**PERMAINAN CLAY BERPENGARUH TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK**

**Renny Rahmalia**

**IAI Diniyah Pekanbaru**

[**renny@diniyah.ac,id**](mailto:renny@diniyah.ac,id)

**Lailatul Izzah**

**IAI Diniyah Pekanbaru**

**Willitiyo Kurniawan**

**IAI Diniyah Pekanbaru**

**Basir**

**UIN Suska Riau**

***Abstract***

Effect of clay games in developing fine motor skills in group B children aged 5-6 years. Respondents' fine motor distribution before being given treatment there were 9 children whose fine motor development began to develop (MB). And after being given the treatment there were 5 children whose fine motor development developed very well and 15 children who developed according to expectations. The hypothesis testing uses the Paired Sample Test with a t-test value of 5.940 with a significance value of <0.000. It can be concluded that sig (2-tiled) 0.000 <0.05, there is an influence of clay games on the development of fine motor skills in children.

***Keywords*:** Clay, Games, Development, Fine Motor, Children

**Abstrak**

Pengaruh permainan clay dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B usia 5-6 tahun. Distrubusi motorik halus responden sebelum diberikannya treatment terdapat 9 orang anak yang perkembangan motorik halusnya Mulai Berkembang (MB). Dan setelah diberikanya treatment terdapat 5 orang anak yang perkembangan motorik halusnya Berkembang Sangat Baik dan 15 orang anak yang Berkembang Sesuai Harapan. Pegujian hipotesis menggunakan pengujian *Paired Sample Test* dengan nilai uji t sebesar 5,940 dengan nilai signifikasi sebesar < 0,000. Dapat disimpulkan bahwa *sig (2-tiled)* 0,000 < 0,05, terdapat pengaruh permainan clay terhadap perkembangan motork halus pada anak.

***Keywords*: Permainan Clay, Perkembangan, Motorik Halus, Anak**

**Pendahuluan**

Anak usia dini menurut NAEYC *(National Assosiation Education for Young Chlidren)* adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 08 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas *(Golden Age)* yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia (Priyanto, Aris, 2014). Menurut Harlock dalam (Sulaiman, 2019) pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Secara pemahaman, anak usia dini dapat didefinisikan sebagai anak yang masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berfikir.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia dari 0 sampai 6 tahun. Usia dimana proses perkembangan anak sangat diperhatikan. Usia ini biasa disebut dengan masa *golden age* (masa kemesaaan) anak. Yang mana setiap aspek perkembang anak sangat diperhatikan, seperti aspek kognitif, psikomotor dan afektif menjadi perhatian penting bagi orangtua dan lingkungan sekitar. Pada masa ini pula orangtua idealnya mengambil peran penting dalam memastikan tumbuh kembang anak.

Stimulasi terhadap tumbuh kembang anak usia dini perlu dilakukan sedini mungkin, ini artinya pendidikan pada anak usia dini merupakan hal penting untuk diberikan, sebagai upaya untuk memasuki pendidikan sekolah dasar. Sesuai dengan apa yang terdapat dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini disebut juga dengan pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sulaiman, 2019).

Hal ini mengindentifikasi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) amatlah penting untuk persiapan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini juga sebagai landasan awal bagi anak dalam mengenal aturan-aturan serta kedisplinan yang bertujuan dalam pembentukan karakter anak. Selain itu, sebagai batu loncatan bagi anak dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak diusianya. Namun demikian, hal itu bukanlah satu-satunya alasan. Kecenderungan yang terjadi sekarang disebabkan oleh kesibukkan orang tua ataupun keterbatasan kemampuan dan pengetahuan mereka dalam mendidik anak-anak dan pendidikan ini sebagai jembatan penghubung untuk anak usia dini, sebelum memasuki sekolah dasar.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu alat bantu yang membantu orang tua untuk memberikan stimulus yang tepat. Dimana anak usia dini ini memang masih membutuhkan kegiatan fisik yang lebih banyak. Serta berbagai alasan yang mendasari keputusan orang tua untuk menyekolahkan anaknya di usia belia. Mulai dari ingin anaknya dapat bersosialisasi, bertambah kepintarannya, dan menitipkan anak sambil berharap anak bisa bertambah baik tumbuh kembangnya. Namun, memasukkan anak ke PAUD bukan berarti orangtua lepas tangan, dengan menyerahkan semuanya ke pihak sekolah.

( الطَّبْرَانِيْ رَواهُ ) لِمُعَلِّمِيْكُمْ وَلَيَلَوْا وَتَوَاضَعُوْالِمُعَلِّمِيْكُمْ اتَعَلَّمُوْاوَعَلِّمُوْ

Artinya: “*Belajarlah kamu semua, dan meengajarlah kamu semua dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu.*”(HR.Tabrani).

Pada pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan anak usia dini, memiliki 5 aspek perkembangan yang perlu diperhatikan oleh orangtua maupun sekolah. Yaitu: perkembangan nilai moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan juga seni. Dari kelima aspek perkembangan diatas, perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting pada kehidupan anak. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan mudah mempelajari hal-hal baru yang sangat bermanfaat dalam menjalani pendidikan khususnya pada pendidikan sekolah dasar. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua bagian, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan (Dema Yulianto dan Titis Awalia, 2017).

Indrayati Munawaroh dan Nurwijayawati, (2019) menjelaskan kegitan motorik halus merupakan komponen yang mendukung pengembangan kognitif, sosial, emosional dan emosi anak. Pengembangan kemampuan motorik yang benar dan bertahap akan mengembangkan kemampuan kognitif anak sehingga dapat membentuk kemampuan kognitif yang optimal. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Syaraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontiniu secara rutin. Aktivitas ini termasuk memegang benda kecil, seperti manik-manik, butiran kalung, memegang sendok, memegang pensil dengan benar, menggunting, melipat kertas, mengikat tali sepatu, mengancing, dan menarik resleting. Aktivitas tersebut terlihat mudah namun ternyata memerlukan latihan dan bimbingan agar anak dapat melakukannya secara baik dan benar.

Anak usia dini perkembangan motorik halus perlu diperhatikan. Agar keterampilan fisik sederhana pada anak dapat berkembang dengan baik. Untuk dapat mengerakkan jari-jemarinya dengan lincah. Seperti halnya anak dapat melakukan hal-hal sederhana dengan mudah, yang membututhkan koordinasi yang baik antara tangan dan mata anak. Hal ini dapat diberikan stimulus yang dapat mendorong perkembangan motorik halus anak, dengan berbagai aktivitas yang ada.

Menurut Lerner dalam (Wiyani A. N, 2013) menjelaskan gerak motorik halus merupakan kelenturan otot-otot halus sepeti jari-jari tangan dengan menggunakan koordinasi antara mata dan tangan. Ada beberapa indikator yang dapat dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Sesuai dengan apa yang terdapat dalam Permendikbud Republik Indonesia, Nomor 137 tahun 2014 yaitu: Menggambar sesuai gagasannya, Meniru bentuk, Melakukan ekspolorasi dengan berbagai media dan kegiatan, Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, Menggunting sesuai dengan pola, Menempel gambar dengan tepat, Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

Dunia anak usia dini adalah dunia bermain, kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Melalui bermain anak dapat memperoleh kesempatan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alam sekitarnya. Menurut Dewey dalam (Montolalu, 2005), anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Menurut Berg disebutkan bahwa sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan, pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan. Sehingga tingkat kejenuhan anak ketika belajar dapat berkurang.

Media permainan yang dapat diakses oleh anak dengan mudah salah satunya ialah media permainan clay. Dimana anak dapat mengerakkan otot-otot tangannya secara teratur dan terarah. Hal ini, secara tidak langsung dapat menstimulus perkembangan motorik halus pada anak tanpa adanya paksaan. Dan anak dapat melakukannya secara suka rela, dengan alat dan bahan yang mudah didapatkan. Selain itu, kegiatan bermain dengan clay ini dapat membangun imajinasi anak. Dengan membentuk beragam karakter sesuai dengan keinginannya. Sedangkan, fungsi dari clay sendiri ialah untuk meningkatan kemampuan motorik halus yang berguna untuk kemampuan menulis anak, agar gerakan tangan anak tidak terjadi kekakuan.

Permianan clay sendiri merupakan alat permainan edukatif yang bertekstur lunak dan berbahan dasar tepung yang memiliki kesamaan seperti clay asli / tanah liat yang mudah dibentuk sesuai kreasi anak. Permainan ini, aman bagi anak-anak. Menurut Bainbridge bermain menggunakan clay memiliki beberapa manfaat untuk anak, diantaranya membantu dalam mengasah kemampuan otak kanan anak dalam beraktivitas, meningkatan daya imajianasi, melatih kerja syaraf motorik anak.

Menurut (Indira, 2013) proses pembuatan *cla*y, yaitu : menyiapkan semua bahan berupa tepung terigu, tepung beras, tepung tapioka, lem putih dan pewarna makanan. Cara membuatnya yaitu masukkan semua bahan tepung dan lem putih dicampur menjadi satu kemudian diaduk sampai adonan menjadi kalis atau tidak lengket ditangan. Tambahkan minyak zaitun ke adonan secukupnya. Selain itu gunakan minyak zaitun supaya tangan tidak lengket ditangan.

Cara bermain *clay* tepung yaitu : guru menpersiapkan *clay* tepung yang akan digunakan. Setelahnya seluruh *clay* tepung diberikan warna dan dibagi sesuai jumlah anak yang ada. Setiap anak mendapatkan jumlah warna yang sama banyak. Kemudian anak langsung membuat bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi mereka sendiri. Adapun teknik yang digunakan anak untuk membuat bentuk diantaranya dengan cara memilin, memijit, meremas dan lain sebagainya. “Berdasarkan permasalahan Kajian tentang Pengaruh Permainan *Clay* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun”.

**Metode Penelitian**

Pelaksanaan penelitian eksperimen semu sama halnya dengan pelaksanaan pada penelitian eksperimen murni, yaitu dapat dilakukan dengan memberikan perlakuan *(treatment*) pada kelas eksperimen. *Quashi experimen* dengan jenis design *One-Group Pretest-Posttest Design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variable bebas terhadap variable terikat sebelum dan setelah digunakannya permainan *clay*.

Bentuk dari rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut :

Tabel : 3.1 One-Group Pretest-Posttest design

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Kelas* | *Pre-test* | *Treatment* | *Post-test* |
| Eksperimen | O | X | O₂ |

Keterangan :

O : *Pre-test s*ebelum diberikan perlakuan

X : *Treatment* atau perlakuan menggunakan media permainan *clay.*

O₂ : *Post-Test* sesudah diberikan perlakuan

Langkah-langkah yang dilakukan pada kegiatan eksperimen ini adalah sebagai berikut :

1. *Pretest* (O)

Tahapan *Pretest* ini dilakukan sebelum peneliti melaksanakan penelitian. Dengan tujuan untuk mengetahui kemapuan menulis pada anak usia 5-6 tahun. Nantinya hasil dari *Pretest* akan menjadi perbandingan dengan hasil *Postest* setelah diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini maka *Pretest* yang akan diberikan adalah menggunkan LKA (Lembar Kerja Anak) dan penilaiannya dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

1. *Treament* (X)

Pada tahapan *Treatment* akan diberi sebuah perlakuan berupa permainan *clay* pada anak usia 5-6 tahun. Perlakuan ini akan diberikan sebanyak 4 kali selama 2 minggu oleh peneliti dan akan dilaksanakan saat pembelajaran.

1. *Posttest* (O₂)

Tahapan ini akan dilakukan diakhir penelitian setelah diberikannya *Treatment* atau perlakuan. Dalam *Posttest* ini, peneliti akan mengamati atau mengobservasi perkembangan dari kemampuan menulis anak setelah anak diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *clay* yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah eksperimen yang telah dilakukan tersebut benar-benar berhasil dan efektif diterapkan. Untuk mengetahui kemampuan motorik halus pada anak. *Posttest* akan dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran anak sehari sesudah dilakukannya eksperimen. *Posttest* akan dilakukan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak)

Adapun hal yang dianalisis dari uji coba instrumen sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Penelitian validitas dilakukan dengan membandingkan atau mengkorelasikan antara hal yang dinilai denga kriterianya. Menuurut Sugiyono terdapat dua cara dalam pengujian validitas yaitu :

a. validitas Isi (*Content Validity*)

untuk menguji validitas ini, digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*), yaitu berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan pada suatu teori tertentu. Instrumen yang telah di judgement dan mendapatkan penilaian cukup baik oleh para ahli dibidangnya maka dapat digunakan dalam melakukan penelitian.

b. Validitas Item

Setelah dilakukan judgemement oleh para ahli, maka instrument tersebut divalidasi item dengan cara diujicobakan. Dalam menguji validitas item, maka dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi yang telah diajarkan.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dengan validitas instrumen adalah uji kelayakan instrumen, yaitu uji persyaratan instrumen tentang layak atau tidak layak sebuah instrumen dipakai sebagai alat pengumpul data yang baik. dengan menggunakan program SPSS 21.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Pada penelitian kuantitatif kegiatan analisis datanya meliputi pengolahan data dan penyajian data, melakukan perhitungan untuk medeksripsiknan data dan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik. Adapun uji yang digunakan dalam penelitian ini ialah:

1. Uji Instrumen

Uji instrumen dibagi menjadi dua, yakni uji validitas dan uji relabitas.

* 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur yang diinginkan dan mengungkap data variabel yang diteliti secara tepat. Validitas suatu instrumen akan menggambarkan tingkat kemampuan alat ukur yang diguakan untuk mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran.

Pengujian validitass instrumen perkembangan motorik halus anak dilakukan dengan menggunakan program komputer *SPSS versi* 21 teknik *Corrected item total correlation*, yaitu mengkorelasikan antara skor item dengan total item, kemudian dilakukan korelasi terhadap nilai koefisien korelasi. Dalam penelitian ini bukri dinyatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel.

Adapun kriteria kevalidan tiap item pada instrumen dibagi menjadi lima, seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.3

Kriteria Kevalidan

|  |  |
| --- | --- |
| **Angka Korelasi** | **Makna** |
| 0,800 – 1,000 | Sangat Valid |
| 0,600 – 0,800 | Valid |
| 0,400 – 0,600 | Cukup Valid |
| 0,200 – 0,400 | Rendah |
| 0,00 – 0,200 | Tidak Valid |

* 1. Uji Relibitas

Instrumen yang telah diuji validitasnya kemudian diuji reliabitasnya. Reliabitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen sudah baik.

Untuk mempermudah perhitungan uji reliabitas maka peneliti menggunakan bantuan SPSS 21. Adapun kriteria reliabitas pada instrumen dibagi menjadi lima, seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.4

Kriteria Reliabitas

|  |  |
| --- | --- |
| **Angka Korelasi** | **Makna** |
| 0,800 – 1,000 | Sangat Valid |
| 0,600 – 0,800 | Valid |
| 0,400 – 0,600 | Cukup Valid |
| 0,200 – 0,400 | Rendah |
| 0,00 – 0,200 | Tidak Valid |

* 1. Uji Hipotesis

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji-t untuk melihat pengaruh Permainan *clay* terhadap perkembangan motorik halus pada anak sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun rumusan yang digunakan *SPSS V.21*. Untuk itu penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan rumus uji Wilcoxon yaitu dengan cara membandingkan hasil dari pretest dan posttest dengan tabel bantu untuk *test Wilcoxon*.

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* merupakan uji alternatif dari uji *Paired Sample T-test* atau apabila data tidak memenuhi asumsi normal. Dalam uji *wilcoxon signed rank test*, variabel dibandingkan antara *abnormal return* sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan atau *treatment*. Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika nilai statistik *wilcoxon* nilai kritis maka h₁ diterima.

2. Jika nilai statistik *wilcoxon* nilai kritis maka hₒ diterima.

**Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Sebelum dijadikan instrumen penelitian, maka instrumen diuji terlebih dahulu sebagai uji prasyarat instrumen penelitian dengan uji validitas dan realibitas. Berdasarkan data uji coba 12 butir penilaian observasi yang dilaksanakan kepada 20 responden. Selanjutnya untuk uji validitas r tabel akan dibandingkan dengan *Coorected* Item Total *Correlation* (r hitung), dengan derajat bebas (Gegree of freedom-df) N-2, dimana N adalah jumlah respenden, dengan kriteria apabila r hitung lebih besar daripada r tabel, maka item pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Dan apabila r hitung lebih kecil daripada r tabel, maka item pertanyaan dinyatakan tidak valid. Untuk uji realibitas dengan kriteria apabila koefesian korelasi lebih besar dar nilai kritis atau apabila nilai alpha cronbach > 0,060, maka soal tersebut dinyatakan reliabel. Dan apabila koefensien korelasi lebih kecil atau apabila nilai alpha cronbach < 0,60, maka soal tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Untuk hasil uji valiiditas dan realibitas soal dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5

Uji Validitas Soal Instrumen

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Correlations** | | | | | | | | | | | | | | |  |
|  | | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | Skor | Ket |
| P1 | Pearson Correlation | 1 | ,688\*\* | ,408 | ,704\*\* | 0,000 | ,302 | ,514\* | ,537\* | ,670\*\* | -,527\* | ,669\*\* | ,454\* | ,854\*\* |  |
| Sig. (2-tailed) |  | ,001 | ,074 | ,001 | 1,000 | ,196 | ,020 | ,015 | ,001 | ,017 | ,001 | ,044 | ,000 | Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P2 | Pearson Correlation | ,688\*\* | 1 | ,281 | ,484\* | ,725\*\* | ,208 | ,551\* | ,564\*\* | ,461\* | -,725\*\* | ,461\* | ,313 | ,733\*\* |  |
| Sig. (2-tailed) | ,001 |  | ,230 | ,031 | ,000 | ,380 | ,012 | ,010 | ,041 | ,000 | ,041 | ,180 | ,000 | Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P3 | Pearson Correlation | ,408 | ,281 | 1 | ,339 | 0,000 | ,123 | ,385 | ,277 | ,214 | -,323 | ,164 | ,043 | ,478\* |  |
| Sig. (2-tailed) | ,074 | ,230 |  | ,144 | 1,000 | ,605 | ,094 | ,237 | ,365 | ,165 | ,490 | ,858 | ,033 | Tidak Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P4 | Pearson Correlation | ,704\*\* | ,484\* | ,339 | 1 | 0,000 | ,364 | ,621\*\* | ,563\*\* | ,501\* | -,477\* | ,727\*\* | ,284 | ,839\*\* |  |
| Sig. (2-tailed) | ,001 | ,031 | ,144 |  | 1,000 | ,115 | ,004 | ,010 | ,025 | ,034 | ,000 | ,224 | ,000 | Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P5 | Pearson Correlation | 0,000 | ,725\*\* | 0,000 | 0,000 | 1 | 0,000 | ,271 | ,268 | 0,000 | -,500\* | 0,000 | 0,000 | ,200 |  |
| Sig. (2-tailed) | 1,000 | ,000 | 1,000 | 1,000 |  | 1,000 | ,248 | ,253 | 1,000 | ,025 | 1,000 | 1,000 | ,398 | Tidak Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P6 | Pearson Correlation | ,302 | ,208 | ,123 | ,364 | 0,000 | 1 | ,414 | ,162 | ,290 | -,318 | ,444\* | ,032 | ,480\* |  |
| Sig. (2-tailed) | ,196 | ,380 | ,605 | ,115 | 1,000 |  | ,070 | ,495 | ,215 | ,172 | ,050 | ,895 | ,032 | Tidak Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P7 | Pearson Correlation | ,514\* | ,551\* | ,385 | ,621\*\* | ,271 | ,414 | 1 | ,349 | ,270 | -,542\* | ,413 | ,144 | ,684\*\* |  |
| Sig. (2-tailed) | ,020 | ,012 | ,094 | ,004 | ,248 | ,070 |  | ,131 | ,250 | ,013 | ,070 | ,545 | ,001 | Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P8 | Pearson Correlation | ,537\* | ,564\*\* | ,277 | ,563\*\* | ,268 | ,162 | ,349 | 1 | ,245 | -,268 | ,511\* | ,027 | ,700\*\* |  |
| Sig. (2-tailed) | ,015 | ,010 | ,237 | ,010 | ,253 | ,495 | ,131 |  | ,299 | ,253 | ,021 | ,911 | ,001 | Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P9 | Pearson Correlation | ,670\*\* | ,461\* | ,214 | ,501\* | 0,000 | ,290 | ,270 | ,245 | 1 | -,276 | ,456\* | ,192 | ,627\*\* |  |
| Sig. (2-tailed) | ,001 | ,041 | ,365 | ,025 | 1,000 | ,215 | ,250 | ,299 |  | ,238 | ,043 | ,417 | ,003 | Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P10 | Pearson Correlation | -,527\* | -,725\*\* | -,323 | -,477\* | -,500\* | -,318 | -,542\* | -,268 | -,276 | 1 | -,254 | -,331 | -,500\* |  |
| Sig. (2-tailed) | ,017 | ,000 | ,165 | ,034 | ,025 | ,172 | ,013 | ,253 | ,238 |  | ,280 | ,153 | ,025 | Tidak Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P11 | Pearson Correlation | ,669\*\* | ,461\* | ,164 | ,727\*\* | 0,000 | ,444\* | ,413 | ,511\* | ,456\* | -,254 | 1 | ,295 | ,801\*\* |  |
| Sig. (2-tailed) | ,001 | ,041 | ,490 | ,000 | 1,000 | ,050 | ,070 | ,021 | ,043 | ,280 |  | ,207 | ,000 | Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| P12 | Pearson Correlation | ,454\* | ,313 | ,043 | ,284 | 0,000 | ,032 | ,144 | ,027 | ,192 | -,331 | ,295 | 1 | ,355 |  |
| Sig. (2-tailed) | ,044 | ,180 | ,858 | ,224 | 1,000 | ,895 | ,545 | ,911 | ,417 | ,153 | ,207 |  | ,125 | Tidak Valid |
| N | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  |
| \*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). | | | | | | | | | | | | | | |  |
| \*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed). | | | | | | | | | | | | | | |  |

Berdasarkan tabel diatas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa dari 12 item penilaian observasi yang telah diuji, maka nomor 1,2,4,7,8,9,11 dinyatakan valid sedangkan pada nomor 3,5,6,10,12 dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.6

Uji Realibitas Soal Instrumen

|  |  |
| --- | --- |
| **Reliability Statistics** | |
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,783 | 12 |

Kriteria Reliabiitas

|  |  |
| --- | --- |
| **Angka Korelasi** | **Makna** |
| 0,800 – 1,000 | Sangat Valid |
| 0,600 – 0,800 | Valid |
| 0,400 – 0,600 | Cukup Valid |
| 0,200 – 0,400 | Rendah |
| 0,00 – 0,200 | Tidak Valid |

Berdasarkan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 12 soal yang diuji cobakan kepada 20 responden dinyatakan reliabel untuk dijadikan instrumen penelitian. Berdasarkan tabel *Reliability Statistic* di atas, di ketahui bahwa nilai *Cronbach’s Alpha* instrumen adalah 0,783. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa soal tes tersebut reliabel karena nilai *Cronbach’s Alpha* yaitu: 0,783 > 0,060. Dan termasuk kedalam kriteria kuat.

Pengukuran terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun (pretest) dilakukan menggunakan teknik observasi dengan 7 indikator yang diberikan kepada 20 orang anak. Berdasarkan Hasil dari obsevasi awal pretest, sebelum dilakukannya treatment menggunakan media clay. Sebagai berikut:

Tabel 4.7

Tabel Frekuensi Penilaian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Kategori** | **skor** |
| 1 | Belum Berkembang (BB) | 0 - 25 % |
| 2 | Mulai Berkembang (MB) | 25 - 52 % |
| 3 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 52 - 77 % |
| 4 | Berkembang Sangat Baik (BSB | 77 - 100 % |

Tabel 4.8

Rekapitulasi Penilaian observasi pretest

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Jumlah** | **Skor Maks** | **%** | **Ket** |
| **No.** | **Responden** |
| 1 | R1 | 13 | 28 | 46,4% | MB |
| 2 | R2 | 17 | 28 | 60,7% | BSH |
| 3 | R3 | 18 | 28 | 64,3% | BSH |
| 4 | R4 | 16 | 28 | 57,1% | BSH |
| 5 | R5 | 13 | 28 | 46,4% | MB |
| 6 | R6 | 17 | 28 | 60,7% | BSH |
| 7 | R7 | 13 | 28 | 46,4% | MB |
| 8 | R8 | 18 | 28 | 64,3% | BSH |
| 9 | R9 | 14 | 28 | 50% | MB |
| 10 | R10 | 14 | 28 | 50% | MB |
| 11 | R11 | 15 | 28 | 53,6% | BSH |
| 12 | R12 | 16 | 28 | 57,1% | BSH |
| 13 | R13 | 16 | 28 | 57,1% | BSH |
| 14 | R14 | 15 | 28 | 53,6% | BSH |
| 15 | R15 | 14 | 28 | 50% | MB |
| 16 | R16 | 13 | 28 | 46,4% | MB |
| 17 | R17 | 15 | 28 | 53,6% | BSH |
| 18 | R18 | 15 | 28 | 53,6% | BSH |
| 19 | R19 | 14 | 28 | 50% | MB |
| 20 | R20 | 13 | 28 | 46,4% | MB |

Sumber : Olahan Data Peneliti

Berdasarkan dari data diatas bahwa perkembangan motorik halus anak sebelum diberikannya treatment terdapat 9 orang anak yang perkembangan motorik halusnya Mulai Berkembang (MB) dan sebanyak 11 orang anak yang perkembangan motorik halusnnya Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Oleh karena itu peneliti ingin memberikan treatment kepada responden untuk mengetahui apakah permainan clay memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik halus pada anak atau tidak.

Pengukuran terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun (posttest) dilakukan menggunakan teknik observasi dengan 7 indikator yang diberikan kepada 20 orang anak. Berdasarkan Hasil dari obsevasi awal posttest, setelah dilakukannya treatment menggunakan media clay. Sebagai berikut:

Tabel 4.9

Rekapitulasi Penilaian observasi Posttest

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Responden** | **Jumlah** | **Skor Maks** | **%** | **Ket** |
| 1 | R1 | 17 | 28 | 60,7% | BSH |
| 2 | R2 | 20 | 28 | 71,4% | BSH |
| 3 | R3 | 24 | 28 | 85,7% | BSB |
| 4 | R4 | 19 | 28 | 67,9% | BSH |
| 5 | R5 | 17 | 28 | 60,7% | BSH |
| 6 | R6 | 21 | 28 | 75% | BSH |
| 7 | R7 | 20 | 28 | 71,4% | BSH |
| 8 | R8 | 24 | 28 | 85,7% | BSB |
| 9 | R9 | 21 | 28 | 75% | BSH |
| 10 | R10 | 23 | 28 | 82,1% | BSB |
| 11 | R11 | 23 | 28 | 82,1% | BSB |
| 12 | R12 | 22 | 28 | 78,6% | BSH |
| 13 | R13 | 20 | 28 | 71,4% | BSH |
| 14 | R14 | 20 | 28 | 71,4% | BSH |
| 15 | R15 | 21 | 28 | 75% | BSH |
| 16 | R16 | 19 | 28 | 67,9% | BSH |
| 17 | R17 | 21 | 28 | 75% | BSH |
| 18 | R18 | 22 | 28 | 78,6% | BSB |
| 19 | R19 | 19 | 28 | 67,9% | BSH |
| 20 | R20 | 20 | 28 | 71,4% | BSH |

Sumber: Olahan Data Peneliti

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil presentase anak meningkat, dari sebelum diberikannya permainan clay dan setelah diberikanya permainan clay. Hal ini dapat dilihat dengan data hasil pada posttest yaitu: sebanyak 5 orang anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan sebanyak 15 orang anak yang berada dikreiteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Dapat disimpulkan bahwa permainan clay memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak. Hal ini terlihat dari data pretest dan posttest yang memiliki peningkatan yang signifikat.

Analisis data hasil belajar peserta didik bertujuan untuk menarik kesimpulan tentang data yang telah diperoleh dari tes hasil belajar. Untuk menarik kesimpulan tentang data yang diperoleh dari tes hasil belajar dilakukan analisis secara statistik. Sebelum melakukan uji hiiipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji norrmalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan cara *One Sample Kolmogrof (uji 1 k-S sample)* pada *SPSS Windows Versi 21*. Berikut hasil dari uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 4.10

Uji Normalitas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test** | | |
|  | | Unstandardized Residual |
| N | | 20 |
| Normal Parametersa,b | Mean | ,0000000 |
| Std. Deviation | ,36602089 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,300 |
| Positive | ,300 |
| Negative | -,160 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | 1,342 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,055 |
| a. Test distribution is Normal. | | |
| b. Calculated from data. | | |

Data dikatakan normal jika nilai *sig*. Pada *One Sample* *Kolmogrow-Smirnov test* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal. Sedangkan jika nilai *sig.* Kurang dari 0,005 maka data didistribusikan tidak normal. Hal ini dapat kita lihat dari tabel diatas bahwa nilai *sig* sebesar 0,055, ini menandakan nilai *sig* > 0,05. Maka Ho diterima dan data tersebut berdistribusi normal.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode t-test untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Serta melihat seberapa besar pengaruh permainan clay terhadap kemapuan motorik halus pada anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signitifikat jika Sig. > 0,05 maka Ho diterima, Ha ditolak dan sebaaliknya jika Sig. < 0,05 maka Ho ditolak, Ha diterima. Seperti data berikut:

Tabel 4.11

Uji Hipotesis

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Paired Samples Test** | | | | | | | | | |
|  | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| Lower | Upper |
| Pair 1 | Pretest Motorik - Posttest Motorik | -,650 | ,489 | ,109 | -,879 | -,421 | -5,940 | 19 | ,000 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Paired Samples Test** | | | | | | | | | |
|  | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| Lower | Upper |
| Pair 1 | Pretest Motorik - Posttest Motorik | -,650 | ,489 | ,109 | -,879 | -,421 | -5,940 | 19 | ,000 |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa *sig (2-tiled)* hasilnya ,000. Dapat disimpulkan bahwa *sig (2-tiled)* 0,000 < 0,05. Dengan demekian dapat diartikan Ha di terima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan clay berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun

*Uji Wilcoxon matched-paired signed test* adalah salah satu uji non parametris yang digunakan untuk mengukur ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata 2 kelompok sampel yang saling berpasangan *(dependen). Uji wilcoxon* biasa digunakan pada penelitian desain *pre-post test*. Sebagai berikut:

Tabel 4.12

Uji Wilcoxon

Wilcoxon Signed Ranks Test

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ranks** | | | | |
|  | | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Posttest Motorik - Pretest Motorik | Negative Ranks | 0a | ,00 | ,00 |
| Positive Ranks | 13b | 7,00 | 91,00 |
| Ties | 7c |  |  |
| Total | 20 |  |  |
| a. Posttest Motorik < Pretest Motorik | | | | |
| b. Posttest Motorik > Pretest Motorik | | | | |
| c. Posttest Motorik = Pretest Motorik | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Test Statisticsa** | |
|  | Posttest Motorik - Pretest Motorik |
| Z | -3,606b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,000 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test | |
| b. Based on negative ranks. | |

Berdasarkan tabel diatas dapat diktahui bahwa jika *Asymp.sig (2-tiled)* hasilnya lebih kecil dari 0,005 maka Ha diterima. Namun jika nilai *Asymp.sig (2-tiled)* lebih besar dari 0,005 maka Ha ditolak. Maka dari itu dapat dilihat dari hasil pada ‘’tabel diatas bahwa *Asymp.sig (2-tiled)* 0,000 < 0.05. Artinya terdapa pengaruh permainan clay terhadap perkembangan motorik halus pada anak.

Hasil analisis perbandingan pada penelitian dengan jenis penelitian eksperimenterhadap variabel bebas yaitu permainan clay (X) dan variabel terikat yaitu kemampuan motorik halus (Y). Untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran terhadap sampel. Setelah menentukan hasil perbedaan nilai sebelum (pretest) dan setelah (posttest) dari perlakuan, langkah selanjutnya adalah dengan melihat tingkat kemampuan motorik halus anak dengan perlakuan yang telah diterapkan kepada anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada atau tidaknya pengaruh permainan clay terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Adapun kelebihan dari permainan clay ialah Kelebihan dari *clay* yaitu media 3 dimensi yang memiliki banyak kelebihan, memberikan pengalaman secara langsung dan konkrit. Objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksi atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas dan juga tidak adanya *verbalisme.*

Berdasarkan dai hasil rekapitulasi pretest didapatkan rata-rata jumlah dalam presentase ialah sebesar 53,4% sedangkan pada hasil rekapitulasi posttest didapatkan rata-rata jumlah sebesar 73,8%. Dengan demekian dapat disimpulkan bahwa hasil data dari data pretest dan posttest memiliki signitifikat perbedaan. Kesimpulannya perbedaan sebelum diberikannya perlakuan dan sesudah diberikannya perlakuan media permainan clay pada anak, memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik halus pada anak.

Dari perhitungan analisis Uji t, diperoleh *sig (2-tiled)* hasilnya ,000. Dapat disimpulkan bahwa *sig (2-tiled)* 0,000 < 0,05. Dengan demekian dapat diartikan Ha di terima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan clay berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa permainan clay dapat memberikan pengaruh terhadap perekembangan motorik halus dengan hasil yang signitifikam. Dengan demekian dapt disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak yang diberikan perlakuan dengan permainan clay memiliki peningkatan. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa terdapa pengaruh permainan clay terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

**Simpulan**

Permainan clay memiliki pengaruh dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak. Tingkat perkembangan motorik halus anak mengalami peningkatan yang signifikat. Hal ini terbukti berdasarkann hasil uji *pretest* sebelum diberikannya *treatment* terdapat 9 orang anak yang perkembangan motorik halusnya Mulai Berkembang (MB). Dan setelah diberikanya treatment terdapat 5 orang anak yang perkembangan motorik halusnya Berkembang Sangat Baik dan 15 orang anak yang Berkembang Sesuai Harapan.

Pegujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan pengujian *Paired Sample Test* dengan nilai uji t sebesar 5,940 dengan nilai signifikasi sebesar < 0,000. Dapat disimpulkan bahwa *sig (2-tiled)* 0,000 < 0,05. Dengan demekian dapat diartikan Ha di terima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan clay berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

**Daftar Pustaka**

Abdul Khoir. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukasi*. (Pekalongan: Forum Tarbiyah Vol. 7 No 2. 2009, 142-162

Achmad Afandi. (2019). *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik*. Ponorogo: Uis Inspirasi Indonesia

Ahmad Susanto. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenamedia Group

Aris Priyanto. (2014). *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain.* Jurnal Ilmiah Guru “COPE”, No. 02/Tahun XVIII/November 2014, 41-47

Sulaiman. (2019).*Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.* Indonesian Journal of Early Childhood Education. 2019, 21

Indrayati Munawaroh, Nurwijayawati. (2019). *Gambaran Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Dengan Metode Menggambar,”Community of Publishing in Nursing* (COPING)

Saskia Adriyani dan Dadan Suryana. (2020)*. Efektifitas Napkin Folding Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal pendidikan Tambusai, Vol. 4 No. 1 April 2020, 76-85

Mutiara Elfina Fauzi, Dadan Suryana*,* Syahrul Ismet*. Pengaruh Melukis Tarik Benang Terhadap Pekembangan Motorik Halusanak Di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 10 Tanjung Pati Harau.* Jurnal Pendidikan Tambusai, [Vol. 3 No. 3, December 2019](https://jptam.org/index.php/jptam/issue/view/13), 1614-1618

John Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga

Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin. (2001). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung, Refika Aditama

Nilawati Tadjuddin. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandar Lampung. Aura Printing& Publishing

Depdiknas. (2007). *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta

Hurlock. (2000).*Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga

Mursid. (2015).*Belajar dan Pembelajaran PAUD*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Dian Adriana. (2017). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak Edisi 2*. Jakarta Selatan: Salemba Medika

Abdul Khoir. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukasi*. (Pekalongan: Forum Tarbiyah Vol. 7 No 2. 2009, 142-162

Lanjarsari, E. E. (2013), *Pengaruh Terapi Clay Dalam Menurunkan Tingkat Depresi Pada Lansia Di Unit Rehabilitas Sosial “Dewantara”, Cilacap*. Skripsi. Purwokerto: Universitas Jendral Soedirman.

Stephani. (2010). *Menit Membuat Kreasi Dari Clay*. Jakarta: Demedia Pustaka

Arikunto, S. (2007). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta