

## PELATIHAN PEMBUATAN DOLANAN ANAK DENGAN MEDIA CLAY SEBAGAI BENTUK PLAY THERAPY

Elia Firda Mufidah<sup>1</sup>, Azka Angelia Putri<sup>2</sup>, Vernanda Kartika Putri<sup>3</sup>, Nadila Nur Fitria<sup>4</sup>,  
Mochammad Yusuf Andriawan<sup>5</sup>, Sofia Rizka Silviana<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*e-mail:* azkngeliaputri@gmail.com<sup>1</sup>, nandakartika062@gmail.com<sup>2</sup>, nadilanurfitria1312@gmail.com<sup>3</sup>,  
andriawanyusuf22@gmail.com<sup>4</sup>, sofiarzka06@gmail.com<sup>5</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan. Berbagai tingkatan usia baik dewasa, remaja hingga anak-anak telah menggunakan dan bahkan bergantung pada *gadget* dalam aktivitas sehari-hari. Anak usia dini saat ini semakin menunjukkan kecanduannya terhadap *gadget*, yang membuat perkembangan motoriknya mengalami keterlambatan. Keterlambatan pada anak dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar dan halus. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kepada orang tua cara membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan mengganti pemberian *gadget* dengan permainan yang dapat melatih motorik sensorik. Penelitian ini menggunakan metode ceramah dan praktik. Hasil dalam penelitian ini *Clay Therapy* mendapatkan respon baik oleh siswa dan orang tua serta dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Persatuan Dharma Wanita Pejangkungan, serta menambah wawasan dan rasa ingin tahu anak usia dini terhadap hal-hal baru di luar bermain *gadget*.

**Kata kunci:** Clay, Play Therapy, Anak Usia Dini

### Abstract

Technological developments greatly affect life. Various age levels, both adults, teenagers and children have used and even depended on gadgets in their daily activities. Today's young children are increasingly showing their addiction to gadgets, which delays their motor development. Delay in children can affect gross and fine motor development. This study aims to explain to parents how to limit the use of gadgets in early childhood by replacing gadgets with games that can train sensory motor skills. This research uses lecture and practice methods. The results in this study were that Clay Therapy received good responses from students and parents and could improve the fine motor development of children aged 4-5 years at the Pejangkungan Dharma Wanita Association Kindergarten, as well as add insight and curiosity to early childhood about new things outside playing gadgets.

**Keywords:** Clay, Play Therapy, Early Childhood

### PENDAHULUAN

Masa perkembangan anak merupakan salah satu masa emas dalam kehidupan. Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik (Ariyanti, 2016). Pada masa bayi berada dalam kandungan hingga beberapa tahun pertama lahirnya seseorang anak, rentang masa tersebut sehingga masa tersebut diistilahkan dengan the *golden age*. *Golden Age* merupakan periode emas perkembangan anak. *Golden Age* pada anak adalah masa emas anak yang merupakan masa penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak serta pembentukan sytem saraf secara mendasar. Pentingnya periode *Golden Age* pada anak usia dini, orang tua dapat menyadari bahwa usia balita adalah masa emas bagi pertumbuhan setiap individu. Masa tumbuh kembang (*Golden Age*) merupakan usia anak ketika mereka berumur 0 – 6 tahun (Setiowati, 2020).

Seiring perkembangan zaman yang semakin maju, teknologi menjadi bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat terpisahkan. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan. Berbagai tingkatan usia baik orang dewasa, remaja sampai dengan anak – anak sudah menggunakan bahkan bergantung pada *gadget* dalam aktifitas keseharian mereka. Menurut Laporan Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah busa menggunakan ponsel pada 2022. Sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet. Pada penelitian yang dilakukan (Delima et al., 2015), menemukan bahwa penggunaan *gadget* terutama pada anak untuk game yakni (94%) orang tua menyatakan bahwa anak mereka sudah terbiasa menggunakan *gadget* untuk bermain game. Anak membutuhkan waktu untuk

bermain game (63%) selama 30 menit untuk sekali bermain game dan (15%) menggunakan waktu 30-60 menit untuk sekali bermain game namun jika tidak ada pengawasan intensitasnya semakin tinggi. Di Indonesia penggunaan gadget dalam berupa handphone, laptop, tablet, komputer dan lainnya namun anak – anak pada usia 4-5 tahun lebih mengenal untuk bermain dan menonton youtube sebagai media pembelajaran.

Pendidikan bagi anak usia dini (Golden Age) tidak hanya sekedar memberikan berbagai pengalaman belajar. Pendidikan mencakup seluruh “proses stimulasi psikososial yang tidak terbatas pada proses pembelajaran yang dilakukan secara klasikal. Pembelajaran yang dilakukan harus menyenangkan dengan melalui bermain kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan, sehinggalah disamping motoriknya, kecerdasan anak (Chapnick, 2008). Perkembangan motorik pada dasarnya bisa dibedakan menjadi dua, yaitu perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Hal ini penting agar segala keterlambatan atau gangguan pada kemampuan motoriknya bisa segera terdeteksi dan dikoreksi. Keterlambatan pada anak bisa saja berpengaruh ke perkembangan motorik kasar dan halus. Motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang dapat merangsang susunan saraf, otot, otak dan spinal cord (Mursid & Nabilah, 2021). Motorik kasar merupakan kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot – otot besar, sebagai besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh usia, berat badan dan perkembangan anak secara fisik (Amalia, 2016). Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, atau naik turun tangga. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot – otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Amalia, 2016). Contohnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, menggambar, menyusun balok, menggantung, membuat kerajinan tangan (clay).

Masa kanak – kanak merupakan masa bermain, setiap aktivitas yang mereka lakukan bermuara pada sebuah permainan yang disebut dengan teknik play therapy (Alhadi, 2016). Play Therapy sangat mendukung untuk anak yang sedang mengalami kecemasan, sehingga rasa amannya terpenuhi. Play Therapy merupakan sebuah inovasi layanan konseling yang dikembangkan konselor untuk membantu anak usia dini keluar dari masalahnya (Alhadi, 2016). Play Therapy adalah salah satu inovasi yang dilakukan konselor dalam melaksanakan konseling dengan anak usia dini menggunakan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengeksperisikan pengalaman, permasalahan anak usia dini, dan akhirnya permasalahan anak usia dini dapat terselesaikan dengan baik. Play Therapy memiliki empat domain yang memfasilitasi komunikasi, mendorong kesehatan emosional, meningkatkan kekuatan pribadi, dan meningkatkan hubungan sosial (Melita & Parson, 2022). Terapi bermain merupakan salah satu bentuk psikoterapi yang dapat digunakan pada anak. Terapi bermain tidak hanya mengakui faktor lingkungan tetapi juga mengedepankan bimbingan orang tua dan konsultasi sekolah sebagai fungsi penting dari terapis anak (Sumarni, 2020).

Salah satu permainan untuk melatih keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan mata-tangan anak untuk prasekolah seperti telah disebutkan diatas adalah clay therapy, dengan membentuk platisin (clay Tepung) (Rifdiastuty et al., 2016). Platisin (Clay Tepung) sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu anak supaya dapat menggerakkan jari – jarinya, sehingga menjadi sebuah bentuk yang menarik. Clay Therapy merupakan jenis terapi bermain untuk kreativitas seni dan keahlian anak (Rahmania & Moheba, 2010). Clay Therapy permainan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan anak usia prasekolah. Clay Therapy permainan yang dilakukan dengan meremas dan membentuk clay dengan berbagai bentuk untuk membantu anak melatih motorik halus.

Studi observasi dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023 di TK Dharma Wanita Persatuan Pejangkungan, Prambon, Sidoarjo. Melalui observasi terhadap 25 anak. Dimana dari hasil observasi terdapat 4 anak tidak aktif mengikuti kegiatan berdasarkan observasi anak tersebut tidak aktif dalam mengikuti media pembelajaran dan Clay Therapy belum pernah dilakukan atau dipraktikkan di TK tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pengabdian terkait pembuatan media Clay sebagai bentuk Play Therapy.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023 ini yang diikuti oleh 25 wali murid TK Dharma Wanita Persatuan Pejangkungan. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan membuat media platisin (Clay) yang dipraktikkan oleh mahasiswa KKN yang kemudian diikuti oleh orang tua dan anak dengan menggunakan bahan seperti tepung, minyak, sabun cuci, pewarna makanan.

Kegiatan sosialisasi parenting ini dilaksanakan berawal dari banyaknya permasalahan yang terjadi saat ini yaitu maraknya pemberian gadget pada anak usia dini, yang mengakibatkan anak – anak usia dini semakin kecanduan dan kurang dilatih untuk perkembangan motoriknya. Maka dari itu kegiatan ini sekaligus mengajarkan praktek pembuatan permainan yang bermanfaat dalam melatih motorik anak. Pelatihan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pemaparan (Ceramah)

Pada tahap ini, pemaparan yang dilakukan yaitu sosialisasi parenting dengan menjelaskan bahayanya gadget pada anak. Terdapat 2 pemaparan materi yaitu dampak psikologi kecanduan *gadget* dan dampak fisik kecanduan *gadget*. Media yang digunakan dalam pemaparan materi menggunakan media poster sebagai bentuk gambar ataupun tulisan yang berisi himbuan atau ajakan untuk memberikan pesan atau informasi pada wali murid di TK Dharma Wanita Persatuan Pejangkungan.

2. Praktik

Pada tahap praktik, setelah dilakukannya sosialisasi pada wali murid dan murid. Kemudian, wali murid mendampingi anaknya untuk melakukan praktik dengan media plastisin (*Clay*) dibentuk dengan berbagai kreativitas murid di TK Dharma Wanita Persatuan Pejangkungan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program sosialisasi parenting yang dilakukan dengan penerapan media Clay memiliki sasaran yang khusus, yaitu anak-anak yang berusia 4 - 5 tahun. Pada usia ini anak-anak masih sedang dalam mengalami masa perkembangan, sehingga membutuhkan perkembangan dirinya terutama pada aspek kognitif dan afektifnya (Wirastania, 2012).

Pada anak usia 4 tahun, kematangan sistem saraf pusat yang mengkoordinasikan organ – organ tubuh untuk melakukan pergerakan motorik kasar dan motorik halus berbeda dengan anak usia 5 tahun. Karena dengan bertambahnya usia akan menunjukkan kematangan organ-organ fisik anak sehingga anak dapat melakukan pergerakan motorik kasar maupun motorik halus (Dariyo & Gunarsa, 2007). Pada proses pemaparan materi sosialisasi, peneliti memaparkan tentang bahaya gadget pada anak usia dini, yang berisikan dampak psikologi kecanduan gadget dan juga dampak fisik dari kecanduan gadget serta cara untuk mencegah penggunaan gadget pada anak.



Gambar 1. Poster Bahaya Gadget Pada Anak



Gambar 2. Pemaparan materi melalui poster "Bahaya Gadget Pada Anak"

Langkah selanjutnya setelah pemaparan materi tentang bahaya gadget, peneliti menjelaskan tentang beberapa permainan yang dapat melatih motorik anak dan membatasi penggunaan gadget pada anak, salah satunya adalah media permainan plastisin (Clay). Peneliti mengajak wali murid beserta anaknya untuk mencoba mempraktikkan pembuatan plastisin dengan menggunakan bahan – bahan dan alat yang sudah disiapkan.

Selanjutnya pada hasil penelitian ini, ditemukan bahwa anak-anak terlihat sangat tertarik dengan kerajinan yang akan dibuat, anak-anak penasaran karena melihat bahan praktek yang sudah di siapkan didepan meja. Peneliti juga menemukan perilaku anak-anak yang sangat mudah bersosialisasi kepada mahasiswa KKN. Selain itu, orang tua murid juga mengharapkan untuk lebih banyak diadakan kegiatan berkreasi lagi untuk anak-anaknya, karena dengan itu dapat melepaskan anak dari pemakaian gadget berlebihan.

Pada tahapan selanjutnya untuk dapat mencapai hasil karya kreatifitas dari platisin (Clay), adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti untuk membantu kegiatan berjalan lancar yaitu mulai dari persiapan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan kerajinan tangan dari Clay bersama anak-anak TK Dharma Wanita Persatuan Pejangkung antara lain:

Tabel 1. Bahan Dan Alat

No.	Nama	Bahan dan Alat
1.	Tepung Terigu	
2.	Sabun Cuci Piring	
3.	Minyak Goreng	

4.	Pewarna makanan (Hijau&Merah)	
5.	Cup mangkok	
6.	Sendok plastik	

Berikut alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan kerajinan tangan.

1. Tepung terigu  
Tepung terigu digunakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan platisin (*Clay*).
2. Sabun cuci piring  
Sabun cuci piring digunakan sebagai pengikat agar terbentuk slime yang kenyal.
3. Minyak goreng  
Minya goreng digunakan sebagai bahan untuk membuatnya agar tidak licin dan tidak lengket, sehingga menghasilkan plastisin yang lebih kencang dari sebelumnya.
4. Pewarna makanan  
Pewarna makanan digunakan sebagai pewarna pada karya kerajinan tangan anak – anak. Pewarna ini bisa membuat plastisin menjadi lebih menarik anak – anak.
5. Cup mangkok  
Cup mangkok atau mangkok plastik ini digunakan sebagai tempat atau wadah untuk mencampur adonan kerajinan tangan dari *clay*.
6. Sendok plastik  
Sendok plastik digunakan sebagai mengambil bahan – bahan kerajinan tangan.



Gambar 3. Contoh karya pembuatan kerajinan tangan

Salah satu contoh karya yang digunakan dalam pembuatan kerajinan tangan bersama anak-anak dibuat menggunakan clay yang dibentuk menjadi donat, buah jambu, dan pastel. Dalam kreasinya anak-anak bisa meniru maupun membuat sesuai dengan kreatifitas yang dimiliki anak-anak.



Gambar 4. Proses bimbingan atau pengarahan dalam pembentukan objek

Peneliti tentu juga memberikan bimbingan dan pengarahan kepada anak-anak yang baik mengenai cara pembuatan media Clay dengan cara memberikan sedikit demi sedikit sabun cuci dan minyak.



Gambar 5. Proses bimbingan atau pengarahan dalam pembentukan objek

Pada bagian selanjutnya, peneliti memberikan sedikit bimbingan atau arahan cara memberikan warna pada objek yang sudah jadi dengan sesuai permintaan anak-anak ingin warna apa, sehingga dapat membantu kreatifitas anak dan memberika kesan pada objek yang sudah dibuat menjadi seperti nyata atau asli. Dari hasil observasi peneliti, anak-anak sangat senang dan kooperatif saat diarahkan untuk membuat kerajinan tangan. Sehingga anak-anak dapat menghasilkan perkembangan motorik halus yang melebihi yang artinya anak dapat melakukan tugas perkembangan yang seharusnya didapatkan oleh anak-anak seusianya. Setelah dilakukan pembuatan media clay, peneliti melakukan wawancara terhadap orang tua dan siswa yang mengikuti kegiatan untuk mendapatkan hasil pelatihan. Berikut hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 2. Hasil Wawancara

No	Pedoman wawancara	Hasil Wawancara				
		Responden A	Responden B	Responden C	Responden D	Responden E
<b>Subjek Anak</b>						
1	Bagaimana perasaan setelah melakukan kegiatan pembuatan clay?	Senang kakakkk	Mau lagi kakak	Aku bisa membuat kakak, senang	Ayo membuat lagi kakak senang	Senang
<b>Subjek Orang Tua</b>						



1	Bagaimana tanggapan terkait pelatihan pembuatan media <i>clay</i> ?	Bermanfaat sekali kegiatan seperti ini, diharapkan kedepan ada kegiatan seperti ini lagi	Kegiatan ini bisa digunakan untuk bermain bersama anak di rumah	Bagus sekali kegiatannya	Semoga nanti ada kegiatan pelatihan media lagi	Anak-anak senang, orang tua juga senang
---	---	--	---	--------------------------	--	---

Berdasarkan hasil peneliti dapat disimpulkan bahwa Pelatihan pembuatan Clay Therapy disukai oleh siswa dan orangtua serta dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Pejangkung. Selain itu, Clay Therapy menggunakan plastisin (tepung) membantu anak agar dapat menggerakkan jari-jarinya, sehingga dapat melatih kesabaran dan meningkatkan konsentrasi untuk menghasilkan sebuah bentuk yang kreatif.

## SIMPULAN

Gadget memiliki banyak manfaat dan juga dampak negatif terhadap penggunaannya, dengan perkembangan zaman banyak anak yang sibuk bermain gadget daripada bersosialisasi dengan teman sebayanya. Permasalahan dari penggunaan gadget bisa saja dialami anak karena orang tua yang kurang mendampingi dan mengontrol penggunaannya dan mungkin juga belum paham akan dampak yang akan ditimbulkan dari gadget terhadap psikologi dan fisik anak. Sehingga sebagai penggantinya gadget orang tua dapat mengasah perkembangan motorik halus dan motorik kasar pada anak.

Proses dalam pembuatan kerajinan tangan dari Clay ini merupakan sebuah permainan yang sangat menarik perhatian anak, dimana permainan ini sama halnya dengan lilin mainan. Proses yang dilakukan dengan pengenalan Clay kepada anak-anak, setelah itu peneliti memberikan arahan kepada wali murid dan anak-anak untuk mengikuti tahap-tahapannya. Sembari menjelaskan tahap-tahapannya peneliti membantu anak-anak untuk mengarahkan dalam membuat bentuk atau kreasi yang disukainya, dan yang terakhir anak-anak diarahkan untuk meminta pewarna yang akan diberikan ke Clay. Siswa dan orang tua merasa senang dengan pelatihan yang sudah diberikan oleh peneliti.

## SARAN

Saran penelitian ini ditujukan pada wali murid TK Dharma Wanita Persatuan Pejangkung yang kurang memperhatikan perkembangan anak, dimana anak usia dini sekarang semakin kecanduan gadget akibat kurangnya pengawasan dari orang tua.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah memberikan dana kepada panita KKN, untuk melaksanakan pengabdian masyarakat di TK Dharma Wanita Persatuan Pejangkung. Terima kasih kepada kepala sekolah TK Dharma Wanita Persatuan Pejangkung yang telah memberikan kesempatan kepada panita KKN untuk membuat program kerja sosialisasi parenting.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhadi, S. (2016). Play Therapy: Sebuah Inovasi Layanan Konseling Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Care Edisi Khusus Temu Ilmiah*, 3(3), 52–57.
- Amalia, I. A. (2016). Aspek Perkembangan Motorik Dan Hubungannya Dengan Aspek Fisik Dan Intelektual Anak. 1–12. <https://doi.org/10.24235/Awladly.V2i1.760>
- Ariyanti, T. (2016). The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Chapnick, A. (2008). The Golden Age. *International Journal*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Dariyo, A., & Gunarsa, A. (2007). Psikologi Perkembangan (Pp. 237–240). Refika Aditama.
- Delima, R., Kurnia Arianti, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(April), 2443–2229.
- Melita, F. M., & Parson, J. A. (2022). Play In Therapy And The Therapeutic Powers Of Play. In *Integrating Therapeutic Play Into Nursing And Allied Health Practice* (Pp. 17–30). Springer

- International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-16938-0\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-031-16938-0_2)
- Mursid, M., & Nabilah, S. (2021). Upaya Pengembangan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Menari Di Ra Imama Kedungpane Mijen Semarang. *Journal Of Early Childhood And Character Education*, 1(2). <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joece>
- Rahmania, P., & Moheba, N. (2010). The Effectiveness Of Clay Therapy And Narrative Therapy On Anxiety Of Pre-School Children: A Comparative Study. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 5, 23–27. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.044>
- Rifdiastuty, D. E., Alfiyanti, D., & Purnomo, E. (2016). Pengaruh Clay Therapy Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun Di Tk Mekarsari Kendal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Setiowati, S. (2020). Golden Age Parenting: Periode Emas Tumbuh Kembang Anak. *Media Nusa Creative*.
- Sumarni. (2020). Psychoanalytic Play Therapy As Psychotherapy In Children. *Scientia Psychiatrica*, 1(3), 1–6. <https://doi.org/10.37275/scipsy.v1i3.13>
- Wirastania, A. (2012). Penggunaan Clay Therapy Dalam Program Bimbingan Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan. 2(1), 68–75.