

**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN CLAY BERBASIS PROYEK
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA
4-5 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA MUARA TEMBESI**

Friska Septiardi¹, Sri Indriani Harianja², Akhmad Fikri Rosyadi³

^{1,2,3}PGPAUD, FKIP, Universitas Jambi

¹friskaseptiardi@gmail.com, ²sriindrianiharianja@unja.ac.id,

³akhmadfikri.rosyadi@unja.ac.id.

ABSTRACT

This research is based on the results of field research observations that show that children's fine motor skills have not developed optimally. This study aims to determine the effect of project-based Clay play activities on the fine motor skills of children aged 4-5 years at TK Pembina Muara Tembesi. This study uses a pre-experimental designs method. The sampling technique used purposive sampling. Data collection involved pre-test and post-test, and hypothesis testing was carried out using the t-test on normally distributed data. The results showed that Clay play activities significantly improved children's fine motor skills, as shown by the results of the t-test $t_{count} (24.617) > t_{table} (2.160)$. With the Cohen's formula, there is a value of 3.78 which is in the range > 1 with a strong interpretation (Strong Effect). In conclusion, there is an effect of project-based Clay play activities on the fine motor skills of children aged 4-5 years at TK Negeri Pembina Muara Tembesi.

Keywords: clay, project based, fine motor

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil pengamatan penelitian di lapangan yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain Clay berbasis proyek terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK pembina muara tembesi. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental designs. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan purposive sampling. Pengumpulan data melibatkan pre-test dan post-test, serta uji hipotesis dilakukan dengan uji-t pada data yang berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain Clay sangat signifikan meningkatkan kemampuan motorik halus anak, seperti ditunjukkan oleh hasil uji-t $t_{hitung} (24,617) > t_{tabel} (2,160)$. Dengan rumus cohen's terdapat nilai 3,78 yang berada pada rentang > 1 dengan interpretasi kuat (Strong Effect). Kesimpulannya, bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain Clay berbasis proyek terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Muara Tembesi.

Kata Kunci: clay, berbasis proyek, motorik halus

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah program pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang bertujuan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak serta memungkinkan mereka mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini (PAUD) dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal (Ashfarina, 2023).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Risnawati, 2020). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal.

Anak usia dini menurut Yusuf (2023), merupakan sekelompok anak yang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Pada masa inilah yang harus dijadikan pedoman untuk penyelenggaraan

pendidikan yang menitik beratkan pada berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial emosional, bahasa dan komunikasi melalui tahapan perkembangan.

Semua anak melewati tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan, biasanya dapat diamati dari berbagai aspek, termasuk aspek motorik. Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua bidang: perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus (Hikmah, 2020). Menurut Amanda & Utami (2024) kemampuan motorik kasar melibatkan koordinasi tubuh menggunakan otot-otot besar untuk kegiatan seperti berjalan, berlari, dan menaiki tangga. Sebaliknya, motorik halus memerlukan gerakan presisi tinggi yang melibatkan otot-otot kecil, contohnya meremas, menggunting, atau membuka-menutup resleting.

Menurut Auliana (2017) motorik halus adalah kemampuan mengontrol otot-otot kecil di jari dan tangan, yang seringkali memerlukan koordinasi mata dan tangan yang tepat. Kemampuan motorik halus memanfaatkan otot-otot kecil di tangan dan jari untuk menghasilkan gerakan yang akurat, terampil, dan

rapi, memerlukan koordinasi mata dan tangan yang baik.

Motorik halus pada anak, khususnya penggunaan jari-jari terutama ibu jari dan telunjuk sangat penting. Kemampuan ini mencakup berbagai aktivitas seperti menggenggam, memegang, merobek, dan menggunting. Kegiatan-kegiatan seperti merobek, meremas, melipat, menempel, dan membentuk turut mendukung perkembangan motorik halus tersebut (Afifah, 2020).

Berikut uraian dari Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tentang pencapaian perkembangan motorik halus anak menurut usia 4-5 Tahun sebagai berikut: membuat garis vertical, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran; menjiplak bentuk; mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit; melakukan gerakan manipulative untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media; mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media; dan mengontrol tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek,

mengepal, melintir, melilin, dan meremas).

Menurut Haryani & Qalbi (2021) tingkat pencapaian di setiap aspek perkembangan motorik halus anak sangat penting. Namun banyak faktor yang dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan kemampuan motorik halus. Seperti kurangnya stimulasi dan rangsangan dalam melatih otot tangan anak, mengembangkan aspek kemampuan motorik halus anak di antaranya adalah melalui kegiatan bermain *Clay*, kegiatan 3 M (mewarnai, menggunting, menempel), dan masih banyak lagi lainnya.

Dari hasil observasi yang dilakukan di TK Negeri Pembina Muara Tembesi pada tanggal 20 Agustus 2024, peneliti menemukan permasalahan di lapangan dalam kemampuan motorik halus anak kelompok A1 yaitu ada 7 orang anak dalam melakukan kegiatan mengkolase anak sulit dalam mengontrol dan mengkoordinasi gerakan mata dan tangan seperti anak kesulitan saat memotong kertas, anak kurang optimal dalam menempelkan gambar dengan tepat, dan anak sulit meraih dan memindahkan benda kecil, Penyebab dari

permasalahannya bahwa disekolah tersebut belum pernah menggunakan kegiatan bermain *Clay* (tanah liat) sebagai media dalam pembelajaran membuat bentuk. Penyediaan media pembelajaran yang mendukung kegiatan tangan dan jari anak dianggap sangat membutuhkan perhatian. Selain itu hal tersebut kegiatan belajar mengajar di TK.

Negeri Pembina Muara Tembesi terlalu monoton dan memusatkan kegiatan belajar mengajar dengan menulis, menggambar dan berhitung.

Untuk hal tersebut, dibutuhkan kegiatan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus anak. Salah satu contohnya ialah *Clay*. *Clay* dalam bahasa Indonesia memiliki makna tanah liat. *Clay* (tanah liat) memiliki berbagai macam bahan baku yang dapat dibuat sehingga memiliki sifat liat atau mudah dibentuk. Peneliti memilih kegiatan bermain *Clay* (tanah liat) karena bahan dasar dari alam yang ramah lingkungan dan aman bagi anak. Kelebihan *Clay* (tanah liat) mengeras saat diangin-anginkan atau dijemur, memungkinkan anak mengeksplorasi kreativitasnya dengan berbagai bentuk. Setelah kering, *Clay* (tanah liat) juga dapat

diwarnai sesuai keinginan anak. (Maisarah, 2020).

Clay memiliki sifat elastis dan mudah dibentuk, sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dan mendorong mereka untuk bereksplorasi. Hal ini memungkinkan mereka untuk secara spontan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan ide dan gagasan yang mereka miliki. Anak-anak diberi kebebasan untuk menciptakan berbagai bentuk menggunakan tanah liat, yang dapat disesuaikan dengan ide dan imajinasi masing-masing. Semua anak bebas mengeksplorasi bentuk-bentuk tersebut tanpa batasan, memungkinkan mereka untuk berkreasi sesuai dengan pemahaman dan daya imajinasi mereka terhadap objek-objek yang ada.

Menurut Supriatna (2014) *Clay* (tanah liat) adalah suatu media yang dari bahan alam yang berasal dari pelapukan kerak bumi yang terdiri dari feldspatik yang berupa batuan granit dan batuan beku. *Clay* (tanah liat) adalah media yang kreatif yang dapat mengembangkan motorik halus serta kreativitas untuk anak usia dini.

Sedangkan menurut (Nurfajria, 2017) mengemukakan bahwa media *Clay* (tanah liat) sebagai media

alamiah yang lentur, memungkinkan anak membentuknya sesuai imajinasi mereka. Menurut pendapat diatas diperkuat dengan Fauziah (2013) dalam (Sholicha & Hasibuan, 2022) menyatakan bahwa penggunaan bahan alam memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar dan menjadi alat belajar yang nyata.

Penggunaan metode pembelajaran untuk anak usia dini sangat berkaitan dengan aspek perkembangan anak, dan pemilihan metode yang tepat dalam pengembangan anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak pada setiap aspeknya (Amelia & Aisyah, 2021). Anak usia dini dikenal memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, senang bereksperimen, kreatif, imajinatif dalam berekspresi, dan memiliki minat kuat dalam berkomunikasi (Hairiyah & Mukhlis, 2019). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat penting untuk mendukung perkembangan imajinasi dan kreativitas anak usia dini.

Melihat permasalahan di atas, juga diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi

dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu model yang dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan bermain *Clay* anak adalah *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan bahan alam berupa tanah liat (*Clay*). Model pembelajaran ini memberikan kebebasan dan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. Pembelajaran berbasis proyek dengan bahan alam *Clay* ini memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan pola pikir, keterampilan, dan kemampuan mereka dalam menghadapi berbagai permasalahan. Dengan demikian, anak memiliki kesempatan untuk terus berkreasi, mengembangkan potensi diri, dan memaksimalkan pembelajaran secara optimal.

Dari masalah yang telah diuraikan di atas, maka dari itu penulis akan melaksanakan penelitian dengan judul "*Pengaruh Kegiatan Bermain Clay Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Pembina Muara Tembesi*".

B. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu pendekatan yang melibatkan pelaksanaan percobaan dengan tujuan untuk memahami gejala atau dampak yang muncul akibat perlakuan tertentu (Maghfuroh, 2020). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain Clay berbasis proyek terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Muara Tembesi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksperimental Designs* dengan pendekatan *one group pre-test post test design*.

Tabel 1. Desain Penelitian

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O1	X	O2

Keterangan:

- O1 : Tes awal (Pre-test) sebelum perlakuan
 X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen
 O2 : Tes akhir (post-test) setelah perlakuan

Populasi dari penelitian ini merupakan semua peserta didik kelas A usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Muara Tembesi. Sampel dalam penelitian ini yaitu anak usia 4-5 tahun kelompok A1 dengan jumlah 14 orang anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini penelitian

menggunakan *purposive sampling*, suatu teknik *non-probability* sampling di mana sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu.

Menurut Riduwan (2012:51) dalam (Prasetyo & Abduh, 2021) pengumpulan data adalah langkah paling strategis dalam penelitian karena tujuan utamanya adalah mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan perlu diolah dan dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian. Adapun Teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah observasi, dokumentasi, dan validasi instrument penilaian.

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t, yang mengharuskan populasi yang diuji berdistribusi normal. Menurut (Sutriani & Octaviani, 2019) Analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, melakukan tabulasi data untuk setiap variabel dari seluruh responden, serta menyajikan informasi dari masing-masing variabel yang diteliti.

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal atau tidak, dan dalam hal ini digunakan uji liliefors yang

dikemukakan oleh (Syari, 2020) sebagai berikut:

Mencari skor dengan rumus

$$Z_i = \frac{X_i - X}{S}$$

Keterangan :

Zi : Skor baku

Xi : Skor akhir

X : Rata-rata hasil

S : Simpang baku

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Peneliti melaksanakan tes awal (*pre-test*) terhadap subjek di kelas A1 guna mengidentifikasi tingkat perkembangan motorik halus anak. Pengambilan data diperoleh melalui pengisian lembar observasi yang memuat indikator-indikator perkembangan motorik halus. Adapun hasil *pre-test* perkembangan motorik halus anak di kelas A1 adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Pretest Perkembangan Motorik Halus

No	Nama	Skor Pretest	Skor Ideal	Ket
1	AND	19	52	MB
2	AAH	28	52	BSH
3	AA	27	52	BSH
4	A	21	52	MB
5	MAS	28	52	BSH
6	MIA	24	52	MB
7	NA	27	52	BSH
8	SY	29	52	BSH
9	MAJ	20	52	MB
10	ADP	23	52	MB
11	ZAK	23	52	MB
12	ZA	26	52	BSH
13	Z	24	52	MB
14	B	25	52	MB
Jumlah		344		

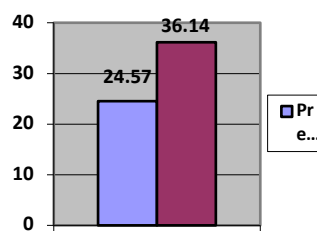
Berdasarkan data statistik pretest diatas dapat diperoleh hasil pretest dengan nilai total sebanyak 344 dengan rata-rata 24,57.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan tes akhir (*posttest*) setelah pemberian treatment terhadap subjek sebelumnya. Hasil tes akhir (*posttest*) sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Posttest Perkembangan Motorik Halus

No	Nama	Skor <i>Posttest</i>	Skor Ideal	Ket
1	AND	30	52	BSH
2	AAH	41	52	BSB
3	AA	39	52	BSH
4	A	32	52	BSH
5	MAS	43	52	BSB
6	MIA	35	52	BSH
7	NA	38	52	BSH
8	SY	44	52	BSB
9	MAJ	31	52	BSH
10	ADP	32	52	BSH
11	ZAK	33	52	BSH
12	ZA	37	52	BSH
13	Z	35	52	BSH
14	B	36	52	BSH
Jumlah		506		

Berdasarkan data statistik *posttest* diatas dapat diperoleh hasil *posttest* dengan nilai total sebanyak 506 dengan rata-rata 36,14. Berikut ditampilkan diagram batang rata-rata perkembangan motorik halus anak :



Gambar 1. Skor Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Perbandingan diagram batang diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata *pretest* yaitu 24,57 dan rata-rata *posttest* yaitu 36,14. Selisih antara kedua skor rata-rata tersebut yaitu 11,57 yang artinya skor rata-rata *pretest* lebih rendah dibandingkan

dengan skor rata-rata *posttest*.

Setelah data *pretest* dan *posttest* didapatkan, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji t. Sebelum melakukan uji t maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data terlebih dahulu. Berikut ini adalah hasil uji normalitas dan homogenitas dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Jika data terdistribusi normal, maka analisis dilakukan menggunakan statistik parametrik seperti uji-t (t-test). Adapun hasil uji normalitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	Jumlah	Lhitung	Ltabel	Keterangan
<i>Pretest</i>	14	0,0883	0,227	Normal
<i>Posttest</i>	14	0,108	0,227	Normal

Berdasarkan tabel diatas, nilai L hitung perkembangan motorik halus anak menggunakan uji liliofors dikarenakan sampel dalam penelitian <30, sehingga uji tersebut tepat digunakan dengan nilai L hitung < L tabel. Untuk data *pretest* didapat L hitung sebesar 0,0883 < L tabel yaitu 0,227 dan untuk data *posttest* didapat L hitung sebesar 0,108 < L tabel yaitu

0,227. Maka disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa dari varian data sama (homogen) atau tidak homogen. Cara penentuan uji homogenitas yaitu jika nilai L hitung $<$ L tabel, maka distribusi data homogen dan jika nilai L hitung $>$ L tabel, maka distribusi data tidak homogen. Hasil uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas

Kelas	Jumlah	Fhitung	Ftabel	Keterangan
A1	14	2,003	2,58	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat data kelas A1 memiliki F hitung yaitu $2,003 < F$ tabel yaitu $2,58$. Maka dapat disimpulkan bahwa data kelas A1 memiliki variansi yang homogen.

Uji hipotesis (uji-t) adalah salah satu test statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh positif yang signifikan dari penerapan kegiatan bermain Clay berbasis proyek terhadap perkembangan motorik halus anak. Hasil pengolahan data terdapat di tabel yaitu:

Tabel 6. Uji Hipotesis

Kelas	Jumlah	Thitung	Ttabel
A1	14	24,617	2,1604

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat bahwa $Thitung > Ttabel$ yaitu $24,617 > 2,1604$. Tabel didapat dari $dk=n-1$ ($14-1=13$) dalam distribusi nilai $Ttabel$ terdapat nilai $2,1604$ dari data tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan bermain Clay berbasis proyek terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Muara Tembesi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil peneliti, dapat diketahui bahwa kegiatan bermain Clay berbasis proyek dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun pada indikator membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran yaitu anak membuat bentuk lurus, lengkung ataupun lingkaran menggunakan bahan Clay yang telah dibuat bersama-sama. Hal ini sejalan dengan (Suhartanti, 2019) mengatakan bahwa penggunaan media tanah liat dapat membantu anak melatih keterampilan

motorik halus ketika bermain atau melakukan kegiatan yang berhubungan dengan tanah liat. Dengan menggunakan media tanah liat, anak semakin bisa melatih otot-ototnya untuk perkembangan motoriknya.

Kegiatan bermain Clay berbasis proyek yang dilakukan dapat mendukung perkembangan motorik halus anak, khususnya pada aspek kemampuan menjiplak bentuk. Anak menunjukkan kemampuan untuk meniru gambar menggunakan media jiplakan yang telah disediakan oleh peneliti, serta dapat menggunakan media lainnya untuk menjiplak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fitria, 2022) yang menyebutkan bahwa menjiplak merupakan salah satu kegiatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Kegiatan menjiplak melibatkan aktivitas seperti menebalkan, melukis, dan menggambar dengan cara meniru, yang semuanya berperan dalam mengasah koordinasi motorik halus anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain Clay berbasis proyek dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik

halus anak, khususnya pada kemampuan mengoordinasikan gerakan mata dan tangan dalam aktivitas yang kompleks. Anak mampu mengendalikan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi saat melukis serta menunjukkan konsentrasi yang baik dalam mewarnai gambar dengan rapi tanpa keluar dari garis. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Sabilla, 2022), yang menyatakan bahwa bermain tanah liat atau Clay meningkatkan perkembangan motorik pada anak-anak karena membutuhkan koordinasi mata-tangan pada anak usia dini untuk melatih keterampilan motorik anak.

Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan yang melibatkan gerakan manipulatif, seperti meremas, membentuk, dan merangkai dengan berbagai media misalnya Clay, ini efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Aktivitas ini membantu anak mengoordinasikan otot-otot kecil pada tangan dan jari, yang penting untuk kesiapan menulis dan keterampilan sehari-hari. Hal ini didukung oleh penelitian (Rachmawati & Kurniati, 2018) yang menemukan bahwa kegiatan berbasis proyek dengan

berbagai media kreatif dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa kegiatan bermain Clay berbasis proyek dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak pada indikator anak Indikator kegiatan mengekspresikan diri melalui karya seni dengan berbagai media, seperti bermain Clay, terbukti efektif dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini. Penelitian (Arianie, 2021) mengungkapkan bahwa kegiatan bermain Clay berbasis proyek mampu mengasah koordinasi dan ketelitian anak dalam membuat bentuk dan pola.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan kegiatan bermain Clay berbasis proyek berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak. Menurut hasil perkembangan nilai rata-rata perkembangan motorik halus, kegiatan bermain Clay berbasis proyek bisa digunakan sebagai kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Muara Tembesi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh signifikan pada kegiatan bermain Clay berbasis proyek terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Muara Tembesi Tahun Ajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan hasil rerata nilai pretest yaitu 24,57 dan nilai posttest yaitu 36,14 yang artinya perkembangan motorik halus anak berkembang setelah diterapkannya kegiatan bermain Clay berbasis proyek. Selanjutnya melalui pengujian hipotesis uji t bahwa $t_{hitung} (24,617) > t_{tabel} (2,160)$. Dengan rumus cohen's terdapat nilai 3,78 yang berada pada rentang >1 dengan interpretasi kuat (*Strong Effect*).

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, T. S., Sumardi, & Mulyadi, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 358-368.
- Amanda & Utami, W. S. (2024). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kolase Loose Part. *Ejournal.laifa.Ac.Id/Index.Php /Dirasah*, 7.

- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.V1i2.3912>
- Arianie, Y. (2021). Pengaruh Kegiatan Melukis dengan Media Lilin terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Kreativitas Anak*, 8(1), 45–53.
- Ashfarina, I. N., Soedjarwo, S., & Wijayati W, D. T. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1355–1364. <https://doi.org/10.62775/Edukasia.V4i2.442>
- Auliana, C. N. (2017). Metodologi Pengembangan Halus Anak Usia Dini. *Fitria*, D. (2022). Motorik Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Tanah Liat Di KB Melati Lidah Tanah. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 151–155.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/Kariman.V7i2.118>
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.V10i1.7699>
- Hikmah, Herman, & Zainuddin, I. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Menggunakan Pola Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 115–130. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/897>
- Maghfuroh, L. (2020). Kolase Daun Kering Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Parasekolah.
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. Meningkatkan (2020). Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal On Early Childhood Education Research (Joecher)*, 1(2), 4654. <https://doi.org/10.37985/joecher.V1i2.7>
- Nurfajria, I. S. (2017). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Kegiatan Melalui Membentuk Menggunakan Media Tanah Liat Di Kelompok B Tk Ar-Rofi (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B Tk Ar-Rofi Bantargebang-Bekasi). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.30870/jppppaud.V4i1.4641>
- Permendikbud. Permendikbud Kurikulum Mendikbud 2013. 2014. No 137 Jakarta:
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Melalui Belajar Siswa Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.

- <https://doi.org/10.31004/Basiceedu.V5i4.991>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2018). Pengembangan Model Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 115–122.
- Risnawati, A. (2020). Pentingnya Pembelajaran Sains Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2, 513–515.
<http://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/kiiis/article/view/447>
- Sabilla, L. S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Bermain Plastisin Di TK Darul Falah. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 44–55.<https://doi.org/10.33387/cahayapd.v4i2.4529>.
- Sholicha, R., & Hasibuan, R. (2022). Analisis Pengaruh Media Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 4, 22–27.
<http://journal.kurasinstitute.com/index.php/ljit>
- Supriatna, Anggamala. Milla. (2014). Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5(1), 45–50.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10495>
- Sutriani, E., & Octaviani, R. (2019). Topik: Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data. *Ina-Rxiv*, 1–22.
- Syari, E. M. (2020). Penggunaan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Ipa Mendeskripsikan Sifat-Sifat Cahaya Di Kelas V Sdn 07 Vii Koto Sunagi Sariak. *Menara Ilmu*, Xiv(02), 2329.
<http://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/2036%0ahttps://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/viewfile/2036/1657>
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu(Jpe)*, 1(1), 3744.
<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/20>