

**MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN *CLAY* UNTUK  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS  
DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**TESIS**

OLEH

**KHALIJAH  
NPM. 151804061**



**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI  
PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2017**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

# UNIVERSITAS MEDAN AREA MAGISTER PSIKOLOGI

## HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul** : Model *Creative Art* dalam Bermain *Clay* Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun  
**Nama** : Khalijah  
**NPM** : 151804061

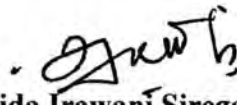
**Menyetujui**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons



Nurmaida Irawani Siregar., S.Psi., M.Si

**Ketua Program Studi  
Magister Psikologi**

**Direktur**



UNIVERSITAS MEDAN AREA

Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons



Prof. Dr. Ir. Retna Astuti Kuswardani., MS

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



## ABSTRAK

**KHALIJAH. Model *Creative Art* dalam Bermain *Clay* Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun. Magister Psikologi. Program Pascasarjana. Universitas Medan Area. 2017**

Penelitian ini bertujuan mengetahui model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak usia 4-5 tahun di TK. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan melalui empat tahap penelitian yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Jenis penelitian yang dilakukan adalah quasi eksperimen. Tempat penelitian di TK Nurul Ilmi dengan waktu penelitian Januari sampai dengan Juni 2017. Populasi penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Nurul Ilmi (kelompok ekeperimen) dan TK Aba 21 (kelompok kontrol) tahun pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 43 anak, peneliti mengambil 8 anak sebagai sampel secara random, yaitu 4 anak sebagai kelompok eksperimen dan 4 lainnya sebagai kelompok kontrol. Instrument pengumpul data berupa lembar observasi, data tersebut dianalisis menggunakan uji t. Temuan penelitian ini adalah terjadi peningkatan perkembangan motorik halus anak sebesar 35,25 dan sebesar 20,5 peningkatan kemampuan kemandirian anak setelah perlakuan dengan penggunaan model *creative art* dalam bermain *clay*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *creative art* dalam bermain *clay* lebih efektif meningkatkan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak dibandingkan dengan penggunaan model konvensional.

Kata kunci: *Creative Art*, *Bermain Clay*, Motorik Halus dan Kemandirian

## **ABSTRACT**

***KHALIJAH. Creative art model in Play Clay to Improve Fine Motor Development and Independence of Ages 4-5 Years. Master of Psychology. Graduate program. University of Medan Area. 2017***

*This study aims to find out the creative art model in clay play to improve fine motor development and independence of 4-5 years old children. This research method was research development (research and development) by going through four stages of research that define, design, develop (develop), and disseminate. The type of research conducted was quasi experiment. Place of research in kindergarten Nurmi Ilmi with research time January to June 2017. The population of this study were students of group A TK Nurul Ilmi (ekeperimen group) and TK Aba 21 (control group) of academic year 2016/2017 consisting of 43 children, the researcher took 8 children as random sample, 4 children as experiment group and 4 Others as a control group. Instrument of data collection in the form of observation sheet of data analysis using t test. The findings of this study was an increase in the fine motor development of 35.25 and 20.5 increase the ability of independence of children after treatment with the use of creative art models in clay play. Thus it can be concluded that the use of creative art models in clay play more effectively improve the fine motor and independence of children compared with the use of conventional models.*

***Keywords: Creative Art, Clay, Fine Motor, Independence***

## DAFTAR ISI

*Halaman*

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

MOTTO

PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR..... i

UCAPAN TERIMA KASIH..... ii

ABSTRAK..... iv

ABSTRACT..... v

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR TABEL..... x

DAFTAR GAMBAR..... xiii

DAFTAR LAMPIRAN..... xiv

### **BAB I : PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang Masalah..... 1

1.2. Identifikasi Masalah..... 6

1.3. Rumusan Masalah..... 7

1.4. Tujuan Penelitian..... 8

1.5. Manfaat Penelitian..... 8

## BAB II : KAJIAN TEORI

2.1. Hakikat Kemandirian Anak Usia Dini.....	10
2.1.1 Pengertian Kemandirian.....	10
2.1.1 Aspek Kemandirian Anak Usia Dini .....	11
2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Anak.....	13
2.1.3 Cara Melatih Kemandirian Pada Anak Usia Dini .....	14
2.2 Hakikat Motorik Halus Anak Usia Dini.....	15
2.2.1 Pengertian Motorik Halus .....	15
2.2.2 Aspek-Aspek Motorik Halus Anak .....	15
2.2.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus .....	17
2.3 Metode Bermain <i>Clay</i> .....	20
2.3.1 Pengertian.....	20
2.3.2 Aspek-Aspek Bermain <i>Clay</i> BAgi Anak .....	22
2.3.3 Meningkatkan Motorik Halus & Kemandirian Melalui Bermain <i>Clay</i> .....	24
2.4 Model <i>Creative ArtPlay</i> .....	25
2.5 Model <i>Creative Art</i> dalam Bermain <i>Clay</i> untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Kemandirian Anak .....	27
2.6 Kerangka Konsep .....	34
2.7 Hipotesis.....	36
<b>BAB III :PROSEDUR PENELITIAN</b>	
3.1 Langkah-langkah Penelitian.....	37
3.2 Model Penelitian Tahap I.....	37

3.2.1	Desan Penelitian .....	37
3.2.2	Tempat & waktu Penelitian .....	37
3.2.3	Identifikasi Variabel.....	37
3.2.4	Populasi, sampel & sumber data.....	39
3.2.5	Teknik Pengumpulan Data .....	39
3.2.6	Analisis Data.....	39
3.2.7	Perencanaan Desain Produk .....	39
3.3	Tahap Pengembangan .....	45
3.4	Validasi Desain.....	54
3.5	Metode Penelitian Tahap II.....	56
<b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian.....	63
4.1.1	Orientasi Kancah .....	63
4.2	Desain Awal Produk .....	66
4.3	Hasil Pengujian Tahap Pertama .....	67
4.4	Revisi Produk.....	69
4.5	Penyempurnaan Produk .....	72
4.6	Pelaksanaan Penelitian.....	83
4.7	Uji Hipotesis .....	87
4.8	Pembahasan.....	90



**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan..... 95

5.2. Saran ..... 95

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 97



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didiknya. Pengembangan fondasi ini harus didasari pada prinsip-prinsip tentang proses pembelajaran yang mampu memandirikan. PAUD menjadi begitu penting disebabkan perilaku dan potensi serta kecerdasan individu dibentuk pada lembaga PAUD. Program PAUD dimulai sejak usia 3 – 6 tahun. Erikson (Helms & Turner, 1994) memandang periode usia 4-6 tahun sebagai fase *sense of initiative*. Pada fase ini peserta didik dituntut berprakarsa, hal ini memungkinkan jika guru menumbuhkan rasa kepercayaan dan kemandirian peserta didik.

Masa balita adalah masa emas (*golden age*) dalam rentang perkembangan seorang individu. Pada masa ini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi fisik motorik, emosi, kognitif maupun psikososial. Perkembangan anak berlangsung dalam proses yang holistik atau menyeluruh. Karena itu pemberian stimulasinya pun perlu berlangsung dalam kegiatan yang holistik. Dalam upaya pembinaan terhadap pendidikan anak usia dini tersebut, diperlukan adanya usaha untuk melatih dan mengembangkan kemandirian anak, sebab setiap anak merupakan individu yang mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Untuk itu setiap anak perlu dilatih dengan harapan agar potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Kemandirian akan membawa pengaruh yang besar bagi pengalaman kehidupan selanjutnya, karena dalam kehidupan sehari-hari anak diharapkan mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, bertanggung jawab akan tugasnya, semangat dalam bekerja serta menghargai dan memelihara hasil karyanya sendiri. Dengan memiliki kemandirian anak akan lebih mudah diterima lingkungan sekitarnya untuk bersosialisasi karena anak telah dapat bertindak/berprilaku sesuai dengan harapan lingkungannya. Desmita (2013:34) menyatakan bahwa kemandirian merupakan usaha dalam melepaskan diri dari orang tua. Tujuannya agar anak mengeksplorasi diri, dan berlangsungnya proses perkembangan ke arah individualitas. Kemandirian menjadi faktor penting yang harus dikembangkan pada individu.

Fenomena di lapangan menunjukkan masih terdapat kemandirian peserta didik yang rendah, seperti pada hasil penelitian Nento (2013) di Gorontalo menunjukkan tingkat rata-rata kemandirian anak sebesar 20% atau 4 dari 20 memiliki kemandirian yang baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemandirian peserta didik masih di bawah rata-rata. Salah satu indikator bahwa kemandirian peserta didik rendah adalah masih terdapat peserta didik yang ditunggu orang tua sampai jam belajar selesai, masih tergantung pada guru kelas misalnya saat mengerjakan tugas peserta didik harus dituntun secara intens.

Aspek perkembangan anak usia dini pada hakikatnya telah dimulai sejak dalam kandungan. Aspek perkembangan merupakan hal yang vital bagi seorang anak. Begitu juga dengan perkembangan fisik motorik, dengan fisik motorik akan mempengaruhi tumbuh dan kembang anak. Melalui kegiatan fisik banyak hal

yang dapat dilakukan oleh anak. Sujiono (2011) menyatakan bahwa gerakan yang dilakukan oleh anak, merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem tubuh yang dikontrol oleh otak. Fisik motorik tersebut meliputi motorik kasar dan motorik halus. Pada usia 4 – 6 tahun perkembangan motorik halus anak berkembang dengan pesat. Hal ini dapat ditunjukkan dengan koordinasi antara gerakan visual motorik, seperti gerakan mata dengan tangan, tubuh yang gerakannya secara bersama-sama misalnya saat menulis, mewarnai, dan menggambar.

Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik berbeda dari setiap individu, ada orang yang perkembangan motoriknya sangat baik, ada juga yang tidak seperti orang yang memiliki keterbatasan fisik. Dengan kata lain, ada tahapan-tahapan umum tertentu yang berproses sesuai dengan kematangan fisik anak. Fisik motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot bagian kecil. Karakteristik pengembangan motorik halus anak mengarah pada gerakan tubuh yang spesifik, misalnya menulis, menggambar, mewarnai, dan sebagainya.

Namun fenomena dilapangan masih ditemukan peserta didik belum mampu mengoptimalkan perkembangannya secara baik, misalnya pada saat memegang pensil, menggunting, dan melipat. Observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada bulan Januari 2017 di TK Nurul Ilmi Medan menunjukkan bahwa kemandirian peserta didik masih dalam kategori rendah. Dari 19 orang anak hanya sekitar 25%

atau 4,76% yang dapat melakukan kegiatan motorik halus dan kemandirian

yang baik. Berbagai faktor dapat disebabkan belum berkembangannya fisik

motorik halus anak, salah satu faktor penyebab adalah metode guru mengajar dan motivasi yang diberikan oleh guru yang berhubungan dengan perkembangan motorik halus anak belum dioptimalkan.

Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan fisik motorik halus peserta didik telah dilakukan, misalnya menulis, menggambar, dan mewarnai. Namun pada kenyataannya guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode demonstrasi dan pemberian tugas, serta penggunaan media LKA, sehingga anak didik tidak mau mengerjakan tugas (Arlinah & Rohita, 2014). Idealnya guru mampu memanfaatkan berbagai metode dan alat bantu pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian perlu adanya upaya dalam meningkatkan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak, salah satu upaya peningkatan motorik halus dan kemandirian anak tersebut dapat melalui kegiatan bermain *clay*.

Sama halnya dengan media *clay*, guru dituntut untuk mengembangkan kemandirian serta fisik motorik halus peserta didik. Siti (2012) menyatakan bahwa melalui bermain *clay* mampu melatih kemampuan sensori dengan cara melalui sentuhan dan mampu menciptakan sesuatu, dan mampu meningkatkan *self esteem* anak sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kemandirian serta mampu mengajarkan memecahkan masalah. Jelas bahwa melalui bermain *clay* perkembangan fisik motorik halus peserta didik dapat berkembang dengan optimal dan kemandirian siswa dapat berkembang dengan baik.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

*The term "clay" refers to a naturally occurring material composed primarily of fine-grained minerals, which is generally plastic at appropriate water*

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

*contents and will harden with dried or fired. Although clay usually contains phyllosilicates, it may contain other materials that impart plasticity and harden when dried or fired. Associated phases in clay may include materials that do not impart plasticity and organic matter (Guggenheim, 1995:255).*

Guggenheim (1995) menyatakan bahwa *clay* merupakan bahan alami yang terbuat dari butiran halus mineral, pada umumnya plastik diisi air khusus dan akan memperkeras dan kering. Sedangkan Mina (dalam Sari 2015) menyatakan bahwa *clay* (tanah liat) merupakan benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak. Sehingga dengan bermain *clay* dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Jelas bahwa melalui bermain *clay* mampu mengembangkan aspek perkembangan khususnya perkembangan fisik motorik halus anak. *Conceptualizations regarding the use of clay in art therapy and psychotherapy is needed, including delineation of its therapeutic qualities, and examination of its importance in applied theory* (Sholt & Gavron, 2006:66). Penggunaan *clay* pada terapi sangat diperlukan, sehingga mampu menggambarkan kualitas terapitik.

Jatmika (2012) menyatakan bahwa manfaat *clay* salah satunya adalah (1) melatih kemampuan sensori, (2) mengembangkan kemampuan berfikir, 3) berguna meningkatkan *self esteem*, 4) memupuk kemampuan sosial. Dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain *clay* mampu meningkatkan perkembangan fisik motorik halus dan kemandirian peserta didik. Dalam konteks ini model bermain yang di terapkan adalah *creative art play*. Pada model bermain

ini perkembangan anak tidak dipandang secara bagian demi bagian melainkan menyeluruh menggunakan media bermain yang dapat menstimulasi

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

perkembangan secara menyeluruh dan terpadu. Sehingga ketika akan menstimulasi satu bagian perkembangan tertentu perlu dipadukan dengan media lainnya. Salah satu aspek lain yang dapat di stimulasi dengan model ini adalah kemandirian anak dimana anak mampu melakukan aktivitas sendiri dalam berbagai hal.

Model bermain *creative art play* belum populer bagi guru Taman Kanak-Kanak di Kota Medan, sehingga belum banyak yang menggunakannya. Selain sumber belajar yang terbatas, guru-guru juga banyak yang sudah nyaman dengan model bermain konvensional. Namun ketika fenomena adanya hambatan dalam perkembangan motorik halus dan kemandirian anak di Taman Kanak-Kanak ditemukan, maka pentinglah untuk menyiapkan suatu model bermain *creative art*. Sesuai dengan kebutuhan akan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak, maka dipilih *clay* sebagai media bermain.

Beranjak dari pemikiran ini maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “Model *Creative Art* dalam Bermain Clay Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Dan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik TK Nurul Ilmi Medan menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus dan kemandirian masih dalam kategori rendah. Hal ini

ditandai dari 19 orang anak hanya sekitar 25% atau 5 orang anak yang memiliki kemampuan motorik halus dan kemandirian yang baik.

- 2) Ketergantungan peserta didik terhadap guru dan orang tua mengakibatkan kemandirian masih rendah.
- 3) Peserta didik belum mampu mengeksplor diri, sehingga kemandirian pada peserta didik masih kurang hal ini disebabkan oleh metode pengajaran guru belum bervariasi.
- 4) Pentingnya perkembangan fisik motorik halus peserta didik untuk tumbuh dan kembang.
- 5) Perkembangan fisik motorik halus peserta didik belum berkembang secara optimal disebabkan oleh metode guru mengajar dan motivasi yang diberikan belum maksimal.
- 6) Kurangnya kegiatan yang menstimulasi fisik motorik halus peserta didik.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah model *creative art* dalam bermain clay dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak Taman Kanak-Kanak Usia 4-5 Tahun?
- 2) Apakah model *creative art* dalam bermain clay dapat meningkatkan perkembangan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak Usian 4-5 Tahun?
- 3) Apakah terdapat perbedaan perkembangan motorik halus dan kemandirian

anak sebelum dan sesudah bermain clay dengan model *creative art*?

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh metode bermain *clay* terhadap perkembangan fisik motorik halus dan kemandirian anak. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

- 1) Untuk membuat model *creative art* dalam meningkatkan motorik halus.
- 2) Untuk meningkatkan kemandirian dengan menggunakan model *creative art* dalam bermain *clay*.
- 3) Untuk melihat perbedaan kemandirian anak dan motorik halus sebelum dan sesudah menggunakan model *creative art* dalam bermain *clay*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

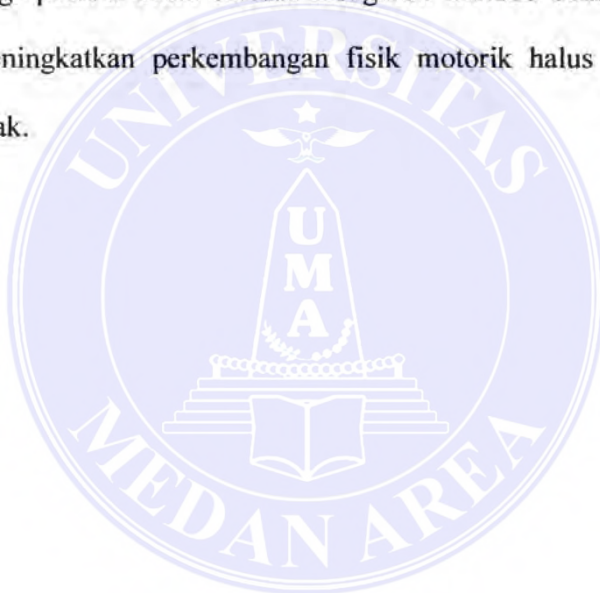
##### 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan saran pada Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan teori tentang pelaksanaan Metode Bermain *Clay* terhadap Perkembangan Fisik Motorik Halus dan Kemandirian Peserta Didik.

##### 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Dinas Pendidikan dapat memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam meningkatkan perkembangan fisik motorik halus dan kemandirian peserta didik.

- b. Bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam meningkatkan perkembangan fisik motorik halus dan kemandirian peserta didik.
- c. Bagi guru sebagai bahan masukan bagi Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia (IGKTKI) dan Himpunan Pendidikan Anak Usia Dini (HIMPAUDI) baik dalam penyusunan program pelaksanaan maupun sebagai solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan kemandirian dan perkembangan fisik motorik halus peserta didik.
- d. Bagi peserta didik setelah mengikuti metode bermain *clay* mampu meningkatkan perkembangan fisik motorik halus dan kemandirian anak.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Hakikat Kemandirian Anak Usia Dini**

##### **2.1.1 Pengertian Kemandirian**

Kemandirian merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk mengatur diri pribadi. Kemandiran yang berkaitan dengan pribadi mandiri, kreatif yakni memiliki kepercayaan diri yang dapat membuat individu untuk beradaptasi dan mengurus segala hal dengan dirinya sendiri. Steinberg (dalam Desmita, 2013) kemandirian berbeda dengan tidak tergantung, karena tergantung merupakan bagian untuk memperoleh kemandirian, sementara kemandirian adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya. Selanjutnya Subrata (dalam Suwarsiyah, 1999) menyatakan bahwa kemandirian yakni kemampuan anak untuk melakukan aktivitas sendiri atau mampu berdiri sendiri dalam berbagai hal. Lie (2004) menyatakan bahwa kemandirian kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwa yang dimaksud dengan kemandiran adalah kemampuan anak agar mampu melakukan berbagai aktivitas tanpa bergantung pada orang lain sesuai dengan tugas kapasitas dan tahap perkembangannya.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

## 2.1.2 Aspek Kemandirian Anak Usia Dini

Kemandirian merupakan suatu sikap otonomi di mana anak secara relative bebas dari pengaruh penilaian, pendapat dan keyakinan orang lain. Pentingnya kemandirian bagi anak dapat dilihat dari situasi kompleks kehidupan dewasa ini, seperti : belajar memakai pakaian sendiri, makan sendiri, merapikan sepatu dan tas, dan belajar sendiri. Gea (2002) menyatakan beberapa aspek kemandirian, sebagai berikut:

- 1) Aspek kognitif merupakan aspek yang terkait pada pengetahuan ataupun kompetensi tentang suatu hal.
- 2) Aspek afektif merupakan aspek yang terkait pada perasaan seseorang terhadap suatu objek.
- 3) Aspek psikomotorik merupakan aspek yang terkait pada tindakan ataupun aktivitas dalam memenuhi kebutuhannya.

Wahyudin dan Agustin (2013, 34-42) menyatakan ada enam aspek perkembangan anak usia dini, yakni sebagai berikut:

- 1) Fisik motorik, seiring dengan perkembangan fisik motorik yang matang maka motorik anak dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakan selaras dengan keinginannya.
- 2) Kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan berpikir.
- 3) Bahasa merupakan keterampilan individu dalam berkomunikasi dengan individu lain.

- 4) Imajinasi merupakan kemampuan untuk melakukan fantasi, sehingga kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan kreatifitas dapat berkembang lebih baik.
- 5) Emosi merupakan kesan perasaan yang berupa senang, marah, benci, takut, kasih sayang, phobia, dan rasa ingin tau.
- 6) Prilaku prososial merupakan kemampuan tingkah laku yang sesuai dengan tuntutan sosial.

Kemandirian mempunyai ciri-ciri yang beragam, banyak ahli yang berpendapat mengenai ciri-ciri kemandirian, salah satunya Parker. Parker (2006, 234-237) menyatakan ciri-ciri kemandirian sebagai berikut:

- 1) Tanggung jawab, tugas individu dalam menyelesaikan sesuatu dan dapat mempertanggung jawabkan hasilnya.
- 2) Independensi merupakan suatu kondisi individu tidak bergantung kepada individu lain dan mampu menyelesaikan segala tugas tanpa bantuan orang lain.
- 3) Otonomi merupakan kebebasan individu dalam mengambil keputusan.
- 4) Keterampilan menyelesaikan masalah.

Ciri kemandirian menurut Suparmi (dalam Ariyanti, 2009) yakni:

- 1) Berani mengambil keputusan terkait hal yang berkenaan dengan dirinya.
- 2) Bebas dari pengaruh orang lain.
- 3) Mampu mengambil inisiatif.

- 5) Merangsang diri untuk berprestasi lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa kemandirian merupakan kemampuan anak agar mampu melakukan berbagai aktivitas tanpa bergantung pada orang lain sesuai dengan tugas kapasitas dan tahap perkembangannya. Adapun beberapa kriteria bahwa anak mandiri adalah anak berani mengambil keputusan terkait hal yang berkenaan dengan dirinya, bebas dari pengaruh orang lain, mampu mengambil inisiatif, mampu mengembangkan kemandirian, merangsang diri untuk berprestasi lebih baik.

### 2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Anak

Lingkungan keluarga yang baik dapat memberi kesempatan pada anak berlatih secara mandiri dalam melakukan pilihan terhadap sesuatu secara baik. Sebaliknya anak akan penuh ketergantungan pada orang lain apabila keluarga kurang memperhatikan perkembangan atau memanjakannya. Orangtua yang baik tentu akan menuntun anak-anaknya agar selalu memperhatikan teman sepergaulannya. Individu yang mempunyai konsep diri positif akan menilai dirinya mampu, cenderung memiliki kemandirian.

Masrun (dalam Avan:2010) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemandirian, yaitu :

1. Usia .  
Pengaruh dari orang lain akan berkurang secara perlahan-lahan pada saat anak menginjak usia lebih tinggi.
2. Jenis Kelamin.  
Perbedaan sifat-sifat yang dimiliki oleh pria dan wanita disebabkan oleh perbedaan pribadi individu yang diberikan pada anak pria dan wanita. Dan perbedaan jasmani yang menyolok antara pria dan wanita secara psikis menyebabkan orang beranggapan bahwa ada perbedaan kemandirian antara pria dan wanita.

3. Konsep diri.  
Konsep diri yang positif mendukung adanya perasaan yang kompeten pada individu untuk menentukan langkah yang diambil.
4. Pendidikan.  
Semakin bertambahnya pengetahuan yang dimiliki seseorang, kemungkinan untuk mencoba sesuatu yang baru semakin besar, sehingga orang akan lebih kreatif dan memiliki kemampuan.
5. Keluarga.  
Orang tua mempunyai peranan yang sangat penting dalam meletakkan dasar-dasar kepribadian seseorang, demikian pula dalam pembentukan kemandirian seseorang.
6. Interaksi sosial.  
Kemampuan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan social mampu melakukan penyesuaian diri dengan baik akan mendukung perilaku yang bertanggung jawab, mempunyai perasaan aman dan mampu menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapi dengan baik tidak mudah menyerah akan mendukung untuk berperilaku mandiri.

#### 2.1.4 Cara Melatih Kemandirian Pada Anak Usia Dini

Melatih kemandirian pada anak-anak harus dilakukan sejak dini karena bekal kemandirian yang mereka dapatkan sejak kecil akan membentuk mereka menjadi pribadi yang mandiri, cerdas, kuat dan percaya diri ketika mereka menginjak dewasa nanti, sehingga mereka telah siap menghadapi masa depannya dengan baik.

Menurut Salafy (2012 ), kemandirian anak dapat dilatih melalui:

1. Berikan pujian terhadap kegiatan positif yang telah dilakukan anak, meskipun hasilnya kurang memuaskan.
2. Orangtua ataupun pengasuh sebaiknya jangan langsung memberikan bantuan jika anak mengalami kesulitan. Berilah dorongan agar anak tidak mudah menyerah.
3. Jika anak menginginkan sesuatu, berilah kesempatan kepada anak untuk memilih. Jika memang apa yang dipilih oleh anak kurang baik buat mereka, berilah alasan yang dapat ia terima mengapa harus memilih yang lain.
4. Dorong dan terus berilah motivasi untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang positif buat anak, pupuk dan latih terus bakat tersebut.
5. Sekali-kali ajak dan pancing anak berdiskusi dan memberikan pendapat terhadap suatu permasalahan.

6. Ajak anak untuk peka terhadap lingkungan dan membantu sesamanya, baik itu teman disekolah maupun dirumah.

7. Ajak anak untuk berkhayal tentang masa depan, misalnya apa yang menjadi cita-citanya kelak.
8. Ajarkan anak bergantung kepada-Nya (Tuhan), ajarkan ibadah sejak dini.

## 2.2 Hakikat Motorik Halus Anak Usia Dini

### 2.2.1 Pengertian Motorik Halus

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya perkembangan ini sejalan dengan kematangan saraf dan otot. Motorik halus merupakan kemampuan yang membutuhkan gerakan keterampilan otot-otot kecil pada tubuh seperti keterampilan menggunakan jari jemari dan pergelangan tangan serta koordinasi mata tangan yang baik. Keterampilan motorik halus sangat perlu dikembangkan pada usia TK kelompok B agar kemampuan gerakan otot-otot. Susanto (2005) menyatakan bahwa motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, gerakan tersebut memerlukan koordinasi yang cermat. Selain itu motorik halus adalah kemampuan anak dalam melakukan aktivitas dengan memakai otot halus, seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun, dan sebagainya (Saputra dan Rudyanto, 2005).

Dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan motorik halus anak adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih dan memerlukan koordinasi yang cermat.

### 2.2.2 Aspek-Aspek Motorik Halus Anak

Kemampuan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan.<sup>9</sup>Koordinasi gerak mata dan tangan merupakan suatu gerakan yang sangat berkaitan satu dengan yang lainnya agar suatu pekerjaan dapat terselesaikan dengan baik dan lancar, berurutan serta sesuai dengan keinginan.

Stimulasi sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus tersebut. Menstimulasi anak dan membuat anak nyaman dengan lingkungannya serta pembiasaan segala sesuatu sejak dini yang konsisten akan mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak. Karakteristik kemampuan motorik halus anak menurut Depdiknas antara lain: a) Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak sudah lebih substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat, bahkan cenderung ingin sempurna, b) Pada usia 5 tahun, koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi. Tangan, lengan dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata. Anak juga mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti dalam kegiatan proyek.

Desni (2010) menyatakan tahapan perkembangan motorik halus anak sebagai berikut:

- 1) 1-2 tahun, pada tahap usia ini anak mampu mengambil benda kecil melalui jari-jari.
- 2) 2-3 tahun, pada tahap usia ini anak sudah mulai mampu memegang pensil, mencoret, dan sebagainya.
- 3) 3-4 tahun, pada tahap usia ini anak sudah mampu menggambar abstrak, mencuci tangan sendiri, membentuk objek dari *clay*.

- 4) 4-5 tahun, pada tahap usia ini anak mampu menggunting dengan baik, membawa gelas, dan sebagainya.

Sementara itu Hurlock (1998:151-153) menyatakan bahwa prinsip-prinsip perkembangan motorik halus anak sebagai berikut:

- 1) Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf.
- 2) Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang.
- 3) Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan.
- 4) Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik.
- 5) Perbedaan individu dalam perkembangan motorik.

Tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan kemampuan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukannya efektif dan efisien.

### **2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus**

Kartini Kartono (1995:21), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut:

- 1) Hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan).
- 2) Lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organ dan fungsi psikis.

- 3) Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Rumini dan Sundari (2004:24-26) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus antara lain :

- 1) Genetik, Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.
- 2) Kesehatan pada periode prenatal, Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.
- 3) Faktor kesulitan dalam melahirkan, Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat vacuum, tang, sehingga anak mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- 4) Kesehatan dan gizi, Kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik anak.
- 5) Rangsangan, Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak.

- 6) Perlindungan, Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.
- 7) Prematur, Kelahiran sebelum masanya disebut premature biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- 8) Kelainan, Individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, social, mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya.
- 9) Kebudayaan, Peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.

Berdasarkan uraian tentang motorik halus di atas, maka untuk meningkatkan motorik halus anak bisa dengan latihan-latihan jari jemari tangan dan koordinasi mata dan tangan. Stimulasi sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus tersebut. Menstimulasi anak dan membuat anak nyaman dengan lingkungannya serta pembiasaan segala sesuatu sejak dini yang konsisten akan mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak. Menstimulasi dimaksudkan bahwa orang dewasa mendorong anak untuk melakukan latihan-latihan dasar secara berulang-ulang dan terus menerus sehingga akan menjadi pembiasaan.

## 2.3 Metode Bermain Clay

### 2.3.1 Pengertian

BB Clay Designs dalam Rochayah Siti (2012), menjelaskan: “Clay adalah lilin yang digunakan anak untuk bermain, clay dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan”. Mina dalam Siti (2012:20), “Clay/lilin malam juga termasuk clay, biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk.”

David Bainbridge (1996) ” Seni kerajinan clay ini selain untuk mengasah kemampuan otak kanan dan meningkatkan kemandirian daya imajenasi anak juga untuk melatih kerja syaraf motorik anak sehingga banyak yang menggunakan kerajinan clay ini sebagai alternatif untuk membantu anak yang mengalami hambatan tangan khususnya dalam mengerjakan jari-jemarinya dan mengasah konsentarrasi anak dalam membentuk bubuk kertas”

Jatmika (2012: 84) menyatakan manfaat bermain clay diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih kemampuan sensorik. Salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain clay anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir. Bermain clay bisa mengasah kemampuan berfikir anak.
- 3) Berguna meningkatkan Self esteem. Bermain clay merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan

- imajinasi dan kemandirian anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
- 4) Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain *clay*.
  - 5) Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberi kesempatan berinteraksi yang akrab, dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

Arlinah Siti (2012:3) menyatakan manfaat dari *clay* adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih kemampuan sensorik. Salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain *clay* anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir. Bermain *clay* bisa mengasah kemampuan berfikir anak.
- 3) Berguna meningkatkan self esteem. Bermain *clay* merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kemandirian anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
- 4) Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat

- 5) Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberi kesempatan berinteraksi yang akrab, dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

### 2.3.2 Aspek-Aspek Bermain Clay Bagi Anak

Bermain adalah suatu aktivitas yang membantu dapat anak mencapai perkembangan yang utuh dalam aspek fisik, intelektual, sosial, emosional dan moral. Dengan bermain anak dapat memperoleh pengalaman untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak sehingga tepat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran. Melalui bermain, anak belajar tentang hal-hal yang diperlukan untuk perkembangannya. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak akan berkata-kata, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukan dan mengenal waktu, jarak serta suara.

Bainbridge (1996) menjelaskan bahwa bermain *clay* membantu dalam mengasah kemampuan otak kanan dalam berkreaitifitas, meningkatkan daya imajinasi dan melatih kerja saraf motorik anak (Suryani, 2011). Pendapat lain mengemukakan bahwa manfaat bermain pada masing-masing aspek perkembangan anak, adalah :

1. Bermain mengembangkan kemampuan motorik.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bermain mampu mengembangkan kemampuan motorik anak karena memungkinkan anak untuk bergerak bebas.

UNIVERSITAS MEDAN AREA  
Menurut Piaget anak terlahir dengan gerak reflek dan kemudian akan berkembang

untuk menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya anak akan mampu untuk mengontrol gerakannya.

## 2. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Piaget berpendapat bahwa anak membangun pengetahuannya melalui berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Melalui bermain anak akan dapat menggunakan seluruh indera yang dimilikinya. Dari penginderaan yang dilakukannya anak akan dapat memperoleh informasi, pengalaman dan fakta-fakta yang akan menjadi dasar untuk berfikir abstrak anak. Penelitian Hoom menyatakan bahwa bermain memiliki peran yang penting untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis, imajinasi dan kreativitas.

## 3. Bermain mengembangkan kemampuan afektif

Bermain akan berpengaruh dalam pembentukan moral anak. Ketika bermain anak akan mengenal adanya aturan permainan yang harus ditaati. Anak akan menyadari pula bahwa dalam bermain anak perlu menghargai teman-temannya.

## 4. Bermain mengembangkan kemampuan bahasa

Ketika bermain, anak akan mengembangkan kemampuan berbahasanya karena anak menggunakannya untuk berkomunikasi dan menyatakan pikirannya. Vygotsky berpendapat bahwa ketika anak berbicara sendiri menunjukkan bahwa anak sedang dalam tahap menggabungkan pikirannya dan bahasa sebagai satu kesatuan.

## 5. Bermain mengembangkan kemampuan sosial

Bermain merupakan kegiatan yang dapat merangsang emosi, sosial, daya pikir,

imajinasi, serta imajinasinya. Dalam Harun Rasyid, dkk (2009) disebutkan bahwa

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



bermain merupakan wahana untuk menemukan dan mengenali diri sendiri dan lingkungannya. Melalui bermain, anak dapat membangun konsep, meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial emosional serta memberikan kesempatan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi (Septikasari, 2015).

### **2.3.3 Meningkatkan Motorik Halus dan Kemandirian Anak Melalui Bermain Clay**

Siti (2012) menyatakan bahwa melalui bermain *clay* mampu melatih kemampuan sensori dengan cara melalui sentuhan dan mampu menciptakan sesuatu, dan mampu meningkatkan *self esteem* anak sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kemandirian serta mampu mengajarkan memecahkan masalah. Jelas bahwa melalui bermain *clay* perkembangan fisik motorik halus peserta didik dapat berkembang dengan optimal dan kemandirian siswa dapat berkembang dengan baik.

Mina (dalam, Sari 2015) menyatakan bahwa *clay* (tanah liat) merupakan benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak. Melalui bermain *clay* kemampuan motorik halus anak berkembang, hal tersebut dikarenakan melalui bermain *clay* anak mencoba untuk membentuk dan menciptakan sesuatu melalui gerakan-gerakan otot jari dan tangan. Jatmika (2012) menyatakan bahwa salah satu manfaat *clay* adalah melatih kemampuan sensori dan kemampuan sosial. Dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain *clay* mampu meningkatkan perkembangan fisik motorik halus dan kemandirian peserta didik.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

## 2.4 Model *Creative Art Play*

Istilah permainan kreatif sebenarnya tidak mengacu pada tipe permainan, tetapi pada pendekatan pembelajaran yang digunakan. *Creative Art* adalah satu model bermain yang dikembangkan di *Academy of Play and Child Psychotherapy (APAC)*. Model bermain ini memandang anak secara holistik. Artinya bermain ditujukan untuk mengembangkan fisik motorik, kemampuan berkomunikasi, kemampuan memahami sesuatu, membina hubungan sosial, melatih emosi, moral dan spiritual, kemandirian dan melindungi diri sendiri secara simultan dan menyeluruh. Kegiatan pengembangannya berdasarkan pada kegiatan bermain untuk mengembangkan potensi individu anak.

Sesuai dengan pandangan ini maka model ini menggunakan berbagai jenis bermain secara terpadu. Meskipun demikian setiap jenis bermain memiliki tujuan tertentu. Beberapa jenis bermain yang digunakan dalam *creative art play* adalah sebagai berikut : 1) visualisasi kreatif bertujuan untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir, 2) bercerita bertujuan untuk mengembangkan moral dan spiritual, 3) drama tujuannya untuk membina hubungan sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri, 4) seni untuk mengembangkan kemandirian dan pengalaman estetis, 5) musik untuk berkomunikasi, 6) tari dan gerak untuk mengembangkan fisik motorik dan 7) clay untuk pengendalian emosi (Milfa, 2016).

Bermain adalah gaya hidup anak, dunia anak. Bermain secara langsung dapat mempengaruhi seluruh area perkembangan anak usia dini seperti fisik,

mental, emosional dan sosial. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada

anak untuk belajar mengenai dirinya, orang lain dan lingkungan sekitar. Bermain juga dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan berkreasi. Melalui bermain anak mengembangkan rasa ingin tahu, berfikir kreatif dan mampu mengatasi masalah (*problem solving*).

Adapun beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penerapan model ini adalah: 1) Membina hubungan dengan kehangatan dan persahabatan sehingga pendekatan terhadap anak dapat terjalin. 2) Menerima anak apa adanya, 3) Membangun suatu perasaan yang permisif supaya anak bebas mengungkapkan perasaannya secara penuh, 4) Mengenali perasaan yang ditunjukkan anak dan merefleksikan perasaan itu kembali kepada anak dengan sedemikian rupa sehingga anak mendapatkan pengertian akan perilakunya, 5) Menghormati kemampuan anak dalam menyelesaikan masalahnya sendiri dan memberikan kesempatan untuk melakukannya. Tanggungjawab untuk membuat pilihan-pilihan dan mengadakan perubahan adalah hak anak, 6) Tidak terdoda untuk mengarahkan tindakan anak. Anak yang memimpin. ( Axline 1974 dalam Milfa 2016).

Model creative art play sangat memperhatikan kemajuan perkembangan anak secara individual. Oleh karena itu dalam menggunakan model ini tidak disarankan anak dalam jumlah besar. Jika akan dilakukan dalam kelompok sebaiknya untuk anak berusia di bawah sembilan tahun jumlah anggota kelompoknya berkisar 4-6 orang ( Kathryn and David Geldard, 2001: 55). Karena kalau terlalu sedikit kemungkinan tidak terjadi interaksi dan kalau terlalu besar

UNIVERSITAS MEDAN AREA  
akan sulit mengendalikannya. Pelaksanaan model ini dalam bentuk kegiatan

terprogram akan lebih baik untuk tercapainya tujuan bermain. Model bermain ini dapat dilakukan sebagai sebuah proyek dengan tema tertentu. Jika dilakukan di dalam kelompok perlu memperhatikan proses *forming, storming dan norming, mouring dan closur yang akan belangsung* dalam kelompok tersebut. (Kathyn and David Geldard, 2001: 65). Penyusunan program dilakukan dalam tahapan: 1) membuat beberapa asumsi tentang kelompok sasaran, 2) Mengidentifikasi topik dan tema, 3) Membuat tahapan bermain sesuai dengan proses kelompok dan 4) memuat tanda permulaan dan akhir dalam kelompok.

## **2.5 Model *Creative Art* dalam Bermain Clay untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Kemandirian Anak**

Berbagai tema dapat dipilih untuk menstimulasi perkembangan. Misalnya pada penelitian ini tema yang dikembangkan adalah outbound ke kebun buah. Aspek motorik halus yang dikembangkan adalah 1) membuat garis, 2) menjiplak bentuk, 3) mengkoordinasi mata dan tangan, 4) melakukan gerakan manipulatif, 5) mengekspresikan diri, 6) mengontrol gerakan yang menggunakan otot halus.

Sedangkan aspek kemandirian yang dikembangkan adalah 1) menyelesaikan sesuatu dan mempertanggung jawabkannya, 2) menyelesaikan tugas sendiri & tidak bergantung pada orang lain, 3) mengembangkan kemandirian, 4) bebas mengambil keputusan, 5) Bebas dari pengaruh oranglain, 6) tanggung jawab, 7) berani mengambil keputusan, 8) Inisiatif, 9) menyelesaikan masalah, 1-10) merangsang untuk prestasi lebih baik.

Rancangan kegiatan yang dilakukan diawali dengan menentukan sekolah dan memilih kelas yang akan diajak bermain, menetapkan alokasi waktu, dan menentukan pertemuan. Kemudian menetapkan tujuan bermain yang meningkatkan motorik halus membuat garis, menjiplak bentuk, mengkoordinasi mata dan tangan, melakukan gerakan manipulatif, mengekspresikan diri, mengontrol gerakan yang menggunakan otot halus. Tujuan bermain untuk meningkatkan kemandirian antara lain menyelesaikan sesuatu dan mempertanggung jawabkannya, menyelesaikan tugas sendiri & tidak bergantung pada orang lain, mengembangkan kemandirian, bebas mengambil keputusan, Bebas dari pengaruh oranglain, tanggung jawab, berani mengambil keputusan, Inisiatif, menyelesaikan masalah, merangsang untuk prestasi lebih baik.

Selanjutnya menentukan jenis bermain yang akan dilakukan. Secara umum kegiatan bermain diawali dengan visualisasi kreatif, menggambar, menceritakan gambar, kemudian melakukan kannya dengan jenis bermain lainnya. Pada penelitian ini materi bermain dirancang sebanyak enam kali pertemuan. Tahapan bermainnya disusun sebagai berikut :

### **Tahap Pertama**

Pengenalan *clay*, untuk mengetahui *clay*, dapat merasakan *clay*, mengetahui teksut *clay* r, melakuakan tindakan terhadap *clay*, menyenangkan *clay* dan mengekspresikan diri terhadap *clay*. Kegiatan ini dikukan dengan langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi kemandiria. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang

UNIVERSITAS MEDAN AREA

~~tidak bisa menutup mata.~~ Visualisasi ini diisi dengan "*Anak—anak saat jni akan*

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

*berangkat kekebun buah, anak-anak akan berwisata memetik buah. Sebelum berangkat anak-anak mempersiapkan keperluan untuk menuju kebun buah. Anak-anak memesan bus pariwisata, mempersiapkan keranjang untuk tempat buah. Kemudian anak-anak berangkat menuju kebun buah dengan bus, anak-anak melewati hutan hijau, melalui jalan yang berkelok dan angin terasa sangat sejuk. Akhirnya anak-anak sampai kekebun buah, anak-anak melihat beraneka ragam jenis buah-buahan, kemudian anak-anak masuk kekebun buah sambil tertawa-tawa. Anak-anak membawa keranjang masing-masing dan menuju kearah buah yang anak-anak sukai, anak-anak memegang buah dengan tangan, memetikny dan memasukkan kekeranjang. Selain itu anak-anak juga memakan beberapa buah yang anak-anak suka. Setelah puas mengelilingi kebun buah anak-anak bersiap untuk pulang, menimbang buah kemudian membayar dan melirik lagi kekebun buah kemudian naik kebus untuk kembali ke sekolah. Kemudian anak-anak boleh membuka mata. Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu **menggambar**, dalam menggambar kemampuan motorik yang distimulasi adalah membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga **menceritakan**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan kemandirian berupa Menyelesaikan sesuatu dan tidak bergantung kepada orang lain. Satu persatu anak diminta bercerita tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat adalah **bermain clay**, saat bermain *clay* aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek*

UNIVERSITAS MEDAN AREA

~~kemandirian berupa tidak bergantung pada orang lain dan menyelesaikan tugas,~~

Document Accepted 28/8/24

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (Repository.uma.ac.id)28/8/24

dan motorik halus yakni membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran menjumpit, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

## TAHAP DUA

Mencetak, kegiatan ini adalah mencetak clay dengan cetakkan. Tujuan mencetak ialah menstimulasi anak meraba, menjumpit, mengkoordinasi mata dan tangan, mengelaborasi, imajinatif, menyelesaikan tugas sendiri, bertanggung jawab dan mengembangkan kemandirian. Tahap ini juga diawali dengan **visualiasai kreatif**, dimana anak diajak untuk membayangkan aneka buah di taman. Perkembangan yang distimulasi pada tahap ini adalah aspek kemandirian mengembangkan kemandirian dan imajinatif. Langkah kedua adalah **menggambar**, dalam menggambar aspek yang distimulasi adalah motorik halus yaitu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran anak. Kemudian langkah ketiga adalah **menceriakan gambar**, Dalam mengisi menceritakan aspek yang distimulasi adalah menyelesaikan tugas sendiri dan tidak bergantung pada orang lain. selanjutnya anak di bebaskan **bermain clay dengan cetakkan**, kemampuan motorik halus yang distimulasi adalah kemampuan mencetak, dan kemandirian yang di stimulasi adalah menyelesaikan tugas sendiri.

## TAHAP TIGA

Langkah ketiga adalah membuat kebun kurma, dalam kegiatan ini tujuan **UNIVERSITAS MEDAN AREA**  
yang ingin dicapai adalah kemampuan bekerja secara individual dan

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

pengembangan kemampuan motorik halus berupa kemampuan mengekspresikan diri. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta membayangkan kebun kurma yang mereka ingin buat. Dalam tahap ini aspek kemandirian yang distimulasi adalah menyelesaikan tugas sendiri. Setelah visualisasi anak diminta menggambarkan hasil visualisasinya. Kemampuan yang distimulasi tahap ini adalah kemampuan motorik halus membuat garis dan koordinasi mata dan tangan. Langkah selanjutnya adalah anak diminta **bercerita**, anak diminta menceritakan kebun yang akan mereka buat. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam tahap ini adalah kemampuan mengembangkan kemandirian dan bebas dari pengaruh orang lain. Selanjutnya setelah bercerita anak-anak diajak untuk **bermain clay dengan clay** secara individual, dalam bermain clay dengan clay aspek motorik halus yang distimulasi adalah mencetak bentuk dengan cetakan ataupun dengan tangan langsung, koordinasi mata dan tangan, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus dan melakukan gerak manipulatif. Aspek kemandirian yang distimulasi pada kegiatan ini adalah kemampuan menyelesaikan proyek, menentukan pilihan sendiri imajinatif dan menentukan pilihan sendiri.

#### **TAHAP EMPAT**

Kegiatan tahap keempat adalah mengecat *clay*. Tahap ini dimulai dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta menutup mata, dan membayangkan bagaimana anak-anak mengecat clay sesuai dengan yang mereka sukai. Aspek kemandirian yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah

**tanggung jawab dan kemandirian**. Selanjutnya anak diminta menggambarkan hasil



visualisasi. Tahap ini menstimulasi kemampuan membuat aneka garis. Tahap selanjutnya adalah **bercerita**, anak diminta menceritakan bentuk apa yang akan mereka buat dengan clay dan cat. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tanggung jawab dan kemandirian. Setelah bercerita anak-anak di ajak bermain *clay* secara bersama-sama. Anak-anak diminta **mengecat clay yang sudah di bentuk**. Aspek motorik anak yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan menggunakan tangan dengan otot halus, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan mengeskpesikan diri. Pengembangan ini tampak saat anak mengecat *clay*. Kemudian aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan menyelesaikan masalah dan kemampuan inisiatif.

## TAHAP LIMA

Tahap kelima dari kegiatan ini adalah bermain dengan clay dan pupet hewan. Tujuan kegiatan ini adalah anak mampu mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah, inisiatif, dan tidak bergantung pada orang lain. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, anak diminta membayangkan bagaimana mereka bermain dengan clay dan pupet di taman buah. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tidak bergantung pada orang laon. Selanjutnya anak-anak diminta menggambar. Setelah menggambar anak-anak di ajak **bercerita**, anak-anak menceritakan bagaimana mereka bermain clay dan pupet hewan. Kegiatan ini menstimulasi kemampuan anak imajinatif, kreatif dan menyelesaikan tugas. Setelah bercerita anak-anak diminta roleplay dengan pupet dan clay. Aspek motorik yang distimulasi adalah kemampuan anak melakukan **mengkoordinasi mata dan tangan, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan**

Document Accepted 28/8/24

© Halijah Khalijah, Ummah Andang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

otot halus dan melakukan gerakan manipulatif. Dan aspek kemandirian yang dikembangkan antara lain adalah kemampuan menyelesaikan masalah, tidak bergantung pada orang lain, dan inisiatif.

## TAHAP ENAM

Selanjutnya setelah seluruh rangkaian kegiatan membuat kebun buah selesai dengan aneka mainan, tahap terakhir dalam *kegiatan kreatif art play* ini adalah memanfaatkan media bermain. Kebun buah yang telah selesai akan dijadikan wahana outboard. Sebelum kegiatan outboard dimulai anak-anak tetap melalui tahap visualisasi kreatif, dalam **visualisasi kreatif** ini dibangun imajinasi bahwa anak akan outboard. Anak-anak bebas memilih aneka mainan apa yang mereka sukai. Kemudian anak diminta bernyanyi di kebun buah yang mereka buat. Dalam visualisasi aspek kemandirian yang distimulasi mengembangkan kemandirian. Langkah kedua adalah **menggambar**, anak diminta menggambarkan cerita apa saat outboard. dalam menggambar kemampuan motorik yang distimulasi adalah membuat garis, koordinasi tangan dan mata, dan kemampuan kreatifitas dan kemampuan imajinatif, serta mengekspresikan diri melalui gambar yang dibuat. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Selanjutnya setelah menggambar anak diminta untuk **bercerita**, menceritakan imajinasi mereka masing-masing. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengembangkan kemandirian dan bebas dari pengaruh orang lain. Setelah bercerita anak-anak diminta **memilih aneka mainan** yang mereka ingin gunakan saat outboard. Aspek motorik yang distimulasi dalam

UNIVERSITAS MEDAN AREA

~~Kegiatan ini adalah, koordinasi mata dan tangan serta kemampuan mengontrol~~

Document Accepted 28/8/24

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

tangan yang menggunakan otot halus yakni saat mengambil dan memegang aneka minan yang akan mereka gunakan saat outboard. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tidak bergantung pada oranglain, kemampuan menyelesaikan masalah, inisiatif, tidak bergantung pada orang lain. Setelah melakukan aneka persiapan anak-anak diminta memilih alat musik yang mereka sukai. Dalam memilih alat musik ini aspek motorik yang distimulasi juga kordinasi mata dan tangan serta kemampuan mengontrol tangan yang menggunakan otot halus yakni saat mengambil dan memegang aneka alat musik yang mereka sukai. Untuk aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tidak bergantung pada orang lain. Selanjutnya anak diajak untuk memainkan aneka alat musik yang mereka pilih sambil menari dan melakukan gerakan yang mereka sukai mengelilingi kebun buah yang mereka buat. Dalam kegiatan ini selain aspek motorik halus dan kemandirian aspek motorik kasar juga distimulasi. Bagaimana anak melakukan gerakan yang mereka sukai. Aspek motorik halus yang distimulasi adalah memegang, kordinasi mata dan tangan. Aspek kemandirian yang distimulasi antara lain tidak bergantung pada orang lain dan inisiatif.

## 2.6 Kerangka Konsep

Perkembangan motorik halus adalah kemampuan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, gerakan tersebut memerlukan koordinasi yang cermat. Selain itu motorik halus adalah kemampuan anak dalam melakukan aktivitas dengan memakai otot halus, seperti menulis, meremas, menggenggam,

UNIVERSITAS MEDAN AREA

~~menggambar, menyusun, dan sebagainya.~~ Perkembangan motorik halus dapat

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

dilihat dari beberapa indikator antara lain: 1) membuat garis, 2) menjiplak bentuk, 3) mengkoordinasi mata dan tangan, 4) melakukan gerakan manipulatif, 5) mengekspresikan diri, 6) mengontrol gerakan yang menggunakan otot halus. Motorik halus berhubungan dengan kemandirian anak, ketika anak mulai melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan otot halus dan jari-jarinya dalam membentuk maka aspek kemandirian anak melakukan tugas sendiri tanpa bantuan dari orang lain terstimulasi. Jika dihubungkan dengan bermain clay, kegiatan anak meremas, mencetak, merasakan hingga membentuk clay menjadi berbagai bentuk dapat melatih kemampuan motorik halus dan dapat dilihat bagaimana tingkat perkembangan kemandirian anak.

Kemandirian adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk mengatur diri pribadi. Kemandirian yang berkaitan dengan pribadi mandiri, kreatif yakni memiliki kepercayaan diri yang dapat membuat individu untuk beradaptasi dan mengurus segala hal dengan dirinya sendiri, Indikatornya adalah 1) menyelesaikan sesuatu dan mempertanggung jawabkannya, 2) menyelesaikan tugas sendiri & tidak bergantung pada orang lain, 3) mengembangkan kemandirian, 4) bebas mengambil keputusan, 5) Bebas dari pengaruh oranglain, 6) tanggung jawab, 7) berani mengambil keputusan, 8) Inisiatif, 9) menyelesaikan masalah, 10) merangsang untuk prestasi lebih baik.

Perkembangan motorik halus dan kemandirian anak dapat di tingkatkan melalui bermain clay. Bermain clay adalah kegiatan yang dilakukan anak mengenal clay dengan jari tangannya. Banyak aspek yang dikembangkan dalam bermain clay diantaranya perkembangan motorik halus dan kemandirian anak.

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Perkembangan motorik halus anak distimulasi dengan menggunakan clay di antaranya saat anak menggunakan clay sebagai media membuat garis, meremas, memelintir dan sebagainya. Kemandirian terlihat dari bagaimana anak menyelesaikan bentuk yang ia buat tanpa bantuan orang lain. Beranjak dari ini maka perkembangan motorik halus dan kemandirian anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain clay.

## 2.7 Hipotesis

Yusuf (2013:130) menjelaskan “Hipotesis merupakan suatu kesimpulan sementara yang belum final; suatu jawaban sementara; suatu dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel”. Hipotesis dari penelitian ini adalah:

- 2.3.1 Model *creative art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak Taman Kanak-kanak Usia 4-5 tahun.
- 2.3.2 Model *creative art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan perkembangan kemandirian anak Taman Kanak-kanak Usia 4-5 tahun.
- 2.3.3 Terdapat perbedaan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak setelah bermain *clay* dengan model *creative art* di Taman Kanak-kanak Usia 4-5 tahun.

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1 Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*) digunakan membuat model *creative art* dalam bermain clay untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan kemandirian Taran Kanak-Kanak Usia 5-6 tahun. Penelitian ini mengacu pada model 4-D (*four D Model*) yang dikemukakan Thiagarajan dan Semmel tahun 1974. Tahapan penelitian sebagai berikut: Pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Disain pengembangannya mengikuti langkah-langkah pada gambar 3.

#### 3.2 Model Penelitian Tahap I

##### 3.2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini didisain untuk menyelesaikan tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan.

##### 3.2.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area, beralamat di Jl. Setia Budi nomor 78 B Medan. Waktu penelitian Januari-Juni 2017.

##### 3.2.3 Identifikasi Variabel

Variabel penelitian ini adalah model *creative art* dalam bermain *clay*, kemampuan motorik halus dan kemandirian.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

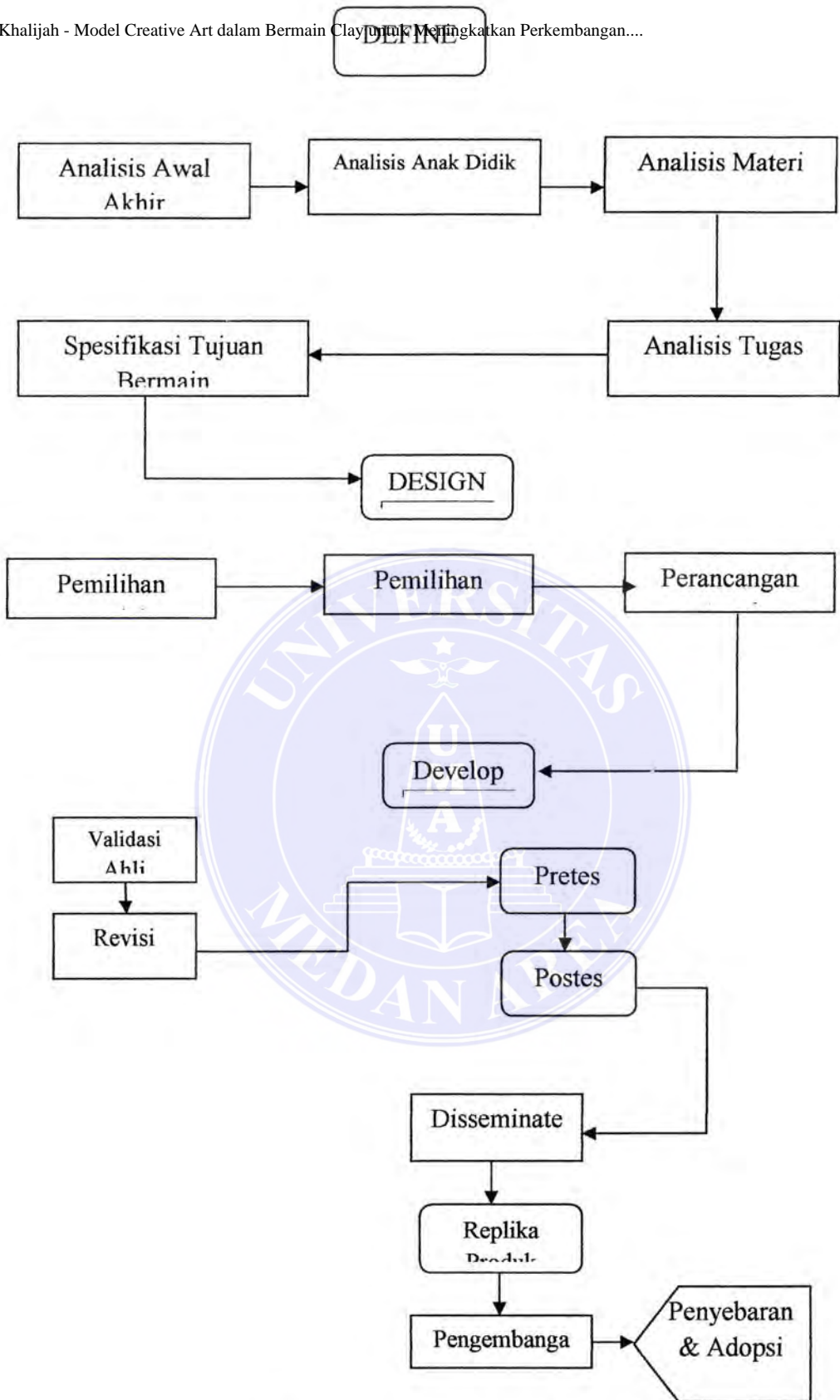
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



Gambar 1 : Disain Penelitian Model 4 D

### 3.2.4 Populasi, sampel dan sumber data

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Nurul Ilmi Tahun Ajaran 2016/2017 berjumlah 24 orang dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 21 jalan Raya Medan Tenggara, gang Rahayu, No 65 Medan, Kecamatan Medan Denai, kota Medan berjumlah 19 orang. Sampel diambil secara acak terhadap enam kelompok belajar yang ditunggu guru secara bergantian. Berdasarkan teknik sampling ini diperoleh sampel sebesar empat orang anak berusia 4-5 tahun yang terdiri dari 2 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan. Jumlah dan karakteristik yang sama diperoleh juga dari Taman Kanak-Kanak ABA 21. Sehingga total sampel adalah 8 orang. Empat orang untuk kelompok eksperimen dan 4 orang untuk kelompok kontrol.

### 3.2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui studi dokumen terhadap model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan kemandirian anak TK usia 4-5 tahun. Sumber datanya adalah perangkat model bermain yang dikembangkan.

### 3.2.6 Analisis Data

Data dianalisis menggunakan perhitungan deskriptif persentase.

### 3.2.7 Perencanaan Desain Produk

#### 3.2.7.1 Tahap Pendefinisian (*define*)

Tujuan tahap ini adalah mendefinisikan semua variabel yang digunakan dalam penelitian. Variabel-variabel penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:



**a) Model *creative art* dalam bermain clay** adalah suatu desain proyek yang aktivitasnya dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan dengan menggunakan bermain clay sebagai media utama dan memanfaatkan media lain sebagai pendukungnya. Sedangkan indikatornya adalah adanya perangkat kegiatan bermain yaitu: rancangan kegiatan bermain, terdiri atas: tujuan, materi, tugas, media dan evaluasi. Kemudian pelaksanaan skenario dalam format individu atau kelompok.

**b) Perkembangan kemampuan motorik halus anak TK Usia 4-5 tahun** adalah kemampuan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, gerakan tersebut memerlukan koordinasi yang cermat. Selain itu motorik halus adalah kemampuan anak dalam melakukan aktivitas dengan memakai otot halus, seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun, dan sebagainya. Indikator adalah: membuat garis, menjiplak bentuk, mengkoordinasi mata dan tangan, melakukan gerakan manipulatif, mengekspresikan diri, mengontrol gerakan yang menggunakan otot halus.

**c) Perkembangan kemandirian anak TK usia 4-5 tahun** adalah Kemandirian merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk mengatur diri pribadi. Kemandirian yang berkaitan dengan pribadi mandiri, kreatif yakni memiliki kepercayaan diri yang dapat membuat individu untuk beradaptasi dan mengurus segala hal dengan dirinya sendiri, Indikatornya adalah menyelesaikan sesuatu dan mempertanggung jawabkannya, menyelesaikan tugas sendiri & tidak bergantung pada orang lain, mengembangkan kemandirian, bebas mengambil keputusan,

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Bebas dari pengaruh oranglain, tanggung jawab, berani mengambil keputusan, Inisiatif, menyelesaikan masalah, merangsang untuk prestasi lebih baik.

### 3.2.7.2 Tahap Perancangan (*desain*)

Tujuan tahap ini adalah menghasilkan rancangan bermain *clay* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan kemandirian anak. Hasil pada tahap perancangan (*design*) ini disebut draft A. Bermain *clay* yang dirancang meliputi: menulis sederhana dengan *clay*, mencetak *clay*, menggambar dengan *clay*, membentuk *clay*, merasakan *clay*. Kegiatan dalam tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis karakteristik anak, analisis konsep, analisis kegiatan dan spesifikasi tujuan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak. Secara rinci kegiatan yang dimaksud diuraikan sebagai berikut:

#### a) Analisis Awal-Akhir

Hasil analisis terhadap pelaksanaan pengembangan motorik halus anak selama ini di TK dilakukan dengan model bermain konvensional. Cenderung dilaksanakan bagian demi bagian, tidak sistematis dan tidak holistik. Kejadiannya lebih berorientasi pada hasil karya anak dan kurang memperhatikan proses kemajuan perkembangan motorik halus anak. Prosesnya lebih banyak akademik dibanding bermain. Akibatnya pengembangan motorik halus anak tidak berlangsung simultan sehingga ada bagian dari perkembangan tersebut yang terlewatkan. Demikian juga dengan pengembangan kemandirian. Fokus perhatian pengembangannya cenderung hanya pada hasil karya anak. Sehingga kemandirian anak terutama dalam menentukan pilihan sendiri dan imajinatif kurang mendapat

perhatian. Demikian juga sikap penemuan ide baru anak kurang mendapat

perhatian guru. Melihat kondisi pengembangan motorik halus dan kemandirian anak yang belum terlaksana secara simultan, sistemik dan holistik ini maka perlu ditemukan konsep dan teori yang dapat mengakomodasi kebutuhan. Ditemukan model bermain *creative art play* yang diperkirakan sesuai untuk keperluan yang dimaksud. Model ini dilakukan secara bermain, melibatkan pengembangan kemampuan anak secara simultan, pelaksanaannya sistemik melalui tahapan-tahapan pelaksanaan, holistik karena tidak hanya fokus pada perkembangan motorik halus saja melainkan dapat dilakukan secara menyeluruh dan terkait dengan fokus perkembangan anak lainnya. Dalam hal ini adalah kemandirian anak.

#### **b) Analisis Anak Didik**

Kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun yang perlu dikembangkan adalah: membuat garis, menjiplak bentuk, mengkoordinasi mata dan tangan, melakukan gerakan manipulatif, mengekspresikan diri, mengontrol gerakan yang menggunakan otot halus. Sedangkan untuk perkembangan kemandiriannya meliputi: kemampuan menyelesaikan sesuatu dan mempertanggung jawabkannya, menyelesaikan tugas sendiri & tidak bergantung pada orang lain, mengembangkan kemandirian, bebas mengambil keputusan, Bebas dari pengaruh oranglain, tanggung jawab, berani mengambil keputusan, Inisiatif, menyelesaikan masalah, merangsang untuk prestasi lebih baik. Hasil analisis lebih lanjut tentang anak-anak usia 4-5 tahun yang menjadi subyek penelitian ini berasal dari latar belakang sosial ekonomi menengah ke atas sehingga diperkirakan perawatan anak

UNIVERSITAS MEDAN AREA  
secara fisik relatif baik. Taraf inteligensi pada rata-rata normal ke atas sehingga

Document Accepted 28/8/24

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

perkembangan kemampuan untuk menangkap instruksi cukup. Demikian juga dengan stimulasi untuk pengembangan kemandirian anak diperkirakan memadai. Jumlah anak dalam keluarga berkisar 2-4 orang, sehingga anak sudah mengalami interaksi secara sosial. Anak-anak yang menjadi subyek penelitian ini juga sudah memiliki pengalaman bermain sendiri, bermain berkelompok dan pengalaman bermain dalam kelompok bermain yang ditunggui guru. Berdasarkan karakteristik anak ini maka model *creative art play* dalam bermain *clay* sesuai untuk meningkatkan motorik halus dan kemandirian anak.

**c) Analisis materi**

Materi yang diperlukan untuk tujuan pengembangan motorik halus dan kemandirian anak usia 4-5 tahun dikemukakan sebagai berikut :

Tabel 3.1. Analisis Materi Pengembangan Motorik Halus dan Kemandirian

No	Tujuan Perkembangan	Materi
	<b>Motorik Halus</b>	
1	Membuat Garis	Menulis sederhana
2	Menjiplak bentuk	Mencetak Buah
3	Mengkoordinasikan mata dan tangan	Menggambar
4	Melakukan gerakan manipulative	Membentuk
5	Mengekspresikan diri	Membuat bentuk baru
6	Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus	Mengenal Clay dengan tangan
	<b>Kemandirian</b>	
7	Menyelesaikan sesuatu dan mempertanggung jawabkannya	Membuat Gambar
8	Menyelesaikan tugas sendiri & tidak bergantung pada orang lain	Menyelesaikan projek
9	Mengembangkan Kemandirian	Imajinasi
10	Bebas mengambil keputusan	Memilih bentuk & Alat
11	Bebas dari pengaruh oranglain	Menentukan pilihan sendiri
12	Tanggung jawab	Membereskan mainan
13	Berani mengambil keputusan	Membuat hal yang diinginkan
14	Inisiatif	Menemukan ide baru
15	Menyelesaikan masalah	Menyelesaikan konflik
16	Merangsang untuk prestasi lebih baik	Mencipta sesuatu yang baru

#### d) Analisis Tugas

Kemampuan motorik halus anak yang di stimulasi dalam kegiatan bermain *clay* terlihat saat anak dengan bebas menggunakan tangan merasakan *clay* dan memainkan *clay*, membentuk *clay* menjadi yang mereka inginkan. Dari hasil karya yang mereka buat terlihat beberapa aspek kemandirian yang mereka munculkan. Dalam kegiatan ini sebelum anak memainkan *clay* terlebih dahulu anak diajak berimajinasi melalui visualisasi kretaif untuk membangun persepsi awal tujuan kegiatan bermain anak. Kemudian anak menggambarkan hasil visualisasinya. Kegiatan ini juga menstimulasi perkembangan motorik halus anak dalam membuat garis dan bentuk menggunakan media alat tulis. Gambar yang mereka buat adalah perwujudan kemandiri anak tersebut. Setelah dua tahap awal dilalui anak-anak diminta menceritakan gambar yang mereka buat. Dalam tahap ini distimulasi kemampuan kemandirian anak dalam aspek inisiatif, bebas dari pengaruh orang lain, menyelesaikan masalah, bebas mengambil keputusan dan mengembangkan kemandirian dilihat dari kemampuan anak menceritakan makna gambar tersebut. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah bermain. Model bermain *clay* ini memberi peluang anak menggunakan beraneka ragam jenis mainan yang relevan digunakan untuk proyek membangun kebun yang menjadi tema. Permainan dan jenis alat bermain ini merupakan bagian dari *creative art play* seperti: cet warna/spidol untuk menggambar/mewarnai, bercerita dengan *puppet* dan figurin, topeng untuk dramatisasi/*role play*, musik untuk gerak dan tari, *game*.

### e) Spesifikasi tujuan bermain, materi, kegiatan bermain, media dan evaluasi

Pencapaian yang diperoleh setelah melakukan model bermain *creative art play* dengan media *clay* adalah membuat garis yakni kemampuan anak membuat aneka garis seperti garis lurus, garis lengkung kanan, lengkung kiri, garis miring kanan, miring kiri dan membentuk lingkaran kemampuan ini dilihat pada saat anak memainkan *clay* dengan menggunakan jari mereka membuat garis-garis. Kemudian menjiplak yakni kemampuan anak menggunakan tangannya dilihat saat anak mencetak aneka bentuk menggunakan cetakkan. Indikator selanjutnya yang dikembangkan adalah kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan yakni kemampuan membentuk yang terlihat dari kegiatan anak membentuk aneka buah dengan menggunakan tangan. Aspek selanjutnya yang distimulasi dalam kegiatan bermain ini adalah perkembangan kemandirian.

Kegiatan pada langkah ini adalah melakukan penjabaran indikator pencapaian perkembangan motorik halus dan kemandirian kedalam indikator yang lebih spesifik, yang disesuaikan dengan analisis hasil perkembangan dan analisis tugas yang dilakukan sebelumnya.

### 3.3 Tahap Pengembangan (*develope*)

Tahap ini bertujuan menghasilkan model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak. Kegiatan dalam tahap ini meliputi pemilihan model, pemilihan format, dan perancangan awal.

### 3.3.1 Pemilihan model (*model selection*)

Kegiatan ini bertujuan untuk memilih kumpulan alat bermain yang akan dijadikan satu kesatuan model yang disebut model bermain *clay* yang tepat dan sesuai untuk mengembangkan motorik halus dan kemandirian anak. Pemilihan model bermain *clay* disesuaikan dengan analisis perkembangan, analisis tugas, dan fasilitas yang ada di TK dalam bentuk bermain individu dan bermain kelompok.

### 3.3.2 Pemilihan format

Format yang dipilih adalah proyek sehingga enam sesi menjadi satu kesatuan pengembangan bermain clay untuk meningkatkan motorik halus dan kemandirian anak. Kegiatan bermain dapat dilakukan individu dan kelompok.

### 3.3.3 Perencanaan Disain Produk

#### 3.3.3.1 Perancangan Awal (*initial design*)

Perancangan awal dilakukan dengan membuat format yang berisi hubungan tujuan bermain dengan perkembangan motorik halus. Format ini meliputi komponen tujuan, materi, tugas atau kegiatan bermain yang dilakukan serta media evaluasi. Tabel berikut ini merupakan bentuk keterhubungan antara masing-masing komponen dalam bermain clay. Keterhubungan antara tujuan perkembangan, materi bermain, tugas bermain yang dilakukan serta media yang digunakan. Sedangkan evaluasi dikemukakan pada bagian khusus.

Tabel 3.2. Bermain clay untuk Pengembangan Motorik Halus

No	Tujuan Perkembangan	Materi	Tugas	Media
	<b>Motorik Halus</b>			
1	Membuat Garis	Menulis sederhana	vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran	Clay, air
2	Menjiplak bentuk	Mencetak Buah	Membuat Aneka Buah-buahan	Cetakan, clay
3	Mengkoordinasikan mata dan tangan	Menggambar	Melakukan gerakan yang rumit	Crayon, kertas,
4	Melakukan gerakan manipulative	Membentuk	menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media	Clay, Clay, Pupet,
5	Mengekspresikan diri	Membuat bentuk baru	berkarya seni menggunakan berbagai media	Clay, Clay, pupet
6	Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus	Mengenal Clay dengan tangan	menjumptut, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras	Clay, clay

Berikut ini adalah keterhubungan antara tujuan, materi, tugas dan media yang digunakan dalam bermain clay untuk meningkatkan kemandirian anak. Format pada tabel 3.3. berisi komponen tujuan, materi , tugas atau kegiatan bermain yang dilakukan serta media untuk perkembangan kemandirian melalui bermain clay.

Tabel 3.3. Bermain Clay untuk Pengembangan Kemandirian

No	Tujuan Perkembangan	Materi	Tugas	Media
1	Menyelesaikan sesuatu dan mempertanggung jawabkannya	Membuat Gambar	Menceritakan Gambar	Cat
2	Menyelesaikan tugas sendiri & tidak bergantung pada orang lain	Menyelesaikan proyek	Membuat kebun buah	Cat
3	Mengembangkan Kemandirian	Imajinasi	Mengkonsep kebun	Visualisasi Kreative
4	Bebas mengambil keputusan	Memilih bentuk & Alat	Membuat yang diinginkan	Bercerita
5	Bebas dari pengaruh oranglain	Menentukan pilihan sendiri	Memilih aneka media	Alat Musik
6	Tanggung jawab	Membereskan mainan	Menyelesaikan mainan setelah bermain	Topeng, aneka figurin, music
7	Berani mengambil keputusan	Membuat hal yang diinginkan		
8	Inisiatif	Menemukan ide baru	Membuat yang berbeda	
9	Menyelesaikan masalah	Menyelesaikan konflik	Tidak berebut dalam memilih	Aneka cetakkan, mainan,
10	Mempangas untuk prestasi lebih baik	Mencipta sesuatu yang baru	Hal yang di buat berbeda dengan teman	Cat, pupet, clay

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



Berdasarkan rancangan komponen bermain *clay* maka disusunlah kegiatan model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun melalui tahapan sebagai berikut .

### **Tahap Pertama**

Pengenalan *clay*, untuk mengetahui *clay*, dapat merasakan *clay*. mengetahui tekstur *clay*, melakukan tindakan terhadap *clay*, menyenangkan *clay* dan mengekspresikan diri terhadap *clay*. Kegiatan ini dilakukan dengan langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi kemandirian. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan "*Anak-anak saat ini akan berangkat ke kebun buah, anak-anak akan berwisata memetik buah. Sebelum berangkat anak-anak mempersiapkan keperluan untuk menuju kebun buah. Anak-anak memesan bus pariwisata, mempersiapkan keranjang untuk tempat buah. Kemudian anak-anak berangkat menuju kebun buah dengan bus, anak-anak melewati hutan hijau, melalui jalan yang berkelok dan angin terasa sangat sejuk. Akhirnya anak-anak sampai ke kebun buah, anak-anak melihat beraneka ragam jenis buah-buahan, kemudian anak-anak masuk ke kebun buah sambil tertawa-tawa. Anak-anak membawa keranjang masing-masing dan menuju ke arah buah yang anak-anak sukai, anak-anak memegang buah dengan tangan, memetikinya dan memasukkan ke keranjang. Selain itu anak-anak juga memakan beberapa buah yang anak-anak sukai. Setelah puas mengelilingi kebun buah anak-anak*

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

*kekebun buah kemudian naik kebus untuk kembali kesekolah. Kemudian anak-anak boleh membuka mata.* Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu **menggambar**, dalam menggambar kemampuan motorik yang distimulasi adalah membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga **menceritakan**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan kemandirian berupa Menyelesaikan sesuatu dan tidak bergantung kepada orang lain. Satu persatu anak diminta bercerita tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat adalah **bermain clay**, saat bermain *clay* aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek kemandirian berupa tidak bergantung pada orang lain dan menyelesaikan tugas, dan motorik halus yakni membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran menjumpit, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

## TAHAP DUA

Mencetak, kegiatan ini adalah mencetak clay dengan cetakkan. Tujuan mencetak ialah menstimulasi anak meraba, menjumpit, mengkoordinasi mata dan tangan, mengelaborasi, imajinatif, menyelesaikan tugas sendiri, bertanggung jawab dan mengembangkan kemandirian. Tahap ini juga diawali dengan **visualiasai kreatif**, dimana anak diajak untuk membayangkan anek buah di taman. Perkembangan yang distimulasi pada tahap ini adalah aspek kemandirian mengembangkan **kemandirian dan imajinatif**. Langkah kedua adalah **menggambar**, dalam

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

menggambar aspek yang distimulasi adalah motorik halus yaitu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran anak. Kemudian langkah ketiga adalah **menceriakan gambar**, Dalam mengisi menceritakan aspek yang distimulasi adalah menyelesaikan tugas sendiri dan tidak bergantung pada orang lain. selanjutnya anak di bebaskan **bermain clay dengan cetakkan**, kemampuan motorik halus yang distimulasi adalah kemampuan mencetak, dan kemandirian yang di stimulasi adalah menyelesaikan tugas sendiri.

### TAHAP TIGA

Langkah ketiga adalah membuat kebun kurma, dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai adalah kemampuan bekerja secara individual dan pengembangan kemampuan motorik halus berupa kemampuan mengekspresikan diri. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta membayangkan kebun kurma yang mereka ingin buat. Dalam tahap ini aspek kemandirian yang distimulasi adalah menyelesaikan tugas sendiri. Setelah visualisasi anak diminta menggambarkan hasil visualisasinya. Kemampuan yang distimulasi tahap ini adalah kemampuan motorik halus membuat garis dan koordinasi mata dan tangan. Langkah selanjutnya adalah anak diminta **bercerita**, anak diminta menceritakan kebun yang akan mereka buat. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam tahap ini adalah kemampuan mengembangkan kemandirian dan bebas dari pengaruh orang lain. Selanjutnya setelah bercerita anak-anak diajak untuk **bermain clay dengan clay** secara individual, dalam bermain clay dengan clay aspek motorik halus yang distimulasi adalah mencetak

**bermain clay dengan clay** aspek motorik halus yang distimulasi adalah mencetak bentuk dengan cetakan ataupun dengan tangan langsung, kordinasi mata dan

tangan, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus dan melakukan gerak manipulatif. Aspek kemandirian yang distimulasi pada kegiatan ini adalah kemampuan menyelesaikan proyek, menentukan pilihan sendiri imajinatif dan menentukan pilihan sendiri.

#### **TAHAP EMPAT**

Kegiatan tahap keempat adalah mengecat *clay*. Tahap ini dimulai dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta menutup mata, dan membayangkan bagaimana anak-anak mengecat clay sesuai dengan yang mereka sukai. Aspek kemandirian yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah tanggung jawab dan kemandirian. Selanjutnya anak diminta menggambarkan hasil visualisasi. Tahap ini menstimulasi kemampuan membuat aneka garis. Tahap selanjutnya adalah **bercerita**, anak diminta menceritakan bentuk apa yang akan mereka buat dengan clay dan cat. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tanggung jawab dan kemandirian. Setelah bercerita anak-anak di ajak bermain *clay* secara bersama-sama. Anak-anak diminta **mengecat clay yang sudah di bentuk**. Aspek motorik anak yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan menggunakan tangan dengan otot halus, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan mengeskpesikan diri. Pengembangan ini tampak saat anak mengecat *clay*. Kemudian aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan menyelesaikan masalah dan kemampuan inisiatif.

## TAHAP LIMA

Tahap kelima dari kegiatan ini adalah bermain dengan clay dan pupet hewan. Tujuan kegiatan ini adalah anak mampu mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah, inisiatif, dan tidak bergantung pada orang lain. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, anak diminta membayangkan bagaimana mereka bermain dengan clay dan pupet di taman buah. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tidak bergantung pada orang lain. Selanjutnya anak-anak diminta menggambar. Setelah menggambar anak-anak di ajak **bercerita**, anak-anak menceritakan bagaimana mereka bermain clay dan pupet hewan. Kegiatan ini menstimulasi kemampuan anak imajinatif, kreatif dan menyelesaikan tugas. Setelah bercerita anak-anak diminta roleplay dengan pupet dan clay. Aspek motorik yang distimulasi adalah kemampuan anak melakukan mengkoordinasi mata dan tangan, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus dan melakukan gerakan manipulatif. Dan aspek kemandirian yang dikembangkan antara lain adalah kemampuan menyelesaikan masalah, tidak bergantung pada orang lain, dan inisiatif.

## TAHAP ENAM

Selanjutnya setelah seluruh rangkaian kegiatan membuat kebun buah selesai dengan aneka mainan, tahap terakhir dalam *kegiatan kreatif art play* ini adalah memanfaatkan media bermain. Kebun buah yang telah selesai akan dijadikan wahana outboard. Sebelum kegiatan outboard dimulai anak-anak tetap melalui tahap visualisasi kreatif, dalam **visualisasi kreatif** ini dibangun imajinasi bahwa

UNIVERSITAS MEDAN AREA

anak akan outboard. Anak-anak bebas memilih aneka mainan apa yang mereka

Document Accepted 28/8/24

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

sukai. Kemudian anak diminta bernyanyi dikebun buah yang mereka buat. Dalam visualisasi aspek kemandirian yang distimulasi mengembangkan kemandirian. Langkah kedua adalah **menggambar**, anak diminta menggambar cerita apa saat outboard. dalam menggambar kemampuan motorik yang distimulasi adalah membuat garis, koordinasi tangan dan mata, dan kemampuan kreatifitas dan kemampuan imajinatif, serta mengekspresikan diri melalui gambar yang dibuat. Anak diminta menggambar benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Selanjutnya setelah menggambar anak diminta untuk **bercerita**, menceritakan imajinasi mereka masing-masing. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengembangkan kemandirian dan bebas dari pengaruh orang lain. Setelah bercerita anak-anak diminta **memilih aneka mainan** yang mereka ingin gunakan saat outboard. Aspek motorik yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah, kordinasi mata dan tangan serta kemampuan mengontrol tangan yang menggunakan otot halus yaakni saat mengambil dan memegang aneka minan yang akan mereka gunakan saat outboard. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tidak bergantung pada oranglain, kemampuan menyelesaikan masalah, inisiatif, tidak bergantung pada orang lain. Setelah melakukan aneka persiapan anak-anak diminta memilih alat musik yang mereka sukai. Dalam memilih alat musik ini aspek motorik yang distimulasi juga kordinasi mata dan tangan serta kemampuan mengontrol tangan yang menggunakan otot halus yaakni saat mengambil dan memegang aneka alat musik yang mereka sukai. Untuk aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah **tidak bergantung** pada orang lain. Selanjutnya **anak diajak untuk**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

memainkan aneka alat musik yang mereka pilih sambil menari dan melakukan gerakan yang mereka sukai mengelilingi kebun buah yang mereka buat. Dalam kegiatan ini selain aspek motorik halus dan kemandirian aspek motorik kasar juga distimulasi. Bagaimana anak melakukan gerakan yang mereka sukai. Aspek motorik halus yang distimulasi adalah memegang, kordinasi mata dan tangan. Aspek kemandirian yang distimulasi antara lain tidak bergantung pada orang lain dan inisiatif.

### 3.4 Validasi Desain

Validasi desain meliputi penilaian terhadap model *creative art* dalam bermain clay untuk meningkatkan motorik halus dan kemandiria anak TK usia 4-5 tahun. Format validasi penilaian kesesuaian tujuan pengembangan motorik halus dengan kegiatan bermain clay dikemukakan pada tabel 3.4. sebagai berikut.

Tabel 3.4. Penilaian kesesuaian tujuan pengembangan motorik halus dengan kegiatan bermain clay

No	Komponen	Penilai I	Penilai II	Kriteria Penilaian
1	Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 4-5 ta			1. Tidak Baik : 0-25% 2. Kurang Baik : 26-50% 3. Cukup Baik : 51-75% 4. Baik : 76-100%
2	Kesesuaian materi untuk mencapai tujuan			
3	Keefektifan jenis tugas untuk mencapai tujuan			
4	Kebermanfaatan media untuk pelaksanaan tugas			
	Jumlah			
	Rata-Rata penilain			
	Kategori :			

Sedangkan pada tabel 3.5. dikemukakan format penilaian kesesuaian tujuan dengan pengembangan kemandirian dengan model *creative art* dalam bermain clay

Tabel 3.5. Penilaian kesesuaian tujuan pengembangan kemandirian dengan model *creative art* dalam bermain clay

No	Komponen	Penilai I	Penilai II	
1	Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 4-5 ta			1. Tidak Baik : 0-25% 2. Kurang Baik : 26-50% 3. Cukup Baik : 51-75% 4. Baik : 76-100%
2	Kesesuaian materi untuk mencapai tujuan			
3	Keefektifan jenis tugas untuk mencapai tujuan			
4	Kebermanfaatan media untuk pelaksanaan tugas			
	Jumlah			
	Rata-Rata penilai satu dan dua			
	Kategori :			

Format penilaian model *creative art* dengan bermain clay untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kemandirian dikemukakan pada tabel 3.6

Tabel 3.6. Penilaian model bermain clay untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan kemandirian

No	Komponen	Rata-rata penilaian per sesi project dari penilai satu dan dua					
		1	2	3	4	5	6
1	Kesesuaian urutan tahapan dengan proyek pengembangan kemampuan secara utuh						
2	Keruntutan langkah-langkah bermain						
3	Keterpaduan pengembangan motorik halus dan kemandirian						
4	Variasi penggunaan jenis bermain dalam <i>creative art</i>						
5	Kesesuaian tema project						
	Jumlah						
	Rata-Rata persesi						
	Rata-rata penilaian						

Keterangan :

1. Tidak Baik : 0-25%

2. Kurang Baik : 26-50%

3. Cukup Baik : 51-75%

4. Baik : 76-100%



Berdasarkan umpan balik dari ahli dan respon serta penjelasan dari penyusun, dilakukan revisi terhadap model sebanyak tiga kali melalui proses testing, revisi, testing. Pada revisi ke tiga diperoleh konten model yang diharapkan.

### **3.5 Metode Penelitian Tahap II**

#### **3.5.1 Disain Penelitian**

Tahap ini merupakan penyebaran (*deseminate*) produk. Dilakukan tiga langkah kegiatan yaitu pertama tahap testing model dilakukan dengan eksperimen /kuasi. Kedua menyusun model menjadi sebuah buku/modul sehingga lebih jelas penggunaannya, kondisi yang diperlukan untuk penggunaannya, waktu yang diperlukan untuk melakukannya, materi yang sesuai dengan tema proyek. Tahap ketiga adalah tahap pengemasan sehingga layak menjadi sebuah produk yang siap untuk disebarluaskan. Untuk ini dapat dilakukan kolaborasi dengan ahli dibidang produk tersebut dan penyebarluasannya.

#### **3.5.2 Tahap Testing**

Melakukan testing terhadap modul yang sudah dikembangkan dengan menguji cobanya pada kelompok sasaran.

##### **3.5.2.1 Tempat dan Waktu**

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak Nurul Ilmi jalan Kolam No: 1 komplek kampus UMA dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 21 jalan Raya Medan Tenggara, gang Rahayu, No 65 Medan pada juni-juli 2017

### 3.5.2.2 Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji Model

Rancangan yang digunakan untuk menguji model *creative art* dalam bermain clay untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun adalah quasi eksperimen. Model yang digunakan *Matching Pretest - Post-test Group Design* dengan satu macam perlakuan. Dalam *Pretest dan Post-test Control Group Design* terdapat dua kelas yang dipilih secara langsung, kemudian diberi *pre test* untuk mengetahui keadaan awal, untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2009: 113). Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model *creative art* dalam bermain clay, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode bermain konvensional. Setelah selesai perlakuan kedua kelas diberi *post test*. Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.7 Disain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE	$O_1$	$X_1$	$O_2$
	$O_3$	$X_1$	$O_4$
KK	$O_1$	$X_2$	$O_2$
	$O_3$	$X_2$	$O_4$

Keterangan:

KE = Kelompok Eksperiman

$O_1$  = pre test perkembangan motorik halus

$O_2$  = post test perkembangan motorik halus

$O_3$  = pre test kemandirian

$O_4$  = post test kemandirian

KK = Kelompok Kontrol

$O_1$  = pre test perkembangan motorik halus

$O_2$  = post test perkembangan motorik halus

$O_3$  = pre test kemandirian

$O_4$  = post test kemandirian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pencapaian perkembangan motorik halus dan kemandirian antara kelas yang menerapkan

model *creative art* dalam bermain clay dengan yang menggunakan metode konvensional.

### 3.5.2.3 Populasi dan sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Nurul Ilmi Tahun Ajaran 2016/2017 berjumlah 24 orang dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 21 jalan Raya Medan Tenggara, gang Rahayu, No 65 Medan, Kecamatan Medan Denai, kota Medan berjumlah 19 orang. Sampel diambil secara acak terhadap enam kelompok belajar yang ditunggu guru secara bergantian. Berdasarkan teknik sampling ini diperoleh sampel sebesar empat orang anak berusia 4-5 tahun yang terdiri dari 2 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan. Jumlah dan karakteristik yang sama diperoleh juga dari Taman Kanak-Kanak ABA 21. Sehingga total sampel adalah 8 orang. Empat orang untuk kelompok eksperimen dan 4 orang untuk kelompok kontrol.

### 3.5.2.4 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui observasi perkembangan anak dengan menggunakan format penilaian skala empat. Kategori 1 untuk keadaan perkembangan belum berkembang (BB), kategori 2 mulai berkembang (MB), kategori 3 berkembang sesuai harapan (BSH) dan kategori 4 berkembang sangat baik (BSB).

### 3.5.2.5 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian perkembangan motorik halus dan instrumen penilaian perkembangan kemandirian sebagai alat ukur perkembangan. Sedangkan untuk melihat efektivitas dan efisiensi proses bermain

clay digunakan pedoman observasi kegiatan bermain. Alat ukur perkembangan motorik halus, perkembangan kemandirian dan pelaksanaan bermain clay terlampir.

Tabel 3.8 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus dan Kemandirian anak

No	Program Perkembangan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	<b>Motorik Halus</b>				
1	Membuat Garis				
A	Vertikal, horizontal, lengkung kiri/lengkung kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran				
2	Menjiplak bentuk				
A	Mencetak dengan cetakan				
B	Menjiplak dengan tangan				
3	Mengkoordinasikan mata dan tangan				
4	Melakukan gerakan manipulative				
5	Mengekspresikan diri				
6	Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus				
A	Menjumptut				
B	Mengelus				
C	Mencolek				
D	Mengepal				
E	Memelintir				
F	Memilin				
G	Memeras				
<b>Jumlah</b>					
	<b>Kemandirian</b>				
7	Menyelesaikan sesuatu dan mempertanggung jawabkannya				
8	Menyelesaikan tugas sendiri & tidak bergantung pada orang lain				
9	Mengembangkan Kemandirian				
10	Bebas mengambil keputusan				
11	Bebas dari pengaruh oranglain				
12	Tanggung jawab				
13	Berani mengambil keputusan				
14	Inisiatif				
15	Menyelesaikan masalah				
16	Merangsang untuk prestasi lebih baik				
<b>Jumlah</b>					

Keterangan:

BB : Kemampuan anak 0-25%

MB : Kemampuan anak 26-50 %

BSH : Kemampuan anak 51-75%

BSB : Kemampuan anak 76-100%

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

### 3.5.2.6 Teknik Analisis Data

Data perkembangan motorik halus dan kemandirian diolah dengan deskripsi persentase. Demikian juga dengan data pelaksanaan proses bermain. Sedangkan untuk menguji hipotesis digunakan uji beda t-tes dalam statistik non parametrik. Uji – t yang digunakan adalah uji dua beda mean, karena data yang digunakan merupakan data kelompok eksperimen pretest dan posttest. Serta data antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada masing-masing pretest dan post test. Pengujian menggunakan bantuan komputer Program statistik SPSS versi 18,0 *for windows*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui signifikansinya adalah  $p < 0,05$  (Hadi, 2000).

Hipotesis statistik adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$  : rata-rata kemampuan motorik halus dan kemandirian anak dengan menggunakan model bermain clay

$\mu_2$  : rata-rata kemampuan motorik halus dan kemandirian anak sebelum menggunakan model bermain clay

Uji t sampel kecil dengan menggunakan rumus (Suharyadi,2015: 122) :

$$t = \frac{(\bar{X} - \mu)}{s / \sqrt{n}}$$

Keterangan :

t = Nilai distribusi t

$\mu$  = Nilai Rata-rata Populasi

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata sampel

S = Standar deviasi sampel

n = Jumlah sampel

Pengujian Mean Hipotetik dan Mean Empirik digunakan Rumus sebagai berikut:

$$\mu = 1/2(i_{\max} + i_{\min}) \sum k$$

Keterangan:

$\mu$  : Mean (rata-rata) hipotetik

$i_{\max}$  : Skor maksimal item

$i_{\min}$  : Skor minimal item

$\sum k$  : jumlah item

### 3.5.3 Penyusunan Buku Bermain Clay

Kedua menyusun model bermain menjadi sebuah buku pedoman sehingga lebih jelas penggunaannya, kondisi yang diperlukan untuk penggunaannya, waktu yang diperlukan untuk melakukannya, materi yang sesuai dengan tema proyek. dengan ahli dibidang produk tersebut dan penyebarluasannya.

#### 3.5.3.1 Tahap Penyusunan Buku

##### a. Sistematika Buku

Cover : Membuat Kebun Buah (Projek Model *Creative Art Play*)

Pengantar, Daftar Isi, Bagian 1 : Latar belakang, Bagian 2 : Model Creative Art dalam Bermain Clay, Bagian 3 : Skenario Bermain Clay, Bagian 4 : Evaluasi Perkembangan Motorik Halus dan Kemandirian Anak, Bagian 5 : Penutup, Daftar Pustaka, Lampiran 1 : Foto-foto, Lampiran 2 : Testimoni, b. Penilaian

##### b. Format Penilaian Buku

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Buku yang telah disusun sebagai produk penelitian ini dinilai dengan menggunakan format berikut.

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Tabel 3.9 Insrtrumen Penilaian Buku

Katagori	Kriteria
Kelompok	TK A
Cover	
Tinjauan Perkembangan	1. Menggambarkan keseluruhan isi materi perkembangan
	2. Menggambarkan peran dan keterkaitan seluruh isi buku
	3. Menguraikan manfaat penggunaan model bagi perkembangan anak
	JUMLAH
INDIVIDU	
KOMPONEN MODUL	
Pendahuluan	1. Menggambarkan isi keseluruhan buku
	2. Terdapat tujuan umum dan tujuan khusus perkembangan
	3. Menjelaskan strategi mempelajari buku
URAIAN DAN CONTOH	
Substansi	1. Kesesuaian materi (keluasan, kedalaman, dan kerincian)
	2. Kecukupan contoh dan ilustrasi
Penyajian	
	1. Gaya tulisan dialogis dan komunikatif
	2. Bahasa indonesia baku dan mudah dipahami
	3. Pengalaman bermain yang mengasikkan
Kecukupan fisik buku	Jumlah halaman minimal
Daftar pustaka	Relevan dengan isi
	Penyusunan sesuai dengan ketentuan dalam pedoman penulisan modul

### 3.5.3.2 Tahap Penyebar Luasan

Penyebarluasan buku ini dalam bentuk sosialisasi dilakukan pada guru-guru TK Nurul Ilmi jalan Kolam No 1 Kompelak UMA. Sedangkan dalam bentuk buku akan dilaksanakan kemudian. Buku ini direncanakan akan diusulkan untuk mendapatkan ISBN.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

- 1)Bermain *clay* dengan model *creative art* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak usia 4-5 tahun.
- 2)Bermain *clay* dengan model *creative art* dapat meningkatkan perkembangan kemandirian anak di Taman Kanak-Kanak usia 4-5 Tahun
- 3)Bermain *clay* dengan model *creative art* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak berusia 4-5 Tahun

#### 5.2. Saran

Memberi kontribusi yang berarti terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dalam stimulasi perkembangan motorik halus dan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 melalui model *creative art* dalam bermain clay.

##### 1) Bagi anak

Disarankan untuk membantu stimulasi perkembangan motorik halus dan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun dapat digunakan model *creative art* dalam bermain clay.

##### 2) Bagi guru

Disarankan hasil penelitian ini dapat memberi informasi dan inspirasi tentang penggunaan model *creative art* dalam bermain clay untuk



Kanak-Kanak usia 4-5 tahun sehingga guru tertarik memperdalam dan menerapkannya.

3) Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang peningkatan kemampuan guru menstimulasi perkembangan motorik halus dan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun melalui bermain clay dengan model *creative art*.

4) Bagi pengurus IGTK dan HIMPAUDI dan organisasi sejenis lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan bahan pertimbangan dalam penyusunan program peningkatan kemampuan guru dalam menstimulasi perkembangan motorik halus dan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun melalui bermain clay dengan model *creative art*. Selain itu diharapkan dapat terjalin kerjasama dengan Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Program Pascasarjana Medan Area dalam meningkatkan mutu anggotanya.

5) Bagi pimpinan Lembaga Penjaminan Mutu (LPMP)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merintis dan menyelenggarakan kegiatan peningkatan kompetensi guru PAUD, guru TK maupun jenis pendidikan anak usia dini lainnya dalam bentuk MOU antara LPMP dengan Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Program Pascasarjana Medan Area dalam meningkatkan mutu

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Aisyah, Siti dkk. 2012. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang: UT
- Arlinah, S., & Rohita. 2014. Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Bermain Clay Pada Kelompok A Di Paud Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- David Bainbridge. 1996. *Intellectual property*. University Indiana Pitman.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik Halus di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas,
- Desmita, R. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Elizabeth Hurlock. 1998. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Gea, A.A., Babari, Y. dan Wulandari, A. P. Y. (2002). *Modul Character I: Relasi dengan Diri Sendiri*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Guggenheim, S., & Martin. 1995. *Definition of Clay and Clay Mineral: Joint The Report Of The Aipea And Cms Nomenclature Committees. Journal Clay Minerals*, 30.
- Jatmika, Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Play Group*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Lie, Anita & Prasasti, Sarah. 2004. *101 Cara Membina Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Michal Sholt and Tami Gavron. 2006. Therapeutic Qualities Of Clay-Work In Art Therapy And Psychotherapy: A Review. *Journal of the American Art Therapy Association*, 23 (2).
- Milfayetty, Sri., 2016. *Creative Art Play dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan Playscope*.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)28/8/24

- Nento, R. 2013. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Anak Kelompok B TK Herlina Tenggela Kecamatan Tilango Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Parker, Deboar K. 2006. *Menumbuhkan Kemandirian Dan Harga Diri Anak*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Rochayah, S., *Meningkatkan Kreativitas anak melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyitoh 02 Kawunganten Cilacap Semester genap Tahun Pelajaran 2011/2012*. Purwokerto: Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Diakses dari <https://sitirockayahroin.Files.wordpress.com/2012/12/1-siti-r.pdf>
- Rumini S, Sundari S. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja: Buku Pegangan Kuliah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, Dynna Wahyu Perwira., 2015 . Pengaruh bermain Plastisin terhadap Kreativitas anak usia 5-6 tahun Ditinjau dari Bermain secara Individu dan Kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan vol. 2.no. 03 Desember 2013*. Diakses dari: <https://www.dropbox.com/s/ozgmdapukv7x9pl/jppsikologiperkembangan13004.pdf?dl=0>
- Septikasari, F. R., 2015. *Peningkatan Pemahaman konsep Ukuran melalui Kegiatan bermain pasir Menggunakan neraca sederhana Pada kelompok A RA Nurul Ummah Karangduwet Majalan Klaten Tengah*. Yogyakarta. Diakses dari : <http://eprints.uny.ac.id/12991/1/skripsi.pdf>
- Siti, R. 2012. *Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Clay Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Sugiyono., 2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, B., Dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Suwarsiyah, A. 1999. *Menumbuhkan Kemandirian Anak, Kemandirian Dan Konsep Diri Yang Sehat Anak Usia Dini; Sebuah Tinjauan*. Yogyakarta. UII Yogyakarta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington.

- Wahyudin & Agustin. 2011. *Penilaian Anak Usia Dini: Panduan untuk guru, Tutor, Fasilitator dan Pengelola Anal Usia Dini*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Yudha M Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Yuniarni, Desni. 2010. *Metode Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura.
- Yusep, Nur Jatmika. (2012). *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*. Jogakarta : Diva Pers

