

**PENGARUH BERMAIN KONSTRUKTIF DENGAN MEDIA CLAY TERHADAP  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK  
PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK  
RAHMAHKOTA MAKASSAR**

**Sri Wahyuning Amputri**

**Prodi PG. PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar**

**Sriwahyuningamputri97@gmail.com**

**ABSTRAK**

Penelitian ini menelaah pengaruh bermain konstruktif melalui media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah gambaran perkembangan kemampuan motorik halus anak yang diberi perlakuan bermain konstruktif melalui media *clay* pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar, gambaran perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak yang diberi perlakuan dengan metode konvensional pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar, dan apakah ada pengaruh bermain konstruktif dengan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perkembangan kemampuan motorik halus anak yang diberi perlakuan bermain konstruktif dengan media *clay* pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar, untuk mengetahui gambaran perkembangan kemampuan motorik halus anak yang diberi perlakuan dengan metode konvensional pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar, dan untuk mengetahui pengaruh bermain konstruktif dengan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak pada kelas B yang berjumlah 40 anak di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar, sampel penelitian ini berjumlah 10 anak untuk kelas eksperimen dan 10 anak untuk kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposivesampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik.

**Kata Kunci** : Bermain Konstruktif, Media *Clay*, dan Kemampuan Motorik Halus

## PENDAHULUAN

Para ahli pendidikan anak memandang usia dini merupakan masa emas (*golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi. Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Pada masa itu anak berada pada periode sensitif (*sensitive periods*) dimana dimasa inilah anak secara khusus mudah menerima berbagai stimulus dari lingkungannya. Bahkan sekitar 50% kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika mereka berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Ini berarti bahwa perkembangan yang terjadi pada usia 0-4 tahun sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada usia

4-18 tahun. Itulah sebabnya upaya stimulasi sejak dini kepada anak yang berusia 0-6 tahun sangatlah penting, karena pada masa tersebut perkembangan otak mereka dapat berlangsung optimal dan itu sangat berpengaruh terhadap kehidupannya kelak (Wiyani, 2014).

Masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak adalah dengan program pendidikan yang terstruktur. Salah satu komponen untuk pendidikan yang terstruktur adalah kurikulum yang terdapat pada jalur pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan dasar yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Anak usia dini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik yang menyangkut tentang koordinasi motorik kasar dan halus, kecerdasan menyangkut tentang daya pikir, daya cipta, serta sosio emosional, bahasa, dan komunikasi.

Agar segala aspek tersebut dapat berkembang secara optimal, maka diberikan stimulasi berupa permainan. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang normal selalu memiliki dorongan yang kuat untuk bermain, sehingga dapat kita pastikan bahwa anak yang tidak bermain umumnya sedang dalam keadaan sakit jasmaniah

ataupun rohaniyah. Oleh sebab itu, prinsip pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar. Segala kegiatan bermain yang dilakukan mempunyai tujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu salah satunya kemampuan motorik halus anak.

Perkembangan motorik halus yang terlihat saat anak usia Taman Kanak-kanak, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat gigi, memakai sepatu sendiri, makan sendiri, menggunakan sendok dan garpu, semakin baik gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berekreasi seperti menggunting kertas, membuat aneka bentuk dari plastisin, meronce, dan menganyam kertas.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota

Makassar pada tanggal 2 Februari 2018, kemampuan motorik halus pada anak di Taman Kanak-kanak tersebut masih tergolong kurang berkembang dengan maksimal, terbukti berdasarkan hasil pengamatan pada saat kegiatan meniru bentuk ada beberapa anak tidak sesuai harapan, dalam menggunakan alat tulis seperti pulpen dan pensil ada beberapa anak belum bisa memegang dengan benar, pada saat menggunting anak belum sesuai dengan pola yang ditentukan, pada saat kegiatan menempel gambar ada beberapa anak yang hasil menempelnya belum sesuai dengan harapan, dan terdapat beberapa anak belum mampu mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

Dari hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak pada kelompok B

di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar belum berkembang sesuai harapan. Hal ini terjadi karena pada umumnya guru mengajar secara konvensional yang cara mengajarnya monoton. 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 bersungguhsungguh. Sehingga kemampuan motorik halus anak tidak berkembang secara optimal atau tidak sesuai

dengan standarnya. Agar kemampuan motorik halus anak dapat berkembang sesuai harapan maka salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan motorik halus yaitu dengan bermain konstruktif dengan media *clay*. Dengan bermain *clay* 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. Seperti yang dikemukakan oleh Joyce (2009: 5) bahwa “selain mengasah kemampuan otak kanan dan meningkatkan kreativitas, seni membentuk *clay* juga dapat meningkatkan daya konsentrasi, melatih kesabaran dan ketekunan, serta melatih kerja syaraf motorik”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Pengertian Bermain Konstruktif**

Stimulasi yang diberikan pada anak usia dini bisa dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran melalui bermain. Pembelajaran melalui bermain akan membawa anak pada pengalaman belajar yang lebih mengesankan dan menyenangkan. Anak banyak memperoleh kesempatan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Pembelajaran melalui bermain diharapkan mampu mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak. Salah satunya yaitu bermain konstruktif, pada saat anak bermain konstruktif maka anak akan terlibat secara aktif. Hurlock (1978: 122) menyebutkan bahwa:

Permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Tedjasaputra (2001: 50), “permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan”.

Dockett & Fler (2000:60) mengatakan bahwa “permainan

konstruktif yaitu permainan yang menggunakan materi atau benda untuk menyusun atau membentuk suatu bentuk tertentu”. Definisi ini mengandung pengertian bahwa permainan konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu dalam bentuk konstruksi untuk mereproduksi obyek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat ahli diatas maka bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan untuk membangun dan menciptakan suatu karya nyata dengan menggunakan bahan atau benda yang dibuat berdasarkan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari dan berguna untuk mengembangkan kreativitas, melatih

motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan.

## 2. Pengertian Media Clay

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah pengantar. Menurut AECT (*Association of education and communication technology*) (Arsyad, 2007: 3) mengatakan bahwa “media segala bentuk dan jaluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”.

Dengan kata lain, pada saat kegiatan belajar berlangsung bahan belajar yang diterima anak berasal dari media. Jadi media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat

serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Setelah diketahui pengertian tentang media, selanjutnya akan dibahas mengenai pengertian *clay*. Monica (2009: 152) berpendapat bahwa “*clay* adalah semacam bahan yang menyerupai lilin, lembut, mudah dibentuk, dapat mengeras, mengering dengan sendirinya, dan tidak mengandung racun”.

Selanjutnya Menurut Stepani (2010: 86), “*clay* adalah seni membuat aneka bentuk benda dari adonan tepung, *clay* juga dapat berbentuk seperti plastisin”. Selain itu, *clay* juga dapat diartikan sebagai tanah liat, akan tetapi juga ada yang terbuat dari bermacam-macam bahan yang disatukan menjadi adonan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa istilah *clay* sebenarnya adalah tanah liat, namun dalam perkembangan istilah *clay* digunakan untuk menyebut adonan yang menyerupai tanah liat. Selain itu, tanah liat juga dianggap lebih kotor dan dalam proses pengeringannya membutuhkan pembakaran dengan suhu tinggi, tentu saja hal demikian sulit untuk dilakukan. Oleh sebab itu, dibuatlah adonan yang menyerupai tanah liat atau disebut *clay* yang cukup

mudah untuk dikerjakan, dan pengeringannya hanya cukup dianginkan/dijemur. Selain itu, dengan keterampilan membuat *clay* ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik, khususnya motorik halus yang sangat berguna untuk kemampuan menulis.

Indira (2009) mengemukakan bahwa *clay* memiliki beberapa manfaat bagi anak 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.

*Clay* dapat dibedakan menjadi berbagai macam-macam jenis, diantaranya adalah plastisin *clay* dan *clay* tepung. Plastisin *clay* adalah *clay*



yang terbuat dengan bahan utama plastisin/lilin (lunak, tetapi tidak selunak *clay* tepung). Sedangkan, *clay* tepung adalah *clay* yang terbuat dengan bahan utama tepung dengan campuran lainnya, dapat dibuat sendiri dan cukup mudah dikerjakan bersama anak-anak (Joyce, 2009).

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *mediaclay* adalah sebuah sarana pembelajaran yang mempunyai bahan dasar menyerupai lilin, lembut, mudah dibentuk, dapat mengeras, mengering dengan sendirinya, dan tidak mengandung racun. *Clay* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *clay* tepung. *Clay* tepung dipilih karena proses pembuatannya cukup mudah, bahannya mudah didapat dan harganya terjangkau, aman bagi anak karena menggunakan bahan makanan,

serta dapat berfungsi jangka panjang. Selain itu, dengan kegiatan membuat *clay* tepung ini juga berguna untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Menurut Stepiani (2010: 2), bahan dan alat membuat adonan *clay* dari tepung adalah sebagai berikut:

- 1) Bahan: 100 gram tepung maizena, 100 gram tepung beras, 300 gram lem putih, *baby oil* secukupnya, dan pewarna.
- 2) Alat: wadah plastik, timbangan, pengaduk, gunting, lidi, pinset, cutter, plastik, dan tempat plastik tertutup.
- 3) Proses Pembuatan *Clay* Tepung: Proses pembuatan *clay* tepung menurut Indira (2009) yaitu menyiapkan

bahan berupatepung maizena, tepung tapioka, tepung beras, bezoate, lem putih dan pewarna makanan. Cara pembuatan masukkan semua tepung (tepung maizena, tepung tapioka, tepung beras), dan lem putih, dicampur menjadi satu, kemudian tepung tersebut dipijit-pijit dengan tujuan untuk meratakan adonan sampai kalis atau tidak lengket di tangan. Selain itu juga gunakan *baby oil* supaya adonan tidak lengket di tangan.

Pertama-tama sisa-sisa adonan yang menempel pada tangan dibersihkan, kemudian adonan dibagi

menjadi beberapa bagian (sesuai warna-warna yang diinginkan) dan dicampur sedikit demi sedikit dengan pewarna makanan sesuai yang diinginkan. Setelah itu *clay* tepung siap dibentuk. Untuk proses pengeringan hasil finishing karya diangin-anginkan hingga kering. Apabila bahan *clay* tepung sisa, agar tidak mudah kering maka adonan *clay* tepung yang sudah tercampur dapat disimpan di dalam kantong plastik.

### 3. Motorik Halus

Menurut Santrock (2011: 147) motorik halus (*fine motor skills*) “melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus. Seperti menggenggam

mainan, menggunakan sendok dan mengancingkan baju”. Atau segala sesuatu yang menuntut keterampilan jari mendemonstrasikan keterampilan motorik halus.

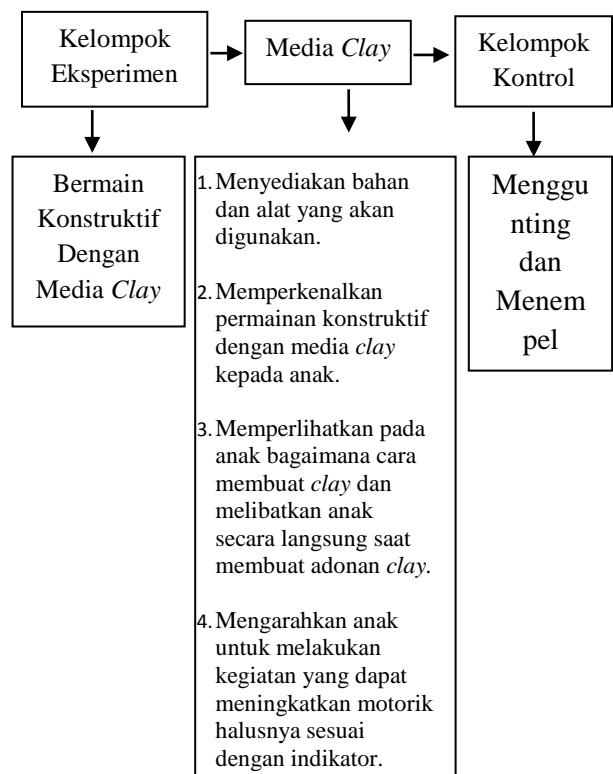
Selain itu, Hasnida (Yusuf& Nani, 2011) mengemukakan bahwa kemampuan motorik halus adalah mendeskripsikan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

Selanjutnya Kartono (1995: 83) menjelaskan bahwa “motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta penugasan terhadap otot-otot urat wajah”.

Dari beberapa pendapat diatas, maka pengertian motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan

keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata-tangan yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih yang ditandai dengan kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media, dan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.

Adapun kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Definisi operasional peubah penelitian sebagai berikut:

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Rahmah kota Makassar yang terletak di jalan Andi Pangerang Pettarani Kompleks Pemda Blok E28 No. 21, Kecamatan Rappocini.

Penelitian ini adalah bersifat pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian adalah jenis penelitian *Quasi Eksperiment* atau eksperimen semu.

Pada penelitian ini ada dua variabel yang akan diamati, yaitu pengaruh bermain konstruktif dengan media *clay* sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi dan kemampuan motorik halus anak sebagai variable terikat atau yang dipengaruhi. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *Control Group Design*.

1. Bermain konstruktif dengan media *clay* adalah suatu kegiatan bermain yang menggunakan media atau benda untuk menyusun atau membentuk suatu bentuk tertentu. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *clay* tepung.

2. Kemampuan motorik halus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak tidak berkembang sesuai dengan harapan misalnya dalam hal kegiatan meniru bentuk, membuat adonan *clay*, mencetak adonan *clay*, membuat kolase dengan adonan *clay*, meronce pola *clay*, dan

merangkai bentuk adonan *clay* dengan rapi.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik kelompok B Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar yang terdiri dari tiga kelas yang berjumlah 40 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu 10 anak sebagai kelompok eksperimen tingkat perkembangan kemampuan motorik halus mulai berkembang dan 10 anak sebagai kelompok kontrol tingkat perkembangan kemampuan motorik halus berkembang sesuai harapan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Setelah semua data yang diperoleh sebelum dan sesudah

penggunaan bermain konstruktif dengan media *clay* selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik nonparametrik.

## **HASIL**

Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik halus anak sebelum dengan sesudah pemberian kegiatan bermain konstruktif dengan media *clay*. Perbedaan yang dimaksud adalah rata-rata skor kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan metode bermain konstruktif dengan media *clay* dibandingkan skor kemampuan motorik halus anak sebelum mendapatkan perlakuan.

Hasil data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Pengaruh Bermain Konstruktif Dengan Media *Clay* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas Eksperimen.

No	Nama Anak	Nilai statistik kemampuan motorik Halus Anak		Selisih Nilai (O <sub>2</sub> -O <sub>1</sub> )	Ranking	Tanda Ranking	
		Sebelum (O <sub>1</sub> )	Sesudah (O <sub>2</sub> )			+	-
1	IR	15	29	14	9,5	9,5	
2	MFN	15	32	17	5,5	5,5	
3	MLH	16	35	19	2	2	
4	SAZ	17	38	21	1	1	
5	CN	21	38	17	5,5	5,5	
6	FNR	19	36	17	5,5	5,5	
7	MAZ	26	40	14	9,5	9,5	
8	ASZ	15	32	17	5,5	5,5	
9	ASF	19	35	16	8	8	
10	NRR	21	39	18	3	3	
	Jumlah Nilai	184	354		Nilai T = 55		
	Nilai Rata-rata	18,4	35,4				

Adapun nilai T hitung yang diperoleh yaitu 55 dan T tabel 8 maka diperoleh hasil T hitung ( $55 \geq T$  tabel (8))  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya kemampuan motorik halus kelompok anak yang diberi pembelajaran dengan metode bermain konstruktif dengan media *clay* lebih tinggi dibanding kemampuan motorik halus kelompok anak yang diberi pembelajaran dengan metode menggunting dan menempel. Sedangkan nilai Z hitung yang

diperoleh yaitu 2,80 dan Z tabel 1,645 maka diperoleh hasil Z hitung ( $2,80 \geq Z$  tabel (1,645))  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya kemampuan motorik halus kelompok anak yang diberi pembelajaran dengan metode bermain konstruktif dengan media *clay* lebih tinggi dibanding kemampuan motorik halus kelompok anak yang diberi pembelajaran dengan metode menggunting dan menempel. Berdasarkan hasil uji lanjut hipotesis statistik menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak yang menerima perlakuan berupa metode bermain konstruktif dengan media *clay* lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain konstruktif dengan media *clay* berpengaruh

terhadap kemampuan motorik halus anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari uji statistik pada pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik halus bagi kelompok anak yang diberi pembelajaran dengan metode bermain konstruktif dengan media *clay* telah berkembang sangat baik, karena anak sudah mampu membuat hasil karya dari *clay* sesuai dengan contoh dan arahan yang diberikan oleh guru, serta anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan mereka dengan baik sehingga hasil karyanya terlihat bagus dan rapi.
2. Kemampuan motorik halus bagi kelompok anak yang diberi pembelajaran dengan metode menggunting dan menempel termasuk kategori berkembang sesuai harapan, karena anak mulai mampu mengfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan dan mampu mengerjakan hasil karyanya secara mandiri tanpa mengharapkan bantuan dari guru.
3. Ada pengaruh efektif penerapan metode bermain konstruktif dengan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Rahmah Kota Makassar.





## SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, maka dikemukakan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Pada bidang pengembangan Fisik Motorik khususnya kemampuan motorik halus, guru-guru dapat menggunakan pembelajaran dengan metode bermain konstruktif dengan media *clay* dalam kegiatan mengajar. Bagi guru sebagai pelaksana proses pembelajaran di kelas, hendaknya dapat semaksimal mungkin mengingatkan keterampilan dan kemampuan menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat menyenangkan bagi anak didik sehingga anak terus termotivasi dalam belajar.

Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti aspek-aspek perkembangan anak yang dapat distimulasi dengan bermain konstruktif menggunakan bahan *clay*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Docket, Sue & Marylin Fleer. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules*. Sydney: Harcourt.
- Hurlock, Elisabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Indira. 2009. *Yuk Berkreasi dengan Adonan Clay*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Joyce. 2009. *Yuk Utak-Atik dengan Clay Tepung Makanan*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Kartini Kartono. 1995. *Psikologi Anak*. Bandung: Alumi.
- Monica Hari Jati. 2009. *Kreasi Membuat Clay*. Surabaya: Medika Pustaka.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas. Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Santrock, Jhon W. 2012. *Life-Span Development. 13th Edition Jilid I*. Jakarta: PT Aksara Pratama.
- Stephani. 2010. *30 Menit Membuat Kreasi dari Clay*. Jakarta: Demedia Pustaka.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Tiro, Muhammad Arif. 2008. *Dasar-dasar Statistika*. Makassar: Andira Publisher.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yusuf, Syamsul L.N. & Sugandhi Nani. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

