anova perkembangan motorik halus

ANOVA					
Perkembangan Motorik Halus					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1965.526	1	1965.526	273.245	.002
Within Groups	683.361	95	7.193		
Total	2648.887	97			

Hasil pengujian pada tabel 5 diatas menunjukkan bahwa nilai Fhitung sebesar 273.245, dengan taraf signifikansi sebesar 0,002 ($\text{sig} < 0,005$). Sedangkan nilai Ftabel 3,09 dengan taraf 5% atau 0,05. Fhitung lebih besar dari pada sehingga H_0 ditolak (hipotesis pertama diterima) dan menerima H_a1 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain clay tepung secara signifikan berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok A Raudathul Athfal Babusalam.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan uraian-urain diatas tentang kegiatan bermain clay tepung berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus. Hal ini ditunjukkan dengan kegiatan bermain clay tepung kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata dan taraf signifikansi yang dihasilkan. Perkembangan motorik halus kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Uji One Way ANOVA membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a1 diterima dimana nilai Fhitung sebesar 273.245 dan Ftabel 3,09 yang berarti bahwa kegiatan bermain clay tepung berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus kelompok A Raudathul Atfhfal Babussalam.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi pendidik PAUD dapat menggunakan kegiatan bermain clay tepung sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif, karena melalui kegiatan bermain clay tepung kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan anak akan tertarik dan dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.
2. Kegiatan bermain clay tepung, diharapkan sesuai dengan kematangan dan tahapan perkembangan anak dengan diberikannya kegiatan bermain yang sesuai.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada penelitian yang sama, dapat melakukan penelitian di tempat yang berbeda, baik dari sisi sarana dan prasarana, kultur pembelajaran maupun letak geografis yang relatif jauh dari lokasi penelitian sebelumnya. Hal ini dapat dijadikan pembandingan, apakah hasil penelitian yang dihasilkan nanti memiliki kesamaan atau ada perbedaan. Pada akhirnya nanti jika semakin banyak hasil penelitian yang sama, maka kesimpulan penelitian ini dapat melengkapi penelitian yang akan datang untuk menarik penelitian yang lebih umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Creswell, Jhon W. 2012. Education Research Planning Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research. New Jersey. Pearson Merrill Prantice Hall.
- Clough. Art and craft for classroom. 1996. newyork: collier macmillan canada, Inc.
- Eliyawati, Cucu. 2005. Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Gargiulo, kilgo. 2011. Understanding Motor Development: Infant, Children, Adolescent. New York: Me Graw Hill.
- Hartiah, Siti. 2010. Pengembangan Peserta Didik. Bandung: Refika Aditama.

- Hurlock, Elizabeth. B. (1978). *Perkembangan Anak* Jilid 1 Edisi Keenam. Jakarta: Airlangga.
- Joyce. 2009. *Yuk otak atik dengan clay*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Moeslihatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolulu Dkk. 2008. *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: universitas Terbuka.
- Nur Jatmika Yusep. 2012, *Ragam Aktivitas Harian Untuk Play Group*. Jogjakarta: Diva Press.
- Oxidine, Joseph B. 1984. *Psychology of Motor Learning Second Edition*. Prentice Hall: New Jersey.
- Permendikbud No. 137 Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. (2014). *Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*. Jakarta: Kemendikbud.
- Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan, 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: AlfabetaSantrok, W, Jhon. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Airlangga.
- Schirrmacher, Robert.2006. *Art and Creative Development For Young Children*. Chicago:Thomson Deleamar Learning.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2013. *Bermain Kreatif Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Supriyono, Agus, 2009. *Cooperatif Learning*. Jogjakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. Media Grup.
- Suyanto, Slamet.2005. *konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Undang-Undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasioal” Media dan Sumber Belajar TK Universitas Terbuka”*.
- Wening. 2012. *Bunda Sekolah Pertamaku*. Solo: Tinta Medina.
- Wisai San, Schubert.2005. *bermain dengan colour clay*. Jakarta puspa swara.
- Yusuf, S. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.