

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan tentang Motorik Halus Anak

a. Pengertian Motorik Halus Anak

Menurut Santrock (2011: 147) motorik halus (*fine motor skills*) “melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus. Seperti mengenggam mainan, menggunakan sendok dan mengancingkan baju”. Atau segala sesuatu yang menuntut keterampilan jari mendemonstrasikan keterampilan motorik halus. Secara singkat, motorik halus dapat pula dipahami sebagai adanya suatu koordinasi antara mata dan tangan. Kemampuan motorik halus sangat diperlukan anak-anak dalam aktivitas keseharian dan proses belajar di sekolah. Misalnya menulis, menggambar dan menggunting. Kemampuan motorik halus ini, sangat dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halusnya.

Selain itu, Hasnida (Yusuf, 2011) mengemukakan bahwa “kemampuan motorik halus adalah mendeskripsikan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih”. Pada kemampuan motorik halus, anak usia dini dapat melakukan pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan mata dan tangan untuk dapat melakukan kegiatan

yang berhubungan dengan gerakan tangan. Kemampuan motorik halus ini seperti menggenggam, memegang, merobek, menggunting, melipat, mewarnai, menggambar, menulis, menumpuk mainan dan lainnya.

Menurut Zulkifli (Yanti, 2011: 2) “motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh, dalam perkembangan motorik unsur-unsur yang menentukan adalah otot, syaraf dan otak”. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara interaktif positif, artinya unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lain untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan kurang terampil mengerak-gerakan tubuhnya.

Sedangkan Sumantri (Yanti, 2011) mengemukakan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan kelompok otot-otot kecil seperti jari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan. keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrol terhadap mesin misalnya menjahit.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus merupakan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil untuk mencapai hasil dari suatu keterampilan dimana

keterampilan ini memerlukan koordinasi antara mata dengan tangan. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Semakin baiknya gerakan motorik halus pada anak membuat anak dapat berkreasi.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus Anak

Rumini dan Sundari (2004: 108) mengemukakan bahwa, faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus, yaitu “1) Faktor Genetik 2) Faktor kesehatan pada periode prenatal 3) Faktor kesulitan dalam melahirkan 4) Kesehatan dan gizi 5) Rangsangan 6) Perlindungan 7) Prematur 8) Kelainan dan 9) kebudayaan”.

Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Faktor Genetik adalah individu yang mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misalnya otot kuat, syaraf baik dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.
- 2) Faktor kesehatan pada periode prenatal adalah janin yang selama dalam kandungan keadaanya sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi dan tidak kekurangan vitamin yang dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.
- 3) Faktor kesulitan dalam melahirkan adalah adanya kelainan pada saat melahirkan, misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan

menggunakan bantuan alat *vacum*, dan tang sehingga bayi mengalami kerusakan otak yang akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

- 4) Kesehatan dan gizi adalah kondisi tubuh yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan yang akan mempercepat perkembangan motorik bayi.
- 5) Rangsangan adalah bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh yang akan mempercepat perkembangan motorik bayi.
- 6) Perlindungan adalah pengawasan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya, anak hanya digendong terus dan ingin naik tangga tidak boleh. Sehingga akan menghambat perkembangan motorik anak.
- 7) Prematur adalah kelahiran sebelum masanya yang biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- 8) Kelainan adalah individu yang mengalami gangguan baik fisik maupun psikis, sosial dan mental yang biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya.
- 9) Kebudayaan adalah peraturan daerah setempat yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus tidak lepas dari sifat dasar genetik serta keadaan paska lahir yang berhubungan dengan pola perilaku yang diberikan kepada anak serta faktor internal dan eksternal yang ada disekeliling anak dan pemberian gizi yang cukup.

2. Konsep Bermain Konstruktif

a. Teori Bermain Konstruktif

Terdapat berbagai macam kegiatan bermain aktif yang dapat dilakukan oleh anak. Kegiatan bermain aktif tersebut disamping menyenangkan dan memuaskan kebutuhan anak, juga akan memberikan kemanfaatan lainnya. Salah satu bermain aktif adalah dengan bermain konstruktif. Pada saat anak bermain konstruktif maka anak akan terlibat secara aktif. Santrock (Pertiwi dan Sugiyanto 2010: 153) mengemukakan bahwa :

Permainan konstruktif dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah pada anak di usia sekolah dasar. Pakar pendidikan juga seringkali mendukung penampilan permainan, penulisan cerita imajinasi, peningkatan kemampuan artistic dan penjelajahan.

Menurut Hurlock (2005) bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan

yang diperoleh dari membuatnya. Sedangkan menurut Suratno (2005) bermain konstruktif yaitu kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berfikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya. Dengan demikian kegiatan bermain konstruktif juga berperan terhadap pengembangan kreativitas anak prasekolah.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak akan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan bertujuan bermanfaat, melainkan untuk kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Misalnya memanipulasi bentuk dari *playdough*.

Selanjutnya Piaget (Suratno, 2005: 131) mengungkapkan bahwa “permainan konstruktif melibatkan manipulasi objek-objek fisik untuk membangun atau mengkonstruksi sesuatu”. Misalnya dengan bermain *clay* anak-anak bisa membentuk apa saja yang anak-anak inginkan dengan menggunakan *clay* membuat segitiga, lingkaran, kotak ataupun segiempat. Dalam bermain anak-anak melibatkan diri secara aktif. Dalam bermain konstruktif anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruktif suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri. Anak-anak bermain dengan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditunjukkan bagi kegembiraannya

yang diperelohnya dari membuatnya. Melalui kegiatan bermain menggunakan benda ini, anak mengembangkan kemampuan untuk berdaya cipta (kreatif).

Permainan konstruktif dengan media *clay* adalah salah satu jenis permainan yang terbuat dari bahan tepung yang dicampur dengan lem dan pewarna makanan sehingga membentuk adonan *clay* yang bisa dimainkan oleh anak. Permainan dengan media *clay* ini membuat jari-jari tangan anak dapat terkoordinasi dengan mata karena anak menggunakan jari-jari untuk melakukan berbagai kegiatan tangan yakni meremas *clay*, membentuk, menggunting, meronce, merangkai, menempel dan menyusun. Bahan untuk membuat media dari *clay* cukup mudah didapatkan dilingkungan sekitar dan media ini cukup unik dan disukai oleh anak. Anak bisa membuat aneka bentuk dari *clay* sesuai keinginannya dan memilih warna sesuai kesukaanya.

b. Ciri-ciri Permainan Konstruktif

Menurut Hurlock (Vebianti:24) mengemukakan ciri-ciri permainan konstruktif yaitu “reproduktif, Produktif, dan Memperoleh Kegembiraan”.

Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut :

1) Reproduktif

Anak memproduksi objek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya membuat kucing dari *clay* yang biasa ia lihat dan jumpai di sekitar

rumah. Artinya, ketika anak memproduksi atau membuat bentuk kucing dari *clay*, anak sedang mengingat kembali pengalamannya melihat kucing yang dituangkan dalam bentuk kucing dari media *clay*. Inilah yang disebut permainan konstruktif dalam proses memproduksi psikomotorik.

2) Produktif

Melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjuk orisinalitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka pergunakan. Misalnya dalam hal ini anak menggunakan media *clay* untuk mengkonstruksi atau membentuk sesuatu atas apa yang diinginkannya contohnya membuat bentuk bunga, bentuk buah dan membuat bentuk hewan. Artinya, anak setiap saat muncul ide-ide baru memproduksi model tertentu sesuai pengalamannya, oleh karena itu hasilnya bisa beraneka ragam benda dan binatang inilah yang disebut produktif. Produktifitas tersebut didasarkan pada kreativitas dan tingkat kecerdasan anak.

3) Memperoleh Kegembiraan

Melalui bermain konstruktif anak membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan misalnya pada saat membentuk ayam anak merasa gembira dan senang bisa membentuk ayam sesuai

apa yang telah dilihat sebelumnya atau berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Dan anak akan merasa gembira pada saat menunjukkan hasil karyanya kepada teman, guru atau orang tuanya di rumah. Hal ini karena kemampuan dan kreativitas secara eksis diakui oleh guru dan teman-temannya sehingga terbentuk rasa kebanggaan dan sekaligus sebagai reenspormen.

c. Manfaat Permainan Konstruktif

Mulyadi (Vebianti:25) mengatakan ada beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan konstruktif, yaitu “manfaat fisik, manfaat terapi, manfaat edukatif, manfaat kreatif, pembentukan konsep diri, manfaat sosial dan manfaat moral”. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut :

1) Manfaat fisik

Bermain konstruktif membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya. Bermain konstruktif juga bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan. Anak TK mempunyai kecenderungan bermain aktif misalnya bermain bebas, bermain konstruktif dan bermain peran yang semuanya masih tetap memiliki nilai kegembiraan.

2) Manfaat terapi

Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Bermain

konstruktif juga memeberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperolehnya melalui cara lain.

3) Manfaat edukatif

Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran dan tekstur suatu benda. Semakin besar anak mengembangkan banyak keterampilan baru didalam bermain, hal ini dapat membantu pengembangan diri anak.

4) Manfaat kreatif.

Bermain konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik anak akan melakukan kembali dalam situasi lain.

5) Pembentukan konsep diri

Melalui bermain konstruktif anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistik.

6) Manfaat sosial

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

7) Manfaat moral

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Dirumah maupun sekolah anak belajar mengenal norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil dan jujur.

**d. Langkah-Langkah Permainan Konstruktif dengan Media
*Clay***

Permainan konstruktif merupakan permainan yang mengkombinasikan permainan fungsional motorik dan sensoris dengan permainan simbolis. Dalam permainan konstruktif menurut Stone (1993: 9) “anak-anak mulai menggunakan proses intelektual dalam bermain, mereka bisa mengenal atau menginformasikan yang tersimpan sebelumnya dalam memori”. Anak harus menciptakan dalam pikiran mereka dan kemudian membagunnya dalam realitas. Anak membangun dengan balok, menghiasi dengan cat, dan memahat dengan *clay*, serta mendesain dengan daur ulang. Permainan konstruktif menggunakan objek-objek atau material untuk

membuat sesuatu. Anak-anak bisa mempraktekkan *playdough*. Kegiatan ini mampu mengembangkan motorik halus. Sedangkan Hurlock (2005: 330) mengatakan bahwa :

Bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya.

Jadi dalam permainan konstruktif anak dapat mengambil sebuah keputusan sendiri untuk memilih, berdasarkan pengalaman yang dimiliki dan mengkombinasikan dengan pengetahuannya yang baru dalam menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, mengerjakan secara tuntas, dan bekerjasama dengan teman serta mengalami berbagai macam perasaan. Yang mengembirakan karena mendapatkan pengakuan dari apa yang pernah dialami dan menghasilkan pengetahuan yang baru.

Dalam penelitian ini permainan konstruktif digunakan dalam mengembangkan motorik halus yang diimplementasikan dalam koordinasi psikomotorik dengan menggunakan media *clay*.

Berdasarkan pengertian diatas maka, langkah-langkah dalam permainan konstruktif dengan media *clay* adalah :

1. Menyediakan bahan dan alat yang akan digunakan seperti tepung terigu, tepung kanji, tepung beras ketan, benzoat, pewarna makanan, dan lem fox.
2. Memperkenalkan permainan konstruktif dengan media *clay* kepada anak
3. Memperlihatkan kepada anak bagaimana cara membuat *clay* dan melibatkan anak secara langsung saat membuat adonan *clay*.
4. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan motorik halusya sesuai dengan indikator.

Dengan demikian anak dapat menguasai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui permainan ini.

e. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Konstruktif dengan Media *Clay*

Permainan konstruktif menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan yang bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraanya yang diperoleh dari membuatnya. Kebanyakan bermain konstruktif adalah reproduktif, dimana anak memproduksi objek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dalam media massa kedalam

bentuk konstruksinya, misalnya membuat adonan *clay* menjadi bentuk buah-buahan.

Permainan konstruktif dengan media *clay* adalah permainan yang bahan dasarnya terbuat dari tepung yang telah dicampur lem, yang bisa anak mainkan sesuai keinginannya. Anak bisa membuat beraneka ragam bentuk seperti buah-buahan, sayur-sayuran, binatang dan benda-benda yang terdapat disekitarnya.

Permainan dengan media *clay* membuat jari-jari anak menjadi lentur karena anak-anak akan meremas-remas tepung yang telah dicampur sehingga menjadi bentuk *clay*. Pada saat anak menggunakan media *clay* untuk bermain maka anak akan melatih koordinasi antara jari-jari tangan dan matanya, misalnya pada saat ia membentuk *clay* menjadi bentuk buah, meronce bentuk dan meragkai bentuk.

3. Konsep Clay

a. Pengertian clay

Salah satu kerajinan tangan adalah *clay*. *Clay* adalah bahasa inggris yang artinya tanah liat. Di Indonesia kata *clay* menjadi kata yang populer dan biasanya identik dengan sebuah kerajinan tangan kerajinan yang unik, karena bahannya dapat dibentuk menjadi berbagai kreasi dengan berbagai fungsi. Kerajinan tangan menggunakan *clay* sangat mudah dipelajari mulai dari anak-anak sampai dewasa.

Clay merupakan satu media yang bisa dijadikan sebagai bahan dasar dalam membuat kerajinan tangan. Pada jaman terdahulu *clay* masih terbatas bahan dasarnya dari tanah liat dan harus rela menyatu dengan tanah untuk mendapatkan tanah liat yang berkualitas karena untuk menghasilkan karya yang bagus dan indah tentu harus memiliki bahan dasar yang berkualitas. *Clay* merupakan sejenis tanah liat yang bisa digunakan oleh anak untuk membuat variasi mainan. Ada beberapa manfaat anak bermain *clay* menurut Dorothy (1999) Dengan bermain *clay* anak akan mengerti konsep tiga dimensi, anak-anak memiliki pengalaman langsung bagaimana menggunakan jari-jari mereka dalam bermain. *Clay* adalah salah satu media yang bisa menstimulasi motorik halus. Sebagaimana diungkapkan oleh Englebright dan Robert, (2012) bermain dengan *clay* dapat menumbuhkan otot besar dan kontrol motorik halus. Pada saat anak bermain *clay* akan melibatkan otot bahu, lengan, tangan, dan jari-jari anak saat memainkannya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dipahami bahwa bermain dengan *clay* mengembangkan otot besar dan kontrol motorik halus, *clay* cukup tahan dan diremas untuk membuatnya lembut. Anak-anak bisa duduk atau berdiri selama menggunakan *clay*. Dengan berdiri mempengaruhi reaksi otot seluruh tubuh terhadap *clay*. Mereka akan menggunakan otot-otot bahu lengan tangan dan jari-jari jika anak-anak duduk, secara tidak langsung anak-anak mengontrol media tersebut dan membuat sesuatu sesuai yang diinginkan.

clay adalah material yang alami yang sama menariknya ketika mereka bermain pasir, air dan kayu. Dari aspek seni *clay* memungkinkan mereka bisa mengubah atau memodifikasi apa yang mereka telah buat. Saat perkembangan zaman semakin maju, kini orang-orang juga berpikir semakin maju. Untuk membuat kerajinan tangan dari *clay* tidak harus dari tanah liat, tetapi bisa dari bahan dasar tepung. *Clay* adalah sejenis tanah liat yang baik digunakan oleh anak untuk membuat berbagai variasi mainan.

b. Manfaat *Clay*

Manfaat bermain *clay* membuat anak terkesan. Pada saat anak bermain *clay* anak bisa memilih apa yang ingin mereka buat. Dengan bermain *clay* anak bisa belajar bahwa benda yang lembek bisa mengeras ketika telah diaplikasikan. Mereka juga mampu memahami karya tiga dimensi. Anak memiliki pengalaman tentang macam-macam *clay* yang bisa mereka gunakan untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Bermain dengan *clay* adalah pengalaman untuk multi sensori. *Clay* mempunyai tekstur, temperatur, warna dan bau yang berbeda. Manfaat bermain *clay* merupakan salah satu kegiatan yang dapat memberikan kepada mereka kesempatan belajar dalam rumah, membuat resep *clay*, ukuran dan campuran. Anak-anak sangat menikmati bermain *clay* dan memungkinkan mereka bermain kotor dan berantakan sehingga kegiatan ini secara tidak

langsung mengajarkan anak-anak untuk bisa bereksplorasi sehingga anak-anak sangat tertarik bermain *clay*.

Clay memiliki beberapa manfaat bagi anak seperti yang di kemukakan oleh Indira (2016) diantaranya adalah mengembangkan kemampuan motorik halus, mengenal konsep warna, memperluas wawasan dan pengetahuan, mengembangkan imajinasi dan fantasi, mendorong kepercayaan diri dan menimbulkan rasa bangga atas pencapaiannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dengan *clay* merupakan pengalaman multi sensori bagi anak, dengan bermain *clay* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan psikomotorik yang padagiliranya berkembang pula motorik halus anak.

c. Metode Konvensional

Metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan suatu alat komunikasi antara guru dan anak.

Menurut Elizabeth (2013: 40) mengungkapkan bahwa “Pembelajaran dengan metode konvensional merupakan keterlibatan guru secara aktif dalam menyajikan pengetahuan kepada anak sementara anak berperan pasif dalam melakukan aktivitas pembelajaran”. Aktivitas anak yang dimaksudkan disini tidak hanya sekedar menyelesaikan soal-soal sesuai contoh yang diberikan oleh guru, tetapi perlu melibatkan berbagai aktivitas aktif yang dapat merangsang kemampuan berpikir dan kemampuan

memecahkan masalah yang mencapai tujuan dari pembelajaran. Pada intinya kegiatan mengajar yang dilakukan oleh gurutersebut merupakan aktivitas yang hanya menyimpan informasi dalam pikiran anak. Anak hanya menerima informasi verbal, buku-buku dan guru atau ahli. Penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih sering menggunakan modus *telling* (pemberian informasi), ketimbang modus *demonstrating* (memperagakan) dan *doing direct performance* (Memberikan kesempatan untuk menampilkan unjuk kerja secara langsung).

Menurut Zain (2010:99) langkah-langkah metode konvensional yang sering digunakan oleh guru di Taman Kanak-kanak, yaitu sebagai berikut :

- 1) Menciptakan kondisi belajar anak
- 2) Penyajian, guru menyampaikan bahan pembelajaran
- 3) Memberikan kesempatan pada anak untuk menghubungkan dan membandingkan materi pembelajaran yang diterima melalui tanya jawab
- 4) Memberikan tugas kepada anak untuk membuat kesimpulan dari hasil pembelajaran
- 5) Mengadakan penilaian terhadap pemahaman anak.

Langkah-langkah metode konvensional tersebut merupakan metode yang menggambarkan bahwa guru berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar sementara anak sebagai penerima pasif dalam kegiatan belajar mengajar itu sendiri.

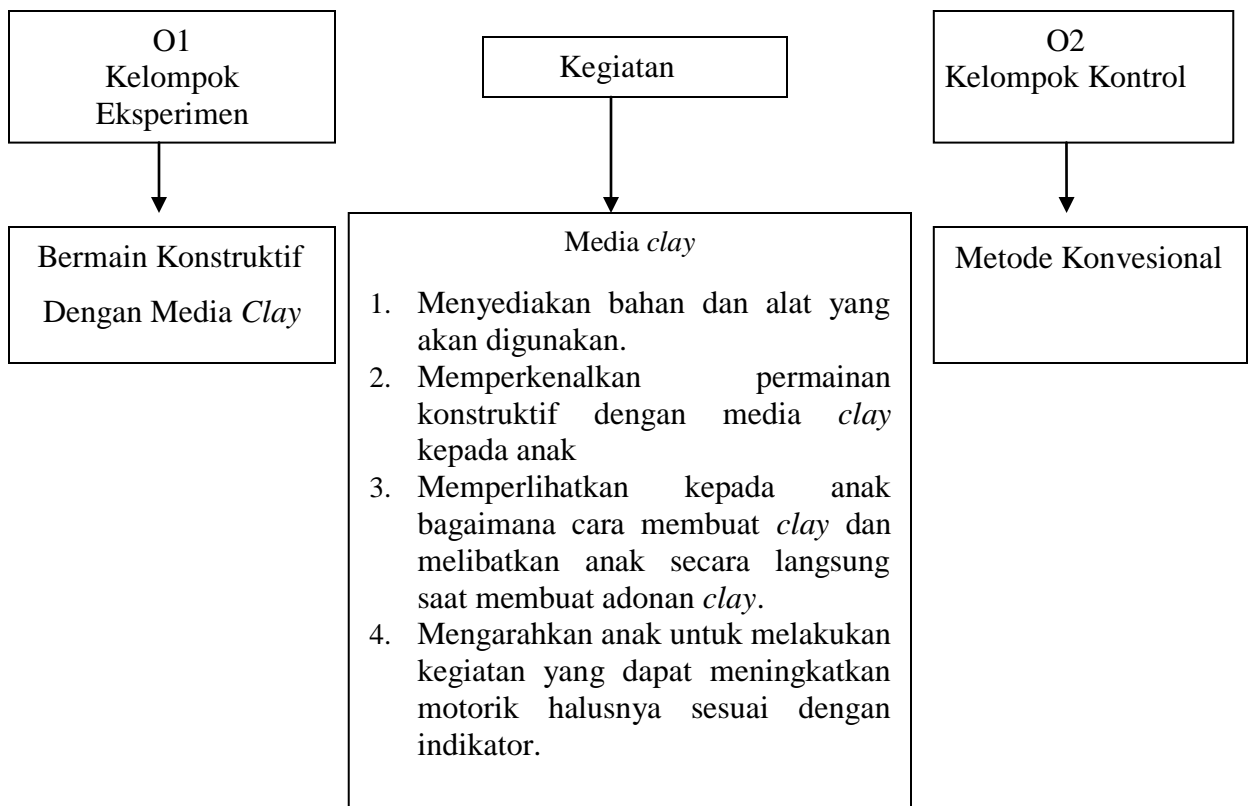
B. Kerangka Pikir

Di taman kanak-kanak merupakan salah satu wadah bagi anak-anak berusia 2 sampai 6 tahun untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada, salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu kemampuan motorik halus yang membutuhkan stimulasi yang tepat. Namun yang menjadi permasalahan adalah pada umumnya guru mengajar secara konvensional yang cara mengajarnya monoton dan guru hanya terpaku pada majalah TK. Media yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan motorik halus dikelompok B kurang bervariasi, selain itu anak tidak tertarik melakukan kegiatan motorik halus karena guru kurang memiliki kreativitas dalam memilih metode dan media sebagai bahan ajar, serta dalam setiap kegiatan pembelajaran masih ada anak yang harus dibantu oleh guru hal ini menyebabkan kemampuan motorik halus anak terhambat dan dalam mengerjakan tugasnya pun anak cenderung kurang bersungguh-sungguh. Ditambah lagi penggunaan model pembelajaran konvensional guru hanya menciptakan kondisi belajar, menyajikan materi pembelajaran, mengadakan tanya jawab, memberi tugas dan mengadakan penilaian.

Model pembelajaran dengan metode bermain konstruktif dengan media *clay* yaitu memanfaatkan media bahan makanan sebagai media bahan ajar untuk menstimulasi kemampuan motorik halus yang dapat membuat anak melejitkan kemampuan motorik halusnya.

Jika anak mampu mengimajinasikan (mengkonstruksi) atau membentuk sesuatu berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dituagkan melalui penggunaan media *clay* dengan baik maka koordinasi motorik halus nya akan lebih baik.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka pikir dibawah ini :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir.

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh bermain konstruktif dengan media *clay* terhadap kemampuan mototik halus anak.