

IMPLEMENTASI MEDIA CLAY SEBAGAI STIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

¹Anis Sulalah, ²Siti Farida, ³Zianatul Walidah

Universitas islam madura

¹anissulalah0402@gmail.com,

²sitifarida@uim.ac.ad, ³zyana9562@gmail.com

Submit: Mei 2026

Proses Review: Juni 2026

Diterima: Agustus 2026

Publikasi: Agustus 2026

Abstract

Fine motor skills in early childhood require stimulation through activities that suit their characteristics. However, in the field, children are still found to have difficulty coordinating finger movements and limited use of manipulative media. This study aims to describe the process of stimulating fine motor skills in children aged 4-5 years through clay play activities in Group A of RA Asy-Syuhada'. The study used a descriptive qualitative approach with 9 children as purposively selected subjects. Data were collected through observation and interviews. The results showed that clay play activities can stimulate children's fine motor skills through squeezing, pressing, rolling, and shaping activities. These activities train the strength of small muscles in the hands, improve eye-hand coordination, and flexibility of children's fingers. Thus, playing with clay is proven to be effective as a medium for stimulating fine motor skills in early childhood.

Keywords: Fine Motor Skills; Fine Motor Stimulation; Clay Play; Children Aged 4-5 Years; Early Childhood Education

Abstrak

Kemampuan motorik halus anak usia dini memerlukan stimulasi melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristiknya. Namun di lapangan masih ditemukan anak yang kesulitan mengoordinasikan gerakan jari dan terbatasnya penggunaan media manipulatif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses stimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain clay di Kelompok A RA Asy-Syuhada'. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan 9 anak sebagai subjek yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain clay dapat menstimulasi motorik halus anak melalui aktivitas meremas, menekan, menggulung, dan membentuk. Aktivitas tersebut melatih kekuatan otot-otot kecil pada tangan, meningkatkan koordinasi mata-tangan, serta kelenturan jari anak. Dengan demikian, bermain clay terbukti efektif sebagai media stimulasi motorik halus anak usia dini.

Kata Kunci: Motorik halus; Stimulasi Motorik Halus; Bermain Clay; Anak Usia 4-5 Tahun; Pembelajaran PAUD

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia 0-6 tahun merupakan masa keemasan atau *golden age* yang menentukan kualitas tumbuh kembang selanjutnya (Hayatun, 2023). Pada masa ini stimulasi yang tepat sangat diperlukan, salah satunya untuk mengembangkan kemampuan motorik halus. Motorik halus adalah keterampilan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil pada tangan dan jari serta koordinasi mata-tangan, seperti menulis, menggunting, dan memegang benda kecil (Sudaryanti et al., 2024). Kemampuan ini menjadi fondasi penting bagi kemandirian anak dan kesiapan memasuki keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung.

Salah satu dimensi yang krusial dalam perkembangan motorik ialah perkembangan kemampuan motorik halus. Adapun perkembangan motorik halus pada anak merupakan aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian secara seksama. Hal ini disebabkan oleh pengaruh kemampuan motorik halus terhadap berbagai aspek perkembangan lainnya, seperti perkembangan kemandirian dan perkembangan kognitif pada anak, serta berbagai aspek perkembangan yang lain. Di samping itu, keterampilan motorik halus juga berperan sebagai fondasi dalam upaya mencapai salah satu tugas perkembangan yang wajib dijalani pada fase anak-anak adalah mengasah keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung (Sandra Adetya & Gina, 2022). Perkembangan motorik memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan kecerdasan anak. Jika perkembangan motorik anak berjalan

dengan baik, maka kemampuan intelektualnya juga cenderung lebih baik. Selain itu, perkembangan motorik berhubungan dengan aspek sosial dan emosional anak, anak yang memiliki perkembangan motorik yang baik akan lebih mudah berinteraksi dengan orang lain dan lebih mampu mengelola emosinya. Di samping itu, perkembangan motorik yang baik juga mencerminkan kemajuan fisik dan koordinasi yang baik pada anak (Suryadin & Wahyuningsih, 2023).

Berdasarkan data yang dirilis oleh organisasi kesehatan dunia (WHO) pada tahun 2016, ditemukan bahwa sebanyak 43% populasi anak di negara berkembang mengalami hambatan dalam proses tumbuh kembangnya. Dalam berbagai temuan kasus, gangguan perkembangan tersebut cukup sering dijumpai. Ikatan dokter anak Indonesia (IDAI) menyebutkan bahwa jenis gangguan yang paling umum ditemui adalah keterlambatan pada aspek motorik halus. Data terbaru menunjukkan bahwa masalah motorik halus masih menjadi salah satu bentuk keterlambatan perkembangan yang banyak ditemukan pada anak prasekolah. Kemenkes RI melalui Survei Kesehatan Indonesia tahun 2023 mencatat bahwa sekitar 10,3% anak usia 0-5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan, dengan domain motorik halus dan kasar menjadi salah satu aspek yang paling banyak terhambat. Hal ini diperkuat oleh IDAI yang menyatakan bahwa keterlambatan motorik halus sering muncul akibat kurangnya stimulasi dan media pembelajaran yang tepat (IDAI, 2022). Hasil riset kesehatan dasar

(RISKESDAS) tahun 2017 turut memperkuat temuan tersebut dilaporkan bahwa sekitar 5% hingga 19% anak usia prasekolah mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus (Rahayu Khoerunnisa et al., 2023). Faktor yang paling berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus adalah stimulasi lingkungan, khususnya ketersediaan media manipulatif yang melatih kekuatan dan kelenturan jari (Sari & Agustriana, 2024). Media yang bersifat plastis dan dapat dibentuk langsung oleh anak memiliki peran penting karena memberikan pengalaman sensorik dan motorik secara bersamaan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas berbagai media dalam menstimulasi motorik halus. Finger painting efektif melatih koordinasi mata-tangan (Wahyuningsih, 2023). Menganyam dan kolase dapat meningkatkan kelenturan jari dan ketelitian gerak (Putri Az Zahra, 2022; Akollo et al., 2023). Ecoprint juga terbukti melatih tekanan dan koordinasi visual-motorik (Wati & Pudyaningtyas, 2025). Namun, media-media tersebut umumnya bersifat dua dimensi dan terbatas pada menempel serta menata. Berbeda dengan itu, *clay* sebagai media tiga dimensi plastis memungkinkan anak melakukan gerakan meremas, menekan, menggulung, mencubit, dan membentuk secara bebas. Gerakan-gerakan ini secara langsung melatih kekuatan otot kecil tangan dan koordinasi mata-tangan yang menjadi inti perkembangan motorik halus. Kajian tentang penggunaan *clay* secara khusus di RA masih terbatas, sehingga perlu dikaji lebih lanjut efektivitasnya.

Berdasarkan telaah terhadap berbagai studi terdahulu, dapat disimpulkan bahwa ragam aktivitas seperti menggunting, menganyam, kolase, dan finger painting terbukti efektif dalam mengoptimalkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Aktivitas-aktivitas tersebut umumnya memanfaatkan media berupa kertas, alat gunting, serta bahan-bahan tempel yang berfungsi melatih koordinasi antara indra penglihatan dan gerakan tangan anak. Meskipun demikian, pemanfaatan media yang bersifat plastis dan dapat dibentuk secara langsung oleh anak masih jarang diintegrasikan dalam proses pembelajaran sebagai upaya stimulasi motorik halus. Penggunaan *clay* dalam kegiatan pembelajaran menawarkan pengalaman langsung bagi anak untuk melakukan serangkaian gerakan manipulatif, seperti meremas, menekan, menggulung, mencubit serta membentuk aneka objek sesuai dengan daya imajinasi mereka. Aktivitas semacam ini berperan dalam memperkuat otot-otot halus pada jari tangan, meningkatkan sinkronisasi koordinasi visual motorik, sekaligus memfasilitasi pengembangan kreativitas anak. Dengan demikian, *clay* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam upaya menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak pada masa sekarang, khususnya bagi peserta didik kelompok a di RA Asy-syuhada'

Berdasarkan observasi awal di RA Asy-Syuhada' pada bulan Maret 2025 terhadap 9 anak Kelompok A usia 4-5 tahun, ditemukan 4 anak atau 44,4% masih mengalami kesulitan dalam kegiatan yang

menuntut kontrol jari. Anak belum mampu menggunting mengikuti pola, hasil mewarnai keluar garis, dan kesulitan memegang pensil dengan tripod grip. Pembelajaran yang dilakukan guru masih didominasi LKA dan mewarnai, sementara kegiatan manipulatif seperti meremas dan membentuk jarang dilakukan karena keterbatasan media. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai karakteristik anak.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses stimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain *clay* di Kelompok A RA Asy-Syuhada'. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan *clay* sebagai media tiga dimensi plastis yang memberikan pengalaman gerak manipulatif lengkap, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan media dua dimensi seperti kolase dan menganyam.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan secara mendalam proses stimulasi motorik halus anak usia dini melalui kegiatan bermain *clay* di Kelompok A RA Asy-Syuhada'. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya memahami fenomena pembelajaran secara naturalistik berdasarkan pengalaman langsung di lapangan. 1. Subjek dan Waktu Penelitian Subjek penelitian terdiri dari 9 anak Kelompok A usia 4-5 tahun dan 1 orang guru kelas di RA Asy-Syuhada'. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik

purposive sampling, yaitu memilih anak yang secara observasi awal menunjukkan kendala dalam koordinasi motorik halus seperti kesulitan menggunting dan memegang alat tulis, serta guru kelas yang secara langsung melaksanakan pembelajaran. Jumlah 9 anak dipilih untuk memungkinkan observasi yang mendalam dan intensif. Penelitian dilaksanakan selama 4 minggu dengan frekuensi kegiatan bermain *clay* 2 kali dalam seminggu. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat langsung dalam kegiatan dan mengamati aktivitas anak. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur dengan berpedoman pada lembar observasi. Indikator motorik halus yang diamati meliputi: 1) Kekuatan otot jari: kemampuan meremas dan menekan *clay*, 2) Koordinasi mata-tangan: kemampuan menggulung dan membentuk sesuai contoh, 3) Kelenturan dan ketepatan jari: kemampuan mencubit dan membuat detail sederhana. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru kelas untuk menggali informasi tentang perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah kegiatan, serta respon anak selama bermain *clay*. Pedoman wawancara disusun berdasarkan indikator motorik halus. Dokumentasi berupa foto dan video kegiatan untuk mendukung data observasi. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai human instrument, dibantu dengan lembar observasi, pedoman wawancara, dan catatan lapangan.

Kegiatan bermain *clay* dilaksanakan dalam 8 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 30

menit dengan tahapan Pembukaan: Guru menjelaskan tema bentuk yang akan dibuat, misalnya buah, hewan. Inti: Anak diberi *clay* dan diberi kebebasan untuk meremas, menekan, menggulung, mencubit, dan membentuk. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, memberikan contoh serta stimulasi verbal. Penutup: Anak memperlihatkan hasil karyanya dan guru memberikan penguatan positif.

Selama kegiatan, peneliti melakukan observasi dan mencatat perilaku anak sesuai indikator. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi: reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji dengan triangulasi teknik. Data hasil observasi tentang kemampuan anak saat meremas dan membentuk dibandingkan dengan data hasil wawancara guru tentang perkembangan motorik halus anak tersebut. Selain itu dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari 9 anak dan guru kelas. Data dianggap valid apabila terdapat kesesuaian antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama 8 kali pertemuan di Kelompok A RA Asy-Syuhada', kegiatan bermain *clay* menunjukkan dampak langsung terhadap perkembangan motorik halus 9 anak usia 4-5 tahun. Analisis difokuskan pada 3 indikator motorik halus.

1. Kekuatan Otot Jari

Pada pertemuan 1-2, 5 dari 9 anak masih kesulitan meremas *clay* hingga padat. Clay sering lepas dari genggamannya. Pada pertemuan 7-8, seluruh anak sudah mampu meremas *clay* dengan kedua tangan dan menekan *clay* untuk membuat bentuk dasar tanpa bantuan. Sebagaimana diungkapkan guru kelas: "Dulu anak-anak cepat capek kalau disuruh meremas. Sekarang mereka bisa 15 menit full meremas dan menekan *clay* tanpa berhenti."

2. Koordinasi Mata-Tangan

Observasi menunjukkan peningkatan dalam aktivitas menggulung dan membentuk. Pada awal kegiatan, hanya 3 anak yang mampu menggulung *clay* menjadi bentuk silinder memanjang. Pada akhir kegiatan, 7 dari 9 anak sudah mampu menggulung, menempel, dan membentuk *clay* menjadi bentuk sederhana seperti bola, buah, dan hewan sesuai instruksi. Anak terlihat lebih fokus memperhatikan contoh dari guru sebelum meniru gerakan.

3. Kelenturan dan Ketepatan Jari

Indikator ini terlihat pada kemampuan mencubit dan membuat detail. Data observasi menunjukkan peningkatan dari 2 anak yang mampu mencubit *clay* di pertemuan 1, menjadi 6 anak di pertemuan 9. Anak mulai berani membuat detail seperti mata dan mulut pada bentuk hewan. Guru menyatakan: "Anak-anak terlihat lebih semangat saat bermain *clay*. Mereka terus mencoba meremas, menggulung, dan membentuk berbagai macam benda. Jari-jarinya jadi lebih luwes saat memegang pensil setelahnya." Secara keseluruhan, kegiatan

bermain *clay* melalui gerakan meremas, menekan, menggulung, mencubit, dan membentuk terbukti memberikan stimulasi langsung pada otot-otot kecil tangan dan koordinasi visual-motorik anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran di kelompok A RA Asy-syuhada', kegiatan bermain *clay* digunakan sebagai salah satu upaya stimulasi perkembangan motorik halus. Pada sesi awal, guru mengenalkan media *clay* dan mendemonstrasikan teknik penggunaan secara sederhana, meliputi cara meremas, menekan, menggulung, serta membentuk *clay* menjadi wujud-wujud dasar. Anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk memegang dan membentuk *clay* sesuai instruksi maupun imajinasi masing-masing. Dalam tahap permulaan ini, guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan bentuk konkret guna memudahkan pemahaman anak terhadap prosedur kegiatan. Pemberian contoh secara langsung juga memungkinkan anak menirukan gerakan dengan tepat, sehingga stimulasi motorik halus dapat berlangsung optimal sejak awal. Di samping itu, tahap awal kegiatan ini juga berperan dalam memperkenalkan sifat-sifat dasar bahan *clay* kepada anak, seperti teksturnya yang lembut dan sifatnya yang mudah dibentuk. Pemahaman ini membuat anak tidak mengalami hambatan ketika mulai melakukan aktivitas. Proses pengenalan tersebut penting untuk menumbuhkan keyakinan pada diri anak dalam berani mencoba serta melakukan eksplorasi terhadap media yang akan digunakan.

Aktivitas bermain *clay* turut memberikan kontribusi terhadap

pengembangan kapasitas sensorik anak. Melalui kontak langsung dengan tekstur *clay* anak dapat mengalami secara langsung perihal perbedaan permukaan, tingkat kelembutan, serta perubahan wujud saat bahan tersebut diremas, ditekan, atau dibentuk. Pengalaman ini memungkinkan anak untuk mengoptimalkan eksplorasi berbagai rangsangan melalui indra peraba. Lebih dari itu, kegiatan ini juga membantu anak memahami sifat-sifat benda secara nyata, seperti lunak, padat, maupun elastis, sehingga memperkaya pengalaman belajar yang berbasis pada rangsangan sensorik. Aktivitas sensorik merupakan kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan serta pemurnian fungsi indra anak, sekaligus berperan dalam meningkatkan kemampuan dan pengendalian diri anak, serta mempersiapkan mereka untuk melakukan gerakan-gerakan yang lebih rumit di kemudian hari (Irawati, 2023). Pengalaman sensorik yang diperoleh anak dari kegiatan ini berperan dalam memperkuat kaitan antara rangsangan yang ditangkap oleh indra dan respon motorik yang ditimbulkan. Dengan demikian, keseimbangan integrasi antara fungsi sensorik dan motorik dapat berkembang secara harmonis, yang pada akhirnya mendukung kesiapan anak dalam menjalankan berbagai aktivitas yang memerlukan koordinasi gerak yang lebih rumit.

Sepanjang kegiatan berlangsung, anak-anak tampak aktif menggerakkan jari-jari mereka dalam memanipulasi *clay*. Sebagian anak meremas *clay* menggunakan kedua telapak tangan, sementara sebagian lainnya mencoba

menggulungnya hingga menyerupai bentuk ular atau bola kecil. Aktivitas ini mencerminkan penggunaan otot-otot halus pada tangan yang berperan krusial dalam perkembangan motorik halus. Melalui pengulangan gerakan meremas, menekan, dan membentuk, anak secara tidak langsung menguatkan otot jari sekaligus meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Serangkaian gerakan yang dilakukan secara berulang-ulang tersebut turut mengasah fleksibilitas jari serta kestabilan gerak tangan anak. Kemampuan ini selanjutnya akan sangat diperlukan dalam menyelesaikan berbagai aktivitas lain, seperti menulis, menggunting, maupun menggambar.

Stimulasi motorik halus juga terlihat ketika anak berupaya membentuk *clay* menjadi objek tertentu. Mereka memusatkan perhatian pada wujud yang tengah dibuat dan berusaha menyesuaikan gerakan tangan agar hasil yang diinginkan dapat tercapai. Proses ini menunjukkan bahwa permainan *clay* tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga konsentrasi dan koordinasi gerak yang terarah. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar manipulatif yang membantu anak mengembangkan keterampilan manual secara bertahap. Di samping itu, kegiatan membentuk berbagai objek turut mengasah kecermatan anak dalam mencermati bagian-bagian detail sekaligus menumbuhkan ketekunan dalam menyelesaikan suatu aktivitas sampai selesai. Kegiatan ini juga melatih daya konsentrasi anak karena mereka perlu mempertahankan fokus pada objek yang sedang dibentuk. Kemampuan mempertahankan perhatian tersebut

menjadi fondasi penting bagi kesiapan anak dalam menghadapi aktivitas belajar yang lebih kompleks di tahap berikutnya. Kemampuan untuk mempertahankan fokus perhatian tersebut merupakan pondasi penting dalam mempersiapkan anak agar siap mengikuti proses pembelajaran yang lebih kompleks pada tahap pendidikan selanjutnya.

Aktivitas bermain *clay* juga berperan dalam mengasah kemampuan anak untuk memecahkan masalah-masalah sederhana. Apabila hasil bentukan tidak sesuai dengan harapan, anak secara spontan akan berupaya memperbaikinya, memodifikasinya, atau bahkan mengulang proses pembentukan sejak awal. Situasi ini mencerminkan adanya pelibatan kapasitas berpikir anak dalam mencari jalan keluar terhadap kendala yang dijumpainya. Anak belajar untuk mencoba beragam opsi, mengamati dampak dari setiap tindakan yang dilakukan, serta menentukan strategi yang paling tepat guna meraih target yang diinginkan. Kegiatan ini tidak hanya melatih kegigihan, tetapi juga menumbuhkan sikap ulet serta rasa tanggung jawab terhadap pekerjaan yang diemban. Melalui pembiasaan anak menghadapi tantangan rintangan dalam konteks bermain, keterampilan menyelesaikan masalah akan berkembang secara bertahap dan menjadi fondasi penting bagi kemajuan aspek kognitif anak pada tahap-tahap perkembangan berikutnya.

Hasil wawancara dengan guru kelas kelompok A RA Asy-syuhada' mengindikasikan bahwa kegiatan bermain *clay* memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan motorik halus

anak. Guru mengamati bahwa anak-anak lebih aktif menggunakan jari-jari mereka saat bermain *clay* dibandingkan dengan aktivitas lain. Guru juga menilai bahwa media *clay* efektif dalam melatih kekuatan jari serta koordinasi tangan dan mata karena anak dapat langsung memegang dan membentuk bahan tersebut. Lebih lanjut, guru menyampaikan bahwa kegiatan ini meningkatkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran karena disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

Kegiatan bermain *clay* turut berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis sekaligus menggembirakan. Anak-anak tampak lebih bersemangat dan terlibat secara langsung dalam setiap fase kegiatan, mulai dari tahap pengenalan bahan hingga proses pembentukan suatu objek. Partisipasi aktif ini mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik semata, melainkan memberikan ruang bagi anak untuk melakukan eksplorasi dan memperoleh pemahaman melalui pengalaman nyata. Suasana belajar yang menyenangkan mampu mendorong motivasi yang berasal dari dalam diri anak, sehingga mereka lebih bergairah dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran tanpa merasakan tekanan. Lebih jauh, kondisi pembelajaran yang positif ini turut memfasilitasi terbangunnya hubungan yang harmonis antara guru dan anak, serta antar sesama teman sebaya. Dampak dari hal tersebut adalah meningkatnya perasaan aman dan keyakinan diri anak untuk berpartisipasi selama proses belajar berlangsung. Pada akhirnya, kondisi ini mendukung perkembangan berbagai

aspek secara holistik, baik yang mencakup motorik, kognitif, maupun sosial emosional anak.

Bermain *clay* juga memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Anak-anak bebas membentuk beragam objek berdasarkan gagasan yang mereka miliki. Beberapa anak terlihat mencoba menciptakan bentuk-bentuk sederhana seperti bola, binatang, atau benda-benda di lingkungan sekitarnya. Kebebasan berekspresi ini menumbuhkan rasa percaya diri dalam menuangkan ide dan meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Kegiatan ini juga mendorong anak untuk berpikir kreatif dan imajinatif dalam menghasilkan suatu bentuk, di mana mereka tidak sekedar meniru, tetapi mulai mengembangkan gagasan sendiri, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Kreativitas yang terasa melalui aktivitas ini turut berperan dalam mengembangkan kapasitas berpikir imajinatif anak sekaligus mendorong terciptanya berbagai hasil karya. Selain aspek kreativitas, kegiatan bermain *clay* turut berkontribusi pada perkembangan sosial emosional anak. Dalam suasana kelompok, anak belajar berbagi perlengkapan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta menghargai hasil karya orang lain. Hal ini membantu menumbuhkan sikap kerjasama dan empati sejak usia dini. Di samping itu, dinamika interaksi yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan juga berkontribusi dalam memperkuat kemampuan komunikatif, baik dalam menyampaikan ide-ide maupun mengekspresikan perasaan mereka kepada teman sebaya maupun pendidik.

Berdasarkan temuan dari pelaksanaan pembelajaran di lapangan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain *clay* memberikan rangsangan yang positif terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Serangkaian gerakan seperti meremas, menekan, menggulung, serta membentuk *clay* berkontribusi dalam memperkuat otot-otot halus pada area tangan sekaligus menyelaraskan koordinasi antara gerakan manual dan visual. Dengan demikian, pemanfaatan media *clay* dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini.



Gambar 1. Anak membentuk berbagai objek menggunakan *clay*

PEMBAHASAN

Kemampuan motorik merupakan salah satu dari lima aspek perkembangan anak usia dini yang berperan sebagai sistem gerak untuk menunjang mobilitas

aktivitas manusia. Keterampilan motorik merupakan kemampuan melakukan gerakan tubuh atau bagian tubuh secara sadar, otomatis, cepat, dan tepat (Ubaidillah et al., 2024). Kemampuan motorik berperan dalam mendorong anak untuk melakukan gerakan guna mencapai sesuatu yang diinginkannya. Proses perkembangan motorik bermula sejak kelahiran anak, yang diawali dengan gerakan-gerakan menggeliat yang melibatkan fungsi otot. Selanjutnya, kemampuan ini terus mengalami perkembangan hingga menghasilkan pola gerak yang semakin rumit seiring dengan meningkatnya usia dan tingkat kemampuan anak (Azizah, 2023). Perkembangan motorik merupakan serangkaian gerak yang mencerminkan adanya kematangan dalam pelaksanaan suatu gerakan serta pengendalian fisik melalui aktivitas yang tersinkronisasi antara sistem saraf pusat dan otot-otot tubuh (Survia D., 2023). Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978), perkembangan motorik dimaknai sebagai suatu proses perkembangan yang mencerminkan kematangan dalam pengendalian gerakan tubuh serta berfungsinya otak sebagai pusat kendali gerak (Munthe & Aprilia, 2022).

Menurut Slamet Suryanto, komponen-komponen yang membentuk keterampilan motorik harus meliputi empat unsur sebagai berikut: (1) Fleksibilitas, yaitu kapasitas untuk menggerakkan otot-otot kecil secara luas dan tidak kaku, serta mampu melakukan perubahan gerakan dengan cepat dan efisien. (2) Akurasi, yakni kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak sekumpulan otot kecil terhadap target

gerakan yang mudah dicapai. (3) Kelicinan gerak jari tangan, yaitu faktor yang turut menentukan tingkat kerapian dalam menyelesaikan suatu tugas. (4) Sinkronisasi, yaitu unsur yang sangat mendukung kelancaran gerakan motorik seseorang dalam menghasilkan pola gerak yang lebih rumit (Karyadi et al., 2024). Perkembangan motorik halus yang optimal tidak hanya memberikan manfaat pada aspek fisik anak, tetapi juga mendukung perkembangan aspek lainnya (Bagus et al., 2022). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *clay* efektif menstimulasi motorik halus anak melalui gerakan manipulatif berulang. Hal ini sejalan dengan teori Slamet Suryanto tentang komponen motorik halus yaitu fleksibilitas, akurasi, dan kelicinan gerak jari (Karyadi et al., 2024). Gerakan meremas dan menekan pada *clay* secara langsung melatih fleksibilitas dan kekuatan otot kecil, sementara kegiatan menggulung dan membentuk melatih akurasi dan koordinasi mata-tangan.

Anak pada masa usia dini memperoleh pengetahuan secara alamiah melalui kegiatan bermain (Syauki et al., 2024). Bermain merupakan suatu aktivitas yang disusun secara sistematis dan terencana, yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai kemampuan tertentu melalui proses pengalaman belajar (Hasan Fauzi et al., 2022). Aktivitas bermain menghasilkan suatu proses belajar yang berorientasi pada anak, yang ciri khasnya berupa kebebasan untuk bereksplorasi dalam rangka mencari dan menemukan sendiri berbagai pengetahuan serta keterampilan yang disukai, melalui kegiatan bermain yang merujuk pada beragam dimensi

perkembangan anak (Fairuz Ghina, 2022). Aktivitas bermain memberikan beragam keuntungan bagi proses perkembangan anak pada masa usia dini (Nova Liani et al., 2023). Anak cenderung merasakan kegembiraan dalam melakukan aktivitas bermain karena bermain merupakan bagian yang melekat dalam kehidupannya. Namun demikian, kegiatan bermain tersebut perlu memiliki nilai kebermaknaan serta tujuan yang jelas, khususnya dalam menstimulasi aspek pertumbuhan dan perkembangan anak (Basyiroh et al., 2023). Aktivitas bermain yang dilaksanakan di taman kanak-kanak berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar maupun motorik halus pada anak (S. Agustin et al., 2024). Berdasarkan pandangan Smith, jenis permainan yang paling ideal adalah permainan yang mampu memberikan kontribusi bagi anak dalam mempelajari berbagai konsep sekaligus terlibat dalam aktivitas yang bersifat konkret (E. T. Agustin et al., 2023).

Kegiatan bermain *clay* yang melibatkan aktivitas meremas, menekan, menggulung, dan membentuk berbagai objek menunjukkan adanya stimulasi terhadap koordinasi mata dan tangan anak. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Lestari et al., 2024) yang menyatakan bahwa kemampuan motorik halus menempati posisi yang sangat penting. Gerakan motorik halus adalah aktivitas yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang digerakkan oleh otot-otot kecil. Oleh karena itu, berbagai gerakan dalam motorik halus tidak bertumpu pada kekuatan jasmaniah, melainkan memerlukan koordinasi yang sama serta kecermatan yang tinggi. Selain

itu, permainan *clay* berjalan dengan teori perkembangan anak yang menekankan pentingnya pengalaman langsung (*learning by doing*) karena anak melalui belajar eksplorasi terhadap bahan yang dapat disentuh, dirasakan, dan dimanipulasi secara langsung. Hal ini diperkuat oleh temuan penelitian yang menyatakan bahwa aktivitas bermain dengan media paper *clay* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui gerakan meremas, menekan, dan membentuk yang mengoptimalkan koordinasi otot jari dan mata. Hasil ini mendukung penelitian Mahmudah et al. (2024) yang menyatakan bahwa media paper *clay* dapat meningkatkan motorik halus melalui gerakan meremas, menekan, dan membentuk. Namun, terdapat perbedaan. Penelitian sebelumnya menggunakan paper *clay* yang lebih cepat kering, sementara penelitian ini menggunakan *clay* plastisin yang dapat digunakan berulang dan memberikan sensasi tekstur berbeda. Kelebihan *clay* plastisin adalah anak dapat melakukan eksplorasi lebih lama sehingga pengulangan gerakan untuk melatih otot lebih optimal. (Mahmudah et al., 2024).

Aktivitas bermain *clay* memberikan peluang bagi anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatifnya dengan cara membentuk berbagai macam objek sesuai dengan imajinasi mereka. Hal ini sejalan dengan temuan (Henny, 2023) yang menyatakan bahwa stimulasi pada aspek seni memegang peranan penting dalam perkembangan anak usia dini. Anak dapat melakukan eksplorasi terhadap beragam hal yang bersifat baru, yang kemudian menjadi acuan bagi mereka dalam memperoleh pengetahuan dan

pengalaman baru melalui cara yang menggembirakan (Eka et al., 2024). Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media yang bersifat atraktif dan interaktif mampu mengoptimalkan partisipasi aktif anak selama berlangsungnya proses pembelajaran. Selain berfungsi sebagai sarana stimulasi, bermain *clay* juga dapat dimanfaatkan untuk penilaian perkembangan anak. Melalui observasi, guru dapat mencermati kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan tangan, tingkat kerapian, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Pengamatan ini memungkinkan guru memahami perkembangan motorik halus anak secara lebih komprehensif, sebagaimana penelitian yang menyatakan bahwa penilaian dapat dilakukan melalui observasi langsung dalam proses pembelajaran (Nova Liani et al., 2023). Dengan demikian, hasil observasi tersebut dapat dijadikan oleh guru sebagai acuan dalam menyusun rancangan kegiatan selanjutnya yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan setiap individu anak.

Berbeda dengan penelitian tentang *finger painting* (Wahyuningsih, 2023) dan kolase (Akollo et al., 2023) yang fokus pada gerakan menekan dan menempel di bidang datar, *clay* memberikan pengalaman 3 dimensi. Anak tidak hanya menekan, tetapi juga menarik, memutar, dan menyambung. Keragaman gerak inilah yang membuat *clay* lebih efektif untuk melatih kelenturan seluruh jari, bukan hanya ujung jari. Perlu dicatat bahwa selama kegiatan, aspek lain seperti kreativitas dan interaksi sosial juga muncul. Namun, hal ini merupakan dampak ikutan dari fokus utama yaitu

aktivitas manipulatif. Ketika anak fokus membentuk objek, ia secara tidak langsung melatih konsentrasi dan kontrol gerak. Ketika anak berbagi alat, ia tetap berada dalam posisi memegang dan memanipulasi *clay* sehingga stimulasi motorik halus tetap berjalan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain *clay* merupakan media yang efektif untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun, khususnya pada aspek kekuatan otot jari, koordinasi mata-tangan, dan kelenturan jari. Keterbaruan penelitian ini terletak pada pembuktian bahwa media 3 dimensi plastis seperti *clay* memberikan stimulasi gerak yang lebih beragam dibandingkan media 2 dimensi.

efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di Kelompok A RA Asy-Syuhada'. Melalui aktivitas meremas, menekan, menggulung, mencubit, dan membentuk, terjadi peningkatan pada tiga aspek utama motorik halus anak yaitu kekuatan otot jari, koordinasi mata-tangan, dan kelenturan jari. Temuan ini menunjukkan bahwa *clay* sebagai media tiga dimensi plastis memberikan pengalaman manipulatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dengan demikian, bermain *clay* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mengoptimalkan stimulasi motorik halus anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain *clay*

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, E. T., Fajriyatussa, F., & Rahmawati, I. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui APE Balok Susun Interaktif di Sekolah Alam Pangandaran*. 02(02), 149–161.
- Agustin, S., Hasanah, H., & Pradana, P. H. (2024). Kegiatan Seni Melipat Kertas melalui Youtube untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 205–214. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.600>
- Akollo, J. G., Tarumasely, Y., Surur, M., Kristen, P., Usia, A., Agama, I., & Negeri, K. (2023). *Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Teknik Kolase Berbahan Loleba*. 7(1), 358–373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3748>
- Azizah, H. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5832–5844.
- Bagus, I., Sindu, K., Hindu, U., Gusti, N. I., & Sugriwa, B. (2022). *STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN MEMBUAT ALAT*. 5, 43–55.
- Basyiroh, I., Ramdani, C., Husni, J., & Al Badar Cipulus Purwakarta, S. (2023). Ragam Aktivitas Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Pengabdian Kepada Masyarakat Di Ra Syifausudur Cibaduyut Bandung).

Burangrang: Jurnal Pusat Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P3M), 1(1), 1–5.

Eka, A., Putri, S., Anadhi, I. M. G., & Komang, I. B. (2024). *IMPLEMENTASI PERMAINAN BUSY JAR UNTUK MELATIH LUMBUNG SARI*. 7, 154–162.

Fairuz Ghina, S. T. G. R. (2022). Media Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Literatur) Ghina Fairuz Fakhirah Syawalial¹, Taopik Rahman², Rosarina Giyartini³ ¹Program Studi PGPAUD Kampus Tasikmalaya ²Program Studi PGPAUD Kampus Tasikmalaya. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 510–521.

Hasan Fauzi, Yusnita, Y., Rita Kencana, Sutria Ningrum, & Nova Adi Kurniawan. (2022). Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain di TPA Al-Ikhsan Desa Belantaraya Kecamatan Gaung. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 47–60. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.484>

Hayatun, N. (2023). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Bermain bermain play dough. *Dzurriat: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(September), 27–32.

Henny, et all. (2023). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 6(3), 68–76. <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/22006>

Irawati, L. (2023). Artikel Implementasi Pembelajaran Practical life dan Sensorial Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Omah Uthie Daycare Cibinong. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8514–8520. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2647>

Karyadi, A. cahya, Widoseyo, ayumurti elsi, & Widiastuti, bayu retno. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak usia 5-6 tahun melalui Kegiatan Meronce. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 76–87.

Lestari, S. A., Gery, M. I., & Lyesmaya, D. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Melipat (Origami) Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mojosari. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 58–69.

Mahmudah, V. N., Muslihin, H. Y., & Lolita, A. (2024). Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorikhalus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Paper Clay. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 46343–46347.

Munthe, R., & Aprilia, R. (2022). *Kegiatan Bermain Origami Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Origami Play Activities In Developing Early Children 's Fine Motor Skills*. 3, 168–178.

Nova Liani, P., Ambarwati, H., & Tristya, I. (2023). Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 71–101. <https://doi.org/10.61104/alz.v1i2.136>

Rahayu Khoerunnisa, S., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>

- Sandra Adetya, & Gina, F. (2022). Bermain origami untuk melatih keterampilan motorik halus anak usia dini. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(2), 46–50. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i2.21501>
- Sari, D. L., & Agustriana, N. (2024). Menggenggam Masa Depan: Panduan Komprehensif Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Penerbit : CV. Edupedia Publisher*, 12–13.
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114–125. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.387>
- Survia D., D. M. (2023). Al Tahdzib. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 103–111.
- Suryadin, A., & Wahyuningsih, E. T. (2023). Perkembangan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini Pendahuluan Pengertian anak usia dini dalam Kamus besar Bahasa Indonesia , menyebutkan bahwa “ anak usia dini merupakan individu penduduk yang berusia antara 0-6 tahun ”. Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasio. *Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 6(1).
- Syauki, A. Y., Fatmawati, & Ameliawan, S. (2024). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatanmelipat Kertas Pada Anak. *Tulip (Tulisan Ilmiah Pendididkan)*, 13(1), 11.
- Ubaidillah, Purnawati, P., Nisa' Karimah, A., Muchibbah, M., Indah Ali, S., & Sofiul Inayah, N. (2024). Pengaruh Aktivitas Mewarnai Damar Kurung Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 7(2), 126–139. [https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7\(2\).17997](https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7(2).17997)
- Wati, E. W., & Pudyaningtyas, A. R. (2025). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Ecoprint. *Kumara Cendekia*, 13(3), 424. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i3.101331>