



Implementasi Permainan *Slime* dalam Mengungkapkan Bahasa Ekspresif Berbasis Motorik Halus Anak

Novel Seftia Lova¹, Evia Darmawani², Mardiana Sari³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas PGRI Palembang

e-mail: novelseptialova2309@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media permainan slime terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini Berbasis Motorik Halus. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental* jenis *one-group pretest-posttest design* dan populasi mencakup seluruh anak kelompok B (5-6 tahun) di PAUD AL-Zefa kandis kecamatan pampangan yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi, dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan menguji persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan thitung sebesar $0,086 >$ nilai tabel $0,15$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima maka terdapat pengaruh dalam penerapan media permainan slime terhadap kemampuan bahasa ekspresif berbasis motorik halus pada anak kelompok B di PAUD Al-Zefa kandis kecamatan pampangan.

Kata Kunci: *Permainan Slime, Kemampuan Bahasa Ekspresif, Motorik Halus*

Abstract

This study aims to determine the effect of media slime game on Early Childhood expressive language skills based on fine motor skills . This study uses a Pre-experimental method of one-Group Pretest-Posttest Design and the population includes all children of Group B (5-6 years) in PAUD AL-Zefa Kandis, Pampangan district, amounting to 15 children. Data collection techniques in this study using observation, interviews and documentation, in this study using the t test by testing the requirements of normality test and homogeneity test. Based on the results of the calculation of $0.086 >$ ttable value of 0.15 . Thus it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, then there is an influence in the application of slime game media on fine motor-based expressive language skills in Group B children in PAUD AL-Zefa Kandis, Pampangan District.

Keywords: *Slime Games, Expressive Language Skills, Fine Motor*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana manusia untuk menyampaikan pemikiran atau penalaran, sikap, dan perasaannya. Kemampuan berbahasa tidak didapat sejak lahir melainkan perlu adanya usaha atau latihan untuk mempelajarinya. Menurut (Gustuti et al., 2022) bahasa adalah salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Belajar kemampuan berbahasa dimulai sejak masih anak-anak. Awalnya orang tua mengenalkan kemampuan berbahasa mereka kepada anak, kemudian si anak lama-kelamaan akan menirukan apa yang telah diajarkan

oleh orang tuanya. Selanjutnya menurut (Khotimah et al., 2021) bahasa adalah salah satu bidang pengembangan keterampilan dasar di taman kanak-kanak. Bahasa dapat berkembang sesuai dengan tingkatan umur seseorang, semakin tua usia seseorang maka semakin baik bahasanya. Melalui bahasa anak sanggup menyampaikan ide-ide ataupun pendapatnya, menolak ataupun menerima, mencerna data yang didengar atau di peroleh dan sanggup mengekspresikan imajinasi, pengetahuan, pengalaman, serta mengkomunikasikan maksud dan keinginannya pada orang lain.

Kemampuan bahasa terdiri dua jenis yaitu: bersifat reseptif (kemampuan mendengarkan dan membaca suatu informasi) dan bersifat ekspresif (kemampuan berbicara dan menulis informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain). Kemampuan yang utama untuk dikembangkan diusia dini adalah kemampuan berbicara atau bahasa ekspresif. Berbicara atau bahasa ekspresif adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Menurut (Husna & Eliza, 2021) bahasa ekspresif adalah kemampuan anak untuk mengekspresikan dirinya berdasarkan pengamatannya, emosi atau perasaan. Menurut (Rizkiani et al., 2022) bahasa ekspresif adalah bahasa anak mengungkapkan apa yang ingin mereka katakan dan anak memahami yang dikatakan oleh orang lain untuk mengungkapkan kembali dalam bentuk kalimat. Menurut (Azisa Aisyiah et al., n.d.) bahasa ekspresif merupakan kemampuan bahasa yang dapat dilihat dan diungkapkan, oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan berbicara termasuk dalam kemampuan bahasa ekspresif.

Kemampuan bahasa ekspresif seringkali dimunculkan melalui gerakan-gerakan motorik halus seperti memegang dan menyentuh, karena adakalanya anak usia dini belum mengetahui cara berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya, sehingga anak tidak berani menggerakkan tangannya untuk mengatakan atau bertanya, menjawab tentang sesuatu jadi apa yang dia pikirkan dapat di ekspresikan dengan melalui gerakan. Kenyataannya dilapangan seringkali ditemukan anak usia dini 4-5 tahun yang berperilaku menangis tiba-tiba disaat sedang berjalan bersama keluarga, ataupun dikelas anak mengambil mainan secara paksa tanpa meminta izin terlebih dahulu pada temannya, bahkan ada anak kalau bermain dia yang harus dulu, membuat teman-temannya harus menunggu perintahnya sehingga membuat teman-temannya menjadi kesal, tanpa harus berkata kalau mengerjakan tugas dari guru dia hanya diam disaat ditanya tanpa mampu menjelaskan kata-kata lupa membawa alat belajar.

Perilaku AUD yang digambarkan di atas ternyata nampak juga di PAUD Al-Zefa Kandis Kecamatan Pampangan, dari hasil awal kunjungan pada tanggal 25 January 2023 diperoleh informasi dari guru di kelas dan pengamatan langsung dari 15 (lima belas) anak, ada 4 (empat) orang anak laki-laki sering mengambil mainan atau makanan teman-teman putrinya dengan menarik atau mengambil tanpa izin, dan ternyata ditanya terdiam ada 6 (enam) orang anak laki-laki maupun perempuan seringkali meraba atau menarik-narik tangan guru jika ada yang tidak dipahami atau bertanya, 8 (delapan) orang dari 15 (lima belas) anak hanya diam bengong dan hanya menggeleng-gelengkan kepala atau menunjuk-nunjuk jika diajak berbicara. Dan hanya 3 (tiga) diantara 15 (lima belas) orang anak jika

menyampaikan salam, izin dengan mengucap salam, izin dengan mengucapkan kata dengan tutur yang sopan disertai gerakan halus, misal mau meminta izin diawali dengan menunjuk jari, bahkan mengingatkan teman-temannya yang ribut dengan mengarahkan jari kemulut untuk diam.

Untuk memperoleh keterampilan menggunakan bahasa ekspresif diperlukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus. Menurut dapat melalui pembelajaran baik dirumah maupun disekolah dengan cara bermain menggunakan berbagai media pembelajaran. Salah satu permainan yang sangat digemari oleh anak-anak adalah permainan *slime*, berbentuk kenyal dan menggemaskan dengan berbagai macam variasi warna yang cerah dan berwarna-warni. *Slime* adalah permainan yang bahannya terbuat dari lem fox serta dari beberapa bahan lainnya, yang membuat tekstur slime menjadi lebih lembut dan mudah di bentuk.

Menurut (Feriyanti, 2017) Permainan *slime* adalah permainan yang cara bermain dan mediana hampir sama dengan *Play Dough* yaitu alat permainan yang terbuat dari bahan sifat cair atau bahan alam yang mudah di bentuk dan mudah di dapat dari lingkungan terdekat anak karena menyerupai adonan kue dan dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan. Selanjutnya, (Seran, 2019) menyatakan *Slime* merupakan suatu permainan anak yang populer sejak tahun 2015 dan menjadi salah satu mainan yang banyak disukai oleh anak-anak karena berbentuk kenyal yang menggemaskan dengan berbagai macam variasi warna yang cerah dan berwarna-warni”.

Menurut (Windasari & Hasan, 2019) permainan *slime* adalah jenis mainan yang bentuknya mirip dengan lumpur, lengket terasa agak dingin dengan bertekstur kenyal, *slime* juga dapat dibentuk dengan beranekaragam bentuk karena teksturnya kenyal slime dapat diremas, dilipat, digulung sehingga membentuk suatu karya seni, *slime* biasanya dimainkan seperti plastisin/*playdough* dan dibuat menjadi berbagai bentuk. *Slime* mempunyai beberapa kegunaan, antara lain: sebagai alat permainan anak untuk meningkatkan kreativitasnya dan melatih kelenturannya otot jari dan menjadi bahan kesenian buat anak yang mempunyai jiwa seni, slime bisa diubah menjadi bentuk-bentuk yang indah dan mempesona.

Slime merupakan media yang dapat mengembangkan motorik halus anak karena saat memainkannya anak dapat melatih dan merangsang otot-otot tangan serta koordinasi mata dengan tangan. Menurut (Risca et al., 2022) motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat sehingga gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat, semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta menganyam, tetapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama. Anak yang senantiasa di rangsang motorik halus dengan berbagai kegiatan akan terlihat pada aspek perkembangan lainnya, karena motorik merupoakan dasar atau awal terhadap kemampuan lain yang akan dimiliki anak.

Menurut penelitian yang dilakukan yang dilakukan oleh (Amri, 2017) menunjukkan Adanya peningkatan yang signifikan antara kemampuan bahasa ekspresif anak didik sebelum diberi perlakuan (tes awal) dan setelah diberi perlakuan (tes akhir) memberikan indikasi bahwa melalui metode bermain. Selanjutnya menurut penelitian (Erhamwilda et al., 2019) peningkatan keterampilan motorik halus anak sesudah penerapan dengan media manipulatif slime dapat dikatakan berhasil, hal ini dibuktikan dengan hasil uji beda antara sebelum dan sesudah penerapan terdapat perbedaan yang disignifikan. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Aprianty et al., 2017). Peneletian tersebut menunjukkan bahwa slime memang dapat digunakan untuk melatih kemampuan anak usia dini termasuk kemampuan bahasa ekspresif.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Al-Zefa yang beralamat di jln. Raya Desa Kandis Kecamatan Pampangan, Kabupaten Ogan Komering ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Metode dalam penelitian menggunakan eksperimen dengan berpedoman pada pendapat (Sugiyono, 2019) metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Lebih jauh digambarkan penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan sebab akibat. Oleh karena desain dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas, dugaan bentuk *one group pretest-posttes design*.

Populasi yang diteliti dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas B di PAUD Al-Zefa Kandis Kecamatan Pampangan sebanyak 30 siswa. Menurut (Sugiyono, 2019, hal. 127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Sampling Purposive*, karena sampel yang akan diambil disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019, hal. 133) *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel pada penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah 15 anak.

Peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data, Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana perlakuan *slime* yang menggunakan diagonasi dari berupa gagasan dan prasa apakah ada peningkatan kemampuan berbicara anak dari sebelum diberikan perlakuan dengan setelah diberikan perlakuan perbuatan. Sedangkan wawancara dilakukan secara tidak struktur yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancarayang tersusun rapi dan sistematis.

Tabel 1. Kisi-Kisi Pedoman Observasi

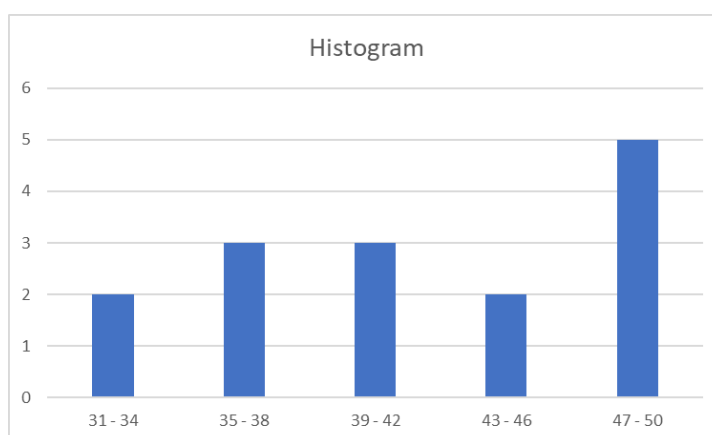
Variabel	Aspek penilaian	Indikator	Nomor butir soal
Permainan <i>slime</i>	Anak mengekspresikan dan menyatakan gagasan berupa meremas, menggepal, dan menggenggam	Anak menggenggam,	1, 7
		mengepal dan meremas <i>slime</i>	2,8
		Anak dapat mencetak <i>slime</i>	3,9

		Anak dapat menarik-narik <i>slime</i>	
Bahasa ekspresif (kemampuan berbicara)	Anak mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan dan perasaan.	Anak dapat menyebutkan warna-warna <i>slime</i> Anak dapat memegang bentuk cetakan hewan, buah, dan sayur untuk menunjukkan perbedaan Anak dapat mengungkapkan jenis hewan, buah dan sayur	4,10 5,11 6,12

Tabel 2. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	Jawab
1	Permainan <i>Slime</i>	Anak menggenggam, mengepal, meremas, membentuk sesuai pada orang	1. Anak menyatakan mampu menggenggam untuk menjadi binatang yang dipikirkannya anak mengepal mampu membentuk jari jemarinya dan anak meremas karena dia kesal 2. Membentuk dan menceritakan	
2	Bahasa Ekspresif	Membentuk dan mengepal sesuai pikiran dan perasaan	1. Membentuk menjadi binatang yang dipikirkan 2. Menjadi alasan membentuk <i>slime</i>	

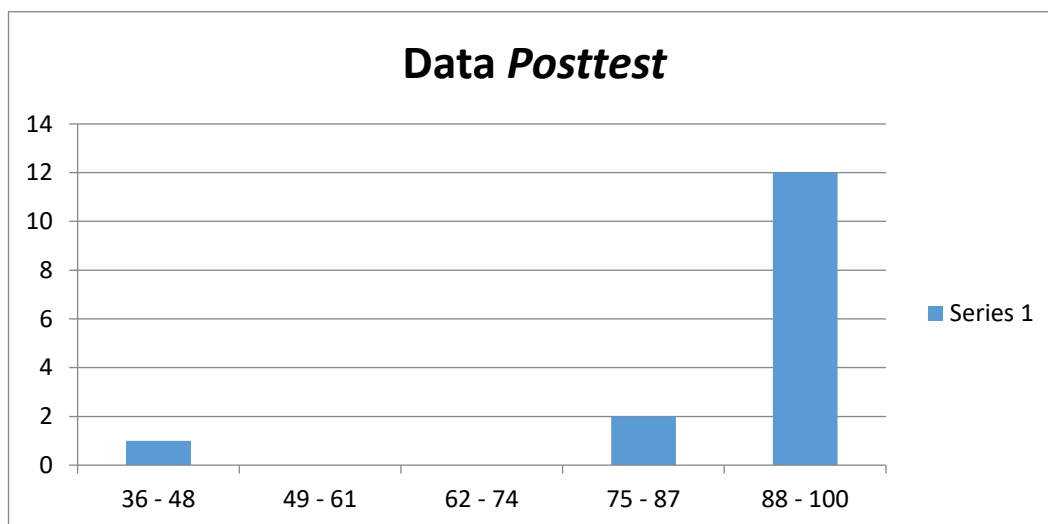
HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Nilai Pretest

Berdasarkan data diatas, terdapat 2 orang anak pada rentang nilai 31-34, 3 orang anak berada pada rentang nilai 35-38, 3 orang anak berada pada rentang nilai 39-42, 2 orang anak berada pada rentang nilai 43-46 dan 5 orang anak berada pada rentang nilai 47-50. Kemudian rata-rata yang diperoleh anak pada kegiatan

pretest sebesar 41,83 dengan Modus sebesar 48 dan Standar Deviasi sebesar 71,44, maka kemiringan kurva data *pretest* adalah 0,086.



Gambar 2. Data *Posttest*

Berdasarkan data diatas sebanyak 12 orang anak mendapatkan nilai pada rentang 88-100 dan 2 orang berada pada rentang nilai 75-87. Namun masih ada 1 anak yang mendapatkan skor rendah yaitu RR dengan skor 38. Selanjutnya, menghitung rata-rata, modus dan standar deviasi untuk menentukan kemiringan kurva yang menunjukkan data berdistribusi normal atau tidak. Rata-rata data *posttest* sebesar 88,8 dengan modus 93,4 dan standar deviasi 290,57 sehingga kemiringan kurva yang didapat adalah 0,15.

Untuk uji homogenitas mendapatkan F_{hitung} sebesar 4,06, dengan kriteria jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data tidak homogen dan sebaliknya jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data homogen. Berdasarkan hasil diatas, didapatkan nilai $F_{hitung} = 4,06$ dan nilai $F_{tabel} = 4,67$, dengandemikian nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau data dapat dinyatakan data homogen.

Untuk uji hipotesis menggunakan uji t melalui regresi, maka hasil nilai t hitung adalah 3,125 dan t tabel adalah 1,761, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Slime* yang diterapkan kepada anak kelompok B, maka permainan *slime* anak berpengaruh secara optimal di PAUD Al-zefa Kandis Kecamatan Pampangan.

Pada data *posttest* kelas permainan *slime* mengalami peningkatan yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya permainan *slime* akan melatih bahasa ekspresif anak. Tingginya nilai rata-rata hasil belajar anak pada saat dilakukan *posttest* dibandingkan dengan hasil *pretest* disebabkan oleh pembelajaran dilakukan menggunakan permainan *slime*, sehingga melatih bahasa ekspresif anak dalam berbicara permainan *slime* akan menambah minat anak dalam belajar. Hal ini menggambarkan permainan *slime* merupakan permainan yang disukai anak sebagaimana dinyatakan: Permainan *slime* adalah jenis mainan yang bentuknya mirip dengan lumpur, lengket terasa agak dingin dengan bertekstur kenyal, *slime* juga dapat dibentuk dengan beranekaragam bentuk karena teksturnya kenyal *slime* dapat diremas, dilipat, digulung sehingga membentuk suatu karya seni, *slime* biasanya dimainkan seperti plastisin/

playdought dan dibuat menjadi berbagai bentuk Windasari dan Hasan, (2019). Permainan slime media pembelajaran yang paling tepat digunakan untuk melatih perkembangan bahasa ekspresif anak dalam berbicara karena di saat anak memainkan slime kelenturan otot-otot kecil jari-jemari anak akan bergerak dan disitulah anak akan berbicara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh implmentasi permainan *slime* terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak dalam berbicara PAUD Al-Zefa Kandis Kecamatan Pampangan tahun ajaran 2022/2023. Dari hasil penelitian dapat dibuktikan bahwa t_{hitung} yang diperoleh nilai -0,086 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai -0,015. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 dinyatakan ditolak dan H_a diterima. Besarnya pengaruh implementasi permainan *slime* terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak dalam berbicara PAUD Al-Zefa Kandis Kecamatan Pampangan, tahun ajaran 2022/2023 adalah 16,7%. Dengan demikian permainan *slime* sangat berpengaruh pada kemampuan bahasa ekspresif anak dalam berbicara

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4864>
- Aprianty, A., Rahayu, M. S., & Khasanah, A. N. (2017). Pengaruh Bermain Slime Terhadap Keterampilan Motorik Halus pada Siswa Tk B Di Tk As - Syiraj Kota Bandung. *Psikologi*, 545–551.
- Azisa Aisyiah, N., Herlina, & Sri Wahyuni Asti, A. (n.d.). *Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. <http://ojs.unm.ac.id/retorika>
- Efiawati, E., Fauziyah, D. N., Syafrida, R., & Parapat, A. (2021). Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD MPA Daycare. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 172–186. <https://doi.org/10.24042/ajjpaud.v4i2.9676>
- Erhamwilda, Rasyid, A. M., & Rustini, R. (2019). *Efektivitas Media Manipulatif Slime Dalam*. 71–80.
- Feriyanti, D. (2017). *Keterkaitan kegiatan bermain slime dengan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun (Doctoral dissertation, (Universitas negeri jakarta))*.
- Gustuti, N., Astuti, M., & Cindrya, E. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Kelompok B di PAUD Mandiri Desa Suka Negeri Kecamatan Banding Agung Kabupaten Ogan *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah* ..., 1(4), 626–632. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/102>
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>
- Khotimah, K., Mustaji, & Jannah, M. (2021). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Dan

- Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 223–235. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.350>
- Nurma, N., & Purnama, S. (2022). Penanaman Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia Dini di TK Harapan Bunda Woyla Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 55.
- Risca, Windari D., Darmawani, E., & Padilah. (2022). Kegiatan Bermain Usap Abur dalam Mengembangkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 88–96. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8362>
- Rizkiani, A., Evia Darmawani, & Padilah. (2022). Keterampilan Berbicara Anak dengan Gangguan Bahasa Ekspresif. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 1–13. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.9149>
- Seran, M. Y. (2019). *Pengaruh terapi bermain slime terhadap respon biologis psikologi, dan perilaku makan pada anak preschool yang menjalani hospitalisasi di ruang dahlia RSUD MGR. Gabriel Manek, SVD atambua quasi ekperimental study (Doctoral dissertation, Universitas Airlang.*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Windasari, W., & Hasan, Y. (2019). Penggunaan Media Slime untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Cerebral Palsy di SLB 1 Panti, Pasaman Timur, Padang. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 95–102. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v4i1.150>