

# UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 3 - 4 TAHUN MELALUI PERMAINAN CONGKLAK KREASI DI PPT DAHLIA I SURABAYA

**Pujiati<sup>1</sup> dan Anisa Yunita Sari<sup>2</sup>**

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia<sup>1,2</sup>  
spujiati926@gmail.com<sup>1</sup>, anisa.yunita@narotama.ac.id<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui permainan tradisional congklak kreasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan hasil tes. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan murid di PPT Dahlia I yang berusia 3-4 tahun dengan jumlah 17 anak dari 24 anak yang terdiri 6 anak laki-laki dan 11 anak perempuan dan 2 orang guru.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Dahlia I dilakukan 6 kali pertemuan. Pada siklus I terdapat 9 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (60%) dan 4 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (40%), pada siklus II terdapat 7 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (46,67%) dan 8 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (54%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Dahlia I Surabaya sesuai dengan teori Hurlock: (1978:13) bahwa anak di usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka anak. Kriteria mulai berkembang sebanyak 1 orang (6%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 16 orang anak (40%). Namun belum ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang dan berkembang sangat baik.

**Kata Kunci:** *Permainan Tradisional congklak kreasi, PTK, Motorik halus.*

## ABSTRACT

This study aims to enhance the fine motor skills of children aged 3-4 years through the creative traditional game of "congklak." The research method used is Classroom Action Research (CAR). Data collection is conducted through observation and test results. Data analysis is performed using quantitative descriptive analysis. The instrument employed is an observation sheet. The subjects in this study are teachers and students at PPT Dahlia I, aged 3-4 years, with a total of 17 children out of 24, comprising 6 boys and 11 girls, along with 2 teachers.

The results of the study indicate that the fine motor skills of children aged 3-4 years at PPT Dahlia I were assessed over 6 sessions. In Cycle I, there were 9 children classified as starting to develop (60%) and 4 children classified as developing as expected (40%). In Cycle II, there were 7 children classified as starting to develop (46.67%) and 8 children classified as developing as expected (54%). The conclusion drawn from this research is that the teaching methods can enhance the fine motor skills of children aged 3-4 years at PPT Dahlia I, Surabaya, in line with Hurlock's theory (1978:13) that children aged 3-6 years are in a sensitive period or a critical stage. The criteria for starting development were met by 1 individual (6%), while the criteria for development as expected were met by 16 children (40%). However, no children fell into the categories of not developing or developing exceptionally well.

**Kata Kunci:** *Traditional game of creative "congklak," Classroom Action Research (CAR), Fine motor*

## PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 yaitu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2004).

Kesesuaian perkembangan anak secara fisik dan mental bisa dilihat pada permendikbud no 137 tahun 2014 tentang standard tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini atau disebut juga STPPA. Anak usia dini dimulai anak dari lahir hingga usia 6 tahun yang masih memerlukan pengawasinterprogram sehingga anak akan mengalami tumbuh kembang yang optimal sesuai usianya. Aspek yang perlu diperhatikan oleh orang tua serta pendidik adalah : nilai agama dan moral, fisik motorik ,kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Bermain adalah pengalaman anak yang harus dilalui ,Dengan bermain anak sedang membangun pengalamannya. Dan tentunya kita sebagai orang tua tidak perlu melarang anak untuk tidak bermain ini dan itu. Biarkan anak melakukan aktivitas sendiri yang menyenangkan dan tidak terganggu dengan batasan batasan yang kita berikan atau ciptakan.

Didalam permainan tradisional congklak dianggap sebagai salah satu sarana yang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak,sehingga permainan ini dapat dijadikan referensi bahan ajar . Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Matulesy & Muhid (2022) dengan judul “Efektifitas Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. Perkembangan Motorik Halus Anak”. Menciptakan koordinasi tangan anak melalui kegiatan memasukkan biji congklak kedalam lubang congklak , menuang ke dalam lubang rumah congklak, serta meronce biji manik hasil permainan congklak.

Koordinasi jari jemari dalam membagi biji biji congklak. Melatih motorik halus anak dalam meremas biji congklak. Melatih merasakan rangsangan tekstur halus dan kasar. Biji congklak yang akan di masukkan ke dalam rumah congklak berupa biji bijian dari manik manik dengan berbagai macam bentuk , antara lain bentuk bulat pipih,oval,bentuk hati. Dalam penelitian kali ini juga kami membuat aturan bagi pemain yang menang akan mendapatkan sticker bintang, sedang yang kalah harus menyanyi. Penelitian ini akan dilaksanakan di PPT Dahlia I. PPT Dahlia I terletak di jalan Manyar Sabrangan 9A no 8-10 Rt 01 /Rw 03 Kelurahan Manyar Sabrangan, Kecamatan Mulyorejo.

Berdasarkan data yang diperoleh di PPT Dahlia I kota Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 telah diperoleh data dengan hasil siswa yang belum mampu memasukkan biji manik-manik satu persatu ke dalam rumah congklak 73,9% sekitar 17 anak, belum mampu meremas-remaskertas dan membentuk bulatan dalam 1 tangan. 26,1% sekitar 6 anak. Mampu meremas -remas kertas tetapi belum mampu membentuk remasan kertas ke dalam bentuk bulat.

Dari permasalahan yang ada peneliti memberikan solusi dengan menerapkan kegiatan bermain dengan permainan congklak kreasi. Karena melalui permainan ini dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Dalam permainan congklak ini anak dapat menggenggam biji congklak dalam 1 genggam, menuang biji congklak tepat ke dalam lubang rumah induk congklak. Serta lubang-lubang anak congklak lainnya. Mengenal tekstur halus dan kasar , meronce hasil permainan di rumah induk yang ia peroleh.

## LANDASAN TEORI

Motorik halus menurut Hurlock sebagaimana dikutip oleh Suyadi (2010:69) dalam Khadijah et al., (2022), meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil. Contoh kemampuan motorik halus anak adalah menuang air, pasir atau biji-bijian ke dalam tempat penampungan (mangkuk, ember). memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, dan biji bijian). Meronce benda yang cukup besar. Mengunting kertas mengikuti pola garis lurus. .Motorik halus membantu anak untuk memperoleh kemandirian.

Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 118) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Sedangkan menurut Kartini Kartono (1995: 83) motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta penugasan terhadap otot-otot urat pada wajah. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Astaty (1995 : 4) bahwa motorik halus adalah gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik.

Menurut Sutini (2018) bahwa bermain mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak baik secara fisik motorik maupun secara psikologi atau kejiwaan serta perkembangan intelegensinya. Proses pembelajaran awal yang menyenangkan sangat berpengaruh pada peningkatan kemampuan motorik halus anak sehingga dapat mengoptimalkan pada awal kehidupan anak.

Masih rendahnya kemampuan motorik anak terhadap berfungsinya anggota tubuh secara optimal dikarenakan masih kurangnya rangsangan terhadap anak untuk mengekspresikan diri melalui gerak-gerak secara sederhana sesuai kemampuannya.

Adapun upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun di PPT Dahlia I dengan menerapkan Permainan tradisional congklak kreasi ( permainan congklak yang mempergunakan biji congklak dari manik manik yang terbungkus dengan kain melboa dengan tekstur kain yg halus). Untuk permainan congklak itu sendiri penggunaan biji congklak nya berbentuk kerang-kerangan atau biji sawo kecil.

Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang yang biasa memainkan adalah anak perempuan. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip dengan perahu dengan Panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara kedua nya terdapat lubang lubang kecil dari induknya yang berdiameter 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil tersebut diisidengan biji bijian atau manik manik sebanyak 7 buah. Sependapat dengan Sutini (2018) dalam penelitiannya yaitu meningkatkan ketrampilan motorik anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan tradisional, salah satunya yakni permainan congklak.

Aspek motorik halus anak kurang saat dilakukan pengamatan awal dan menjadi pokok penelitian, kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan motorik halus adalah bermain dan berolahraga, misalnya dengan bermain congklak. Dengan tujuan agar anak merasakan pembelajaran yang menyenangkan seolah mereka memang sedang bermain tanpa ada tekanan dalam bermain.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa upaya meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui permainan tradisional congklak kreasi terhadap perkembangan motorik halus anak dengan treatment biji manik manik pada anak usia dini di PPT Dahlia I.

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data Observasi yang menggunakan bentuk instrumen ceklist dengan rentang skor 1-4. Adapun instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Menuang /biji-bijian ke dalam tempat (lubang congklak)				Memasukkan biji congklak ke dalam lubang congklak				Meronce biji Manik manik				Skor	Presentase	Ket.	
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi dan observasi pada proses pembelajaran bermain congklak. Analisis data yang digunakan menggunakan diskriptif kuantitatif. Setelah pengumpulan data dilakukan dua kali maka selanjutnya disusun dengan analisis data . maka akan diperoleh skor tertinggi dan skor terendah . Skor tertinggi= 4 dan skor terendah = 1.

Pengisian data dengan cara mengoreksi seperti tiapdescriptor diatas setelah dilakukan dua kali pertemuan, selanjutnya disusun penyajian data yang berupa tabel frekuensi. Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui permainan congklak kreasi dengan analisis prosenrase, dengan rumus sebagai berikut: (purwanto,2014 :2017)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Presentase Kemampuan motorik halus

R = Skor mentah yang diperoleh anak

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.

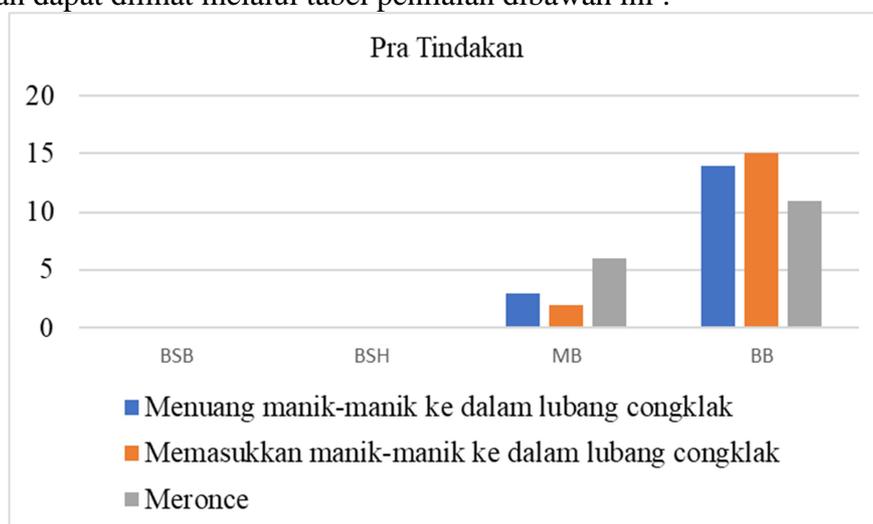
Indikator keberhasilan dalam penelitian adalah meningkatnya perkembangan motorik halus anak. Dalam mengenggam biji manik dan menuangkan serta meronce ke dalam lubang lubang rumah congklak. Indikator permainan congklak kreasi yang di maksud berupa kemampuan anak dalam mengenggam biji manik dan menuangkan serta meronce ke dalam

lubang lubang rumah congklak. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak yang mengalami peningkatan kemampuan menuang, memasukkan serta meroncebiji manik manik ke dalam lubang congklak sebesar 66%-79% atau dengan kriteria baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi peneliti lakukan dengan cara mengamati peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran saat bermain congklak, dan dari observasi tersebut dapat diketahui beberapa kesulitan peserta didik yaitu : anak kesulitan saat menuang biji congklak ke lubang congklak dan menggenggam biji congklak dengan baik.

Pada kegiatan pra tindakan, anak-anak diminta untuk bermain congklak secara mandiri, sedangkan guru hanya memberi perintah serta mencontohkan bagaimana cara menuang dan menjatuhkan biji congklak dengan baik. Dari hasil observasi yang telah dilakukan bahwa kemampuan motorik halus anak masih perlu ditingkatkan, hasil pra tindakan dapat dilihat melalui tabel penilaian dibawah ini :



Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun sebelum diberikan tindakan untuk menuang manik-manik ke dalam lubang congklak diperoleh nilai rata-rata 39,21% dari 17 anak 3 anak masih dikategorikan belum berkembang, 14 anak dikategorikan mulai berkembang dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, tindakan memasukkan manik-manik ke dalam lubang congklak 37,25% dari 17 anak 2 anak memperoleh kriteria belum berkembang dan 15 anak mendapat kriteria mulai berkembang dan meronce sebesar 45,10% dari 17 anak 6 anak memperoleh kriteria belum berkembang dan 11 anak mulai berkembang. Kondisi ini menunjukkan anak belum berkembang dengan baik, hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan pada anak yang kurang bervariasi sehingga kemampuan motorik halus anak kurang terasah dengan baik.

Berdasarkan hasil data pada siklus I dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak dalam hal menuang manik-manik diperoleh nilai rata-rata 32,5 % sehingga peneliti perlu meningkatkan frekuensi bermain congklak kreasi di PPT Dahlia I Surabaya. Presentase keberhasilannya masih rendah dikarenakan bentuk tangan anak-anak yang kecil belum bisa menggenggam semua biji congklak, sehingga perlu di pandu agar menggunakan

tangan satunya untuk memegang sebagian biji congklak, dan tangan satunya agar bisa dipergunakan menuang dan menjatuhkan biji ke dalam lubang congklak.

Siklus II merupakan tahap melakukan perbaikan dari siklus I, berdasarkan hasil data pada siklus II dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak dalam permainan congklak kreasi pada anak PPT Dahlia Surabaya mengalami peningkatan, baik hasil belajar maupun proses belajar. Setelah mengamati hasil analisis data dapat dikatakan bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan lebih baik. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus I dengan rata-rata 34% dan data pada siklus II dengan rata-rata 57%. Oleh karena itu peneliti tidak perlu menerapkan pembelajaran menggunakan papan congklak kreasi pada siklus berikutnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan

Bahwa: Penerapan model pembelajaran Maria Montessori dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Dahlia I Surabaya. Pada saat pra siklus dari 17 orang anak usia 3-4 tahun yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 1 orang (6%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 16 orang anak (40%). Namun belum ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang dan berkembang sangat baik. Pada siklus I dilakukan 6 kali pertemuan, pada pertemuan I terdapat terdapat 9 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (60%) dan 4 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (40%), pada siklus II terdapat 7 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (46,67%) dan 8 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (54%).

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya.
- Arikunto, S. S. S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum 2004*. Depdiknas.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Khadijah, Harahap, M. A., Amelia, Hikmah, I., & Amalia, C. (2022). Pola Perkembangan Motorik pada Anak Usia Dini Di TKS Miftahul Husna Umur 4-5 Tahun. *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, x, 166–173. <https://ejournal.stit-ru.ac.id/index.php/raudhah/article/download/210/126>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding, SINTESA*, November, 539–546.
- Marjuki, D. dan T. (2013). *Konsep Dasar Manajemen Pendidikan*. Grava Media.

- Matulesy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan ...*, 13(1), 165–178.  
<http://103.98.176.9/index.php/aksioma/article/view/8834%0Ahttp://103.98.176.9/index.php/aksioma/article/viewFile/8834/5341>
- Setiyowati, R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung. *Skripsi*, 1–14. <https://repository.unja.ac.id/2243/>
- Solehudin. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. FIP UPI.
- Sukardi. (2013). *Metode Tindakan Penelitian Kelas dan pengembangannya*. BumiAksara.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Wahyujati, E. F., Saputro, A. N. C., & Yamtinah, S. (2019). Implementasi model process oriented guided inquiry learning (POGIL) berbantuan LKS untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas X MIA pada materipokok sistem periodik unsur semester 1 SMA Batik 2 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(1), 138–145. <https://doi.org/10.20961/jpkim.v8i1.24254>