



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**  
**FAKULTAS ILMU KESEHATAN**

Program Studi : Keperawatan S1 dan D3 - Analisis Kesehatan D3 - Kebidanan D3  
Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113 Telp. (031) 3811966 - 3890175 Fax. (031) 3811967

Nomor : 748.3 /II.3.AU/F/FIK/2019  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Ijin Pengambilan Data Awal

Kepada Yth.  
**Kepala TK Citra Ananda Surabaya**  
Di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2018/2019, atas nama mahasiswa :

Nama : Anastasya Irma Suryani  
NIM : 20151660007  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Clay terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah 4-6 tahun di TK Citra Ananda Surabaya

Bermaksud untuk mengambil data /observasi di **TK Citra Ananda Surabaya**. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak / Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data / observasi yang dimaksud. Demikian Permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surabaya, 05 Juli 2019  
Wakil Dekan



**Dr. Pipit Festi W., S.KM., M.Kes.**  
NIP : 197412292005012001

Lampiran 2



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**  
**FAKULTAS ILMU KESEHATAN**

Program Studi : Keperawatan S1 dan D3 - Analisis Kesehatan D3 - Kebidanan D3  
Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113 Telp. (031) 3811966 - 3890175 Fax. (031) 3811967

Nomor : 743.1 /II.3.AU/F/FIK/2019  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.

**Kepala TK Citra Ananda Surabaya**

Di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2018/2019, atas nama mahasiswa :

Nama : Anastasya Irma Suryani  
NIM : 20151660007  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Clay terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah 4-6 tahun di TK Citra Ananda Surabaya

Bermaksud untuk melakukan Penelitian selama 2 minggu di **TK Citra Ananda Surabaya**. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak / Ibu berkenan memberikan ijin penelitian yang dimaksud.

Demikian Permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surabaya, 03 Juli 2019  
Wakil Dekan I,



**Dr. Pipit Festi W, S.KM., M.Kes.**  
NIP : 197412292005012001

Lampiran 3



**TK. CITRA ANANDA SURABAYA**  
**JL. BULAK BANTENG BARU GG. TERATAI NO.19**  
**SURABAYA**

SURAT KETERANGAN

Nomor : 29/TK-CA/VIII/2019

Perihal : Surat Balasan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rina Nur Kumala, Spd

Jabatan : Kepala Sekolah

Alamat : Bulak Banteng Baru Gg. Teratai no.19 Surabaya

Sehubungan dengan Surat Permohonan Penelitian No. 743.1/IL3.AU/F/FIK/2019 dari Fakultas Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surabaya, dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : ANATASYA IRMA SURYANI

NIM : 20151660007

Telah selesai melakukan penelitian di TK Citra Ananda Surabaya sejak tanggal 01 s/d 12 Juli 2019 dengan judul penelitian tentang "PENGARUH PERMAIAN CLAY TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH 4-6 TAHUN DI TK CITRA ANANDA SURABAYA". Demikian surat balasan pemberian izin penelitian ini kami buat, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Surabaya, 12 Juli 2019

Kepala TK Citra Ananda

  
( Rina Nur Kumala, Spd )



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**  
**PUSAT BAHASA**

Jl. Sutorejo 59 Surabaya 60113 Telp. 031-3811966, 3811967 Ext (130) Gd. A Lt 2

Email: [pusba.umsby@gmail.com](mailto:pusba.umsby@gmail.com)

**ENDORSEMENT LETTER**

640/PB-UMS/EL/VIII/2019

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : Influence of Clay Games on Fine Motor Skills of 4-6 Years in Preschool  
Age at Citra Ananda Kindergarten in Surabaya

Student's name : Anatasya Irma Suryani

Reg. Number : 20151660007

Department : S1 Keperawatan

has been endorsed by Pusat Bahasa *UMSurabaya* for further approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 7 August 2019

Chair

Waode Hamsia, M.Pd

Lampiran 4

**DATA DEMOGRAFI RESPONDEN PENELITIAN "PENGARUH  
PERMAINAN CLAY TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS  
ANAK USIA PRASEKOLAH 4-6 TAHUN DI TK CITRA ANANDA  
SURABAYA"**

---

Kode Responden \*) :

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada pilihan jawaban yang anda  
anggap sesuai.

I. Data Demografi Anak

1. Inisial :
2. Tempat/Tanggal Lahir :
3. Umur :
4. Jenis kelamin :
5. Alamat :
6. Anak ke : dari bersaudara
7. Anak Lahir :  Cukup Bulan  Prematur
8. Lama sekolah di TK :  1 Tahun  > 1 Tahun

\*) Diisi Oleh Peneliti

**INFORMED CONSENT**  
**(PERNYATAAN PERSETUJUAN IKUT PENELITIAN)**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Umur :

Alamat :

Telah mendapatkan keterangan secara rinci dan jelas mengenai :

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah 4-6 Tahun di TK Citra Ananda Surabaya”
2. Perlakuan yang akan diterapkan pada subyek
3. Manfaat ikut sebagai subyek penelitian dan bahaya yang akan timbul
4. Prosedur penelitian dan mendapat kesempatan mengajukan pertanyaan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian tersebut

Oleh karena itu saya bersedia/ tidak bersedia\*) mengizinkan anak saya secara sukarela,

Nama :

Kelas :

Untuk menjadi subyek penelitian dengan penuh kesadaran serta tanpa keterpaksaan. Demikian pernyataan ini saya buat dengan seharusnya tanpa tekanan dari pihak manapun.

Surabaya, 01 Juli 2019

Peneliti,

Responden,

(Anatasya Irma Suryani)

(.....)

Saksi,

(.....)

\*) Coret yang tidak perlu

Lampiran 6

**DATA DEMOGRAFI IBU RESPONDEN PENELITIAN**  
**“PENGARUH PERMAINAN *CLAY* TERHADAP KEMAMPUAN**  
**MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH 4-6 TAHUN DI TK**  
**CITRA ANANDA SURABAYA”**

---

1. Nama Lengkap :
2. Tempat/Tanggal Lahir :
3. Usia :
4. Pendidikan :
5. Pekerjaan :



## PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Mengajak anak untuk tersenyum dengan memberi senyuman, berbicara dan melambaikan tangan. jangan menyentuh anak.
2. Anak harus mengamati tangannya selama beberapa detik.
3. Orang tua dapat memberi petunjuk cara menggosok gigi dan menaruh pasta pada sikat gigi.
4. Anak tidak harus mampu menalikan sepatu atau mengkancing baju / menutup ritsleting di bagian belakang.
5. Gerakan benang perlahan lahan, seperti busur secara bolak-balik dari satu sisi kesisi lainnya kira-kira berjarak 20 cm ( 8 inchi ) diatas muka anak.
6. Lulus jika anak memegang kerucikan yang di sentuhkan pada belakang atau ujung jarinya.
7. Lulus jika anak berusaha mencari kemana benang itu menghilang. Benang harus dijatuhkan secepatnya dari pandangan anak tanpa pemeriksa menggerakkan tangannya.
8. Anak harus memindahkan balok dari tangan satu ke tangan lainnya tanpa bantuan dari tubuhnya, mulut atau meja.
9. Lulus jika anak dapat mengambil manik - manik dengan menggunakan ibu jari dan jarinya (menjimpit).
10. Garis boleh bervariasi, sekitar 30 derajat atau kurang dari garis yang dibuat oleh pemeriksa.
11. Buatlah genggam tangan dengan ibu jari menghadap keatas dan goyangkan ibu jari. Lulus jika anak dapat menirukan gerakan tanpa menggerakkan jari selain ibu jarinya.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <p>12. Lulus jika membentuk lingkaran tertutup. Gagal jika gerakan terus melingkar</p> | <p>13. Garis mana yang lebih panjang ? (bukan yang lebih besar). putarlah keatas secara terbalik dan ulangi. (lulus 3 dari 3 atau 5 dari 6)</p> | <p>14. Lulus jika kedua garis berpotongan mendekati titik tengah</p> | <p>15. Biarkan anak mencontoh dahulu, bila gagal berilah petunjuk</p> |
|--|---|--|---|

Waktu menguji no. 12, 14 dan 15 jangan menyebutkan nama bentuk, untuk no. 12 dan 14 jangan memberi petunjuk / contoh.

16. Waktu menilai, setiap pasang (2 tangan, 2 kaki dan seterusnya) hitunglah sebagai satu bagian.
17. Masukkan satu kubus kedalam cangkir kemudian kocok perlahan - lahan didekat telinga anak tetapi diluar pandangan anak, ulangi pada telinga yang lain
18. Tunjukkan gambar dan suruh anak menyebutkan namanya ( tidak diberi nilai jika hanya bunyi saja ). Jika menyebut kurang dari 4 nama gambar yang benar, maka suruh anak menunjuk ke gambar sesuai dengan yang disebutkan oleh pemeriksa.



19. Gunakan boneka. Katakan pada anak untuk menunjukkan mana hidung, mata, telinga, mulut, tangan, kaki, perut dan rambut Lulus 6 dari 8.
20. Gunakan gambar, tanyakan pada anak : mana yang terbang ?.....berbunyi meong?.....berbicara?..... berlari menderap?.....menggonggong?.....Lulus 2 dari 5, 4 dari 5.
21. Tanyakan pada anak : Apa yang kamu lakukan bila kamu dingin ?.....capai?.....Lapar?.....Lulus 2 dari 3, 3 dari 3.
22. Tanyakan pada anak : Apa gunanya cangkir?.....Apa gunanya kursi?.....Apa gunanya pensil?.....Kata - kata yang menunjukkan kegiatan harus termasuk dalam jawaban anak.
23. Lulus jika anak meletakkan dan menyebutkan dengan benar berapa banyaknya kubus diatas kertas/meja ( 1, 5 ).
24. Katakan jika anak : Letakkan kubus diatas meja, dibawah meja, dimuka pemeriksa, dibelakang pemeriksa. Lulus 4 dari 4. (Jangan membantu anak dengan menunjuk, menggerakkan kepala atau mata).
25. Tanyakan pada anak : Apa itu bola?.....danau?.....meja?.....rumah?.....pisang?.....korden?.....pagar?.....langit-langit?.....Lulus jika dijelaskan sesuai dengan gunanya, bentuknya, dibuat dari apa atau kategori umum (seperti pisang itu buah bukan hanya kuning). Lulus 5 dari 8 atau 7 dari 8.
26. Tanyakan pada Anak : Jika kuda itu besar, tikus itu .....?.....jika api itu panas, es itu.....? .....jika matahari bersinar pada siang hari, bulan bercahaya pada.....?.....Lulus 2 dari 3.
27. Anak hanya boleh menggunakan dinding atau kayu palang, bukan orang, tidak boleh merangkak.
28. Anak harus melemparkan bola diatas bahu ke arah pemeriksa pada jarak paling sedikit 1 meter (3kaki).
29. Anak harus melompat melampaui lebar kertas 22 cm ( 8,5 inchi ).
30. Katakan pada anak untuk berjalan lurus kedepan Tumit berjarak 2,5 cm ( 1 inchi ) dari ibu jari kaki. Pemeriksa boleh memberi contoh. anak harus berjalan 4 langkah berturutan.
31. Pada tahun kedua, separuh dari anak normal tidak selalu patuh.

Pengamatan :

## Lampiran 8

### **PENJELASAN PENELITIAN BAGI ORANG TUA ANAK PENELITIAN KEGIATAN PERMAINAN *CLAY***

#### **Judul Penelitian**

Pengaruh Permainan *Clay* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah 4-6 Tahun Di TK Citra Ananda Surabaya

#### **Tujuan Penelitian**

Menjelaskan apakah ada pengaruh permainan *clay* dalam kemampuan motorik halus anak usia prasekolah di TK Citra Ananda aSurabaya

#### **Perlakuan Yang Diterapkan Pada Subjek**

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental yaitu penelitian yang melibatkan pemberian perlakuan namun diawal penelitian akan dilakukan :

1. Pada awal bulan 26 Juni 2019 sebelum peneliti bertemu dengan orang tua murid, peneliti melakukan seleksi terhadap semua siswa TK Citra Ananda Surabaya berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya.
2. Sehari sebelum pertemuan pertama kegiatan membentuk *clay*, peneliti memberikan penjelasan secara lengkap hal-hal mengenai penelitian ini dan meminta persetujuan pada ibu.
3. Peneliti memberikan surat pernyataan ketersediaan ibu untuk melibatkan anak ibu dalam penelitian ini. Kemudian ibu melakukan penandatanganan

surat pernyataan tersebut dengan disaksikan oleh peneliti dan saksi yaitu Guru/Kepala Sekolah TK Citra Ananda Surabaya.

4. Apabila ibu setuju, ibu mendapat lembar yang harus diisi oleh ibu terkait identitas ibu dan anak ibu.
5. Peneliti melakukan penilaian kemampuan motorik halus anak ibu menggunakan lembar tes perkembangan denver II untuk melihat kondisi awal motorik halus anak ibu.
6. Sehari setelah ibu menandatangani surat pernyataan tersebut, peneliti memulai pertemuan pertama kegiatan membentuk clay yang dilakukan dua kali dalam seminggu selama 2 minggu pada hari Selasa dan Kamis sehingga secara keseluruhan terdapat 4 kali pertemuan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan durasi 60 menit pada setiap pertemuan.
7. Pada akhir penelitian, sehari setelah pertemuan keempat peneliti akan kembali melakukan penilaian kemampuan motorik halus anak menggunakan tes skrining perkembangan denver II untuk mengetahui perubahan atau tidak.

### **Manfaat Penelitian Bagi Subjek Penelitian**

#### **A. Bagi Ibu**

1. Ibu dapat mengetahui hasil penilaian kemampuan motorik halus anaknya.
2. Ibu dapat mengetahui kegiatan-kegiatan lain yang dapat dilakukan untuk menstimulasi motorik halus anak.

## B. Bagi Anak

1. Anak akan mendapatkan stimulasi perkembangan melalui kegiatan membentuk *clay* agar kemampuan motorik halus semakin baik.

### **Bahaya Potensial**

Bahan *clay* yang digunakan dalam penelitian ini termasuk bahan yang aman karena terbuat dari tepung terigu, tepung beras, tepung tapioka, lem putih, minyak zaitun, dan pewarna makanan. Namun peneliti bersama dengan rekan peneliti, guru, dan Kepala TK Citra Ananda Surabaya akan tetap melakukan pengawasan penuh pada anak ibu selama kegiatan ini berlangsung.

### **Hak Untuk Undur Diri**

Keikutsertaan anak dalam penelitian ini bersifat sukarela dan responden berhak untuk mengundurkan diri kapanpun, tanpa menimbulkan konsekuensi yang merugikan responden dan apabila dalam penelitian ini ibu tidak bersedia anak ibu dijadikan responden maka peneliti akan mencari responden lainnya untuk dijadikan subyek penelitian.

### **Jaminan Kerahasiaan Data**

Dalam penelitian ini semua data dan informasi identitas anak ibu akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti yaitu dengan tidak mencantumkan identitas anak ibu secara jelas dan pada laporan penelitian nama subyek penelitian dibuat kode misalnya C1.

### **Adanya Insentif Untuk Subyek Penelitian**

Subyek penelitian kelompok yang melakukan kegiatan membentuk clay memperoleh souvenir berupa peralatan alat tulis dan *clay* yang dapat dimanfaatkan untuk stimulasi kemampuan motorik halus anak.

## SATUAN ACARA KEGIATAN

### PERMAINAN CLAY

#### PERTEMUAN I

Sasaran	: Siswa TK Citra Ananda Surabaya Usia 4-6 Tahun
Tempat	: Ruang Kelas TK Citra Ananda Surabaya
kegiatan	: Permainan <i>Clay</i>
Materi	: Membuat <i>clay</i> bentuk bebas sesuai keinginan siswa
Waktu	: Dilakukan dua kali dalam seminggu selama 2 minggu (60 Menit )

---

---

#### A. Tujuan

##### 1. Tujuan Umum

Setelah dilakukan intervensi permainan *clay* kemampuan motorik halus pada anak prasekolah meningkat

##### 2. Tujuan Khusus

- a. Meremas *clay* sesuai dengan bentuk yang diinginkan untuk melatih kelenturan dan kekuatan otot-otot halus tangan.
- b. membentuk adonan *clay* sesuai dengan bentuk yang diinginkan untuk melatih kemampuan koordinasi mata dan tangan.

## B. Alat dan Bahan

1. Adonan *clay* dengan berbagai warna
2. Penggaris Kecil

## C. Kegiatan

<b>Kegiatan Peneliti</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Waktu</b>
1. Pembukaan 9. Menyampaikan salam pembuka dan menyapa siswa dengan ramah 10. Memperkenalkan diri 11. Menyampaikan tujuan kegiatan dan kontrak waktu	1. Pembukaan a. Menjawab salam b. Menyetujui kontrak waktu kegiatan dengan peneliti c. Bertanya jika ada yang belum mengerti	5 Menit
2. Kegiatan Inti a. Menjelaskan cara membuat <i>clay</i> b. Menginstruksikan pada siswa untuk membuat <i>clay</i> dengan bentuk bebas sesuai keinginan siswa c. Memberikan arahan pada siswa bila siswa kesulitan dalam membentuk adonan	2. Kegiatan Inti 5. Membuat <i>clay</i> 6. Bertanya pada peneliti jika masih belum mengerti cara membuat <i>clay</i>	50 Menit
3. Penutup a. Mengucapkan terima kasih b. Membuat kontrak untuk pertemuan selanjutnya c. Mengucapkan salam penutup	3. Penutup a. Menyetujui kontrak untuk pertemuan selanjutnya b. Menjawab salam penutup	5 Menit

#### D. Evaluasi

##### 1. Evaluasi Struktur

- a. Siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik

##### 2. Evaluasi Proses

Evaluasi yang dilakukan saat kegiatan membuat *clay* dilakukan meliputi :

- a. Anak selalu hadir dalam kegiatan membuat *clay*
- b. Anak dapat membuat dan menyelesaikan *clay*
- c. Anak mampu mengikuti kegiatan sampai selesai

##### 3. Evaluasi Hasil

- a. Kemampuan koordinasi mata tangan semakin baik
- b. Kemampuan otot-otot halus pada tangan anak semakin baik

## SATUAN ACARA KEGIATAN

### PERMAINAN CLAY

#### PERTEMUAN II

Sasaran	: Siswa TK Citra Ananda Surabaya Usia 4-6 Tahun
Tempat	: Ruang Kelas TK Citra Ananda Surabaya
kegiatan	: Permainan <i>Clay</i>
Materi	: Membuat <i>clay</i> bentuk buah-buahan (Anggur, potongan semangka)
Waktu	: Dilakukan dua kali dalam seminggu selama 2 minggu( 60 Menit )

---

---

#### A. Tujuan

##### 1. Tujuan Umum

Setelah dilakukan intervensi permainan *clay* kemampuan motorik halus pada anak prasekolah meningkat

##### 2. Tujuan Khusus

- a. Meremas *clay* sesuai dengan bentuk buah-buahan(anggur dan potongan semangka) untuk melatih kelenturan dan kekuatan otot-otot halus tangan.
- b. membentuk adonan *clay* sesuai dengan bentuk buahanggur dan potongan buah semangka untuk melatih kemampuan koordinasi mata dan tangan.

## B. Alat dan Bahan

1. Adonan *clay* dengan warna ungu, merah, hijau, putih dan hitam
2. Penggaris Kecil

## C. Kegiatan

<b>Kegiatan Peneliti</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Waktu</b>
1. Pembukaan a. Menyampaikan salam pembuka dan menyapa siswa dengan ramah b. Memperkenalkan diri c. Menyampaikan tujuan kegiatan dan kontrak waktu	1. Pembukaan a. Menjawab salam b. Menyetujui kontrak waktu kegiatan dengan peneliti c. Bertanya jika ada yang belum mengerti	5 Menit
2. Kegiatan Inti a. Menjelaskan cara membuat clay b. Menginstruksikan pada siswa untuk membuat clay dengan bentuk buah-buahan (anggur dan potongan semangka) c. Memberikan arahan pada siswa bila siswa kesulitan dalam membentuk adonan	2. Kegiatan Inti a. Membuat <i>clay</i> bentuk anggur : i. Membuat beberapa bulatan berukuran sedang dari adonan <i>clay</i> berwarna ungu ii. Melinting adonan <i>clay</i> berwarna hitam sebagai tangkainya iii. Merekatkan tangkai dan bulat-bulatan anggur yang telah dibuat b. Membuat <i>clay</i> bentuk potongan semangka : i. Menggilas adonan <i>clay</i> berwarna merah kemudian dipotong bentuk segitiga ii. Menekan-nekan tepi adonan segitiga tadi hingga bentuknya menyerupai potongan semangka iii. Melinting adonan <i>clay</i> berwarna hijau lalu ditekan hingga	50 Menit

	<p>adonan tipis, digunakan sebagai kulit semangka</p> <p>iv. Melinting adonan <i>clay</i> berwarna putih hingga memanjang kemudian potong setiap ujungnya sepanjang ukuran potongan semangka yang dibuat</p> <p>v. Membuat bulatan-bulatan sangat kecil dari adonan <i>clay</i> berwarna hitam sebagai biji semangka</p> <p>vi. Menyusun adonan yang telah dibuat tadi mulai dari adonan <i>clay</i> warna merah, hijau, sebagai kulit semangka dan adonan <i>clay</i> hitam direkatkan diatas adonan <i>clay</i> warna merah sebagai biji semangka</p> <p>c. Bertanya pada peneliti jika masih belum mengerti cara membuat <i>clay</i></p>	
<p>3. Penutup</p> <p>a. Mengucapkan terima kasih</p> <p>b. Membuat kontrak untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>c. Mengucapkan salam penutup</p>	<p>3. Penutup</p> <p>a. Menyetujui kontrak untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>b. Menjawab salam penutup</p>	5 Menit

#### D. Evaluasi

##### 1. Evaluasi Struktur

- a. Siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik

##### 2. Evaluasi Proses

Evaluasi yang dilakukan saat kegiatan membuat *clay* dilakukan meliputi :

- a. Anak selalu hadir dalam kegiatan membuat *clay*
- b. Anak dapat membuat dan menyelesaikan *clay*
- c. Anak mampu mengikuti kegiatan sampai selesai

### 3. Evaluasi Hasil

- a. Kemampuan koordinasi mata tangan semakin baik
- b. Kemampuan otot-otot halus pada tangan anak semakin baik

## SATUAN ACARA KEGIATAN

### PERMAINAN CLAY

#### PERTEMUAN III

Sasaran	: Siswa TK Citra Ananda Surabaya Usia 4-6 Tahun
Tempat	: Ruang Kelas TK Citra Ananda Surabaya
kegiatan	: Permainan <i>Clay</i>
Materi	: Membuat <i>clay</i> bentuk sayur-sayuran (Wortel, Tomat, dan Terong)
Waktu	: Dilakukan dua kali dalam seminggu selama 2 minggu (60 Menit)

---

---

#### A. Tujuan

##### 1. Tujuan Umum

Setelah dilakukan intervensi permainan clay kemampuan motorik halus pada anak prasekolah meningkat

##### 2. Tujuan Khusus

- a. Meremas clay sesuai dengan bentuk sayur-sayuran (wortel, tomat, terong) untuk melatih kelenturan dan kekuatan otot-otot halus tangan.
- b. membentuk adonan clay sesuai dengan bentuk buah anggur dan potongan buah semangka untuk melatih kemampuan koordinasi mata dan tangan.

#### B. Alat dan Bahan

1. Adonan *clay* dengan warna merah, oranye, ungu, dan hijau
2. Penggaris kecil

### C. Kegiatan

Kegiatan Peneliti	Kegiatan Siswa	Waktu
<p>1. Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menyampaikan salam pembuka dan menyapa siswa dengan ramah</li> <li>b. Memperkenalkan diri</li> <li>c. Menyampaikan tujuan kegiatan dan kontrak waktu</li> </ol>	<p>1. Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menjawab salam</li> <li>b. Menyetujui kontrak waktu kegiatan dengan peneliti</li> <li>c. Bertanya jika ada yang belum mengerti</li> </ol>	5 Menit
<p>2. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan cara membuat clay</li> <li>b. Menginstruksikan pada siswa untuk membuat clay dengan bentuk sayur-sayuran (wortel, tomat, terong)</li> <li>c. Memberikan arahan pada siswa bila siswa kesulitan dalam membentuk adonan</li> </ol>	<p>2. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat <i>clay</i> bentuk tomat :               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Membuat bentuk bulat dengan adonan <i>clay</i> berwarna merah</li> <li>ii. Melinting adonan <i>clay</i> berwarna hijau kemudiandipotong menjadi 3 bagian kecil dengan menggunakan penggaris</li> </ol> </li> <li>b. Membuat <i>clay</i> bentuk terong :               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Membuat bulatan berukuran sedang dari adonan <i>clay</i> berwarna ungu</li> <li>ii. Melinting dan menekan adonan tersebut hingga bentuknya menyerupai terong</li> <li>iii. Melinting dan menekan adonan berwarna hijau tersebut hingga bentuknya menyerupai tangkai terong</li> <li>iv. Menyatukan bentuk adonan clay bentuk terong dengan tangkainya.</li> </ol> </li> <li>c. Membuat clay bentuk wortel :               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Membuat bulatan berukuran sedang dari adonan clay berwarna oranye</li> </ol> </li> </ol>	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>ii. Melinting dan menekan adonan tersebut hingga bentuknya menyerupai wortel</li> <li>iii. Melinting adonan <i>clay</i> berwarna hijau kemudian dipotong menjadi 3 bagian sama panjang dan disatukan pada salah satu ujung untuk digunakan sebagai tangkai wortel</li> <li>iv. Menyatukan bentuk adonan <i>clay</i> bentuk wortel dengan tangkainya.</li> </ul> <p>d. Bertanya pada peneliti jika masih belum mengerti cara membuat <i>clay</i></p>	
<p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengucapkan terima kasih</li> <li>b. Membuat kontrak untuk pertemuan selanjutnya</li> <li>c. Mengucapkan salam penutup</li> </ul>	<p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyetujui kontrak untuk pertemuan selanjutnya</li> <li>b. Menjawab salam penutup</li> </ul>	5 Menit

#### D. Evaluasi

##### 1. Evaluasi Struktur

- a. Siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik

##### 2. Evaluasi Proses

Evaluasi yang dilakukan saat kegiatan membuat *clay* dilakukan meliputi :

- a. Anak selalu hadir dalam kegiatan membuat *clay*
- b. Anak dapat membuat dan menyelesaikan *clay*
- c. Anak mampu mengikuti kegiatan sampai selesai

### 3. Evaluasi Hasil

- a. Kemampuan koordinasi mata tangan semakin baik
- b. Kemampuan otot-otot halus pada tangan anak semakin baik

## SATUAN ACARA KEGIATAN

### PERMAINAN CLAY

#### PERTEMUAN IV

Sasaran	: Siswa TK Citra Ananda Surabaya Usia 4-6 Tahun
Tempat	: Ruang Kelas TK Citra Ananda Surabaya
kegiatan	: Permainan Clay
Materi	: Membuat <i>clay</i> bentuk binatang kupu-kupu
Waktu	: Dilakukan dua kali dalam seminggu selama 2 minggu( 60 Menit )

---

---

#### A. Tujuan

##### 1. Tujuan Umum

Setelah dilakukan intervensi permainan clay kemampuan motorik halus pada anak prasekolah meningkat

##### 2. Tujuan Khusus

- a. Meremas clay sesuai dengan bentuk binatang (kupu-kupu) untuk melatih kelenturan dan kekuatan otot-otot halus tangan.
- b. membentuk adonan clay sesuai dengan bentuk kupu-kupu untuk melatih kemampuan koordinasi mata dan tangan.

#### B. Alat dan Bahan

1. Adonan *clay* dengan warna biru, hitam, putih, dan ungu

### C. Kegiatan

Kegiatan Peneliti	Kegiatan Siswa	Waktu
1. Pembukaan a. Menyampaikan salam pembuka dan menyapa siswa dengan ramah b. Memperkenalkan diri c. Menyampaikan tujuan kegiatan dan kontrak waktu	1. Pembukaan a. Menjawab salam b. Menyetujui kontrak waktu kegiatan dengan peneliti c. Bertanya jika ada yang belum mengerti	5 Menit
2. Kegiatan Inti a. Menjelaskan cara membuat <i>clay</i> b. Menginstruksikan pada siswa untuk membuat <i>clay</i> dengan bentuk binatang (kupu-kupu) c. Memberikan arahan pada siswa bila siswa kesulitan dalam membentuk adonan	2. Kegiatan Inti a. Membuat <i>clay</i> bentuk kupu-kupu : i. Melinting adonan <i>clay</i> berwarna biru dan ditekan-tekan hingga bentuknya menyerupai badan kupu-kupu ii. membuat bulatan dari adonan <i>clay</i> warna biru sebagai kepala kupu-kupu iii. membuat sayap kupu-kupu dengan adonan <i>clay</i> berwarna ungu iv. Membuat bulatan-bulatan kecil dengan adonan <i>clay</i> berwarna putih dan hitam sebagai mata kupu-kupu v. menyatukan beberapa bentuk adonan <i>clay</i> tadi hingga membentuk kupu-kupu b. Bertanya pada peneliti jika masih belum mengerti cara membuat <i>clay</i>	50 Menit
3. Penutup 6. Mengucapkan terima kasih 7. Membuat kontrak untuk pertemuan selanjutnya 8. Mengucapkan salam penutup	3. Penutup a. Menyetujui kontrak untuk pertemuan selanjutnya b. Menjawab salam penutup	5 Menit

#### D. Evaluasi

##### 1. Evaluasi Struktur

- a. Siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik

##### 2. Evaluasi Proses

Evaluasi yang dilakukan saat kegiatan membuat *clay* dilakukan meliputi :

- a. Anak selalu hadir dalam kegiatan membuat *clay*
- b. Anak dapat membuat dan menyelesaikan *clay*
- c. Anak mampu mengikuti kegiatan sampai selesai

##### 3. Evaluasi Hasil

- a. Kemampuan koordinasi mata tangan semakin baik
- b. Kemampuan otot-otot halus pada tangan anak semakin baik

**KREASI PERMAINAN CLAY**

CLAY BENTUK SESUAI  
KEINGINAN ANAK



Kreasi bentuk buah-buahan



Kreasi bentuk sayur-sayuran



Kreasi bentuk kupu-kupu

## Lampiran 11

**TABULASI DATA DEMOGRAFI & HASIL PRE-POST TEST  
RESPONDEN PENELITIAN**

Kode	Usia	Jenis Kelamin	Status Lahir	Kelas	Data Orang Tua	
					Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
C1	4 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SMA	Swasta
C2	6 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SMA	Wiraswasta
C3	5 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SMP	Tidak Bekerja
C4	5 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SMA	Tidak Bekerja
C5	5 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SMA	Swasta
C6	6 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SD	Tidak Bekerja
C7	5 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SMA	Swasta
C8	6 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SD	Tidak Bekerja
C9	6 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SD	Tidak Bekerja
C10	6 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SMA	Swasta
C11	5 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SMA	Swasta
C12	5 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SMP	Tidak Bekerja
C13	5 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SMP	Tidak Bekerja
C14	5 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SMP	Tidak Bekerja
C15	5 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SD	Tidak Bekerja
C16	5 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SD	Tidak Bekerja
C17	6 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SMA	Swasta
C18	6 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SMA	Swasta
C19	5 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SMA	Tidak Bekerja
C20	6 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SMP	Swasta
C21	6 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SMA	Swasta
C22	5 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SMA	Swasta
C23	5 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SMA	Swasta
C24	6 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	A	SD	Tidak Bekerja
C25	5 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	A	SMP	Tidak Bekerja
C26	6 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	B	SMA	Swasta
C27	6 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	B	SD	Tidak Bekerja
C28	6 Tahun	Laki-laki	Cukup bulan	B	SMA	Swasta
C29	6 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	B	SD	Tidak Bekerja
C30	6 Tahun	Perempuan	Cukup bulan	B	SMP	Wiraswasta

## HASIL PRE-TEST RESPONDEN

Kode	4 Tahun						5 Tahun						6 Tahun						Σ F (Failed)	Pre-Test	Pre-Test
	Menggoyangkan Ibu Jari	Mencontoh Lingkaran	Menggambar Orang 3 Bagian	Mencontoh Garis Berpotongan	Memilih Garis Yang Lebih Panjang	Mencontoh Persegi Ditunjukkan	Menggambar 6 Orang Bagian	Menggambar Orang 3 Bagian	Mencontoh Garis Berpotongan	Memilih Garis Yang Lebih Panjang	Mencontoh Persegi Ditunjukkan	Menggambar Orang 6 Bagian	Mencontoh Persegi	Mencontoh Garis Berpotongan	Memilih Garis Yang Lebih Panjang	Mencontoh Persegi Ditunjukkan	Menggambar Orang 6 Bagian	Mencontoh Persegi			
C1	P	F (D)	P	F (C)	F / (C)	F / (N)	P												4F (1 D, 2 C, 1 N)	2	
C2													F (D)	P	F (D)	P	F (C)		3F (2 D, 1 C)	2	
C3								P	P	F (D)	P	P	F (N)						2F (1 D, 1 N)	2	
C4								P	P	F (C)	F (C)	P	F (N)						3F (2 C, 1 N)	2	
C5								P	P	F (C)	P	F (C)	F (N)						3F (2 C, 1 N)	2	
C6													P	P	F (C)	F (C)	F (C)		3F (3 C)	2	
C7								P	F (D)	P	F (C)	P	F (N)						3F (1 D, 1 C, 1 N)	2	
C8													P	P	F (D)	P	F (C)		2F (1 D, 1 C)	2	
C9													P	P	F (D)	P	F (C)		2 F (1 D, 1 C)	2	
C10													P	F (D)	P	F (D)	F (C)		3F (2 D, 1 C)	2	
C11								P	P	P	F (C)	F (C)	F (N)						3F (2 C, 1 N)	2	
C12													P	P	F (D)	F (D)	F (C)		3F (2 D, 1 C)	2	
C13								P	F (D)	P	F (C)	P	F (N)						3F (1 D, 1 C, 1 N)	2	
C14								P	F (C)	F (C)	F (C)	P	F (N)						4 F (3 C, 1 N)	2	
C15								P	F (D)	P	F (C)	P	F (N)						3F (1 D, 1 C, 1 N)	2	
C16													P	F (C)	F (C)	P	F (C)		3F (3 C)	2	
C17													P	P	F (D)	P	F (C)		2F (1 D, 1 C)	2	
C18													P	P	F (D)	P	F (C)		2F (1 D, 1 C)	2	
C19													P	F (C)	F (C)	P	F (C)		3F (3 C)	2	
C20													F (D)	F (D)	P	P	F (C)		3F (2 D, 1 C)	2	
C21													F (D)	P	F (D)	P	F (C)		3F (2D, 1C)	2	
C22								P	P	P	F (C)	F (C)	F (N)						3F (2 C, 1 N)	2	
C23								P	F (D)	P	F (C)	P	F (N)						3F (1 D, 1 C, 1 N)	2	
C24													P	P	F (C)	F (C)	F (C)		3F (3C)	2	
C25													P	P	F (C)	P	F (C)		2F (2C)	2	
C26													P	P	F (C)	P	F (C)		2F (2C)	2	
C27													F (D)	P	F (C)	P	F (C)		3F (1D, 2C)	2	
C28													P	P	F (C)	P	F (C)		2F (2C)	2	
C29													P	P	F (D)	P	F (C)		2F (1D, 1C)	2	
C30													P	P	F (D)	P	F (C)		2F (1D, 1C)	2	

Keterangan :

Penilaian :

F = Failed / Gagal

P = Pass / Lulus

Interpretasi Hasil :

N = Normal

C = Caution / Peringatan

D = Delay / Keterlambatan

Pre-Post Test :

1 = Unstable

2 = Suspect

3 = Normal

## HASIL POST-TEST RESPONDEN PENELITIAN

Kode	4 Tahun						5 Tahun						6 Tahun					F (Failed)			
	Menggoyangkan Ibu Jari	Mencontoh Lingkaran	Menggambar Orang 3 Bagian	Mencontoh Garis Berpotongan	Memilih Garis Yang Lebih Panjang	Mencontoh Persegi Ditunjukkan	Menggambar 6 Orang Bagian	Menggambar Orang 3 Bagian	Mencontoh Garis Berpotongan	Memilih Garis Yang Lebih Panjang	Mencontoh Persegi Ditunjukkan	Menggambar Orang 6 Bagian	Mencontoh Persegi	Mencontoh Garis Berpotongan	Memilih Garis Yang Lebih Panjang	Mencontoh Persegi Ditunjukkan	menggambar orang 6 bagian	mencontoh persegi	Post-Test	Post-Test	
C1	P	P	P	P	P	F (N)	P												IF (1 N)	3	
C2														P	P	P	P	P		0F (N)	3
C3								P	P	P	P	P	P							0F (N)	3
C4								P	P	P	P	P	P							0F (N)	3
C5								P	P	P	P	P	F (N)							IF (1N)	3
C6														P	P	P	F (C)	P		IF (1C)	3
C7								P	P	P	P	P	P							0F (N)	3
C8														P	P	P	P	F (C)		IF (1C)	3
C9														P	P	P	P	P		0F (N)	3
C10														P	P	P	P	P		0F (N)	3
C11																				IF (1N)	3
C12								P	P	P	P	P	F (N)							0F (N)	3
C13																				IF (N)	3
C14								P	P	P	P	P	F (N)							IF (1N)	3
C15								P	P	P	P	P	P							0F (N)	3
C16														P	P	P	P	P		0F (N)	3
C17														P	P	P	P	F (C)		IF (1N)	3
C18														P	P	P	P	P		0F (N)	3
C19														P	P	P	P	F (C)		IF (1C)	3
C20														P	P	P	P	F (C)		IF (1C)	3
C21																				0F (N)	3
C22								P	P	P	P	P	F (N)							IF (1N)	3
C23								P	P	P	P	P	F (N)							IF (N)	3
C24														P	P	P	P	P		0F (N)	3
C25														P	P	P	P	P		0F (N)	3
C26														P	P	P	P	P		0F (N)	3
C27														P	P	P	P	P		0F (N)	3
C28														P	P	P	P	P		0F / N	3
C29														P	P	P	P	P		0F / N	3
C30														P	P	P	P	P		0F / N	3

Keterangan :  
 Penilaian :  
 F = Failed / Gagal  
 P = Pass / Lulus

Interpretasi Hasil :  
 N = Normal  
 C = Caution / Peringatan  
 D = Delay / Keterlambatan

Pre-Post Test :  
 1 = Untestable  
 2 = Suspect  
 3 = Normal

**ANALISIS DESKRIPTIF KARAKTERISTIK DEMOGRAFI REPONDEN**

**PENELITIAN PERMAINAN CLAY**

**STATISTICS**

		Usia	Jenis Kelamin	Status Lahir	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
N	Valid	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0

**FREQUENCY TABLE**

**USIA**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4 Tahun	1	3.3	3.3	3.3
	5 Tahun	14	46.7	46.7	50.0
	6 Tahun	15	50.0	50.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**JENIS KELAMIN**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	14	46.7	46.7	46.7
	Perempuan	16	53.3	53.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**STATUS LAHIR**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Bulan	30	100.0	100.0	100.0

**PENDIDIKAN TERAKHIR**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SD	8	26.7	26.7	26.7
Valid SMA	15	50.0	50.0	76.7
Valid SMP	7	23.3	23.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

**PEKERJAAN**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Swasta	13	43.3	43.3	43.3
Valid Tidak Bekerja	15	50.0	50.0	93.3
Valid Wiraswasta	2	6.7	6.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

**ANALISIS DESKRIPTIF HASIL PRE-POST TEST RESPONDEN  
PENELITIAN PERMAINAN CLAY**

**STATISTICS**

		Pre Test	Post Test
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		2.00	3.00
Median		2.00	3.00
Std. Deviation		.000	.000

**FREQUENCY TABLE**

**PRE TEST**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Suspect	30	100.0	100.0	100.0

**POST TEST**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	30	100.0	100.0	100.0

**HASIL UJI WILCOXON SIGNED RANK TEST PRE-POST TEST  
PERMAINAN CLAY**

**WILCOXON SIGNED RANKS TEST**

**Ranks**

		N	Mean Rank	Sum Of Ranks
Postest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	30 <sup>b</sup>	15.50	465.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	30		

- A. Postest < Pretest
- B. Postest > Pretest
- C. Postest = Pretest

**Test Statistics<sup>a</sup>**

		Postest - Pretest	-
Z	Asymp. Sig. (2-Tailed)		-5.477 <sup>b</sup> .000

- A. Wilcoxon Signed Ranks Test
- B. Based On Negative Ranks.

OBSERVASI PRE-TEST & POST-TEST



INTERVENSI PERMAINAN CLAY



Gambar 1

Kegiatan membuat clay bentuk buah sayuran



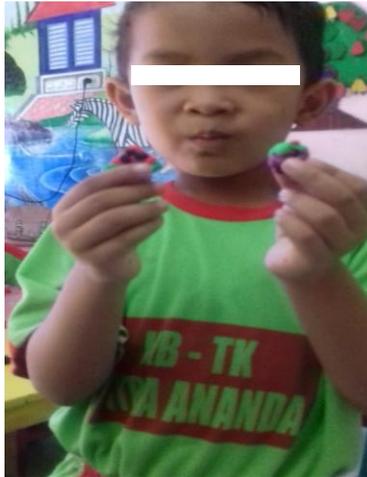
Gambar 2

Kegiatan membuat clay bentuk kupu-kupu

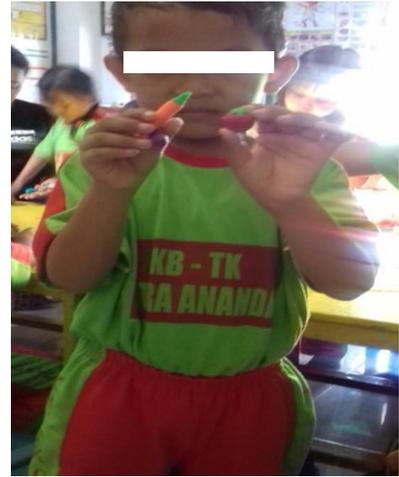


Gambar 3

Kegiatan membuat clay bentuk kupu-kupu



Hasil kreasi clay bentuk buah



Hasil kreasi bentuk sayuran



Gambar 6



Gambar 7

Hasil kreasi clay bentuk kupu-kupu

**PENGARUH PERMAINAN CLAY TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH 4-6 TAHUN DI TK  
CITRA ANANDA SURABAYA**

Anatasya Irma Suryani, S.Kep, Gita Marini, S.kep., Ns., M.Kes, Aries Chandra A,  
S.Kep., Ns., M.Kep, Sp.Kep.An, Musrifatul Uliyah, SST., M.Kes

**Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas  
Muhammadiyah Surabaya**

**Email:** [anastasyairma27@gmail.com](mailto:anastasyairma27@gmail.com)

**ABSTRAK**

**Pendahuluan** : Prevalensi anak usia prasekolah yang mengalami gangguan kemampuan motorik halus di Indonesia mengalami peningkatan khususnya di Jawa Timur. Pada anak yang memiliki gangguan perkembangan motorik halus biasanya menunjukkan gejala yang samar yaitu terjadi kekakuan jari tangan anak dikarenakan anak biasanya kesulitan dalam menempatkan jari mereka saat menulis. *Clay* jenis adonan tepung yang lembut dan mudah dibentuk yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus guna untuk kemampuan menulis anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan *Clay* terhadap kemampuan motorik halus anak usia prasekolah 4-6 Tahun di TK Citra Ananda Surabaya. **Metode** : Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan jenis dari penelitian ini yaitu *one group pre-post test design*. Populasinya adalah seluruh siswa di TK Citra Ananda Surabaya berjumlah 61 anak. Teknik sampling yang digunakan adalah *non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Jumlah sampel sebanyak 30 anak yang memenuhi kriteria inklusi. Variabel dependen yaitu kemampuan motorik halus sedangkan variabel independen yaitu permainan *clay*. Instrumen yang digunakan adalah Denver II dan SAK. Data dianalisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menggunakan SPSS v.21 dengan derajat kemaknaan  $\alpha = 0,05$ . **Hasil dan Kesimpulan** : Hasil penelitian didapatkan bahwa hasil *pre-test* sebanyak 30 anak mengalami *suspect*, dan setelah diberikan permainan *clay* hasil *post-test* yang didapatkan 30 responden mengalami peningkatan yaitu menjadi normal dan didapatkan hasil  $p=0,000$  artinya ada pengaruh antara sebelum dan sesudah dilakukan permainan *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak usia prasekolah 4-6 tahun. Dapat disimpulkan bahwa permainan *clay* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia prasekolah, sehingga *clay* efektif diberikan pada anak usia prasekolah.

**Kata Kunci** : Anak Usia Prasekolah, *Clay*, Kemampuan Motorik Halus

## PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki periode perkembangan dalam tumbuh kembang anak, biasanya perkembangan itu dapat diamati dari berbagai aspek salah satunya yaitu aspek motorik (Maryunani, 2010). Pada anak yang memiliki gangguan perkembangan motorik halus biasanya menunjukkan gejala yang samar yaitu anak menjadi canggung. Kelancaran tangan anak dapat diketahui dari hasil tulisan anak, biasanya terjadi kekakuan jari tangan anak dikarenakan anak biasanya kesulitan dalam menempatkan jari mereka saat menulis. Ketidakseimbangan antara mata – tangan anak mungkin yang sering muncul dikarenakan anak kesulitan input visual terhadap pengaturan gerakan tangan (Maryunani, 2010). Menurut WHO usia anak prasekolah 5-25% menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. Indikator motorik halus berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini berisi tentang kegiatan seperti membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran, menjiplak bentuk, mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, melakukan gerakan manipulatif, mengekspresikan diri dengan berbagai media, menggambar sesuai gagasan, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media, menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai pola, menempel gambar, mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar, yang harus dilaksanakan dan dicapai dalam rangka mengembangkan motorik halus anak. Menurut Desmita (2010) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak yaitu Perbedaan Individual, Hereditas atau Pembawaan, lingkungan, kematangan. Bila motorik halus anak tidak berkembang dengan baik, maka anak akan mengalami kesulitan untuk melakukan gerakan-

gerakan yang melibatkan motorik halus seperti memegang, menggenggam sehingga anak akan merasa kesulitan dalam melakukan kegiatan menulis (Jumadilah, 2010). Bermain dapat melatih kemampuan tertentu dan sering digunakan untuk melatih kemampuan motorik halus anak dan melatih konsentrasi pada anak Permainan *Clay* dapat membantu menstimulasi kelenturan dan kekuatan otot-otot halus pada pergelangan tangan dan jari-jari anak karena *clay* memiliki tekstur lembut yang dapat memudahkan anak untuk meremas, mencubit, serta membentuk berbagai bentuk sesuai apa yang mereka inginkan (Partiyem, 2014).

## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Pre Eksperimental Design one Group Pre-Post Test Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di TK Citra Ananda Surabaya sebanyak 61 anak. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Non Probability Sampling* jenis *Purposive Sampling* sehingga memperoleh 30 anak menjadi responden dalam penelitian ini yang memenuhi kriteria inklusi. Variabel independen adalah permainan clay. Variabel dependen adalah kemampuan motorik halus anak. data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi berupa Denver II kemudian dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Sign Ranks Test* dengan tingkat signifikan  $< 0,05$ .

### LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di TK Citra Ananda Surabaya Jl. Bulak Banteng Baru Gg Teratai No.19, Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya, Jawa Timur.

## HASIL PENELITIAN

### Karakteristik Demografi Responden

#### 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di TK Citra Ananda Surabaya pada tanggal 01- 12 Juli 2019

Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentase (%)
Laki-Laki	14	46,7
Perempuan	16	53,3
Total	30	100

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa responden lebih banyak jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 16 responden (53,3%)

#### 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Usia Di TK Citra Ananda Surabaya pada tanggal 01-12 Juli 2019

Usia	Frekuensi	Prosentase (%)
4 Tahun	1	3,3
5 Tahun	14	46,7
6 Tahun	15	50
Total	30	100

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa sebagian besar responden berusia 6 tahun yaitu sebanyak 15 responden (50%).

#### 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Status Kelahiran

Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Status Kelahiran Di TK Citra Ananda Surabaya pada tanggal 01-12 Juli 2019

Status Kelahiran	Frekuensi	Prosentase (%)
Prematur	0	0
Cukup Bulan	30	100
Total	30	100

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa semua responden lahir cukup bulan yaitu 100%.

### Karakteristik Ibu Responden

#### 1. Karakteristik Orang Tua Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Tabel 4.4 Distribusi Ibu Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Di Tk Citra Ananda Surabaya pada tanggal 01-12 Juli 2019

Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Prosentase (%)
Tidak Sekolah	0	0
Lulus SD	9	30
Lulus SMP	6	20
Lulus SMA	15	50
Lulus PT	0	0
Total	30	100

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa sebagian besar ibu responden memiliki pendidikan terakhir pada jenjang SMA sebanyak 15 responden (50%).

#### 2. Karakteristik Ibu Responden Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 4.5 Distribusi Ibu Responden Berdasarkan Pekerjaan Di TK Citra Ananda Surabaya pada tanggal 01-12 Juli 2019

Pekerjaan	Frekuensi	Prosentase (%)
Tidak Bekerja	15	50
Swasta	13	43,3
Wiraswasta	2	6,7
BUMN	0	0
PNS	0	0
Total	30	100

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa ibu responden lebih banyak tidak bekerja yaitu sebanyak 15 responden (50%).

## Deskripsi Variabel Penelitian

### 1. Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah Sebelum Diberikan Permainan Clay

Tabel 4.6 Distribusi Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah Sebelum Diberikan Permainan Clay Di TK Citra Ananda Surabaya pada tanggal 02 Juli 2019

Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
Normal	0	0
<i>Suspect</i>	30	100
<i>Untestable</i>	0	0
Total	30	100

Berdasarkan tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian kemampuan motorik halus anak prasekolah sebelum diberikan permainan clay semua tergolong *suspect* yaitu sebanyak 100% dari semua 30 responden.

### 2. Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah Sesudah Diberikan Permainan Clay

Tabel 4.7 Distribusi Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah Sesudah Diberikan Permainan Clay Di TK Citra Ananda Surabaya pada tanggal 12 Juli 2019

Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
Normal	30	100
<i>Suspect</i>	0	0
<i>Untestable</i>	0	0
Total	30	100

Berdasarkan tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian kemampuan motorik halus anak prasekolah sesudah diberikan permainan clay semua mengalami peningkatan yaitu tergolong normal sebanyak 30 anak (100%).

### 3. Perbandingan Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan Clay

Tabel 4.8 Distribusi Kemampuan Motorik Halus Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Permainan Clay Di TK Citra

Ananda Surabaya pada tanggal 01-12 Juli 2019

Frekuensi	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
	N	%	N	%
<i>Suspect</i>	30	100	0	0
Normal	0	0	30	100
Total	30	100	30	100

*Wilcoxon Signed Rank Test*  $P = 0,000 < \alpha = 0,05$

Setelah dilakukan uji statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan nilai  $p=0,000$  ( $p < 0,05$ ) dengan negative ranks 0, positif ranks 30 yang menunjukkan bahwa terdapat 30 anak yang mengalami peningkatan dari yang *suspect* menjadi normal, dan setelah diberikan permainan clay respon motorik halus anak sebagian besar menjadi normal.

## PEMBAHASAN

### 1. Identifikasi Kemampuan Motorik Halus Anak Sebelum Diberikan Intervensi Permainan Clay Di TK Citra Ananda Surabaya

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.6 didapatkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah pada permainan clay *pre-test* semua jumlah responden berada pada kategori *suspect* (100%) sebagian besar berjenis kelamin perempuan sebanyak 16 responden (53,3%) dan mayoritas berumur 6 tahun (50%). Dikarenakan sebagian besar saat *pre-test* anak mengalami kegagalan saat melakukan item disebelah kiri garis umur seperti memilih garis lebih panjang, menggambar orang 3 bagian yang dapat diinterpretasikan menjadi *delay* dan dengan yang mengalami kegagalan dalam melakukan item disebelah kiri garis umur dan item yang berpotongan dengan garis umur pada persentil 75 dan 90, yaitu berturut-turut mencontoh persegi, menggambar 6 orang bagian yang dapat diinterpretasikan menjadi *caution*. Misalnya Responden dengan kode C02, C07, C13, C15 mengalami kegagalan saat

melakukan item disebelah kiri garis umur yaitu mencontoh garis berpotongan yang diinterpretasikan menjadi *delay*. Dan responden dengan kode C4, C14, C16, C19 mengalami kegagalan saat melakukan item disebelah kiri garis umur pada persentil 75 dan 90 yaitu berturut-turut memilih garis yang lebih panjang dan mencontoh persegi ditunjukkan yang diinterpretasikan menjadi *caution*.

Menurut Desmita (2010) faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus anak yaitu lingkungan. Keluarga salah satu lingkungan utama yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan seseorang baik keluarga inti, faktor ekonomi sosial yang menjelaskan individu/ keluarga mencakup pendapatan, pendidikan, pekerjaan. Perubahan yang beraturan dan bersifat genetik biasanya yang berhubungan dengan usia, pola perilaku, urutan perubahan fisik, dan kesiapan anak untuk melakukan keterampilan baru.

Menurut Potter & Perry (2015) menyatakan bahwa tingkat pendidikan ibu yang tinggi seharusnya berdampak pada peningkatan kemampuan ibu dalam pengasuhan anak salah satunya menyiapkan kemampuan psikologis anak, namun sebaliknya jika tingkat pendidikan ibu rendah, maka kemampuan ibu dalam pengasuhan anak menjadi lemah. Berdasarkan data demografi, hasil dari penelitian faktor yang dapat mempengaruhi ibu responden memiliki tingkat pendidikan SD sebanyak 9 orang (30%), SMP sebanyak 6 orang (20%) dan SMA sebanyak 15 orang (50%) akan tetapi responden saat dilakukan pre-test sebagian besar anak masih pada kategori *suspect* ini dikarenakan kurangnya pemberian stimulasi kepada anaknya. Namun stimulasi ibu merupakan pondasi awal untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Sesuai hasil penelitian kurangnya pemberian stimulasi orang tua terhadap anaknya menyebabkan anak mengalami kemampuan motorik halus kurang. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Chiarello LA (2011) keberhasilan suatu

stimulasi tidak tergantung dari pendidikan orang tua akan tetapi lebih ditentukan oleh efektifitas dan kesinambungan dalam pemberian stimulasi. Sedangkan faktor yang dapat mempengaruhi adanya kategori *suspect* pada kemampuan motorik halus anak dengan misal kode responden C5 karena ibu responden merupakan wanita karir yang memiliki peran ganda sebagai ibu rumah tangga. Menurut Werdiningsih (2012) orang tua memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi sebagai pengalaman belajar bagi anak agar kemampuan motorik halus anak menjadi optimal. Ibu yang berstatus sebagai wanita karir tidak dapat memberikan stimulasi bagi anaknya dikarenakan ibu yang terlalu fokus dengan pekerjaannya. Hal itu dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus anaknya kurang. Sedangkan faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus berada dalam kategori *suspect* adalah karena responden berusia 6 tahun. Seharusnya usia 6 tahun kemampuan motorik halus anak sudah berkembang dengan baik akan tetapi faktanya dipenelitian sebagian besar usia 6 tahun kemampuan motorik halus anak kurang. Hal ini dikarenakan stimulasi yang diberikan kepada orang tuanya kurang sehingga anak mengalami kemampuan motorik halus kurang. Menurut Noviyanti (2015) stimulasi anak perlu diberikan rangsangan, bimbingan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuhnya sehingga perkembangan motorik anak dapat berjalan lebih cepat. Kematangan usia anak dapat memberikan kesempatan pada anak untuk belajar, hal ini dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus anak. Seharusnya pada akhir masa kanak-kanak (usia 6 tahun), anak telah belajar bagaimana menggunakan jari-jemari dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensil (Nuryani, 2005). Kemampuan motorik halus tidak ada responden yang berada pada kategori normal dan *untestable*.

## **2. Identifikasi Kemampuan Motorik Halus Anak Sesudah Diberikan Intervensi Permainan Clay Di TK Citra Ananda Surabaya**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.7 didapatkan bahwa setelah mendapatkan intervensi permainan clay menunjukkan hasil *post-test*, yang awalnya berada pada kriteria *suspect* kini semua responden berada kriteria normal yaitu sebanyak 30 responden (100%), meskipun masih ada yang mengalami penurunan jumlah kegagalan (F) menjadi 1 item yang diinterpretasikan menjadi normal. Sebagian besar anak mampu melewati kegagalan yang sebelum diberikan permainan clay yaitu mencontoh garis berpotongan, mencontoh persegi ditunjukkan, dan mencontoh persegi. Responden dengan kode C01,C14 mengalami kegagalan saat dilakukan *pre-test* yaitu mencontoh garis berpotongan, setelah diberikan permainan clay dan dilakukan *post-test* anak mampu melewatinya. Responden dengan kode C19, C20 mengalami kegagalan 3 item di sebelah kiri garis umur saat *pre-test*, setelah diberikan permainan clay mengalami penurunan jumlah kegagalan (F) menjadi 1 item yang diinterpretasikan menjadi normal. Hal ini tetap menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus pada anak yang dapat disimpulkan bahwa motorik halus anak menjadi lebih optimal daripada sebelum diberikan intervensi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan motorik halus anak prasekolah di TK Citra Ananda Surabaya, setelah diberikan permainan clay yaitu mayoritas kemampuan motorik halus anak dalam kategori normal. Ini dibuktikan dengan kegiatan anak pada saat diberikan intervensi permainan clay yaitu meremas, membentuk, mencetak dan memotong menggunakan alat cetak yang dapat memberikan stimulasi pada kekuatan otot-otot halus pada pergelangan dan jari tangan anak sehingga akan meningkatkan genggaman *dynamic tripod* anak yaitu genggaman untuk memegang pensil dengan benar.

Menurut Noviyanti (2015) yang berdasarkan teori King (1971), Theory of Goal Attainment memiliki sistem interpersonal sebagai elemen utamanya yaitu dimana 2 orang (perawat dan klien) dalam hal ini perawat sebagai peneliti dan klien sebagai responden yang tidak saling mengenal satu sama lain saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu yaitu meningkatkan kemampuan motorik halus.

Di TK Citra Ananda Surabaya faktor yang mempengaruhi peningkatan motorik halus pada anak adalah terbentuknya intensitas interaksi yang tinggi antara peneliti dengan responden. Hal ini didukung dengan fakta yang terjadi pada saat intervensi, anak tersebut aktif berinteraksi dengan peneliti dan mengikuti instruksi yang diberikan peneliti. Selain itu, adanya guru dan beberapa rekan peneliti sangat membantu dalam penelitian ini dalam mengkondisikan anak untuk tetap fokus dan berkonsentrasi dalam penelitian ini mengikuti instruksi dan berinteraksi dengan peneliti.

## **3. Analisis Pengaruh Permainan Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah 4-6 Tahun Di TK Citra Ananda Surabaya**

Berdasarkan tabel 4.8 uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah sebelum dan sesudah diberikan permainan clay menunjukkan hasil dengan signifikansi  $p=0,000$  dengan derajat kemaknaan yang digunakan adalah  $\alpha < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh permainan clay terhadap kemampuan motorik halus anak pada anak prasekolah di TK Citra Ananda Surabaya. Pengalaman belajar yang lebih nyata inilah yang lebih disukai anak-anak dan dengan begitu anak semakin terpacu untuk membuat clay dengan baik. Anak yang semakin terpacu untuk membuat clay lebih baik lagi merupakan salah satu faktor yang mempermudah dalam mempengaruhi motorik halus anak. Hal ini diperkuat dengan adanya fakta yang ditemukan

selama intervensi, sebagian anak membuat clay terlihat terlalu bersemangat untuk membuat kreasi clay sesuai tema setiap pertemuan, bahkan beberapa anak terpacu untuk meminta peneliti mengajarkan kreasi clay bentuk lain diluar tema yang telah ditentukan. Serupa dengan penelitian sebelumnya oleh Noviyanti (2015) didapatkan hasil bahwa ada perbedaan motorik halus sebelum dan sesudah diberikan intervensi terapi seni rupa 3 dimensi dengan media clay  $p=0,046$  ( $\alpha<0,05$ ).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2012) kegiatan membuat clay dapat dijadikan sebagai stimulasi dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita (Muafifah, 2013). Clay memiliki tekstur yang lembut yang dapat memudahkan anak untuk meremas, mencubit, serta membentuk berbagai bentuk sesuai dengan apa yang mereka inginkan sehingga kelenturan dan kekuatan otot-otot halus pada pergelangan dan jari-jari tangan anak terstimulasi untuk menjadi lebih berkembang (Partiyem, 2014). Dalam bermain plastisin anak melibatkan indera tubuhnya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata serta mengenali kekekalan benda (Noviyanti, 2015). Berdasarkan hasil penelitian di TK Citra Ananda Surabaya kegiatan clay ada disetiap pertemuan I sampai IV responden melakukan kegiatan clay membuat bentuk bebas/keinginan sendiri, kegiatan tersebut banyak melibatkan dengan meremas, melinting, mencubit dan membentuk berbagai macam bentuk sehingga menstimulasi pergelangan dan jari-jari tangan anak menjadi berkembang misalnya responden dengan kode C6, C12, C24 saat pre-test anak mengalami kegagalan 3 item digaris umur sebelah kiri seperti mencontoh persegi ditunjukkan, menggambar 6 orang bagian, dan mencontoh persegi mengalami peningkatan setelah diberikan permainan clay yang melibatkan meremas, mencubit, dan membentuk sehingga kekuatan otot-otot halus tangan anak menjadi lentur pada

saat dilakukan post-test mengisi lembar Denver II anak mampu melewati kegagalan pada item tersebut.

Clay sebagai intervensi yang diberikan peneliti kepada anak dapat dihubungkan dengan tugas perkembangan motorik halus yang harus dilalui anak prasekolah dalam rentang usia 4-6 tahun sesuai dengan instrumen Denver II. Clay sebagai permainan terdiri aktivitas mencubit, meremas, dan membentuk adonan sesuai keinginan. Stimulasi anak dapat diberikan sebanyak dua kali dalam seminggu selama 2 minggu. Selama 2 minggu dilakukan permainan clay ternyata clay dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, meningkatkan kreativitas, serta melenturkan otot-otot pergelangan dan jari tangan anak (Partiyem, 2014). Dalam hal ini clay dapat mempermudah anak dalam melewati tugas perkembangan motorik halus yaitu mencontoh bentuk lingkaran, menggambar 3 dan 6 orang bagian, mencontoh garis berpotongan, serta mencontoh bentuk persegi karena aktivitas meremas, mencubit, dan membentuk adonan dapat memperkuat otot-otot tangan halus anak agar menjadi lentur. Apabila otot-otot halus tangan anak lentur, maka anak akan dengan mudah dapat menggambarkan bentuk-bentuk tersebut sehingga tugas perkembangan motorik halus dapat dilalui anak dengan mudah. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa permainan clay dapat meningkatkan kemampuan halus anak usia prasekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan motorik halus pada anak prasekolah di TK Citra Ananda Surabaya, setelah diberikan permainan clay yaitu sebagian besar anak saat melakukan tes Denver II mampu melewati yaitu mencontoh garis berpotongan, mencontoh persegi ditunjukkan, mencontoh persegi saat setelah diberikan permainan clay yang saat sebelum diberikan permainan clay anak mengalami kegagalan. Semua responden kemampuan motorik halus anak dalam kategori normal dikarenakan pada

saat melakukan tes Denver II anak mampu melewati disebelah kiri garis umur meskipun masih ada sebagian yang mengalami 1 kegagalan persentil 75-90 dari garis umur tetapi masih dianggap dalam kategori normal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada bab selanjutnya, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan motorik halus anak sebelum dilakukan permainan Clay semua kemampuan anak masih dikategori *suspect*
2. Kemampuan motorik halus anak sesudah diberikan permainan clay semua didapatkan hasil terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak yaitu kategori normal.
3. Ada Pengaruh Permainan Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah 4-6 Tahun.

## SARAN

Saran yang dapat dipertimbangkan dan bermanfaat dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah sebagai berikut

1. Bagi Anak dan Orang Tua  
Anak dapat menjadikan clay sebagai permainan yang cocok untuk dimainkan sehari-hari, dan untuk orang tua anak dapat menstimulasi anaknya dengan menggunakan pedoman permainan clay agar bisa meningkatkan kemampuan motorik halus dan juga sangat aman untuk dimainkan.
2. Bagi guru  
Guru-guru TK dapat menjadikan clay sebagai salah satu materi pembelajaran yang sering diajarkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa dalam rentang usia prasekolah. Bentuk kreasi clay yang dapat diajarkan dimulai dari pola yang sederhana kemudian bertahap menjadi pola

yang rumit disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak.

3. Bagi tenaga keperawatan  
Tenaga keperawatan khususnya perawat anak dapat menjadikan permainan clay sebagai salah satu alternatif terapi dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia prasekolah.
4. Bagi peneliti selanjutnya  
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dan diharapkan bagi peneliti selanjutnya menggunakan terapi bermain yang lebih menarik dan mengukur perkembangan secara komperhensif untuk anak, dan mengambil sampel lebih dari 30 sampel.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian.(2017). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak Edisi 2*. Jakarta: Salemba Medika
- Aryanti, F. (2017). *Skripsi, Pengaruh Aktivitas Bermain Clay Tepung Terhadap Kemampuan Mempertahankan Interaksi Sosial Anak Autis Di Tk Putra Harapan Sidoarjo*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Bezt & Sowden.(2002). *Buku Saku Keperawatan Pediatrik Edisi 3*. Jakarta: EGC
- Chiarello, LA, Palisano RJ. (2011). Jurnal, Investigation of the Effects of a Model of Physical Therapyon Mother Child Interactions and the Motor Behavior of Children with Motor Delay. Physical Therapy, Volume 78 Number 2. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/9474110>. Diakses pada tanggal 06 Agustus 2019
- Dayani, E.N. (2015). *Jurnal, Terapi Bermain Clay Terhadap Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Menjalani Hospitalisasi Di*

- Desmita.(2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hidayat, A.A., (2012). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- IDAI. (2009). Pedoman Pelayanan Medis Ikatan Dokter Anak Indonesia. Diakses 7 Maret 2019. <http://idai.or.id/downloads/PPM/Buku-PPM.pdf>
- Indira Samego. (2009). *Kreasi Plastisin, Buah, Sayur, dan Kue*. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, E.B. (1999). *Perkembangan Anak Judul I Edisi 6*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Kharisma, R. H. (2016). *Jurnal*, Perbedaan Pengaruh Pemberian Senam Otak dengan Alat Permainan Edukatif terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. Diakses melalui <http://digilib.unisayogya.ac.id/222/> pada tanggal 10 mei 2019
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2014). Pemantauan Pertumbuhan, Perkembangan, dan Gangguan Tumbuh Kembang Anak. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No.66. Diakses 20 April 2019. <[http://www.hukor.depkes.go.id/up\\_prod\\_permenkes/PMK%20No.%2066%20ttg%20Pemantauan%20Tumbuh%20Kembang%20Anak.pdf](http://www.hukor.depkes.go.id/up_prod_permenkes/PMK%20No.%2066%20ttg%20Pemantauan%20Tumbuh%20Kembang%20Anak.pdf)>
- Kustiawan, Usep.( 2016). *Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera
- Lindawati. (2013). *Jurnal*, Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perkembangan Motorik Anak
- Maryunani, Anik. (2010). *Ilmu Kesehatan Anak Dalam Kebidanan*. Jakarta: CV. Trans Info Media
- Maftuhah. (2014). *Jurnal*, Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Permainan Membuat Plastisin Alami. *Jurnal Pendidikan*, Volume 1, Nomor 1, April 2014, Hal 1-75
- Muafifah, K. (2013). *Skripsi*, Pengaruh Clay Therapy Terhadap Kecemasan Akibat Hospitalisasi pada Pasien Anak Usia Prasekolah di RSUD Banyumas. Purwokerto: Universitas Jenderal sudirman
- Nursalam.(2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis Edisi 3*. Jakarta: Salemba Medika
- Noviyanti, M. (2015). *Skripsi*, Perbedaan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Melali Terapi Seni Rupa Kolase Dan Clay Di PG Islam Maryam Surabaya. Surabaya :Universitas Airlangga Surabaya
- Partiyem. (2014). *Skripsi*, Meningkatkan Motorik Halus dengan Kegiatan Bermain Plastisin Kelompok B PAUD Istiqomah Sumber Bening Kecamatan Selupu Rejang. Bengkulu: Universitas Bengkulu
- Prabawa, N. Y. (2016). *Skripsi*, Peningkatan Keterampilan Membuat Clay Menggunakan Bahan Tepung Bagi Siswa Tunarungu Kelas II B SLB Negeri 2 Bantul. Fakultas. Yogyakarta: Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

- Prasonto, JA. (2017). Skripsi, Hubungan Ketersediaan Mainan di Rumah dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Toodler di Desa Widodaren Ngawi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Royhanaty, I. (2010). DDST (Denver Development Screening Test). *Diakses* 10 Maret 2019. <https://isyroyhanaty.files.wordpress.com/2010/08/ddst-ii.pdf>
- Santrock, J. W. (2007). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika
- Saputra, L. (2014). *Catatan Ringkas Asuhan Neonatus, Bayi Dan Balita*. Tangerang Selatan: Binarupa Aksara
- Sitorus, Saud D.H. (2017). *Jurnal, Pengaruh Bermain Clay Terhadap Pemahaman Konsep Ukuran Dan Kemandirian Anak*.
- Soetjningsih. (2013). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: EGC
- Stephani. 2010. *30 Menit Membuat Kreasi Dari Clay*. Jakarta: Demedia Pustaka
- Sulistiyawati, A. (2017). *Deteksi Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Sumantri.(2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti
- Suwariyah, P. (2013). *Tes Perkembangan Bayi/Anak Menggunakan DDST*. Jakarta: TIM
- Widati, R. (2012). *Mengasah Kecerdasan Pada Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wiwien, Pastiti , et.al. 2018. *Psikologi Eksperimen Konsep, Teori, Dan Aplikasi*. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Werdiningsih, ATA. (2012). *Jurnal, Peran Ibu dalam Pemenuhan Kebutuhan Dasar Anak Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah*. Jurnal STIKES, Vol. 5, No.1, Hal. 82-98, diakses 31 Juli 2019, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=4237&val=360>