

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KELERENG TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A
TAMAN KANAK-KANAK PESONA PELANGI MANGGALA
KOTA MAKASSAR**

Widia Angraini

Prodi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

widyaangraini01@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah digunakan permainan tradisional kelereng. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap perkembangan motorik halus anak. Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimen*. Sampel penelitian ini berjumlah 12 orang anak. Indikator yang digunakan yaitu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, men-colek, mengepal, memelintir, memilin, memeras) dan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan uji non parametrik menggunakan uji beda wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata perkembangan motorik halus anak sebelum diberi perlakuan yaitu 5,58 dan sesudah diberi perlakuan sebesar 7,25. Sedangkan pada uji non parametrik didapat nilai T hitung yang diperoleh yaitu 78 dan T tabel (14) maka diperoleh hasil hitung $(78) > T$ tabel (14) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh penggunaan permainan tradisional kelereng terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A Taman Kanak-kanak Pesona Pelangi Kota Makassar.

Kata Kunci : Perkembangan Motorik Halus, dan Permainan Tradisional Kelereng

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini. Taman kanak-kanak adalah pendidikan prasekolah yang ditujukan bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Fungsi pendidikan taman kanak-kanak adalah mengenalkan anak dengan dunia sekitar, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi serta mengembangkan keterampilan, kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak, serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar. Memasuki pendidikan dasar diperlukan persiapan-persiapan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahapan perkembangan anak melalui kegiatan pengembangan bidang kemampuan dasar yang meliputi kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional serta nilai-nilai agama dan moral.

Berkaitan dengan kemampuan motorik menurut Fikriyati (2013: 22)

motorik yaitu : “perkembangan yang mengendalikan gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot dan otak”. Zulkifli (2009: 31) mengungkapkan motorik adalah : “segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh”.

Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui bermain *puzzle* menyusun balok, membuat garis, melipat kertas meronce, bermain kelereng, *finger painting* dan lain sebagainya. Dalam hal kekuatan dan ketepatannya, perbedaan ini dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulasi yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan atau pun menurunkan taraf kecerdasan

anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

KAJIAN PUSTAKA

1. Perkembangan Motorik Halus

Motorik halus merupakan bagian dari sensomotoris yaitu golongan dari rangsang sensoris (indra) dengan reaksi yang berupa gerakan-gerakan otot (motorik) kemampuan sensomotoris terjadi adanya pengendalian kegiatan jasmani melalui pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi, sedangkan motorik halus terfokus pada pengendalian gerakan halus jari-jari tangan dan pergelangan tangan. Berpijak dari konsep tersebut Hurlock (2000:150) menyatakan bahwa : "motorik halus sebagai pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih untuk menggenggam, melempar dan menangkap bola".

Eberk dalam Suyadi (2009:118) mengungkapkan bahwa : "gerak motorik halus adalah meningkatkan pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan kelompok otot dan saraf kecil lainnya"

Fikriyati (2013: 22) menyebutkan bahwa "motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih".

Titin (2012:17) mendefinisikan kemampuan motorik halus adalah: "gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik".

2. Permainan Tradisional Kelereng

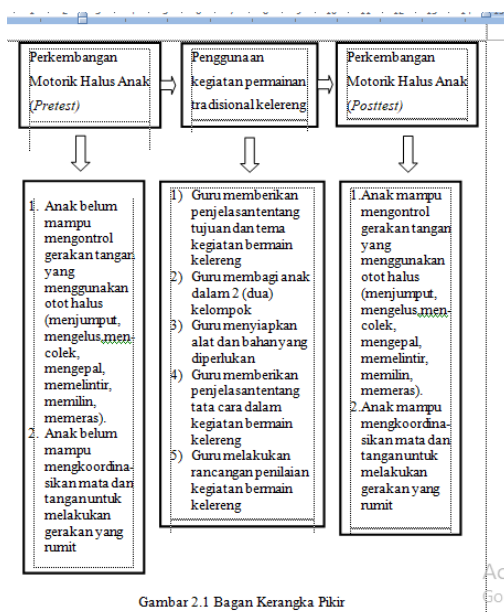
Istilah permainan berasal dari kata dasar "main" yang mendapat imbuhan "per-an". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "main" adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, "permainan" adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertunjukkan perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh.

Sukirman dalam Sufriyanto (2014: 16) mengungkapkan bahwa : "permainan tradisional adalah

permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat”. Selain itu, permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

KERANGKA PIKIR

Kerangka pikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif yaitu penelitian dilakukan untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap perkembangan

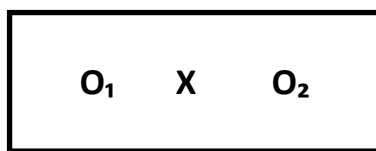
motorik halus anak dengan menggunakan analisis bersifat statistik dalam mengolah data. Seperti yang dikemukakan Yusuf (2014) “pendekatan kuantitatif adalah apabila data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif atau jenis data yang dapat dikuantitatifkan dan diolah dengan menggunakan teknik statistik”.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design*. Dikatakan *Pre-Eksperimental Design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (terikat). Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen ini bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen (bebas).

Pada penelitian ini ada dua variabel yang diamati, yaitu permainan tradisional kelereng sebagai variabel bebas (perlakuan) dan perkembangan motorik halus sebagai variabel terikat.

Desain eksperimen yang digunakan yaitu *one group pretest-*

posttest design satu kelompok observasi awal akhir di mana pengukuran dilakukan hanya melibatkan satu kelompok dengan melakukan dua kali observasi sebelum dan setelah perlakuan. Sugiyono (2011:111) menggambarkan desain ini sebagai berikut:



Gambar 3.1 : Desain Penelitian

HASIL

1. Hasil analisis deskriptif:

Sebelum memberikan perlakuan peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mendapatkan penilaian awal mengenai aspek yang diteliti atau yang ingin dikembangkan yang dalam hal ini yaitu perkembangan motorik halus anak Kelompok A Taman Kanak-kanak Pesona Pelangi Kota Makassar. Adapun hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut dapat dilihat dalam tabel 4.1 dan tabel 4.2 sebagai

berikut:

44

Tabel 4.1 Data presentase distribusi frekuensi hasil analisis data *pretest* perkembangan motorik halus

Indikator	Item Pengamatan	Kategori	Frekuensi	Presentase
Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjuput, mengelus, meng-colek, mengepal, memelintir, memilin, memeras).	1. Menyentil kelereng	Baik	3	25%
		Cukup	5	41,6%
		Kurang	4	33,3%
	2. Menggenggam kelereng	Baik	4	33,3%
		Cukup	5	41,6%
		Kurang	3	25%
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	3. Membidik menggunakan kelereng	Baik	1	8,33%
		Cukup	5	41,6%
		Kurang	6	50%

active
to t

2. Deskriptif Hasil *Posttest*

Setelah memberikan perlakuan (*treatment*) pada pelaksanaan kegiatan penelitian, maka peneliti memberikan *posttest* kepada seluruh subjek penelitian. Dari data post test tersebut selanjutnya dilakukan analisis deskriptif. Adapun hasil analisis data *posttest* tersebut dapat dilihat dalam tabel 4.3 dan 4.4 sebagai berikut:

44

Tabel 4.1 Data presentase distribusi frekuensi hasil analisis data *pretest* perkembangan motorik halus

Indikator	Item Pengamatan	Kategori	Frekuensi	Presentase
Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjuput, mengelus, meng-colek, mengepal, memelintir, memilin, memeras).	1. Menyentil kelereng	Baik	3	25%
		Cukup	5	41,6%
		Kurang	4	33,3%
	2. Menggenggam kelereng	Baik	4	33,3%
		Cukup	5	41,6%
		Kurang	3	25%
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	3. Membidik menggunakan kelereng	Baik	1	8,33%
		Cukup	5	41,6%
		Kurang	6	50%

active

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Pesona Pelangi Manggala Kota Makassar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penerapan permainan tradisional kelereng terhadap perkembangan motorik halus pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Pesona Pelangi.

Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak setelah penggunaan permainan tradisional kelereng lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan permainan tradisional kelereng

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, agar lebih melengkapi media-media yang mampu menunjang kemampuan motorik halus anak didik. Pendidik juga hendaknya mampu menciptakan situasi pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung dan memacu anak untuk aktif.

2. Bagi calon peneliti berikutnya, sebaiknya memberikan perlakuan kegiatan bermain permainan tradisional kelereng sebanyak-banyaknya sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih baik.
3. Bagi pemerhati PAUD, agar melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Desni. 2010. *Metode Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Pontianak: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tnjungpura
- Dharmamulya, Sukirman dkk. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita
- Fikriyati, Mirror. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Fiah, El Rifda. 2017. *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Hurlock. 2000. *Psikologi Perkembangan*. Alih Bahasa: Istidayanti dan Soedjarwo. Edisi Kelima.
- Khasanah, Ismatul, dkk. 2011. *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Semarang: Jurnal Penelitian PAUDIA. Vol. 1, No. 1: 92.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Rahmawati, Diah dan Destarisa Rosalina. 2016. *Aku pintar dengan Bermain*. Solo: Tiga Serangkai
- Rusli, Lutan. 1988. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Diterjemahkan oleh Mila Rachmawati dan Ama Kusumawati. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, Yudha M dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukati yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Powerbook Publishing.
- Sufriyanto, Edy, “Perbedaan pengaruh permainan tradisional dan latihan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan motorik dan kecerdasan emosional”, dalam TESIS, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret), 2014.
- Sumantri. 2005. *Pengembangan Keterampilan Motorik Halus*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Soetjningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Titin, S. 2012. *Permainan Asyik Bikin anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books
- Usman. 2006. *Pengantar Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara

