

**Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui
Bermain Kelereng Di Paud Yasmin Tahun Pelajaran 2016-2017**

Dewi Khoirotus Sadiyah, Khoiriyah, Nuraini Kusumaningtyas

Universitas Muhammadiyah Jember

Dewikhoirotus.sadiyah@gmail.com

ABSTRAK

Kata kunci: Permainan Kelereng, Kemampuan Motorik Halus

Permainan kelereng merupakan permainan tradisional yang melibatkan aktifitas otot-otot kecil seperti otot jari tangan atau bisa disebut sebagai kemampuan motorik halus anak. Pada permainan ini kelereng yang digunakan adalah kelereng warna dan cara bermainnya menggunakan penjepit foto sehingga anak-anak akan tertarik untuk bermain dengan media tersebut.

Masalah penelitian yang dirumuskan adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain kelereng pada kelompok A di PAUD Yasmin Tahun Pelajaran 2016/2017?

Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang meneliti tentang kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan bermain kelereng. Dari tindakan yang sudah dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 terbukti bahwa kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui bermain kelereng.

Keywords: Marble Game, Smooth Motor Capability

The marbles game is a traditional game that involves the activitied of small muscles such as the muscle of the finger or can be called the fine motor skills of the child. Marbles are used color marbles and to played using photo clamps so that children will be interested to play with the media.

The research problem formulated is how to improve fine motor skills through playing marbles in A group PAUD Yasmin Lesson Year 2016/2017?

This research is Classroom Action Research that examines the fine motor skills of children aged 4-5 years by playing marbles. From the actions that have been done on cycle 1 and cycle 2 it is evident that the fine motor skills of the child can be enhanced through playing marbles.

I. Pendahuluan

Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan perkembangan teknologi, teknologi seperti *gadget* memiliki dampak positif dan negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini dapat diketahui dari aktivitas anak ketika bermain *gadget*, aktivitas yang dilakukan tidak melibatkan gerak seluruh badan akan tetapi bermain *gadget* hanya membutuhkan ibu jari dan jari telunjuk untuk mengoperasikan alat tersebut sedangkan jari yang lain tidak banyak difungsikan dan tidak terstimulan dengan baik. Selain itu apabila anak sering bermain permainan yang ada dalam *gadget* maka anak kurang memiliki pengetahuan tentang cara bersosialisasi dengan teman, cara menyelesaikan masalah yang sedang terjadi dan cara berkomunikasi dengan baik. Oleh karena itu bermain *gadget* tidak dapat memberikan stimulan positif kepada anak sehingga motorik halus anak tidak terlatih secara optimal.

Stimulan yang dapat dilakukan untuk melatih motorik halus anak adalah dengan meronce, *finger painting* dan bermain kelereng. Kelereng memiliki bentuk yang bulat dan berwarna-warni sehingga akan menarik minat anak untuk bermain dan akan merangsang otot-otot jari anak yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Melalui bermain kelereng anak dapat mengontrol jari-jarinya untuk menyentil, menjemput serta memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditegaskan bahwa aspek perkembangan motorik adalah salah satu aspek perkembangan yang harus dioptimalkan sejak dini. Oleh karena itu penelitian ini sangat penting dilakukan mengingat tugas perkembangan anak usia 4-5 tahun salah satunya yaitu melatih kemampuan motorik halus yang nantinya akan digunakan untuk memegang pensil sebagai bekal kesiapan menulis anak.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan diketahui perkembangan motorik halus siswa kelompok A

pada kelompok Ki Hajar Dewantara di PAUD Yasmin masih belum optimal, terdapat 12,5% atau 2 dari 16 anak perkembangan motorik halusnya sudah optimal yang artinya ada 14 anak yang perkembangan motorik halusnya belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari cara siswa memegang pensil saat pembelajaran berlangsung, siswa masih memegang pensil untuk menulis dengan cara menggenggamnya sedangkan untuk memegang pensil dengan benar hanya dibutuhkan 3 jari yaitu ibu jari, jari telunjuk dan jari tengah atau dikenal sebagai posisi *tripot*. Hal ini dikarenakan kegiatan yang diberikan sejak awal sampai sekarang untuk melatih motorik halus anak lebih sering menggunakan *paper and pencil*, sedangkan anak usia dini masih memerlukan lebih banyak stimulan sebelum pada tahap memegang *pencil* untuk menguatkan dan melenturkan otot-otot kecil yang berada pada jari-jari anak sebelum mereka menulis. Dari permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui bermain**

kelereng di PAUD Yasmin Tahun Pelajaran 2016/2017”

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Arikunto (2010:130) yang memiliki empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Desain penelitian Tindakan Kelas terdapat 4 tahapan yang lazim di lalui, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada penelitian ini akan dilaksanakan 6 pertemuan pada 2 siklus, masing-masing siklus terdapat 3 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 8 mei 2017, pertemuan kedua 10 mei 2017 dan pertemuan ketiga 12 mei 2017. Pada penelitian ini, peneliti membutuhkan bantuan guru kelas yang mana guru kelas akan disebut sebagai observer, sedangkan peneliti sebagai guru atau pihak yang melakukan kegiatan pembelajaran. Supaya hasil pengamatan yang dilakukan tidak

terjadi kesalahan maka peneliti meminta guru kelas untuk mendokumentasi kegiatan anak-anak selama proses tindakan. Penelitian ini dilakukan pada kelompok A Ki Hajar Dewantara PAUD Yasmin Jember yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Adapun kegiatan yang akan dilakukan dalam Siklus 1 ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang terkait dengan kemampuan motorik halus anak.
- b. Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan yaitu kelereng, mangkuk kecil, *cup*, penjepit foto dan bentuk segi tiga di atas permukaan tanah.
- c. Menjelaskan dan mempraktikkan cara bermain kelereng.
- d. Membuat pedoman observasi sebagai bahan penunjang kelancaran penelitian untuk mengumpulkan data penelitian.
- e. Waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pada tiap-tiap pertemuan dengan perincian 15 menit untuk

menjelaskan, mempraktikkan bermain kelereng dan 80 menit untuk bermain kelereng.

Adapun kegiatan yang akan dilakukan dalam Siklus 2 ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang terkait dengan kemampuan motorik halus anak.
- b. Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan yaitu kelereng warna, mangkuk kecil, *cup*, penjepit baju dan bentuk segi tiga di atas permukaan tanah.
- c. Menjelaskan dengan suara lantang dan mempraktikkan cara bermain kelereng dengan perlahan-lahan.
- d. Melatih jari-jari anak dengan cara menyentil di udara.
- e. Membuat pedoman observasi sebagai bahan penunjang kelancaran penelitian untuk mengumpulkan data penelitian.
- f. Waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pada tiap-tiap pertemuan dengan perincian 15 menit untuk menjelaskan, mempraktikkan

bermain kelereng dan 80 menit untuk bermain kelereng.

b. Pelaksanaan

Pada penelitian ini tindakan yang digunakan pada masing-masing siklus tidak ada perbedaan, perbedaan yang ada pada penelitian ini yaitu terdapat pada media yang digunakan. Adapun pelaksanaan yang dilakukan dalam tiga kali pertemuan pada siklus 1 yaitu sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain kelereng.

Pada siklus 2 ini merupakan perbaikan dari tindakan siklus 1, perbaikan yang dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru yaitu mengganti media kelereng biasa dengan kelereng warna dan kelereng bungkus, penjepit foto diganti dengan penjepit baju, intonasi yang digunakan guru sedikit ditinggikan, mempraktikkan cara bermain kelereng dengan perlahan-lahan dan melatih jari-jari anak untuk menyentil di udara.

c. Obsevasi

Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai tindakan yang sedang dilakukan dengan cara mencatat dan mendokumentasi semua hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan indikator yang diambil dari peraturan pemerintah no 58, yaitu;

1. Mengoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, aspek yang diamati yaitu anak mampu menyentil kelereng.
2. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt), aspek yang diamati yaitu anak mampu menjumpt menggunakan ibu jari dan jari telunjuk.
3. Melalukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media, aspek yang diamati yaitu anak mampu mengambil dan memindahkan kelereng

Setelah poses pembelajaran dilakukan maka peneliti melakukan analisis terhadap kegiatan yang telah dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak dengan bermain kelereng sesuai kriteria ketuntasan yang ditentukan yaitu 75%.

d. Refleksi

Tahap refleksi dibutuhkan untuk mengkaji segala hal yang telah terjadi selama pelaksanaan tindakan dan observasi berlangsung. Dengan mengkaji kembali, maka peneliti mengetahui kegiatan yang telah tercapai dan yang belum tercapai sesuai standart yang ditentukan. Hasil refleksi ini digunakan untuk merencanakan dan mengadakan perbaikan pada saat pelaksanaan siklus selanjutnya, kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi yaitu menganalisis, menjelaskan atau mengumpulkan hasil-hasil dari observasi yang digunakan untuk mengetahui berhasil atau tidak penerapan pembelajaran untuk meningkatkan motorik halus melalui kegiatan bermain kelereng. Apabila pada siklus pertama sudah mencapai ketuntasan belajar maka pelaksanaan siklus akan dihentikan, namun

apabila dalam siklus pertama masih belum tercapai ketuntasan belajar maka dilanjutkan dengan siklus kedua sampai mencapai standart ketuntasan yang telah ditentukan.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari studi pendahuluan sebelum diterapkannya permainan kelereng untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di PAUD Yasmin Tahun Pelajaran 2016/2017 yaitu masih 12,5% sedangkan kriteria ketuntasan yang harus dicapai adalah 75%. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus satu yaitu terdapat 8 dari 16 anak yang kemampuan motorik halusnya sudah berkembang secara optimal, beberapa anak masih mengalami kesulitan untuk menjemput kelereng menggunakan penjepit foto. Mediana adalah penjepit foto yang terbuat dari kayu dan kelereng sehingga anak-anak kesulitan untuk mengambil kelereng menggunakan penjepit foto tersebut. Kemudian ketika anak memindahkan kelereng, anak selalu terburu-buru karena takut didahului oleh teman sehingga

memindahkan kelerengnya menggunakan lima jari sekaligus. Sedangkan ketika anak menyentil kelereng, anak menggunakan ibu jari dan jari telunjuknya untuk menyentil.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus 2, kemampuan motorik halus anak meningkat menjadi 12 anak yang mendapatkan bintang 3 di setiap indikatornya. Perbaikan yang dilakukan oleh guru yaitu memberi motivasi kepada anak bahwa ketika bermain harus mematuhi peraturan bermain, perbaikan yang lain selain memberi motivasi yaitu guru menginovasi media yang digunakan, guru menjelaskan dan mempraktikkan secara detil dan guru meminta anak berlatih menyentil di udara terlebih dahulu sebelum bermain.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dari siklus 1 dan siklus 2 terdapat kesesuaian teori dengan hasil penelitian, hal ini dapat diketahui dari pendapat Umama (2016:9) bahwa motorik halus adalah kemampuan anak untuk mengontrol otot-otot kecil seperti mengambil benda kecil menggunakan ibu jari dan telunjuk, memegang alat tulis

menggunakan jemarinya untuk mencoret, memindahkan benda-benda kecil dari satu wadah ke wadah lainnya dengan menggunakan jemari tangan dan sebagainya. Kemudian (Achroni:2012) menyatakan bahwa permainan kelereng juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus. Hal serupa juga diungkapkan oleh Santrock (2007:216) yang mengemukakan bahwa keterampilan motorik halus adalah keterampilan yang melibatkan gerakan yang lebih di atur dengan halus, seperti keterampilan tangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa kemampuan motorik halus dapat ditingkatkan melalui bermain kelereng.

Kemampuan motorik halus ini sangat dibutuhkan untuk kehidupan anak di masa mendatang, ketika anak sedang berada pada usia 4-5 tahun kemampuan motorik halus anak harus distimulan agar otot-otot kecil yang ada pada jari anak menjadi lentur dan kuat. Dengan jari yang lentur dan kuat maka anak akan siap melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap menulis, karena sebelum

anak dapat menggoreskan pensil maka anak membutuhkan kelenturan jari untuk menggores dan kekuatan jari untuk memegang pensil. Sedangkan kebutuhan menulis tidak hanya ada di bangku Sekolah Dasar, namun Taman Kanak-kanak di kelompok B atau usia 5-6 tahun sudah dituntut untuk melatih anak menulis agar kesiapan masuk Sekolah Dasar sudah 90% matang. Sekolah Dasar di era saat ini 90% mengharuskan siswa baru untuk bisa membaca dan menulis sehingga dengan adanya tuntutan ini menjadikan orang tua khawatir terhadap persaingan masuk Sekolah Dasar, sehingga orang tua banyak menuntut lebih ke Taman Kanak-kanak agar menjadikan anaknya pintar membaca dan menulis.

Pada dasarnya anak tidak bisa langsung diberikan *paper and pencil* untuk belajar menulis di usia 4-5 tahun, pada usia ini harus banyak diberikan stimulan yang bertujuan untuk melatih motorik halus anak. Salah satu stimulan yang dapat diberikan untuk melatih motorik halus anak yaitu menggunakan permainan kelereng. Permainan kelereng ini dapat melatih otot-otot

kecil anak yang berada pada jari agar jari anak menjadi lebih lentur dan kuat. Dengan bermain kelereng anak dapat menyentil menggunakan ibu jari dan jari tengah kemudian anak juga dapat menjemput kelereng menggunakan ibu jari dan jari telunjuknya. Ketika anak memasuki usia 5-6 tahun yang mana usia tersebut adalah usia menjelang masuk Sekolah Dasar, maka otot-otot jari anak sudah mampu untuk memegang pensil dengan kuat dan menggoreskan pensil di atas kertas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa pada studi pendahuluan pencapaian ketuntasan belajar anak untuk kemampuan motorik halus yang sudah optimal terdapat 2 dari 16 anak dengan prosentase 12.5%. Kemudian setelah diberi perlakuan dengan bermain kelereng dapat dilihat peningkatan yang terjadi pada siklus 1 dengan pencapaian anak yang tuntas terdapat 8 anak dari 16 dengan prosentase 50%, dan pada siklus 2 peneliti melakukan beberapa perbaikan terhadap permainan kelereng agar capaian ketuntasan anak semakin meningkat. Setelah diberi perbaikan pada siklus 2 terbukti

dengan adanya tingkat pencapaian ketuntasan belajar anak yang terjadi dengan perolehan 12 dari 16 anak telah tuntas dengan prosentase kesuksesan 75%, dengan demikian hasil tersebut telah mencapai standar ketuntasan pada penelitian ini yaitu 75%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa bermain kelereng dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak (Achroni:2012).

Berdasarkan uraian di atas yang menyatakan adanya kesesuaian antara teori dan hasil penelitian, dengan demikian penelitian ini telah menjawab hipotesis yang menyatakan dugaan terkait kemampuan motorik halus dapat ditingkatkan melalui bermain kelereng, dengan menjawab hipotesis tersebut maka penelitian yang dilakukan di PAUD Yasmin Tahun Pelajaran 2016/2017 telah berhasil.

IV. Kelemahan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa kelemahan yang terjadi, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan peneliti tentang apa saja

yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam penelitian. Adapun kelemahan penelitian ini yaitu;

- a. Peneliti yang berperan sebagai guru tetap melanjutkan penelitian tanpa mempertimbangkan kondisi anak. Saat siklus 2 terdapat penurunan jumlah anak terhadap kemampuan motorik halus yaitu dari siklus 1 pertemuan tiga ke siklus 2 pertemuan ke 1 dan 2, hal ini dikarenakan anak klompok A KH. Dewantara sedang demam dan batuk pilek tidak bermain secara optimal.
- b. Peneliti dengan keterbatasan pemahaman memilih indikator dari peraturan pemerintah no 58 yang saat ini sudah tidak terpakai lagi, karena sekarang yang diberlakukan adalah kurikulum 2013 maka indikator yang dipilih seharusnya berdasarkan kurikulum 2013.

V. Penutup

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kelereng dapat dijadikan

sebuah media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun atau kelompok A.

a. Saran-saran

Hasil penelitian yang ditunjukkan dalam siklus 1 dan siklus 2 bahwa penggunaan permainan kelereng dapat meningkatkan kemampuan motorik halus bagi anak dan mengatasi permasalahan yang ada di TK/PAUD, dengan mempertimbangkan hasil dalam penelitian maka berikut terdapat saran-saran khususnya untuk para pembaca:

1. Guru TK

Penggunaan media kelereng merupakan permainan yang efektif untuk diterapkan di lembaga anak usia dini, bagi guru hal ini merupakan solusi dalam menghadapi permasalahan dalam kelas, seperti anak mengalami kesulitan memegang pensil. Ketika akan memberikan permainan ini kepada anak disarankan agar penjelasan dan praktik yang dicontohkan diberikan secara jelas, anak juga diberi kesempatan untuk menyentil di udara agar jari-jari tangannya terlatih

2. Bagi Lembaga

Dalam upaya meningkatkan kualitas guru diperlukan fasilitas seperti menyediakan kebutuhan yang akan digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih optimal, selain itu perlu adanya upaya dari lembaga untuk mendukung dan mendorong agar terciptanya guru-guru yang kreatif dan inovatif.

3. Peneliti Selanjutnya

Tindakan penelitian terkait dengan penggunaan kelereng untuk meningkatkan kemampuan motorik halus bagi anak usia dini tentunya masih memiliki kelemahan dan banyak sekali kekurangan yang harus diperbaiki, sehingga hal tersebut diperlukan adanya penelitian selanjutnya yang dapat mengatasi dan menyempurnakan kembali penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Yogyakarta Javalitera.
- Koto. Maryati. 1994. *Perkembangan Motorik Anak*, Online.
(<http://melyloelhabox.blogspot>)

- ot.co.id/2013/05/karakteristik-perkembangan-motorik-anak-29.html, diakses 10 april 2017).
- Mayesti. 2009. Bermain bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Online, <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2%20-%2009111247010.pdf>, diakses 19 april 2017.
- MS, Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mutiara. 2015. Tahapan Menulis Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), (<https://optimusvivid.wordpress.com/tag/tahapan-menulis-anak/>).
- Nakita. 2014. Karakteristik Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. (Online), (<http://nakita.grid.id/Balita/Perkembangan-Motorik-Halus-Anak-4-5-Tahun>)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rumini. Sundari. *Perkembangan Motorik Halus Anak*, (Online), <http://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2%20-%2009111247010.pdf> rumini & sundari (2004:24-26, diakses 20 april 2017).
- Santroek. 2007. *Hakikat Perkembangan Motorik Halus Anak.*, (Online), (<http://melyloelhabox.blogspot.com/2013/05/hakikat-perkembangan-motorik-halus-anak.html>), diakses 29 April 2017).
- Siregar. 2015. *Cara Bermain Kelereng*, (Online), (<http://www.binasyifa.com/139/88/25/cara-bermain-kelereng.htm>), diakses 19 april 2017).
- Sujiono, Bambang. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani nurani. Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Supatmawati, W. 2013. *Meningkatkan kemampuan kognitif anka usia 5-6 tahun melalui bermain balok di PAUD Yasmin Tahn Pelajaran 2015-2016*. Skripsi tidak diterbitkan. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember.
- Susilo. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Umama. 2016. *Pojok Bermain Anak*. Cetakan 1. Yogyakarta: stiletto book.
- Wiyani. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Ar-ruzz Media