Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Tanah Liat Membentuk Angka di TK Negeri Pembina Kab. Seluma

Denti Narti [1)], Mimpira Haryono [2)], Asnawati [3)]
Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Dehasen Bengkulu
[a)]*Corresponding Author:* [1] mimpirampd1984@gmail.com

Abstract

This study aimed to improve the fine motor development of children through clay play activities involving number formation at TK Negeri Pembina Seluma Regency. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method based on the John Elliott model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 15 children in Group B. Data were collected through observation, documentation, and field notes and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed a gradual improvement in the children's fine motor development. The percentage of children who achieved the Developing as Expected (BSH) and Very Well Developed (BSB) categories increased from 33.33%**, to** 60% in Cycle I, and reached 86.67% in Cycle II**.** The improvement was reflected in the children's ability to use their fingers and hands, coordinate their eyes and hands, follow number patterns, control movements, and complete activities independently. These findings indicate that clay play activities involving number formation are effective in improving the fine motor development of Group B children at TK Negeri Pembina Seluma Regency.

Keywords: Fine Motor Development, Clay Play, Number Formation, Early Childhood.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui kegiatan bermain tanah liat membentuk angka di TK Negeri Pembina Kabupaten Seluma. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model John Elliott yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak mengalami peningkatan secara bertahap. Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 33,33%**,** menjadi 60% pada siklus I**, dan mencapai** 86,67% pada siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam menggunakan jari dan tangan, melakukan koordinasi mata dan tangan, mengikuti pola angka, mengontrol gerakan, serta menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain tanah liat membentuk angka efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kabupaten Seluma.

Kata Kunci: Motorik Halus, Bermain Tanah Liat, Membentuk Angka, Anak Usia Dini.

Pendahuluan

Perkembangan anak pada usia dini merupakan proses yang berlangsung secara bertahap dan melibatkan berbagai dimensi kemampuan yang saling berkaitan. Perkembangan tersebut tidak hanya ditentukan oleh faktor kematangan biologis, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman, interaksi sosial, lingkungan, serta stimulasi yang diterima anak secara berkelanjutan. Pada tahap ini, anak membutuhkan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka berinteraksi secara aktif dengan lingkungan melalui aktivitas yang konkret, eksploratif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Suyadi (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran anak usia dini perlu diselenggarakan dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak sehingga pengalaman belajar dapat berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Sejalan

dengan pandangan tersebut, Mulyasa (2022) menyatakan bahwa pembelajaran anak usia dini perlu memberikan ruang yang luas kepada anak untuk mengembangkan berbagai potensi melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangannya.

Pengalaman langsung menjadi penting karena anak usia dini cenderung memahami lingkungan melalui aktivitas yang dapat dilihat, disentuh, dirasakan, dan dilakukan secara nyata. Anak tidak cukup hanya menerima penjelasan verbal dari guru, tetapi membutuhkan kesempatan untuk melakukan, mencoba, mengulang, dan menemukan pengalaman berdasarkan aktivitasnya sendiri. Prinsip tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menempatkan anak sebagai individu aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman. Fauziddin (2021) menjelaskan bahwa aktivitas bermain dan pengalaman konkret memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan langsung dengan objek dan lingkungan.

Kebutuhan terhadap pengalaman konkret tersebut semakin penting ketika pembelajaran berkaitan dengan kemampuan fisik-motorik. Kemampuan motorik merupakan salah satu fondasi perkembangan anak karena memungkinkan anak mengendalikan tubuh dan melakukan berbagai aktivitas secara mandiri. Santrock (2021) menjelaskan bahwa perkembangan motorik merupakan proses perubahan kemampuan anak dalam menggunakan tubuhnya yang dipengaruhi oleh kematangan fisik dan pengalaman yang diperoleh melalui lingkungan. Dengan demikian, perkembangan motorik membutuhkan kesempatan bagi anak untuk melakukan aktivitas fisik secara terarah dan berulang. Dalam perkembangan fisik-motorik, kemampuan motorik halus memiliki kedudukan yang penting. Motorik halus berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot kecil, terutama jari dan tangan, untuk menghasilkan gerakan yang membutuhkan ketepatan, koordinasi, dan pengendalian. Suryana (2021) menjelaskan bahwa perkembangan motorik halus mencakup kemampuan anak dalam melakukan gerakan menggunakan otot-otot kecil secara terkoordinasi dan terkendali. Kemampuan tersebut berkembang melalui proses kematangan dan stimulasi yang diberikan secara tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Motorik halus memiliki hubungan erat dengan berbagai aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari maupun kegiatan pembelajaran. Aktivitas seperti memegang pensil, menggambar, mewarnai, menggunting, menempel, meronce, melipat, membuka dan menutup benda, mengancingkan pakaian, serta membentuk suatu objek membutuhkan kemampuan motorik halus. Khadijah (2021) menjelaskan bahwa stimulasi motorik halus diperlukan agar anak mampu mengembangkan keterampilan tangan dan jari yang mendukung kemandirian serta kesiapan mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan motorik halus perlu menjadi bagian integral dari proses pembelajaran anak usia dini.

Perkembangan motorik halus juga berkaitan dengan koordinasi mata dan tangan. Koordinasi tersebut memungkinkan anak mengarahkan gerakan tangan berdasarkan informasi visual yang diterima. Ketika anak menggambar mengikuti pola, memasukkan benda ke dalam lubang, meronce, menggunting mengikuti garis, atau membentuk suatu objek, anak harus mengintegrasikan kemampuan melihat dengan gerakan tangan. Proses ini membutuhkan konsentrasi, ketelitian, kontrol gerak, dan kemampuan mempertahankan perhatian. Oleh karena itu, aktivitas yang melibatkan koordinasi mata dan tangan perlu diberikan secara rutin dan bervariasi.

Stimulasi motorik halus hendaknya tidak dilakukan melalui kegiatan yang monoton. Anak membutuhkan variasi aktivitas agar tetap tertarik dan memperoleh pengalaman gerak yang beragam. Kegiatan yang terlalu berorientasi pada hasil akhir dapat menyebabkan anak kurang memiliki kesempatan untuk bereksplorasi. Sebaliknya, kegiatan yang memberikan ruang untuk mencoba dan memanipulasi objek dapat membantu anak mengembangkan keterampilan melalui proses. Hasanah (2022) menjelaskan bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana yang efektif untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak karena bermain memungkinkan anak melakukan eksplorasi dan belajar melalui aktivitas yang menyenangkan.

Bermain pada anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan aktivitas pembelajaran pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Bermain merupakan aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, berinteraksi, mencoba, dan mengembangkan berbagai kemampuan secara alami. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan

kreativitas secara terpadu. Oleh karena itu, stimulasi motorik halus akan lebih sesuai apabila dikemas dalam bentuk kegiatan bermain yang menarik dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan tangannya secara aktif.

Teori konstruktivisme memberikan dasar bahwa pengalaman langsung memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran anak. Anak membangun pemahaman melalui proses mengamati, mencoba, memanipulasi, dan menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya. Dalam konteks pengembangan motorik halus, anak membutuhkan objek yang dapat disentuh dan diubah sehingga hubungan antara gerakan tangan dan hasil aktivitas dapat diamati secara langsung. Penggunaan media konkret dengan demikian dapat menjadi sarana yang mendukung proses belajar anak.

Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah tanah liat. Tanah liat merupakan bahan yang mudah dimanipulasi dan dapat diubah menjadi berbagai bentuk melalui tekanan dan gerakan tangan. Karakteristik tanah liat memungkinkan anak melakukan gerakan meremas, menekan, mencubit, menggulung, memilin, memanjang, menyambung, dan membentuk. Setiap gerakan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan otot-otot kecil tangan dan jari secara berulang.

Penggunaan tanah liat juga memiliki kelebihan dari sisi pengalaman sensorik. Anak dapat merasakan tekstur, kelembutan, tekanan, dan perubahan bentuk media ketika melakukan aktivitas. Pengalaman sensorik tersebut dapat memperkaya proses belajar karena anak memperoleh informasi melalui sentuhan sekaligus penglihatan dan gerakan. Sari (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media konkret yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak usia dini.

Tanah liat juga memberikan kesempatan kepada anak untuk menghasilkan suatu karya berdasarkan proses yang dilakukan sendiri. Ketika anak membentuk tanah liat, anak dapat melihat perubahan bentuk yang terjadi sebagai akibat dari gerakan tangannya. Hubungan sebab-akibat tersebut memberikan pengalaman yang penting dalam perkembangan kemampuan anak. Anak belajar bahwa tekanan yang berbeda menghasilkan bentuk yang berbeda, gerakan yang lebih kuat dapat mengubah ukuran atau bentuk media, dan susunan tertentu dapat menghasilkan objek yang diinginkan.

Dari perspektif perkembangan motorik, kegiatan tanah liat memiliki keunggulan karena melibatkan gerakan yang relatif beragam. Gerakan meremas dapat memberikan stimulasi terhadap kekuatan jari dan telapak tangan, gerakan menggulung dapat melatih koordinasi kedua tangan, gerakan memilin membutuhkan kontrol dan koordinasi, sedangkan gerakan menyusun dan membentuk membutuhkan ketelitian serta koordinasi mata dan tangan. Dengan demikian, satu kegiatan dapat memberikan stimulasi terhadap beberapa komponen motorik halus sekaligus.

Humaida (2021) menunjukkan bahwa penggunaan tanah liat dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik halus. Aktivitas yang dilakukan dengan tanah liat memungkinkan anak melakukan berbagai gerakan manipulatif yang melibatkan tangan dan jari. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa tanah liat dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga memiliki fungsi perkembangan.

Penelitian Sutapa (2023) menunjukkan bahwa kegiatan bermain dengan media yang dapat dibentuk memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak. Kegiatan tersebut menuntut anak melakukan gerakan yang terkoordinasi sehingga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan ketepatan dan kontrol gerakan. Hasil tersebut semakin memperkuat pentingnya penggunaan media manipulatif dalam stimulasi motorik halus.

Selanjutnya, Amri (2024) menemukan bahwa kegiatan bermain tanah liat memberikan peningkatan terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan tangan secara aktif dan menghasilkan berbagai bentuk. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan tanah liat dapat ditempatkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang memberikan stimulasi motorik secara langsung. Susilawati (2024) juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain dengan media tanah liat dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan berulang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan stimulasi motorik tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana guru merancang tahapan kegiatan, memberikan contoh, memberikan kesempatan

kepada anak untuk mencoba, serta memberikan penguatan selama proses pembelajaran.

Penelitian Trisnawati (2025) semakin memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan media tanah liat dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Penggunaan tanah liat memberikan ruang kepada anak untuk melakukan eksplorasi sekaligus menghasilkan suatu karya. Temuan penelitian tahun 2021–2025 tersebut menunjukkan bahwa media tanah liat memiliki potensi yang konsisten dalam memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik halus anak.

Meskipun demikian, penggunaan tanah liat dalam penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik, yaitu membentuk angka. Kegiatan tersebut memiliki perbedaan dengan kegiatan membentuk secara bebas karena anak diarahkan untuk menghasilkan simbol angka tertentu. Anak harus mengamati pola angka, menentukan bentuk yang akan dibuat, mengolah tanah liat, kemudian menyesuaikan hasil bentukan dengan contoh yang tersedia. Aktivitas tersebut secara langsung melibatkan kemampuan mengamati, mengingat bentuk, mengendalikan gerakan tangan, dan melakukan penyesuaian terhadap hasil kerja.

Kegiatan membentuk angka menggunakan tanah liat juga dapat menjadi jembatan antara pengalaman konkret dengan konsep simbolik. Anak memperoleh pengalaman mengenal angka bukan hanya melalui gambar atau tulisan pada lembar kerja, tetapi melalui proses membangun bentuk angka menggunakan tangan. Anak dapat menyentuh dan melihat bentuk angka yang dibuatnya sendiri. Prinsip konkret menuju abstrak menjadi relevan dalam kegiatan tersebut karena anak memperoleh pengalaman nyata sebelum memahami simbol sebagai representasi konsep bilangan.

Selain memberikan stimulasi motorik halus, kegiatan membentuk angka dapat memberikan pengalaman terhadap kemampuan kognitif awal. Anak belajar mengenali bentuk angka, membedakan satu angka dengan angka lainnya, mengingat urutan, dan mencocokkan bentuk yang dibuat dengan contoh. Dengan demikian, kegiatan tersebut dapat mengintegrasikan perkembangan motorik dan kognitif dalam satu aktivitas bermain.

Kegiatan ini juga dapat mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Anak yang berhasil menyelesaikan bentuk angka akan memperoleh pengalaman keberhasilan yang dapat meningkatkan rasa percaya diri. Anak juga belajar menyelesaikan kegiatan secara bertahap, menerima arahan guru, memperbaiki hasil yang belum sesuai, dan menunjukkan hasil karya kepada orang lain. Proses tersebut memberikan pengalaman dalam membangun kemandirian, ketekunan, dan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Negeri Pembina Kabupaten Seluma, ditemukan bahwa sebagian anak masih mengalami hambatan dalam perkembangan motorik halus. Beberapa anak belum mampu mengendalikan gerakan jari dan tangan secara optimal ketika melakukan aktivitas yang membutuhkan ketelitian. Anak juga masih terlihat kesulitan mengikuti pola atau bentuk tertentu serta memerlukan bantuan guru ketika menyelesaikan kegiatan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi perkembangan motorik halus masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan yang konkret, menarik, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan jari dan tangannya secara aktif.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan yang diharapkan dengan kemampuan aktual sebagian anak. Anak membutuhkan pengalaman yang lebih banyak dalam melakukan aktivitas manipulatif sehingga kemampuan jari dan tangan dapat berkembang secara bertahap. Apabila stimulasi hanya diberikan melalui kegiatan yang bersifat satu arah atau kurang melibatkan aktivitas tangan secara langsung, kesempatan anak untuk mengembangkan koordinasi motorik menjadi lebih terbatas.

Permasalahan tersebut juga menunjukkan pentingnya kreativitas guru dalam memilih media dan kegiatan pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut mampu menyampaikan materi, tetapi juga perlu merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mudah digunakan, menarik, aman, konkret, dan memungkinkan anak melakukan aktivitas secara langsung. Tanah liat memenuhi beberapa karakteristik tersebut karena dapat dimanipulasi oleh anak dan memungkinkan terciptanya berbagai bentuk.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan bermain tanah liat membentuk angka dipilih sebagai alternatif tindakan untuk memberikan stimulasi motorik halus anak. Kegiatan dimulai dengan memberikan kesempatan kepada anak

mengenal dan mengeksplorasi tanah liat, kemudian melakukan gerakan meremas, menekan, menggulung, memilin, dan membentuk tanah liat sesuai pola angka. Guru memberikan contoh secara bertahap dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan secara mandiri. Pendekatan tersebut diharapkan dapat membuat anak lebih aktif, tertarik, dan memperoleh pengalaman motorik yang lebih beragam.

Secara pedagogis, kegiatan tersebut juga memberikan kesempatan kepada guru untuk menerapkan pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak menjadi pelaku utama dalam kegiatan, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pemberi stimulasi. Guru dapat mengamati kemampuan masing-masing anak, memberikan bantuan sesuai kebutuhan, serta memberikan penguatan terhadap usaha yang dilakukan anak. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa bentuk angka, tetapi juga memperhatikan proses perkembangan kemampuan anak selama melakukan aktivitas.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat dasar teoretis dan empiris yang kuat untuk menggunakan kegiatan bermain tanah liat sebagai salah satu alternatif stimulasi perkembangan motorik halus. Teori perkembangan, teori konstruktivisme, teori bermain, konsep pembelajaran konkret, serta hasil penelitian tahun 2021–2025 menunjukkan pentingnya pengalaman langsung dan aktivitas manipulatif dalam mendukung perkembangan anak. Namun, penerapan kegiatan tersebut secara khusus melalui aktivitas membentuk angka di TK Negeri Pembina Kabupaten Seluma perlu dikaji secara lebih sistematis untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak.

Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan kegiatan bermain tanah liat membentuk angka dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Fokus penelitian tidak hanya terletak pada hasil akhir karya anak, tetapi juga pada proses anak dalam menggunakan jari dan tangan, melakukan koordinasi mata dan tangan, mengikuti pola angka, mengendalikan gerakan, menyelesaikan kegiatan, serta menunjukkan kemandirian selama proses pembelajaran. Kegiatan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna sekaligus menjadi alternatif stimulasi yang dapat digunakan guru dalam mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada **model John Elliott**, yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ditemukan di dalam kelas. Pemilihan PTK didasarkan pada karakteristik penelitian yang memungkinkan peneliti melakukan tindakan secara langsung dan sistematis untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Menurut Sugiyono (2020**)**, penelitian tindakan merupakan proses penelitian yang dilakukan secara sistematis melalui pemberian tindakan tertentu sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pelaksanaan penelitian mengacu pada tahapan dalam model John Elliott yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi**,** yang dilaksanakan secara berkesinambungan dalam dua siklus.Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kabupaten Seluma pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak. Penelitian difokuskan pada perkembangan motorik halus anak melalui aktivitas memanipulasi tanah liat untuk membentuk angka. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi perkembangan motorik halus dengan indikator kemampuan menggunakan jari dan tangan, melakukan gerakan meremas, menekan, menggulung dan memilin tanah liat, koordinasi mata dan tangan, ketepatan mengikuti pola angka, serta kemandirian dalam menyelesaikan kegiatan.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik halus anak pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Menurut Ngalim Purwanto (2020), persentase hasil penilaian dapat dihitung menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \text{ X } 100\%$$

Keterangan:
NP = nilai persen yang dicari
R = skor yang diperoleh anak
SM = skor maksimum ideal.

Hasil persentase yang diperoleh kemudian digunakan untuk menentukan tingkat perkembangan motorik halus anak. Data kualitatif dianalisis dengan mendeskripsikan proses pembelajaran, keterlibatan anak, respons anak, serta perubahan kemampuan yang terjadi selama penerapan kegiatan bermain tanah liat membentuk angka.

Kriteria keberhasilan penelitian mengacu pada Acep Yoni (2020), yaitu tindakan penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, dari jumlah 15 anak, penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 12 anak (80%) telah mencapai kategori BSB. Peningkatan tersebut menjadi dasar untuk menentukan bahwa kegiatan bermain tanah liat membentuk angka efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Seluma.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain tanah liat membentuk angka dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kabupaten Seluma. Peningkatan terlihat pada kemampuan anak menggunakan jari dan tangan, melakukan koordinasi mata dan tangan, mengontrol gerakan, mengikuti pola angka, serta menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Menurut Suryana (2021), perkembangan motorik halus berkaitan dengan kemampuan mengoordinasikan gerakan otot-otot kecil, khususnya jari dan tangan, yang memerlukan stimulasi secara berkelanjutan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa terdapat 5 dari 15 anak (33,33%) yang mencapai kategori BSH dan BSB, sedangkan 10 anak (66,67%) berada pada kategori BB dan MB. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, jumlah anak yang mencapai BSH dan BSB meningkat menjadi 9 anak (60%). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas manipulatif melalui bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih kemampuan jari dan tangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziddin (2021) bahwa bermain memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan eksplorasi dan manipulasi objek.

Perbaikan tindakan pada siklus II dilakukan melalui pemberian contoh yang lebih jelas, latihan berulang, penggunaan pola angka yang mudah diikuti, dan pendampingan sesuai kebutuhan anak. Hasilnya menunjukkan bahwa 13 anak (86,67%) telah mencapai kategori BSH dan BSB. Peningkatan ini menunjukkan bahwa aktivitas meremas, menekan, menggulung, memilin, dan membentuk tanah liat memberikan stimulasi terhadap koordinasi mata dan tangan serta kontrol gerakan. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Santrock (2021) bahwa perkembangan motorik dipengaruhi oleh kematangan dan pengalaman lingkungan yang diperoleh anak melalui aktivitas.

Secara keseluruhan, perkembangan motorik halus anak meningkat dari 33,33% menjadi 60% pada siklus I dan 86,67% pada siklus II. Pencapaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%, sehingga tindakan dinyatakan berhasil pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa bermain tanah liat membentuk angka dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang konkret, aktif, dan bermakna dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus anak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain tanah liat membentuk angka mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kabupaten Seluma. Peningkatan ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam menggunakan jari dan tangan, melakukan koordinasi mata dan tangan, mengikuti pola angka, mengontrol gerakan, serta menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Capaian perkembangan meningkat dari 33,33% pada hasil pengamatan awal menjadi 60% pada siklus I dan 86,67% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%.

Peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan membentuk tanah liat memberikan stimulasi langsung terhadap otot-otot kecil jari dan tangan melalui aktivitas meremas, menekan, menggulung, memilin, dan membentuk. Menurut Wiyani (2021), stimulasi motorik halus perlu dilakukan melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi gerakan jari dan tangan secara terarah. Sejalan dengan itu, Beaty (2022) menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus berkembang melalui aktivitas manipulatif yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengendalikan gerakan tangan dan jari secara bertahap.

Penggunaan tanah liat juga memberikan pengalaman belajar yang konkret karena anak dapat secara langsung mengamati, menyentuh,

memanipulasi, dan membentuk media sesuai pola angka. Morrison (2021) menyatakan bahwa aktivitas manipulatif dapat mendukung perkembangan koordinasi motorik dan memberikan pengalaman belajar aktif bagi anak usia dini. Dengan demikian, peningkatan dari 33,33% menjadi 86,67% menunjukkan bahwa kegiatan bermain tanah liat membentuk angka efektif dalam memberikan stimulasi perkembangan motorik halus anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain tanah liat membentuk angka dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kabupaten Seluma**.** Peningkatan terlihat pada kemampuan anak dalam menggunakan jari dan tangan, melakukan koordinasi mata dan tangan, mengikuti pola angka, mengontrol gerakan, serta menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Persentase pencapaian perkembangan meningkat dari 33,33% pada hasil pengamatan awal menjadi 60% pada siklus I dan 86,67% pada siklus II**.** Pencapaian pada siklus II telah melampaui indikator keberhasilan sebesar **75%**, sehingga kegiatan bermain tanah liat membentuk angka dinyatakan efektif dalam menstimulasi dan meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

Daftar Pustaka

Acep Yoni. (2020). *Penilaian perkembangan anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Fauziddin. (2021). Pembelajaran anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Hasanah. (2022). Pembelajaran berbasis bermain pada pendidikan anak usia dini. [Lengkapi nama jurnal/penerbit berdasarkan sumber asli].

Humaida. (2021). Efektifitas meronce menggunakan bahan tanah liat untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini, 18*(1).

Khadijah. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: Teori dan praktik*. Jakarta: Kencana.

Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ngalim Purwanto. (2020). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurfajria. (2021). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan membentuk menggunakan media tanah liat di kelompok B TK Ar-Rofi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*.

Santrock. (2021). *Life-span development*. New York: McGraw-Hill Education.

Sari. (2022). Pengembangan pembelajaran anak usia dini melalui media konkret. [Lengkapi nama jurnal/penerbit berdasarkan sumber asli].

Sholihah. (2024). Penggunaan media bahan alam dari tanah liat untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Ar-Raudhoh Pamekasan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas, 10*(1). https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i1.45907

Solicha. (2022). Analisis pengaruh media clay terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Instructional Technology*.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryana. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Jakarta: Kencana.

Sutapa, P., & Prihatanta. (2023). Peningkatan keterampilan motorik halus melalui bermain plastisin dan tanah liat pada anak usia dini. *Majalah Ilmiah Olahraga, 29*(1), 1–7. https://doi.org/10.21831/majora.v29i1.64474

Suyadi. (2021). *Konsep dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suyadi. (2021). *Pengembangan kecerdasan majemuk dalam pendidikan anak usia dini: Khasanah Islam dan neurosains*. Yogyakarta: UAD Press.

Suyadi, & Sumaryati. (2021). *Inovasi pendidikan anak usia dini: PAUD antikorupsi, ramah otak berbasis neurosains, PAUD siaga bencana, dan PAUD adiwiyata*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Trisnawati. (2025). Project-based learning berbantukan media tanah liat untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(2). https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1607