

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Motorik Halus

2.1.1 Definisi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus merupakan kemampuan anak dalam hal mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan juga perlu dilakukan otot-otot kecil tetapi juga memerlukan koordinasi yang sangat cermat. Perkembangan motorik halus memerlukan koordinasi antara fungsi jari-jari tangan dan fungsi visual untuk memegang menulis dan lain-lain (Maryunani, 2010). Menurut Sumantri (2005), menyatakan bahwa perkembangan motorik halus adalah penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti tangan dan jari jemari yang harus membutuhkan koordinasi tangan dan kecermatan serta keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.

2.1.2 Perkembangan Motorik Halus Anak

Perkembangan motorik halus anak adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Motorik halus dapat dilatih dengan cara bermain maze, clay, menyusun balok, puzzle, melipat kertas dan membuat garis.

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asalkan mendapat stimulus yang tepat. Anak memiliki motorik halus yang berbeda-beda dalam hal kekuatan dan ketepatan berfikir. Disetiap fase anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya terutama dalam hal pendengaran anak, disaat anak mendengar suara atau bunyi maka respon dari

anak tersebut ingin mengetahui bunyi tersebut hal ini dipengaruhi oleh rangsangan pendengaran anak.

Kecerdasan motorik anak juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan maupun orang tu, lingkungan dapat meningkatkan atau menurunkan kecerdasan anak khususnya pada awal kehidupannya.

2.1.3 Tujuan Perkembangan Motorik Halus

Menurut Sumantri (2005) dalam Partiyem (2014) pada anak usia 4-6 tahun memiliki tujuan pengembangan motorik halus yakni :

1. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
2. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari seperti kesiapan menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda.
3. Mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan.
4. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus

2.1.4 Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Pendapat yang telah dikemukakan oleh (Hurlock, 1999) yaitu ada beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu diantaranya :

1. Anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, menangkap bola dan melempar bola, atau memainkan alat-alat permainan yang lainnya.
2. Anak juga bisa mengalami kondisi Helplessness (tidak berdaya) pada bualn pertama kehidupannya, menjadi kekondisi Independence (bebas, tidak bergantung).anak

dapat berbuat sendiri untuk dirinya dan anak juga dapat beranjak dari satu tempat ke tempat lainnya. Kondisi ini akan meningkatkan perkembangan self confidence (rasa percaya diri).

3. Anak dapat menyesuaikan dengan lingkungan sekolah (School Adjustment). Pada masa ini anak sudah dapat dilatih perkembangan motorik halus nya.

2.1.5 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Menurut Desmita (2010) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak yaitu :

1. Perbedaan Individual keberagaman karakteristik antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.
2. Hereditas atau Pembawaan, pengaruh genetik yang diturunkan oleh kedua orang tuanya.
3. Lingkungan, pengaruh yang berasal dari luar diri individu. Keluarga salah satu lingkungan utama yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan seseorang baik keluarga inti, faktor ekonomi sosial yang menjelaskan individu/ keluarga mencakup pendapatan, pekerjaan, pendidikan menurut Prasanto JA (2017) teori Potter & Perry (2015) menyatakan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam mempengaruhi pikiran seseorang. seorang yang berpendidikan ketika menemui suatu masalah akan berusaha berfikir sebaik mungkin dalam menyelesaikan masalah tersebut. 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. Tingkat pendidikan seseorang berhubungan dengan kemampuannya dalam memahami suatu informasi

yang berkaitan dengan pengetahuan tertentu. Tingkat pendidikan ibu akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan sikap ibu dalam menerima dan memahami ketika menerima suatu informasi tentang kesehatan. Status pendidikan mempengaruhi kesempatan memperoleh informasi mengenai perawatan kesehatan, termasuk perawatan keluarga (Fahman et.al, 2008). Menurut Chiarello LA (2011) keberhasilan suatu stimulasi tidak tergantung dari pendidikan orang tua akan tetapi lebih ditentukan oleh efektifitas dan kesinambungan dalam pemberian stimulasi.

4. Kematangan, perubahan yang beraturan dan bersifat genetik biasanya yang berhubungan dengan usia, pola perilaku, urutan perubahan fisik, dan kesiapan anak untuk melakukan keterampilan baru.

Menurut pendapat Maryunani (2010) menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus yaitu :

1. Faktor genetik

Individu yang mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik, misalnya kecerdasan saraf atau daya pikir yang baik dan otot yang kuat, hal itu dapat membuat perkembangan motorik menjadi lebih baik dan cepat.

2. Faktor Kesehatan Pada Periode Prenatal

Janin dalam keadaan sehat, tidak kekurangan gizi tidak keracunan, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

3. Faktor Kesulitan Dalam Melahirkan

Perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat vacum, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

4. Kesehatan Dan Gizi

Tumbuh kembang bayi diperlukan makanan yang seimbang, sehingga status gizi dan kesehatan akan dapat mempercepat perkembangan motorik bayi.

5. Rangsangan

Rangsangan hal yang sangat penting dan berpengaruh untuk menggerakkan seluruh bagian tubuh dan mempercepat perkembangan motorik bayi.

6. Perlindungan

Dalam masa ini sebaiknya perlindungan tidak dilakukan secara berlebihan dikarenakan akan dapat menghambat perkembangan motorik. Contohnya, anak yang digendong terus sehingga anak tersebut tidak dapat bermain.

7. Prematur

Prematur biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.

8. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, sosial, mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya.

9. Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan masa remaja.

10. Jenis Kelamin

Fungsi reproduksi pada anak laki-laki berkembang lebih lambat daripada perempuan. Akan tetapi pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat setelah melewati masa pubertas.

11. Kebudayaan

Setiap daerah memiliki aturan berbeda-beda, hal itu bergantung juga dan mempengaruhi perkembangan motorik anak.

2.1.6 Karakteristik Perkembangan Motorik Halus

Karakteristik anak dapat kita amati dengan cara menyuruh anak untuk memegang pensil dengan tepat menggendang pensil dan menuliskan pada kertas. Cara ini bisa dilakukan oleh anak usia 2-3 tahun. Jika anak sudah mahir dalam memegang pensil maka anak akan lebih banyak menggunakan gerakan jari.

Karakteristik anak dapat dijelaskan diantaranya :

1. Pada usia 4 tahun koordinasi motorik halus anak sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung ingin sempurna.
2. Pada usia 5 tahun koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi. Tangan, lengan, dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata.
3. Pada akhir masa kanak-kanak (usia 6 tahun), ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemari dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensil.

Menurut Sulistyawati (2017) karakteristik perkembangan motorik halus anak

menurut DDST yaitu :

| Usia | Sektor Motorik Halus |
|---------|---|
| 4 Tahun | Mencontoh lingkaran Menggambar orang 3 bagian Mencontoh tanda plus (+) Memilih garis yang lebih panjang |
| 5 Tahun | Memilih garis yang lebih panjang Mencontoh persegi ditunjukkan Menggambar orang 6 bagian Mencontoh persegi |
| 6 Tahun | Mencontoh persegi ditunjukkan Menggambar orang 6 bagian Mencontoh persegi |

Menurut Wong,et al (2009) karakteristik perkembangan motorik halus pada

anak usia prasekolah yaitu :

| No | Usia | Motorik Halus |
|----|---------|--|
| 1. | 4 Tahun | <ul style="list-style-type: none"> a. Menggunting gambar mengikuti garis b. Mengikat tali sepatu tetapi belum mampu membuat simpul c. Menjiplak bentuk segi empat d. Menggambar silang e. Menggambar tiga bagian untuk membentuk suatu gambar |
| 2. | 5 Tahun | <ul style="list-style-type: none"> a. Mengikat tali sepatu b. Menggunakan gunting dan pensil dengan sangat baik c. Menggambar wajik dan segitiga d. Menambah 7 atau 9 bagian untuk membentuk suatu gambar e. Menulis beberapa huruf, angka, dan kata seperti nama panggilan |
| 3. | 6 Tahun | <ul style="list-style-type: none"> a. Menggambar segi empat b. Menggambar dengan 6 bagian c. Menggambar orang lengkap d. Menangkap bola kecil dengan kedua tangan |

2.1.7 Manfaat Perkembangan Motorik Halus

Memperkenalkan dan melatih gerakan motorik halus anak meningkatkan kemampuan mengolah, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh. Kegunaan peningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermainnya.

Menurut Nuryani (2005) gerakan motorik halus adalah bila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Koordinasi mata dan tangan yang cermat akan terlihat apada saat anak usia TK, misalnya anak dapat menyisir rambut, menyikat gigi, memakai sepatu dan lain-lainnya. Anak juga harus belajar menggerakkan pergelangan tangannya agar tangan anak dapat lentur dapat berkreasi dan berimajinasi, tetapi tidak semua anak mampu menguasai kemampuan pada tahap yang sama maka dari itu dalam melakukan gerakan motorik halus anak harus memerlukan stimulus atau dukungan keterampilan fisik serta kematangan mental.

Fungsi dari motorik halus :

1. Mengembangkan kemandirian misalnya, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, memakai baju, dan lain- lain.
2. Sosialisasi misalnya, saat anak menggambar dengan teman yang lainnya
3. Pengembangan konsep diri misalnya anak mampu melakukan aktivitasnya secara mandiri
4. Kebanggaan diri misalnya, anak yang mampu melakukan aktivitasnya sendiri mereka anak merasa sangat bangga terhadap dirinya sendiri.
5. Keterampilan dalam aktivitas sekolah misalnya, memegang bulpen atau pensil.

2.2 Konsep Bermain

2.2.1 Definisi Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan aktivitas anak yang dapat melakukan keterampilan menjadi kreatif memberikan ekspresi terhadap pemikiran, berperilaku deasa dan mempersiapkan diri untuk berperan. Aktivitas yang dapat memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan afektif dan kognitif maka diperlukannya suatu bimbingan. Bermain bagi anak adalah kebutuhan bagi dirinya sendiri seperti kebutuhan yang lainnya, kebutuhan makan kebutuhan rasa aman kebutuhan kasih sayang dan lain lain. Dengan anak bermain mereka akan mengenal dunia mampu mengembangkan emosional dan mental serta kematangan dari fisik yang akan membuat anak menjadi tumbuh anak yang kreatif, penuh inovatif dan cerdas. (Hidayat, 2012).

Aspek perkembangan anak dapat berkembang jika anak selalu melakukan kegiatan bermain. Mengajak anak-anak prasekolah bermain mampu meningkatkan perkembangan kecerdasan anak dan mental, bahkan anak yang mengalami malnutrisi. Melalui kegiatan bermain daya berikir anak akan terangsang untuk perkembangan aspek fisiknya emosional serta sosialnya (Adriana, 2017).

2.2.2 Fungsi Bermain

Sebelum memberikan kegiatan bermain pada anak, maka orang tua harus mengetahui maksud dan tujuan permainan anak yang akan diberikan agar dapat diketahui perkembangan anak lebih lanjut dikarenakan tumbuh kembang anak membutuhkan stimulasi untuk mencapai puncaknya seperti masa kritis, masa optimal, dan sensitif.

Menurut Adriana (2017) terdapat beberapa fungsi bermain pada anak yaitu :

a. Perkembangan Sensorimotor

Komponen utama bermain anak untuk semua usia. Permainan aktif penting untuk perkembangan otot. Melalui stimulasi auditorius, taktil visual dan kinestetik bayi akan mendapatkan kesan. Anak prasekolah menyukai mengeksplorasi segala sesuatu diruangan dan juga gerakan tubuh.

b. Perkembangan Intelektual

Kualitas keterlibatan orang tua dan ketersediaan materi permainan dapat memberikan perkembangan kognitif pada anak prasekolah. Melalui manipulasi, dan eksplorasi anak-anak dapat belajar banyak mengenal bentuk, warna, tekstur, ukuran, dan fungsi-fungsi objek-objek.

c. Sosialisasi

Dengan adanya bermain anak dapat membentuk hubungan sosial dan dapat menyelesaikan masalah, menerima kritikan, belajar pola perilaku, belajar saling memberi dan menerima dan sikap yang diterima masyarakat. Perkembangan sosial ditandai dengan adanya kemampuan interaksi dengan lingkungannya.

d. Kreativitas

Kreativitas merupakan hasil aktivitas tunggal, meskipun berpikir kreatif sering kali ditingkatkan dalam kelompok. Anak akan merasa puas ketika mereka sudah mencoba sesuatu yang baru dan berbeda.

e. Kesadaran diri

Anak akan belajar mengenal kemampuan diri dan membandingkannya dengan orang lain, sehingga anak akan menguji kemampuannya dengan mencoba berbagai peran dan mempelajari dampak dari perilaku mereka pada orang lain.

f. Nilai moral

Anak akan mempelajari nilai benar atau salah dari lingkungannya terutama dari orang tua dan gurunya. Dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai sehingga dapat diterima di lingkungan dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada didalam lingkungannya.

g. Sebagai terapeutik

Bermain dapat memberikan sarana untuk melepaskan diri dari stres dan ketegangan yang dihadapi lingkungan. Melalui bermain nakanak mampu mengomunikasikan rasa takut, kebutuhan, keinginan mereka kepada pengamat yang tidak dapat mereka ekspresikan dikarenakan keterbatasan keterampilan bahasa mereka.

2.2.3 Klasifikasi Bermain

Dalam melakukan permainan ada beberapa sifat bermain pada anak yaitu bersifat pasif dan aktif. Jika bermain aktif anak tersebut berperan langsung secara aktif dalam permainan dikarenakan memberikan rangsangan dan melaksanakannya tetapi jika bermain pasif maka anak akan memberikan respon pasif terhadap permainan yang akan dilakukannya dan orang yang memberikan respons seara aktif (Hidayat, 2012).

Menurut Adriana (2017) berdasarkan jenis permainan ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosialnya yaitu :

1. Berdasarkan isi permainan

a. Sosial Affectif Play

Adanya hubungan yang interpersonal anantara anak dan orang lain.

b. Sense-pleasure play

Permainan ini menggunakan alat bermain yang akan membuat anak merasa senang dan mengasyikkan.

c. Skill play

Permainan ini akan dapat meningkatkan perkembangan anak terutama keterampilan motorik kasar dan halus. Semakin sering anak diajak untuk melakukan kegiatan bermain, maka anak akan semakin terampil.

d. Games

Dalam permainan ini bisa dilakukan oleh anak sendiri atau bermain dengan temannya. Dan jenis permainan ini menggunakan perhitungan nilai/skor.

e. Unoccupied behavior

Permainan ini tidak membutuhkan alat permainan tertentu melainkan anak akan suka tertenyum, tertawa, mondar-mandir dan membungkuk memainkan benda yang ada sekelilingnya sehingga anak akan merasa senang dan gembira saat memainkannya dengan situasi serta lingkungannya.

f. Dramatic play

Permainan ini yaitu memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya. Apabila anak bermain bersama dengan temannya, akan terjadi percakapan antara mereka tentang peran orang yang ditirunya.

2. Berdasarkan karakter sosial

a. Sosial onlocker play

Permainan ini anak akan hanya mengamati/melihat temannya yang melakukan permainan sehingga anak tersebut bersifat pasif tetapi dalam permainan ini terjadi proses pengamatan terhadap permainan yang dilakukan oleh temannya.

b. Solitary play

Permainan ini dilakukan secara berkelompok tetapi didalam permainan ini alat permainan yang dilakukan akan berbeda antara satu dengan lainnya

sehingga tidak ada kerja sama ataupun komunikasi dengan teman sepermainannya.

c. Parallel play

Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak usia toodler dan permainan ini tidak terjadi kontak satu dengan lainnya meskipun permainan yang dilakukannya sama.

d. Associative play

Terjadinya komunikasi antara anak satu dengan anak lainnya dalam permainan ini tetapi tujuan permainan ini tidak jelas, tidak terorganisasi, tidak ada yang memimpin, contohnya bermain masak-masakan, bermain boneka.

e. Cooperative play

Dalam permainan ini terjadi adanya aturan dalam melakukan permainan dan dilakukannya secara berkelompok, contohnya bermain bola.

2.2.4 Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Aktivitas Bermain

Menurut Adriana (2017) hal yang perlu dilakukan dalam melakukan aktivitas bermain anak yaitu :

1. Energi ekstra/ tambahan

Bermain akan sangat membutuhkan energi tambahan, tetapi apabila anak sudah merasa bosan dengan apa yang dimainkannya maka anak tersebut akan menghentikan permainannya.

2. Waktu

Waktu bermain anak haruslah mempunyai cukup banyak.

3. Alat permainan

Alat permainan yang digunakan haruslah sesuai umur dan taraf perkembangan anak.

4. Ruang untuk bermain

Kondisi ruang untuk bermain anak tidak usah terlalu besar, anak dapat bermain di halaman atau ditempat tidur.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak akan belajar bermain dengan sesuka hatinya sendiri melalui mencoba-coba sendiri, meniru temannya, atau juga bisa diberi tahu caranya.

6. Teman bermain

Anak pasti akan mempunyai teman untuk bermain, tetapi jika anak terlalu banyak bermain dengan temannya, maka anak tidak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur dirinya sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri

7. Reward

Berikan hadiah, pujian atau semangat kepada anak agar anak berhasil dalam melakukan permainannya

2.2.5 Keuntungan Bermain

Beberapa keuntungan yang dapat dimiliki oleh anak saat bermain yaitu :

1. Anak dapat mengontrol diri
2. Meningkatkan daya kreativitas
3. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya
4. Mendapatkan kesempatan untuk menemukan arti benda-benda yang ada disekitar anak
5. Berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya
6. Kesempatan untuk belajar mengikuti aturan- aturan
7. Kesempatan belajar bergaul dengan orang atau anak lainnya

(Adriana, 2017).

2.2.6 Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan perkembangan anak secara optimal dan memberikan fungsi permainannya, dimana alat permainan ini akan dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, kognitif, bahasa dan adaptasi sosialnya. Untuk mencapai fungsi dan perkembangan anak secara optimal, maka alat permainan ini haruslah aman bagi anak, ukuran yang sesuai untuk anak modelnya jelas, menarik buat anak, sederhana dan tidak mudah rusak.

Untuk mengetahui alat permainan edukatif (APE) beberapa contoh jenis permainannya misalnya alat permainan lilin/clay, balok, pensil, gunting yang cocok untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Alat permainan seperti bersepeda roda tiga atau dua, bola, mainan yang ditarik dan didorong yang cocok untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Alat permainan buku bergambar, puzzle boneka buku cerita yang juga cocok untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak (Hidayat, 2012).

Selain menggunakan alat permainan edukatif ini, peran orang tua juga harus tetap ada dikarenakan dalam bermain memiliki pengetahuan tentang jenis alat permainan dan kegunaannya, tidak memaksakan, sabar dalam bermain, mampu mengkaji kemampuan kebutuhan bermain anak.

2.3 Permainan *Clay*

2.3.1 Definisi dari *Clay*

Clay adalah bahan yang menyerupai lilin, mudah dibentuk, lembut mengering dengan sendiri dapat mengeras, dan bersifat anti racun, sangat aman penggunaannya bagi anak-anak. *Clay* memiliki struktur yang sangat liat sehingga dapat mudah dibentuk (Lanjarsari, 2013). Menurut Stepani (2010) *Clay* adalah Tanah liat, dapat juga

dikatakan plastisin atau seni yang dapat membentuk aneka bentuk benda yang bisa terbuat dari adonan tepung. Jadi pengertian diatas dapat disimpulkan *clay* adalah istilah sebenarnya tanah liat, tetapi dalam perkembangan jaman modern sekarang istilah *clay* dikatakan sebagai adonan yang menyerupai *clay* tepung.

Clay termasuk kelompok *clay* yang berarti tanah liat. Tanah liat adalah materi/bahan dari alam yang dapat dibentuk diolah menjadi semacam tembikar atau keramik (Samego, 2007). Ada beberapa jenis *clay* yang yaitu:

1. Lilin malam (*color clay*)

Lilin mainan yang halus, lentur, mudah dibentuk menjadi apa saja, banyak warna dan tidak mengeras.

2. *Paper clay*

Campuran dari kertas yang direndam dalam air dan ditambahkan dengan lem. Biasanya *paper clay* ini berwarna putih dan dicat apabila ingin menghasilkan banyak warna dan bisa mengeras dengan cara diangin-anginkan.

3. Plastisin *Clay* (*clay* tepung)

Plastisin ini terbuat dari tepung maizena, tapioka, tepung beras, dan natrium benzoat yang dicampur lem putih dan dapat dibuat sendiri. Ini salah satu permainan edukatif (APE), *clay* mampu mengembangkan kreativitas dan mendorong aktivitas anak dan juga dapat menembangkan aspek perkembangan motorik halus.

4. *Polymer clay*

Clay ini digunakan untuk membentuk karakter dan berbagai banyak macam warna. Tetapi proses pengeringan *polymer clay* harus dipanggang dalam oven ataupun dibakar.

5. *Clay* asli (tanah liat)

Clay asli ini sifatnya mudah dibentuk, elastis, lunak, dan banyak digunakan untuk barang-barang kerajinan.

2.3.2 Teknik Dasar Membuat *Clay*

Beberapa teknik dasar dalam pembentukan *clay*, yaitu :

1. Mengulang

Teknik ini untuk membuat bulatan dengan menggunakan kedua telapak tangan.

2. Menekan

Ada beberapa teknik untuk menekan :

- a. Menekan dengan telunjuk
- b. Menekan dengan telunjuk dengan sedikit tarikan.
- c. Menekan dengan telunjuk dan telapak tangan
- d. Menekan dengan ibu jari
- e. Menekan dengan tumit telapak tangan
- f. Menekan dengan alat tulis seperti pensil

3. Meremas

Meremas-remas dengan ujung jari sampai membentuk apa yang diinginkannya.

4. Menggilas

Membentuk malam dengan menggunakan alat seperti spidol atau alat yang lainnya. Terdapat 2 macam teknik untuk menggilas yaitu pertama dengan mengukur ketebalan yang diinginkannya, kedua dengan mengukur ketebalan menggunakan alat.

5. Menggunting

Potong malam dengan menggunakan alat gunting

6. Melinting

Dengan menggunakan beberapa jari tangan, telapak tangan atau alat yang dapat membuat lintingan panjang atau bulatan.

7. Memotong

Memotong malam menggunakan dengan lembaran mika atau alat ukir lainnya.

8. Menyambung

Sambung langsung malam dengan menggunakan tusuk gigi

9. Menempel

Tempel malam yang sudah dibentuk ke tempat yang diinginkan.

10. Mengukir

Mengukir malam dengan menggunakan alat ukir seperti pensil.

2.3.3 Tujuan dan Manfaat Clay

Beberapa tujuan dan manfaat dalam penggunaan *clay* sebagai media dalam proses belajar pada anak usia prasekolah yaitu:

1. Belajar menjadi lebih efektif, anak akan dapat menerima dan menguasai keterampilan dengan baik
2. Belajar bisa menjadi relevan sesuai dengan kebutuhan anak dengan minat perkembangannya.
3. Belajar jadi lebih efisien, murah, dan terjangkau dikarenakan bahan dari alam seperti tanah liat.
4. Pembelajaran anak-anak yang sangat disukai yaitu bermain maka permainan clay sangat tepat untuk langkah awal peningkatan motorik.

2.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Clay

Kelebihan dari *clay* yaitu media 3 dimensi yang memiliki banyak kelebihan, memberikan pengalaman secara langsung dan konkrit, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksi atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas dan juga tidak adanya verbalisme. Kelemahan dari plastisin tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

2.3.5 Manfaat Kegiatan Menggunakan Clay

Kegiatan bermain *clay* mempunyai beberapa manfaat seperti :

1. Meningkatkan kreativitas anak sejak dini
2. Memberikan rasa percaya diri dan kesenangan anak untuk berfikir rasional
3. Memberikan minat dan perhatian anak
4. Meningkatkan rasa ingin tahu dan aktivitas belajar anak
5. Menambahkan jiwa seni pada anak

2.3.6 Manfaat Clay Bagi Kemampuan Motorik Halus

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).

Selain itu, anak akan dapat membangun konsep tentang benda, perubahannya, dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Dalam bermain plastisin anak melibatkan indera

tubuhnya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata serta mengenali kekekalan benda (Noviyanti, 2015).

2.3.7 Cara Pembuatan *Clay*

Menurut Penelitian yang telah dilakukan Noviyanti (2015) *Clay* merupakan salah satu media yang murah dan mudah untuk dibuat sendiri. Berikut langkah-langkah untuk membuat permainan *clay* yaitu

1. Perencanaan, menyusun materi/ bentuk *clay* yang akan dibuat dan diajarkan.
2. Persiapkan alat/bahan yang akan digunakan dalam latihan membuat *clay*
3. Pelaksanaan
 - a. Menjelaskan materi pembuatan *clay*
 - b. Membagikan alat yang akan digunakan anak
 - c. Menunjukkan macam-macam bahan dalam membuat *clay*

Bahan dan alat membuat adonan *clay* dari tepung yaitu :

a. Bahan :

1. Tepung terigu 15 sdm
2. Tepung beras 15 sdm
3. Tepung tapioca 15 sdm
4. Lem putih/ Lem Kayu
5. Minyak Zaitun secukupnya
6. Perwarna makanan
7. Pengawet natrium benzoat

(Stepani, 2010)

b. Alat :

Wadah plastik, pengaduk, gunting, tempat plastik tertutup

1. Proses Pembuatan *Clay*

Menyiapkan semua bahan berupa tepung terigu, tepung beras, tepung tapioka, lem putih dan pewarna makanan. Cara membuatnya yaitu masukkan semua bahan tepung dan lem putih dicampur menjadi satu kemudian diaduk sampai adonan menjadi kalis atau tidak lengket ditangan. Tambahkan minyak zaitun ke adonan secukupnya. Selain itu gunakan minyak zaitun supaya tangan tidak lengket ditangan (Indira, 2009)

Pertama-tama adonan yang sudah dibentuk sampai kalis, kemudian adonan dibagi menjadi beberapa bagian dan campur sedikit demi sedikit dengan pewarna makanan sesuai warna yang diinginkan. Setelah itu *clay* siap untuk dimainkan dan dibentuk. Untuk proses pengeringan *clay* hanya diangin-anginkan hingga kering. Jika masih ada sisa *clay*, agar tidak mudah kering sebaiknya *clay* disimpan didalam kantong plastik. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat adonan *clay* yaitu

- a) Pada saat adonan *clay* dibentuk, pastikan tangan dalam keadaan bersih
- b) Pada pembentukkan *clay* sebaiknya diberi alas platik agar meja/ lantai tidak kotor
- c) Bagian-bagian *clay* yang sudah dibentuk dibiarkan dahulu, kemudian dirangkai dengan menggunakan lem putih
- d) Selama pengeringan *clay* jangan disentuh karena sakan mempengaruhi bentuk.

2.4.8 Prosedur Permainan *Clay*

Permainan *Clay* dapat dilakukan dalam 2 kali pertemuan dalam 1 minggu selama 2 minggu dengan waktu 60 menit dan dilakukan di pagi hari (Partiyem, 2014). 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.

2.4 Anak Prasekolah

2.4.1 Definisi Anak Prasekolah

Anak prasekolah adalah seorang yang mempunyai usia pertumbuhan dan perkembangan antara 2-5 tahun. Pada usia ini, anak akan mulai diajarkan toilet training. Dengan pengalaman dan bertambahnya umur, anak sangat tertarik adanya timbul perasaan cemburu, orang tua lain jenis bersaing dengan orang tua sejenisnya. Adanya mulai rasa ingin dilindungi dan rasa ingin tahu, kemudian anak bermain dengan teman lain yang sebaya (Maryunani, 2010). Menurut Menteri Kesehatan RI (2014) pada masa ini, pertumbuhan berjalan dengan stabil. Perkembangan anak akan meningkat seiring dengan aktivitas jasmani, keterampilan dan proses berfikir yang meningkat.

2.4.2 Pertumbuhan Fisik Anak Prasekolah

Pada pertumbuhan anak prasekolah, pertumbuhan fisik berat badan mengalami kenaikan per tahun rata-rata 2kg, dan sudah mencapai kematangan seperti berjalan dan melompat. Pada pertumbuhan tinggi badan anak bertambah rata-rata 6,75–7,5 cm setiap tahunnya (Hidayat, 2012). Anak perempuan akan hanya sedikit lebih ringan dan lebih kecil daripada anak laki-laki selama itu, perbedaan akan terus berlanjut hingga remaja usia prasekolah baik laki-laki maupun perempuan makin langsing akan tetapi batang tubuh akan semakin panjang, anak perempuan biasanya akan lebih banyak lemak daripada anak laki-laki dan anak laki-laki akan banyak mempunyai jaringan otot (Santrock,2007).

2.4.3 Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah

Pada masa ini perkembangan kognitif anak mulai menunjukkan perkembangan dirinya telah siap memasuki masa sekolah dan anak membutuhkan pengalaman belajar untuk mengenali lingkungan dan orang tuanya (Hidayat, 2012). Tetapi dalam periode praoperasional yaitu anak kurang mampu menguasai mental secara logis. Banyak membutuhkan berfikir pada masa ini sangat penting dalam mencapai kesiapannya dan bahwa anak siap untuk sekolah pada usia 5-6 tahun daripada umur yang sangat muda (Saputra, 2014).

2.4.4 Perkembangan Motorik Anak Prasekolah

Pada masa perkembangan motorik kasar biasanya diawali dengan mampu menjaga stabilitas gerakan dan menjaga keseimbangan seperti berdiri dengan satu kaki selama 1-5 detik, melompat dengan satu kaki, berlari, meloncat menangkap, melempar kemampuan mampu mengontrol gerakan tangan dan kaki, membuat posisi merangkak (Saputra, 2014). Sedangkan pada masa perkembangan motorik halus mulai memiliki kemampuan untuk menggoyangkan jari kaki, menggambar lingkaran, menggambar orang hanya kepala, lengan dan badan, memilih garis yang lebih panjang, mengenal 3 atau 4 warna, menyusun 4 atau 8 buah balok kubus dan lainnya (Adriana, 2017). Teori dalam perkembangan anak keterampilan motorik berkoordinasi dengan otak jadi sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif, maka gerakan halus tangan anak akan mempermudah anak untuk belajar menulis, jika anak kaku untuk memegang pensil tulisannya akan menjadi tidak beraturan dikarenakan kemampuan motorik halusnya tidak dilatih sejak kecil.

2.4.5 Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah

Masa perkembangan psikososial yaitu anak sudah mampu menunjukkan rasa inisiatif dan konsep diri yang positif serta mampu mengidentifikasi identitas dirinya sendiri (Hidayat, 2012). Memperoleh pandangan tentang dirinya sendiri, bekerja sama, menyesuaikan diri dengan orang lain, dan menunjukkan rasa empati (Saputra, 2014). Konflik bisa timbul jika anak telah melampaui batas kemampuannya dan mereka biasanya mengalami rasa bersalah karena berperilaku tidak benar. Perasaan cemas, takut dan bersalah juga bisa dikarenakan pikiran yang berbeda dengan perilaku yang diharapkan, perkembangan kesadaran atau super ego telah dimulai pada akhir masa toddler dan merupakan tugas utama anak prasekolah.

2.4.6 Perkembangan Emosional Anak Prasekolah

Menghadapi anak prasekolah dalam tantangan emosi termasuk keterbatasan penerimaan agar tidak menimbulkan keagresifan, mempertahankan rasa pengawasan diri interaksi dengan lingkungannya orang dewasa dan teman-temannya serta dorongan seksual. Keterbatasan yang terlalu berlebihan akan dapat membuat lemahnya rasa inisiatif anak, tetapi jika keterbatasan diberikan sangat longgar akan membuat kecemasan pada anak dan anak akan merasa bahwa tidak ada orang yang melindunginya. Terjadi penambahan mengenai jumlah yang digunakan untuk menggambarkan emosi agar mereka mulai belajar mengenai konsekuensi serta penyebab perasaan yang dialaminya. dan pada saat usia 4-5 tahun anak terjadi peningkatan kemampuan dalam menggambarkan emosinya. Mereka akan menunjukkan kesadaran bahwa mereka pasti bisa mengatur emosinya (Santrock, 2007).

2.4.7 Perkembangan Moral Anak Usia Prasekolah

Perkembangan moral anak yakni perkembangan penilaian moral anak sedang berada pada tingkat paling dasar yaitu pra-konvensional atau pra-moral. Pada anak berusia 2-4 tahun menilai suatu tindakan baik ataupun buruk tergantung pada hasil tindakan tersebut baik berupa hukuman maupun penghargaan atau kasih sayang. Sedangkan pada anak usia 4-6 tahun menilai segala tindakan ditujukan untuk pemuasan atau keinginan kebutuhan mereka sendiri dan mereka memiliki rasa keadilan yang kongkrit (Kohlberg, 2010).

2.5 Denver Development Screening Test (DDST)

2.5.1 Tes Skrining Denver II

Tes skrining perkembangan yang paling sering digunakan oleh para petugas kesehatan adalah Denver II dikarenakan instrumen ini memiliki rentang usia yang cukup lebar mulai dari bayi baru lahir hingga anak berusia 6 tahun. Selain itu, Denver II menilai semua aspek perkembangan dengan reliabilitas cukup tinggi (*interrater reliability* = 0,99, *test-retest reliability* = 0,90) (Soedjatmiko, 2001).

2.5.2 Aspek Perkembangan yang dinilai

Menurut Sulistyawati (2017) terdapat 4 aspek perkembangan yang dinilai dalam Denver II, antara lain :

1. Gross Motor (Motorik Kasar)

Sektor ini meliputi gerakan yang memerlukan fungsi otot besar seperti berjalan, duduk, melompat, dan sebagainya.

2. Fine Motor (Motorik Halus)

Sektor ini terdapat aspek koordinator mata dan tangan, memainkan benda-benda kecil dan memanipulasinya serta pemecahan masalah.

3. Language (Bahasa)

Sektor ini meliputi aspek pendengaran, penglihatan, dan pemahaman serta komunikasi verbal.

4. Personal Social (Sosial Personal)

Sektor ini terdapat aspek yaitu aspek penglihatan, pendengaran, komunikasi, gerak halus, dan kemandirian. penyesuaian diri dengan masyarakat dan perhatian kebutuhan perorangan.

2.5.3 Langkah-Langkah Pemeriksaan

Menurut Royhanaty (2010) langkah-langkah dalam melakukan tes skrining perkembangan Denver II pada anak antara lain :

1. Cantumkan tanggal pemeriksaan pada lembar penilaian Denver II. Tetapkan umur kronologis anak, tanyakan tanggal lahir anak yang akan diperiksa. Gunakan patokan 30 hari untuk satu bulan dan 12 bulan untuk 1 tahun.
2. Jika dalam perhitungan umur kurang dari 15 hari dibulatkan kebawah, jika sama dengan atau lebih 15 hari dibulatkan keatas.
3. Tarik garis vertikal berdasarkan umur kronologis yang memotong tugas perkembangan pada formulir Denver II.
4. Siapkan beberapa peralatan seperti kubus, manik-manik, pensil, dan sebagainya yang sesuai dengan item yang diujikan ke anak.
5. Instruksikan pada anak untuk melakukan tugas perkembangan pada tiap sektor dimulai dari yang paling mudah. tugas perkembangan yang diujikan adalah 3 item

disebelah kiri garis umur, item yang berpotongan dengan garis umur, dan item disebelah kanan garis umur hingga anak gagal.

6. Beri skor penilaian dan tuliskan pada lembar penilaian denver II.
7. Setelah itu dihitung pada masing-masing sektor jumlah P (*passed*) dan F (*failed*).

2.5.4 Skoring

Menurut Sulistyawati (2017) Penilaian terhadap setiap item dinilai ditulis dikotak persegi panjang pada lembar Denver II yang meliputi :

a. *Passed/Lulus* (P)

Anak melakukan uji coba dengan baik, atau ibu/pegasuh anak memberi laporan (tepat/dapat dipercaya bahwa anak dapat melakukan).

b. *Failed/Gagal* (F)

Anak tidak dapat melakukan uji coba dengan baik atau ibu/pengasuh anak memberi laporan (tepat) bahwa anak tidak dapat melakukannya dengan baik.

c. *No Opportunity/Tidak Ada Kesempatan* (No)

Anak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan uji coba karena ada hambatan. anak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan uji coba karena ada hambatan.

d. *Refusal/Menolak* (R)

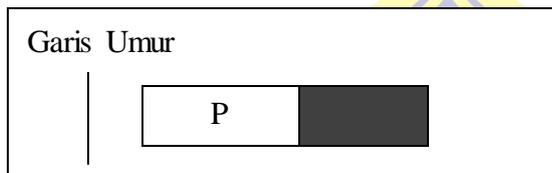
Anak menolak untuk melakukan uji coba. Uji coba yang dilaporkan oleh ibu/pengasuh anak tidak diskor sebagai penolakan.

2.5.5 Interpretasi Penilaian Individual

Menurut Royhanaty (2010) intrepretasi penilaian individual pada setiap item dalam Denver II meliputi :

a) *Advanced/Lebih*

Seorang anak lewat pada uji coba yang terletak disebelah kanan garis umur dan dinyatakan perkembangan anak lebih pada uji coba tersebut.



Gambar 2.1 Gambaran Advanced (Lebih) pada interpretasi penilaian individual tes Denver II

b) *Normal*

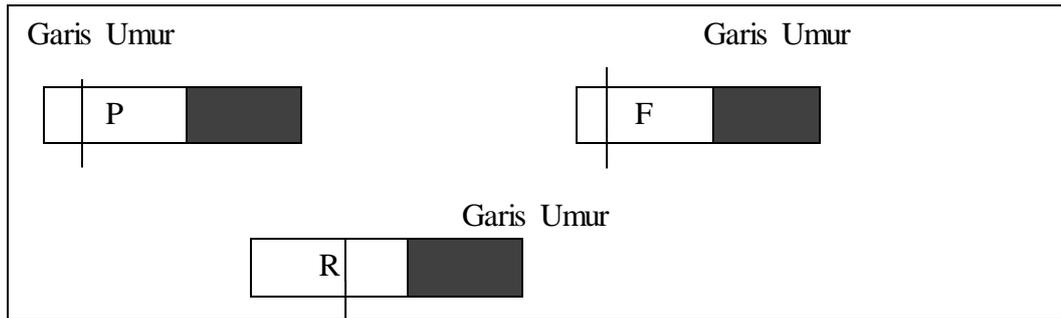
Seorang anak gagal atau menolak melakukan uji coba disebelah kanan garis umur



Gambar 2.2 Gambaran Normal pada interpretasi penilaian individual tes Denver II

bila anak gagal atau menolak uji coba di sebelah kanan garis umur

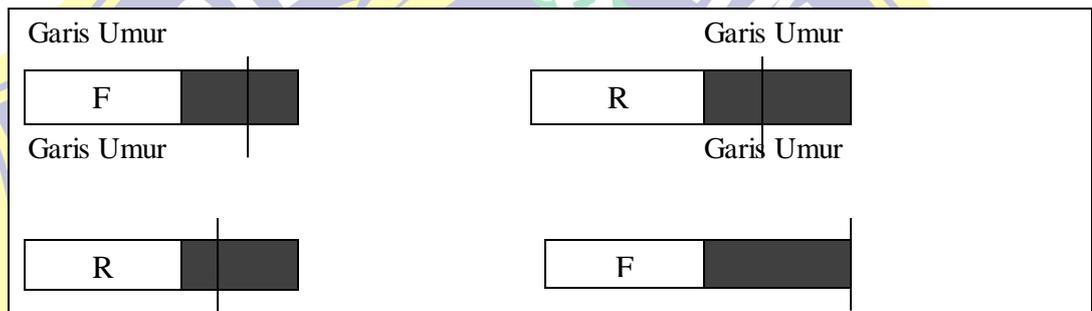
Demikian juga bila anak lulus, gagal, atau menolak melakukan uji coba dimana garis umur terletak antara persentil 25 dan 75, maka dikategorikan normal.



Gambar 2.3 Normal Pada Interpretasi Penilaian Individual tes Denver II Bila Anak Lulus, Gagal, atau Menolak Uji Coba Pada Garis Umur Antara Persentil 25 dan 75

c) *Caution/Peringatan*

Seorang anak gagal atau menolak uji coba pada garis umur yang terletak pada atau antara persentil 75 dan 90.



Gambar 2.4 Gambaran Caution (Peringatan) Pada Interpretasi Penilaian Individual Tes Denver II

d) *Delayed/Keterlambatan*

Seorang anak gagal atau menolak untuk melakukan uji coba yang terletak lengkap disebelah kiri garis umur.



Gambar 2.5 Gambaran Delayed (Keterlambatan) Pada Interpretasi Penilaian Individual Tes Denver II

e) *No Opportunity*/Tidak Ada Kesempatan

Tidak ada kesempatan uji coba berdasarkan hasil laporan orang tua anak.

| | | | |
|------------|---|------------|---|
| Garis Umur | | Garis Umur | |
| NO |  | NO |  |

Gambar 2.6 Gambaran No Opportunity (Tidak Ada Kesempatan) Pada Interpretasi Penilaian Individual Tes Denver II

2.5.6 Pengambilan Kesimpulan Denver II

Pengambilan kesimpulan hasil tes skrining perkembangan menurut Denver II memperhatikan nilai dari keempat sektor perkembangan (Sulistyawati, 2017).

a) Normal

Bila tidak ditemukan adanya keterlambatan dan atau paling banyak 1 *caution*.

b) *Suspect*

a. Bila pada 1 sektor didapatkan 2 peringatan atau lebih dan 1 keterlambatan atau lebih.

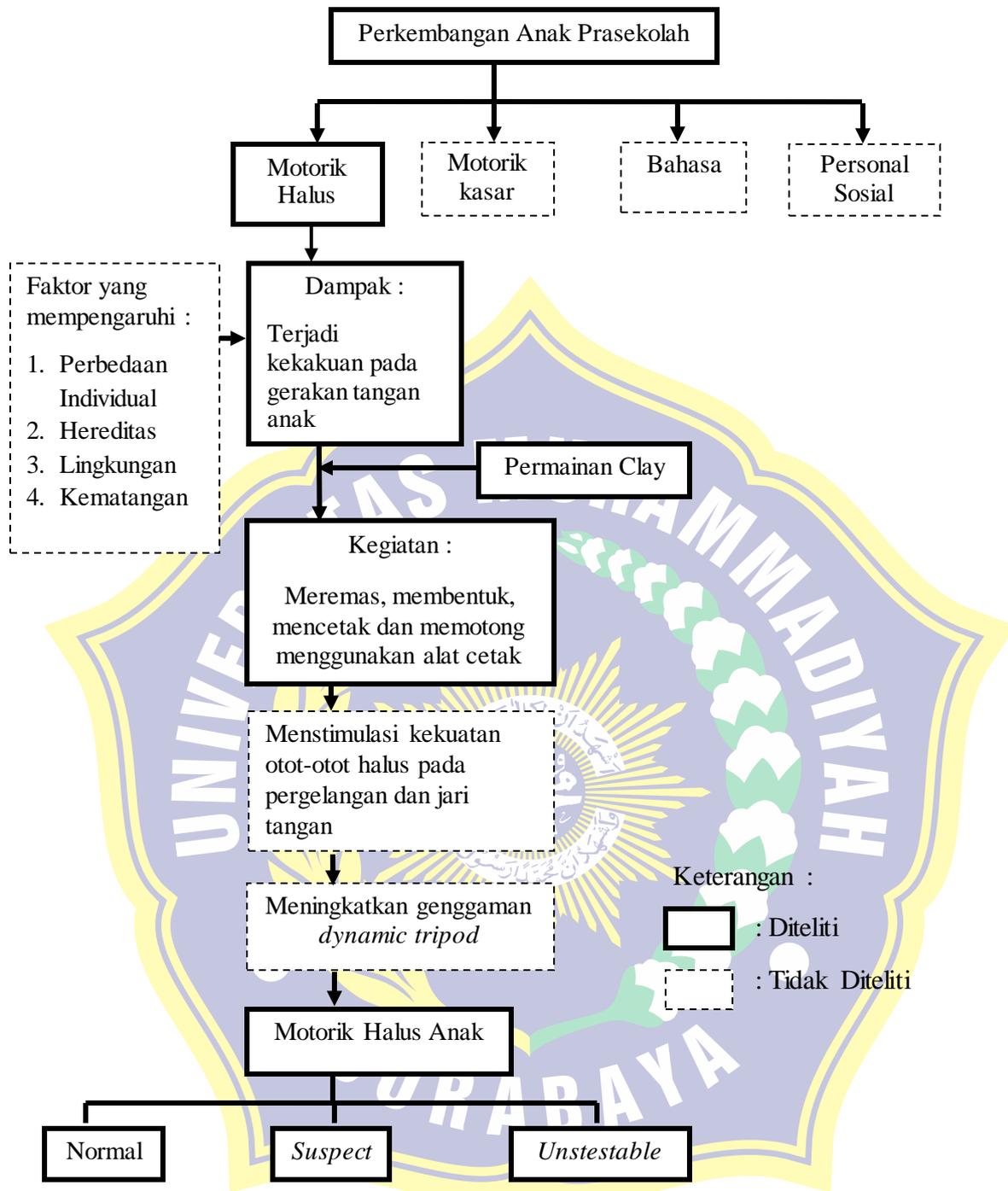
b. Bila dalam 1 sektor atau lebih didapatkan 1 keterlambatan dan pada sektor yang sama tidak ada yang halus pada kotak yang berpotongan dengan garis vertikal usia.

c. Apabila terjadi penolakan yang menyebabkan hasil tes menjadi abnormal atau meragukan.

d. *Untestable*

Apabila terjadi penolakan pada 1 atau lebih item uji coba disebelah kiri garis umur atau menolak lebih dari 1 uji coba yang ditembus garis umur pada daerah persentil 75 hingga 90.

2.6 Kerangka Konseptual



Gambar 2.7 Kerangka Konseptual Pengaruh Permainan Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah 4 6 tahun di TK Citra Ananda Surabaya

Gambar 2.7 Dijelaskan bahwa anak usia prasekolah adalah usia dimana anak memulai dengan perkembangannya. Kemampuan motorik halus anak yaitu kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Kemampuan motorik halus dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu perbedaan individual, hereditas, lingkungan, dan kematangan. Adanya faktor-faktor tersebut dapat menyebabkan kurang optimalnya kemampuan motorik halus anak sehingga anak mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan motorik halus seperti menulis, menggambar dan sebagainya. Berdasarkan masalah tersebut peneliti memberikan intervensi salah satunya permainan *Clay*. Interaksi antara anak dengan peneliti dimana anak diberikan permainan *Clay* akan dilatih untuk meremas, membentuk, mencetak dan memotong. Adanya interaksi yang tercipta antara anak dengan peneliti akan membuat kekuatan otot-otot halus anak meningkat dan juga meningkatkan genggamannya *dynamic tripod* anak, kemudian intervensi yang diberikan akan dinilai keberhasilannya sebagai dalam meningkatkan motorik halus anak.

2.7 Hipotesis Penelitian

- H_0 : Tidak Ada Pengaruh Permainan *Clay* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah 4-6 Tahun
- H_1 : Ada Pengaruh Permainan *Clay* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah 4-6 Tahun