

## PENGARUH BERMAIN KONSTRUKTIF MENGGUNAKAN MEDIA CLAY TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

Sri Rahayu

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

[sriirahayu647@gmail.com](mailto:sriirahayu647@gmail.com)

Nano Nurdiansah

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

[nano.nurdiansah@gmail.com](mailto:nano.nurdiansah@gmail.com)

### **Abstract**

*This research is motivated by the problems found, namely regarding children's fine motor skills. There are some children who have not been able to hold a pencil correctly (placing fingers on the pencil is still wrong), and there are children who have not been able to cut according to a predetermined pattern. The purpose of this study was to determine and analyze: (1) Children's fine motor skills before the application of constructive play using clay media in Group B RA Persis 235 Nasrullah Bandung City; (2) Children's fine motor skills after the application of constructive play using clay media in Group B RA Persis 235 Nasrullah Bandung City; (3) The effect of constructive play using clay media on children's fine motor skills in Group B RA Persis 235 Nasrullah Bandung City. This research uses a quasi-experimental method with a quantitative approach using Pre-experimental Design. Respondents in this study were 27 children. Determination of the sample using saturated sample technique, meaning that the number of samples is done by setting the entire population as research respondents. The data collection techniques used were observation, tests and documentation. The data analysis process involves instrument testing, namely validity and reliability, then normality test, homogeneity test, partial test of indicator items and hypothesis testing. Based on the results of data analysis, it shows that the motor skills of early childhood in group B RA Persis 235 Nasrullah Bandung City before the application of constructive play using clay media obtained an average value of 52.5 with less interpretation. After the application of constructive play using clay media obtained an average value of 78.5 with good interpretation. There is a significant difference in children's fine motor skills before and after the application of constructive play using clay media. This is evidenced by the results of the hypothesis test which shows the value of *thitung* 8.561 and *ttabel* 2.007 which means  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. This shows that there is an effect of constructive play using clay media on the fine motor skills of early childhood in Group B RA Persis 235 Nasrullah Bandung City.*

**Keywords:** Motor Skills, Early Childhood, Media

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan yaitu mengenai kemampuan motorik halus anak. Terdapat beberapa anak yang belum mampu memegang pensil dengan benar (menempatkan jari pada pensil masih keliru), dan terdapat anak belum mampu menggunting sesuai pola yang sudah ditentukan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui serta menganalisis : (1) Kemampuan motorik halus anak sebelum diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung; (2) Kemampuan motorik halus anak sesudah diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung; (3) Pengaruh bermain konstruktif menggunakan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif menggunakan Pre-experimental Design. Responden dalam penelitian ini yaitu 27 anak. Penentuan sampel menggunakan teknik sampel jenuh, artinya jumlah sampel dilakukan dengan menetapkan seluruh populasi sebagai responden penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, tes dan dokumentasi. Proses analisis data melibatkan uji instrumen yaitu validitas dan reliabilitas, kemudian uji normalitas, uji homogenitas, uji parsial item indikator dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung sebelum diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* memperoleh nilai rata-rata sebesar 52,5 dengan interpretasi kurang. Setelah diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,5 dengan interpretasi baik. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai *thitung* 8,561 dan *ttabel* 2,007 yang berarti  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain konstruktif menggunakan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung.

**Kata Kunci :** Motorik, Anak Usia Dini, Media

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang sangat mendasar dan memiliki posisi yang krusial sebagai periode emas (golden age) yang berperan strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14, menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun. Upaya ini dilakukan melalui pemberian rangsangan baik jasmani maupun rohani, agar anak siap untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Hidayat (2012)

perkembangan motorik pada anak dikategorikan menjadi dua jenis yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus dianggap lebih penting daripada motorik kasar.

Menurut Farida (2016) motorik kasar umumnya berkembang sebelum motorik halus, misalnya anak-anak cenderung memegang benda yang lebih besar sebelum anak dapat memegang benda yang lebih kecil, karena anak belum menguasai kontrol gerakan jarinya yang diperlukan untuk tugas-tugas motorik halus seperti merangkai manik-manik atau kegiatan memotong. Pada dasarnya perkembangan motorik halus dan motorik kasar sama-sama penting.

Terdapat berbagai macam kegiatan bermain aktif yang dapat dilakukan anak-anak untuk melatih kemampuan motorik halus, salah satunya adalah dengan bermain konstruktif menggunakan *clay*. Stephani (2010) mengungkapkan "*Clay* merupakan seni dalam menciptakan berbagai bentuk objek menggunakan adonan tepung. Selain itu, *clay* dapat menyerupai plastisin. Di samping itu, istilah *clay* juga merujuk pada tanah liat, meskipun sering kali disebut demikian, *clay* dapat terbuat dari kombinasi berbagai bahan yang membentuk adonan". *Clay* dapat dibedakan menjadi berbagai jenis, di antaranya plastisin *clay* dan *clay* tepung.

Menurut Khaironi (2018) manfaat dari kegiatan membentuk *clay* yaitu sebagai sarana pembelajaran yang dapat berpengaruh pada beragam aspek perkembangan anak, termasuk peningkatan kemampuan motorik halus, di mana anak dapat menghasilkan berbagai bentuk dengan menggunakan beberapa teknik seperti teknik lempeng teknik milin, dan teknik bebas. Selain itu, *Clay* juga berperan dalam perkembangan kognitif anak dengan mendorong anak untuk berimajinasi. Dalam aspek perkembangan bahasa, anak dapat menyampaikan pendapat mengenai idenya dan mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Dari segi perkembangan sosial emosional aktifitas ini dapat mengoptimalkan kemandirian, rasa tanggung jawab, dan meningkatkan kepercayaan diri anak. Disamping itu *clay* juga dapat mempertajam kemampuan seni pada anak. Anak diberi kesempatan untuk menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai kreatif dan estetika memungkinkan anak untuk dapat menciptakan sebuah karya yang bernilai kreatif dan estetik.

Penggunaan media yang digunakan di RA Persis 235 Nasrullah ada yang berbasis visual, lembar kerja anak, atau media bahan alam untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media yang menarik, mendorong anak agar antusias terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun, tak jarang pada saat pembelajaran sedang berlangsung terdapat anak yang asyik sendiri kesana kemari tidak mengikuti pembelajaran. Hal ini membuat fokus anak-anak yang lain menjadi terganggu dan pembelajaran menjadi kurang kondusif. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti berinisiatif dengan memberikan pembelajaran melalui bermain konstruktif menggunakan media *clay*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti "Pengaruh Bermain Konstruktif Menggunakan Media *Clay* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung)".

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini yaitu metode penelitian kuasi eksperimen. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk melakukan percobaan guna mengidentifikasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam suatu kondisi yang terkontrol. Menurut Fraenkel dan Wallen (K. Abdullah et al., 2022) eksperimen yaitu mencoba, mencari serta mengkonfirmasi atau membuktikan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan one group pretest-posttest design. Desain ini melibatkan pengukuran dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan kedua sesudah diberikan perlakuan (posttest) pada satu kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Pola penelitian ini bertujuan untuk mengamati perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif. yang mana jenis data ini dapat dihitung secara langsung. Pada penelitian ini terfokus pada dua variabel yaitu bermain konstruktif dengan media *clay* sebagai variabel bebas yang mempengaruhi, dan kemampuan motorik halus sebagai variabel terikat yang dipengaruhi.

Sumber data pada penelitian ada dua macam. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Heryana dan sadih (K. Abdullah et al., 2022) bahwa terdapat sumber data pada penelitian ada dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu dimana data dikumpulkan sendiri yang bersumber dari seseorang. Data primer pada penelitian ini diperoleh dari anak kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung yang melakukan kegiatan bermain konstruktif menggunakan media *clay*. Sedangkan data sekunder yaitu berupa data tertulis yang didapatkannya secara tidak langsung seperti melalui buku, dokumen, jurnal yang terkait dengan topik penelitian.

Populasi yang diteliti dalam penelitian ini mencakup seluruh anak-anak yang tergabung dalam kelompok B RA Persis 235 Nasrullah di Kota Bandung, dengan total sebanyak 27 anak. Pada penelitian ini juga teknik pengambilan sampel yang dilakukan yaitu menggunakan teknik sampel jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi berjumlah 27 peserta didik. Oleh karena itu, jumlah seluruh anak di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung ditentukan sebagai responden penelitian. Dalam teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi.

Selanjutnya analisis data, menurut Menurut Rangkuti (2019) Analisis data adalah langkah yang dilakukan setelah data dikumpulkan dari semua responden atau sumber informasi. Dalam analisis data, langkah-langkah yang diambil meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan kategori responden. Peneliti akan menyusun tabel data dari semua responden sesuai dengan variabel yang ada, menyajikan informasi untuk setiap variabel, melakukan perhitungan guna menjawab pertanyaan penelitian, serta menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Peneliti melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan melalui uji validitas, uji realibilitas, analisis parsial item per indikator, uji normalitas, uji hegemonitas, dan uji t untuk mengetahui dan memastikan bahwa dengan bermain konstruktif menggunakan media *clay* dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung. Penelitian ini dilaksanakan di RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung. Pemilihan tempat penelitian ini dikarenakan kemampuan motorik halus anak kelompok B yang layak untuk diteliti serta peneliti ingin mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh bermain konstruktif menggunakan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus pada anak. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 dengan subjek yang diteliti adalah anak-anak Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan merupakan data yang dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif berlandaskan tata cara statistik. Data yang dianalisis berupa data dari hasil observasi perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini pada kelas eksperimen (metode bermain peran) dan kelas kontrol (metode bercerita). Pemaparan mengenai masing-masing data adalah sebagai berikut:

Penelitian ini menganalisis data kemampuan motorik halus anak usia dini sebelum dan sesudah bermain konstruktif menggunakan media *clay*. Penelitian ini menggunakan metode pre-experimental design tipe one group pretest-posttest dimana penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok saja. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan pretest. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak, setelah pretest maka langkah selanjutnya memberikan perlakuan dengan menerapkan media *clay*. Untuk langkah selanjutnya yaitu melakukan posttest kepada anak untuk menilai kemampuan motorik halus setelah diberikan pelakuan.

### **A. Kemampuan Motorik Halus Anak Sebelum Bermain Konstruktif Menggunakan Media *Clay* (Pretest)**

Kemampuan motorik halus anak baik pretest maupun posttest diukur dengan menggunakan instrumen observasi yang terdiri dari 2 (dua) indikator yaitu meniru bentuk dan melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Kemudian dikembangkan menjadi 10 item pernyataan. Semua item instrumen memiliki empat kriteria penilaian yaitu Belum Berkembang (BB) diberi skor 1, Mulai Berkembang (MB) diberi skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diberi skor 3 dan Berkembang Sangat Baik (BSB) diberi skor 4.

Analisis parsial item per indikator pada penelitian pretest ini terdapat 2 indikator yakni meniru bentuk dan melakukan eksplorasi menggunakan berbagai media dan kegiatan.

## 1. Meniru bentuk

Pada indikator meniru bentuk, Pada indikator meniru bentuk dikembangkan menjadi 5 (lima) pernyataan. Pernyataan pertama adalah “anak mampu meniru bentuk matahari menggunakan media *clay* dengan jari jemarinya”. Dari pernyataan ini diperoleh data anak sebagai berikut: terdapat 2 anak tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB), 17 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 6 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu, nilai rata-rata yang diperoleh pada item ini  $(2 \times 1) + (17 \times 2) + (6 \times 3) + (2 \times 4) = 60/108 \times 100 = 56$ . Pernyataan kedua adalah “anak mampu meniru bentuk bulan purnama menggunakan media *clay* dengan jari jemarinya”. nilai rata-rata yang diperoleh pada item ini  $(7 \times 1) + (16 \times 2) + (4 \times 3) = 51/108 \times 100 = 47$ . Pernyataan ketiga adalah “anak mampu meniru bentuk bulan sabit menggunakan media *clay* dengan jari jemarinya” nilai rata-rata yang diperoleh pada item ini adalah  $(6 \times 1) + (15 \times 2) + (5 \times 3) + (1 \times 4) = 55/108 \times 100 = 51$ .

Pernyataan keempat yaitu “anak mampu meniru bentuk bintang menggunakan media *clay* dengan jari jemarinya”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 6 anak tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB) 13 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 6 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(6 \times 1) + (13 \times 2) + (6 \times 3) + (2 \times 4) = 58/108 \times 100 = 54$ . Pernyataan kelima yaitu “anak mampu meniru pola bentuk benda langi menggunakan media *clay* dengan susunan yang sama.” Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 5 anak tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB) 15 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 7 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(5 \times 1) + (15 \times 2) + (7 \times 3) = 56/108 \times 100 = 52$ .

Berdasarkan 5 (lima) item indikator pertama diperoleh  $56+47+51+54+52/5 = 5$ . Angka tersebut berada pada interval 50-59. Artinya nilai pretest kemampuan motorik halus dari indikator “meniru bentuk” termasuk pada kategori kurang.

## 2. Melakukan eksplorasi menggunakan berbagai media dan kegiatan.

Pada indikator melakukan eksplorasi menggunakan berbagai media dan kegiatan dikembangkan menjadi (5) lima item pernyataan. Pernyataan pertama adalah “anak mampu berkreasi dari bentuk matahari, bulan, bintang dengan media *clay*”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 4 anak tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB) 15 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 7 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(5 \times 1) + (15$

$(5 \times 2) + (7 \times 3) + (1 \times 4) = 59/108 \times 100 = 55$ . Pernyataan kedua yaitu “anak mampu menyusun suku kata matahari dengan media *clay*”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 5 anak termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) 14 dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 8 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(5 \times 1) + (14 \times 2) + (8 \times 3) = 57/108 \times 100 = 53$ .

Pernyataan ketiga yaitu “anak mampu menyusun suku kata bulan purnama menggunakan media *clay*”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 5 anak tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB) 14 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 7 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata-rata yang diperoleh pada item ini  $(5 \times 1) + (14 \times 2) + (7 \times 3) + (1 \times 4) = 58/108 \times 100 = 54$ . Pernyataan keempat yaitu “anak mampu menyusun suku kata bulan sabit dengan media *clay*”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 5 anak tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB) 15 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 7 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Oleh karena itu nilai rata-rata yang diperoleh pada item ini  $(5 \times 1) + (15 \times 2) + (7 \times 3) = 56/108 \times 100 = 52$ . Pernyataan kelima yaitu “anak mampu menyusun suku kata bintang dengan media *clay*”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 6 anak tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB) 14 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 7 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(6 \times 1) + (14 \times 2) + (7 \times 3) = 55/108 \times 100 = 51$ .

Berdasarkan 5 (lima) item indikator pertama diperoleh nilai rata-rata mendapatkan angka 53. Angka tersebut berada pada interval 50-59. Artinya nilai pretest kemampuan motorik halus dari indikator “melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan” termasuk pada kategori kurang. Dengan demikian nilai rata-rata dari 2 indikator adalah 52.5 Nilai tersebut berada pada interval 50-59 dan diinterpretasikan bahwa nilai pretest kemampuan motorik halus anak termasuk pada kategori kurang. Rekapitulasi rata- rata pretest kemampuan motorik halus anak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Rekapitulasi rata-rata *pretest* kemampuan motorik halus anak**

No.	Indikator	Nilai	Interpretasi
1.	Meniru bentuk.	52	Kurang
2.	Melakukan eksplorasi menggunakan media dan kegiatan.	53	Kurang
	Jumlah	105	

	Rata-rata	52,5	Kurang
--	-----------	------	--------

Sumber : Peneliti

## B. Kemampuan Motorik Halus Anak Setelah Bermain Konstruktif Menggunakan Media Clay (Posttest)

Analisis parsial item per indikator pada penelitian posttest ini terdapat 2 indikator yakni meniru bentuk dan melakukan eksplorasi menggunakan berbagai media dan kegiatan.

### 1. Meniru bentuk

Pada indikator meniru bentuk dikembangkan menjadi 5 item pernyataan. Pernyataan pertama adalah “anak mampu meniru bentuk matahari menggunakan media *clay* dengan jari jemarinya”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 5 anak tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 11 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 11 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(5 \times 2) + (11 \times 3) + (11 \times 4) = 87/108 \times 100 = 81$ . Pernyataan kedua adalah “anak mampu meniru bentuk bulan purnama menggunakan media *clay* dengan jari jemarinya”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 2 anak tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 5 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 20 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(2 \times 2) + (5 \times 3) + (20 \times 4) = 99/108 \times 100 = 92$ .

Pernyataan ketiga adalah “anak mampu meniru bentuk bulan sabit menggunakan media *clay* dengan jari jemarinya”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 10 anak tergolong dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 17 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(10 \times 3) + (17 \times 4) = 98/108 \times 100 = 91$ . Pernyataan keempat adalah “anak mampu meniru bentuk bintang menggunakan media *clay* dengan jari jemarinya”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 1 anak tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 12 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 14 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(1 \times 2) + (12 \times 3) + (14 \times 4) = 94/108 \times 100 = 87$ . Pernyataan kelima adalah “anak mampu meniru pola bentuk benda langit menggunakan media *clay* dengan susunan yang sama”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 3 anak termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 17 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(3 \times 2) + (17 \times 3) + (7 \times 4) = 85/108 \times 100 = 79$ . Berdasarkan 5 (lima) item indikator pertama diperoleh nilai rata-rata :  $81+92+91+87+79/5 = 86$ . Angka tersebut berada pada interval 80-100 artinya nilai posttest kemampuan motorik halus dari indikator “meniru bentuk” termasuk pada kategori Sangat Baik.



## 2. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan

Pada indikator melakukan eksplorasi menggunakan berbagai media dan kegiatan dikembangkan menjadi (5) lima item pernyataan. Pernyataan pertama adalah “anak mampu berkreasi dari bentuk matahari, bulan, bintang dengan media *clay*”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 2 anak termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 11 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 14 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(2 \times 2) + (11 \times 3) + (14 \times 4) = 93/108 \times 100 = 86$ . Pernyataan kedua adalah “anak mampu menyusun suku kata matahari dengan media *clay*”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 9 anak termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 15 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 3 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(9 \times 2) + (15 \times 3) + (3 \times 4) = 75/108 \times 100 = 69$ .

Pernyataan ketiga adalah “anak mampu menyusun suku kata bulan purnama dengan media *clay*”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 11 anak tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 14 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(11 \times 2) + (14 \times 3) + (2 \times 4) = 72/108 \times 100 = 67$ . Pernyataan keempat adalah “anak mampu menyusun suku kata bulan sabit dengan media *clay*”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 11 anak tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 14 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(11 \times 2) + (14 \times 3) + (2 \times 4) = 72/108 \times 100 = 67$ .

Pernyataan kelima adalah “anak mampu menyusun suku kata bintang dengan media *clay*”. Dari pernyataan ini diperoleh data sebagai berikut: terdapat 12 anak tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 11 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 4 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu nilai rata rata yang diperoleh pada item ini  $(12 \times 2) + (11 \times 3) + (4 \times 4) = 73/108 \times 100 = 68$ .

Berdasarkan 5 (lima) item indikator kedua diperoleh nilai rata-rata :  $86+69+67+67+68/5 = 71$ . Angka tersebut berada pada interval 70-79 artinya nilai posttest kemampuan motorik halus dari indikator “melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan” termasuk pada kategori baik. Dengan demikian nilai rata-rata dari 2 indikator adalah  $86+71 = 78,5$ . Nilai tersebut berada pada interval 70-79 dan diinterpretasikan bahwa nilai posttest kemampuan motorik halus anak termasuk pada kategori baik. Rekapitulasi rata-rata pretest kemampuan motorik halus anak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.2 Rekapitulasi rata-rata *posttest* kemampuan motorik halus anak**

No.	Indikator	Nilai	Interpretasi
-----	-----------	-------	--------------

1.	Meniru bentuk.	86	Sangat Baik
2.	Melakukan eksplorasi menggunakan media dan kegiatan.	71	Baik
	Jumlah	157	
	Rata-rata	78,5	Baik

Sumber : Peneliti

### Analisis/Diskusi

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengevaluasi apakah bermain konstruktif menggunakan media *clay* memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung. Sampel pada penelitian ini berjumlah 27 anak yang merupakan anak-anak kelompok B RA Persis 235 Nasrullah. Melalui uji normalitas data observasi, hasil pretest dan posttest pada kelompok B menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 yang mengindikasikan bahwa data penelitian tersebut memiliki distribusi yang normal. Langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji homogenitas untuk memastikan bahwa sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 yang menandakan bahwa sampel tersebut homogen. Dengan data yang terbukti normal dan homogen, dilakukan uji-t untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.

#### 1. Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung Sebelum Diterapkannya Bermain Konstruktif Menggunakan Media *Clay* (Pretest)

Sebelum diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* maka dilakukan pengambilan data melalui observasi, serta menggunakan instrumen penelitian yang telah dibuat sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian. Berdasarkan hasil data pretest kemampuan motorik halus anak memiliki nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 60. Data yang dihasilkan dari pretest ini berdistribusi normal. Dengan nilai rata-rata pretest sebesar 52,5 dan berada pada interval 50-59. Artinya kemampuan motorik halus anak pada kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung sebelum diterapkan bermain konstruktif menggunakan media *clay* termasuk pada kategori kurang. Mayoritas peserta didik selama tahap pretest memperoleh nilai yang rendah. Sebagian besar hal ini menyatakan bahwa sebagian besar dari anak belum memiliki kemampuan motorik halus yang optimal. Rendahnya nilai pretest juga disebabkan oleh fakta bahwa sebelum penggunaan media *clay*, sebagian anak belum mampu meniru bentuk serta meniru pola yang dimana terdapat anak yang masih membutuhkan bantuan guru. Hal yang sama terjadi pada indikator kedua, terdapat sebagian anak juga belum mampu mengeksplorasi

dari berbagai media, serta sebagian anak masih membutuhkan bantuan guru dalam mampu menyusun suku kata.

Apabila kemampuan motorik halus diberi stimulus maupun diberikan latihan secara terus menerus sesuai dengan tahap perkembangannya maka kemampuan motorik halus anak akan berkembang dengan maksimal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Qomariah, dkk (Lubis et al., 2022) jika keterampilan motorik halus anak belum berkembang maka akan menghambat pada aktivitas motorik halus yang dikerjakan oleh anak.

Tindakan yang dapat diambil untuk mendukung pertumbuhan keterampilan motorik halus yaitu dilakukan stimulus berupa kegiatan yang bervariasi atau menggunakan media pembelajaran. Kegiatan yang bervariasi dapat dilakukan melalui bermain. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hurlock (Kalsum,Ummi, 2021) bermain adalah aktivitas yang dilakukan semata-mata untuk kesenangan, tanpa adanya dorongan atau pengaruh dari pihak lain.

Bermain ialah aktivitas yang menarik bagi anak-anak pada usia dini. Bermain pada anak usia dini tidak hanya sekedar bermain melainkan ada pembelajaran didalamnya karena biasanya guru memerlukan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran agar lebih maksimal serta lebih nyata. Menurut (Lailan, 2023) dalam melakukan pembelajaran tentu tidak akan terlepas dengan media. Media merupakan segala alat atau bahan yang digunakan untuk memberikan penjelasan serta pesan pada proses pembelajaran. Karena anak usia dini belum mampu memahami konsep abstrak, media pembelajaran berperan penting dalam membuat pembelajaran lebih nyata. Dengan demikian, anak-anak dapat lebih mudah mencerna materi pelajaran.

## **2. Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung Setelah Diterapkannya Bermain Konstruktif Menggunakan Media *Clay* (Posttest)**

Pengambilan data kemampuan motorik halus anak setelah diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* menggunakan data observasi pada anak. Berdasarkan hasil data posttest kemampuan motorik anak memiliki nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Data yang dihasilkan dari posttest ini berdistribusi normal. Dengan rata-rata posttest 78,5 dan berada pada interval 70-79. Artinya kemampuan motorik halus anak pada kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung setelah diterapkan bermain konstruktif menggunakan media *clay* termasuk dalam kategori baik.

Terdapat perbedaan yang signifikan pada anak setelah diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay*. Dengan diterapkannya pembelajaran melalui bermain konstruktif, anak-anak menunjukkan minat belajar yang tinggi serta kegembiraan yang lebih mendalam untuk mengikuti pembelajaran. Tanpa disadari, dengan bermain konstruktif tersebut dapat merangsang kemampuan motorik halus yang dilakukan belajar melalui bermain.

Selama tahap posttest, peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil pretest, hal ini menunjukkan bahwa bermain konstruktif menggunakan media *clay* telah memberikan dampak positif. Keberhasilan nilai posttest ini dipengaruhi oleh diterapkannya

bermain konstruktif menggunakan media *clay* dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran bermain konstruktif menggunakan media *clay*, anak-anak sangat antusias serta lebih fokus pada apa yang sedang anak buat. Anak-anak terlihat tidak bosan pada saat posttest ini berlangsung, hal ini terlihat pada saat setelah anak selesai membuat bentuk, anak-anak antusias membuat bentuk lain serta mengkreasikan bentuk sesuai keinginan anak.

Hasil penerapan bermain konstruktif menggunakan media *clay* menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus berkembang dengan lebih optimal. Terlihat pada saat proses pembelajaran saat diberikan media *clay* seperti pada indikator meniru bentuk, anak telah mampu membuat bentuk secara mandiri tanpa bantuan guru bahkan anak dapat mengkreasikan bentuk yang dibuat sesuai dengan imajinasinya. Pada indikator selanjutnya yaitu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, anak mampu berkreasi dari berbagai bentuk yang telah dibuatnya secara mandiri tanpa bantuan guru

Menurut Jhonson (Meta Br Ginting, 2018) bermain konstruktif merupakan permainan yang melibatkan objek atau materi untuk membuat sesuatu. Sementara itu menurut (Rukmatin I & Rosdiani I, 2024) pembelajaran konstruktif mempunyai arti yakni belajar serta bermain aktif dimana dalam bermain ini anak dapat menyusun bentuk seperti balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta dan lain-lain.

Hasil penelitian diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Rukmatin I & Rosdiani I, 2024) selama bermain konstruktif ini, anak dengan senang hati melatih keterampilan motorik halusnya. Keselarasan ini diperkuat oleh bermain konstruktif, yang mana pada bermain konstruktif mampu memperkenalkan pola bentuk, dapat mengembangkan imajinasi anak, membangkitkan kreativitas dan juga keterampilan motorik halus anak.

### **3. Pengaruh Bermain Konstruktif Menggunakan Media *Clay* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.**

Menurut (Mustiani et al., 2023) motorik halus mengacu pada aktivitas yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil, seperti otot jari, pergelangan tangan, dan bagian tubuh lainnya yang serupa. Gerakan yang mengaitkan otot pada tangan serta jari umumnya memerlukan kecermatan yang tinggi, ketekunan serta membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan. Gerakan motorik halus yang baik maka membuat anak akan mudah berkreasi, misalnya pada kegiatan menggunting, menggambar, mewarnai, merobek, meronce, melipat, meremas, menggenggam, menganyam dan lain-lain.

Menurut (Malau Sartika Dewi, 2022) anak usia dini mempunyai energi berlebih, dan energi ini dapat diarahkan melalui aktivitas yang mengembangkan keterampilan motorik halus, seperti manipulasi *clay*, menggambar, mewarnai, menempel, memotong, meronce, dan menggunting. Hal ini sejalan dengan teori bermain yang diungkapkan oleh Herbert Spencer dan Freidrich Schiler (Muthmainnah et al., 2016) yang mana bermain

adalah kegiatan yang menyenangkan yang berfungsi untuk menyalurkan energi yang berlebih yang dimiliki oleh anak supaya mencapai energi yang seimbang dalam tubuhnya.

Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini adalah melalui pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain konstruktif (Rukmatin I & Rosdiani I, 2024). Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh (Rocmah, 2017) permainan konstruktif merupakan permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan pada anak. Anak-anak dapat mencapai berbagai aspek perkembangan, termasuk kognitif, motorik halus, sosial, emosional, dan kreativitas. Ketika anak terlibat dalam permainan konstruktif menggunakan media *clay*, mereka diberikan kesempatan untuk meremas *clay* dan membentuknya sesuai dengan imajinasi yang dimiliki. Dalam kegiatan tersebut tanpa disadari sudah mengasah perkembangan motorik halus anak.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Sholicha & Hasibuan, 2023) dalam penelitiannya bahwa penerapan menggunakan media *clay* sangat disarankan sebagai bentuk usaha dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini secara positif. Pada saat kegiatan itu dilakukan ada keterlibatan pengordinasian antara mata dan tangan seperti pada gerakan membentuk, meremas, memilin, menempel yang membuat anak menjadi tertarik. Media seperti *clay* dan plastisin diketahui efektif untuk mengoptimalkan motorik halus pada anak (Adiatama et al., 2023).

Berdasarkan hasil analisis hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *clay* dalam kegiatan bermain konstruktif memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak-anak di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung. Hal ini terbukti dari uji hipotesis menggunakan uji t dengan hasil *thitung* 8,561 > *ttabel* 2,007. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain konstruktif menggunakan media *clay* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak di Kelompok B RA Persis Nasrullah Kota Bandung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pre-experimental design tipe one group pretest- posttest pada kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik halus anak di kelompok B RA Persis 235 Nasrullah sebelum diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* (pretest) termasuk pada kategori kurang. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan rata-rata kemampuan motorik halus anak sebesar 52,5 yang mana berada pada interval 50-59.
2. Kemampuan motorik halus anak di kelompok B RA Persis 235 Nasrullah setelah diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* (posttest) termasuk pada kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan rata-rata kemampuan motorik halus anak sebesar 78,5 yang mana berada pada interval 70-79.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan motorik halus anak sebelum dan setelah diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay*. Hal ini di dukung oleh hasil uji hipotesis dengan nilai thitung (8,561) > ttabel (2,007). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari diterapkannya bermain konstruktif menggunakan media *clay* di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kota Bandung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Hasda, S., Fadilla, Taqwin, Sari, M. E., & Ardiawan, M. K. N. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Adiatama, W., Wardany, O., & Utami, R. (2023). *Media dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Anak Tunagrahita*. 7(5), 2942–2952.
- Farida, A. (2016). *Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini*. *Raudhah*. IV(2), 1–10.
- Joyce. (2009). *Yuk Utak Atik dengan Clay Tepung Makanan*.
- Kalsum, Ummi, et al. (2021). PENGARUH BERMAIN KONSTRUKTIF DENGAN MEDIA CLAY TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA MARIA UTARA KECAMATAN WAWO KABUPATEN BIMA. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2 No 3, 300–307.
- Khaironi, D. I. R. . (2018). KREATIVITAS ANAK DAN CLAY TANAH LIAT. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Volume 01, 1–8. <https://docplayer.info/80823964-Kreativitas-anak-dan-clay-tanah-liat-fkip-universitas-mataram.html>
- Lailan, A. (2023). *SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah*. 2(12), 5027–5034.
- Lubis, D. M., Muslihin, H. Y., & Giyartini, R. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 3002–3011.
- Malau Sartika Dewi, H. T. A. (2022). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Bermain Konstruktif Menggunakan Kertas Kokoru Kelompok B Di TK Santa Lusia Sei Rotan T.A 2021-2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 3(4), 70–79.
- Meta Br Ginting. (2018). MEMBANGUN PENGETAHUAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF BERDASARKAN PERSPEKTIF TEORI PIAGET. *Jurnal Caksa-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No 2 Des, 159– 171.
- Mustiani, N., MY., M., & Hayat, N. (2023). Kegiatan Bermain Plastisin dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Journal of Educational Research*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.56436/jer.v2i1.200>
- Muthmainnah, -, Astuti, B., & Fatimaningrum, A. S. (2016). Pengembangan Panduan Permainan Untuk Engoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12363>
- Rangkuti, A. N. (2019). *METODE PENDIDIKAN PENELITIAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*.
- Rukmatin I, F., & Rosdiani I, N. (2024). IMPLEMENTASI METODE BERMAIN

KONSTRUKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 17–30.

Sholicha, R., & Hasibuan, R. (2023). Analisis Pengaruh Media *Clay* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 4(1), 22–35.

Stephani. (2010). 30 Menit Membuat Kreasi dari *Clay*. In *Demedia Pustaka*.