

Keefektifan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 3-6 Tahun

Ridha Fadila Putri

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Quraniyah Manna Bengkulu Selatan, Indonesia

 ridhafadilap@stit-alquraniyah.ac.id

ABSTRAK

Pada usia 3-6 tahun merupakan masa peka pada anak yang dimana fungsi tertentu perlu untuk dirangsang dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Anak gemar untuk melakukan permainan karena dianggap wajib sekaligus menyenangkan bagi anak yang dijadikan sebagai salah satu kegiatan untuk mengembangkan motorik halus. Namun, permainan tradisional perlahan ditinggalkan anak padahal memberikan kontribusi pada perkembangan motorik halus anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan congklak untuk meningkatkan motorik halus anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk quasi eksperiment. Data dikumpulkan melalui tes unjuk kerja oleh anak berupa lembaran pernyataan yang berisi 4 butir item pernyataan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melakukan permainan congklak lebih efektif untuk meningkatkan motorik halus anak usia 3-6 tahun dibandingkan dengan melakukan permainan beklen.

Kata kunci: *permainan congklak; motorik halus.*

How to cite Putri, R. F. (2022). Keefektifan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 3-6 Tahun *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 2(2). 197-207. Journal Homepage <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>

ISSN 2746-2773

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by STIT Al-Quraniyah Manna Bengkulu

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa “tujuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian” (Permendiknas Nomer 58, 2009: 4). Hal ini sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan sifat-sifat alami anak. Pada usia 3-6 tahun merupakan masa peka pada anak yang dimana suatu fungsi tertentu perlu distimulus dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Pemberian stimulus sangat membantu anak untuk berkembang, jika anak yang terstimulus dengan baik maka tidak hanya satu perkembangan saja yang akan berkembang tapi aspek perkembangan yang lain juga berkembang dengan baik. Jadi, diharapkan lembaga pendidikan anak usia dini dapat menyediakan berbagai sarana prasarana, pemberdayaan tenaga pendidik yang profesional, serta dapat memberikan layanan yang sesuai dengan perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan motorik halus anak.

Menurut Susanto (2011: 164) motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil karena tidak memerlukan tenaga. Namun, gerakan ini memerlukan koordinasi yang cermat. Motorik halus digunakan dalam kegiatan

kehidupan sehari-hari, contohnya menyikat gigi, memakai pakaian, menggunakan sendok dan garpu, mengikat tali sepatu, dan lain sebagainya. Pada pembelajaran di sekolah biasanya anak melakukan kegiatan seperti menulis, menggunting, mewarnai, melipat, menggambar dan menarik garis, dan lain sebagainya (Effi Kumala Sari, 2014; Maghfuroh, 2018). Motorik halus anak memiliki karakteristik yang lebih ditekankan pada gerakan-gerakan tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, menggambar, menggunting dan melipat (Suyanto, 2005: 51).

Kemudian menurut Pekerti (2007: 9.6) bahwa motorik halus adalah berbagai gerakan yang melibatkan fungsi jari jemari, seperti melipat, menggunting, menjahit, menganyam, menari, menganyam dan menggambar (dalam Sutini Ai, 2013: 75). Motorik halus anak belum berkembang dengan sempurna, maka perlu dilatih sejak usia dini melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak, sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini “bermain sambil belajar, belajar seraya bermain”. Salah satu upaya yang dilakukan dengan melakukan permainan tradisional, yaitu permainan congklak. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu, baik secara rutin maupun sekali-kali dengan tujuan untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah beraktivitas. Permainan congklak dapat mengembangkan berbagai aspek yang akan dikembangkan pada anak diantaranya, melatih kemampuan motorik halus, melatih kesabaran dan ketelitian (emosional), melatih jiwa sportifitas, melatih kemampuan menganalisa (kognitif), dan menjalin kontak sosialisasi (Hasanah.U, 2016: 727-728).

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak (Heryanti, 2014). Berdasarkan sejarahnya, permainan congklak sering disebut sebagai “permainan gadis” karena permainan ini sering dimainkan oleh anak perempuan di kalangan bangsawan. Namun seiring perkembangannya, permainan congklak semakin dikenal luas oleh para penduduk dan orang awam dari berbagai strata hingga sampai saat ini permainan congklakpun mulai banyak dimainkan oleh masyarakat luas di Indonesia. Cara bermain congklak hampir sama diberbagai wilayah pemain terdiri dari 2 orang dan alat yang digunakan berupa papan congklak dan 98 biji/kerang (Lacksana, 2017: 111).

Dengan demikian dapat diartikan bahwa permainan congklak merupakan permainan yang turun temurun dari nenek moyang yang mengandung unsur kebudayaan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik yang sering dimainkan oleh anak-anak zaman dahulu, memerlukan perlengkapan dan alat serta konsep permainan yang berorientasi pada pendidikan utamanya di lingkungan pendidikan nonformal. Kegiatan di sektor pendidikan nonformal dapat menjadi wadah pengembangan diri anak maupun guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Julianto, 2019). Peneliti menggunakan permainan congklak untuk meningkatkan motorik halus anak yang melibatkan fungsi jemari, seperti menggenggam, menuang benda ke dalam tempat penampung, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan, dan melakukan eksplorasi dengan media dan kegiatan (Permendiknas Nomer 58, 2009: 5-9). Tujuan penelitian ini untuk mencobakan hal baru dalam meningkatkan motorik halus anak dengan melakukan permainan congklak agar mengetahui keefektifan permainan congklak terhadap motorik halus anak.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian adalah murid PAUD Tunas Bangsa, teknik pengambilan sampelnya *cluster sampling*, yaitu kelas B1 sebagai eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 orang anak. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan dengan 8 kali

kelas eksperimen (pretest-posttest) dan 8 kali kelas kontrol (pretest-posttest). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan/unjuk kerja. Dalam hal ini peneliti membuat tes berupa indikator- indikator yang akan dicapai oleh anak, dimana peneliti memberikan skor disetiap indikator yang telah ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan kesesuaian pendekatan analisis yang digunakan. Tes dikatakan valid apabila tes itu dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen ini dengan menggunakan kriteria (1) Berkembang Sangat Baik /BSB diberi skor 4; (2) Berkembang sesuai harapan /BSH diberi skor 3; (3) Mulai Berkembang/MB diberi skor 2; dan (4) Belum Berkembang/BB diberi skor 1.

Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi dan instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah yang merupakan suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Reliabilitas tes merupakan suatu ukuran ketepatan suatu tes apabila diteskan ke objek yang sama. Untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus alpha. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan sebelum mengolah data dengan teknik korelasi *product moment*, *regresi*, *t-test* dan *anova* dan sebagainya. Teknik yang sering digunakan untuk uji normalitas data adalah uji *Liliefors*. Sebelum data diolah, agar diketahui suatu data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji *Liliefors* terlebih dahulu. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk menguji homogenitas varians populasi adalah dengan menggunakan uji *Bartlett*. Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan t- test. Menguji data yang telah diperoleh tersebut dengan rumus t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian motorik halus anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil bahwa motorik halus anak di kelas eksperimen (kelompok B1) lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol (kelompok B2). Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N = 10$ seperti tabel berikut:

Tabel 1.

Hasil Perhitungan Uji Liliefors Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*pre-test*)

No	Kelompok	N	α	L_0	L_t	Keterangan
1	Eksperimen	10	0,05	0,1987	0,258	Normal
2	Kontrol	10	0,05	0,2557	0,258	Normal

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} **0,1987** lebih kecil dari

L_{tabel} **0,258** untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L_{hitung} **0,2557** lebih kecil dari L_{tabel} **0,258** untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal. Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji **Barlett**. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika *chi kuadrat* hitung < *chi kuadrat* tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa :“Jika hasil perhitungan dari L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika L_{hitung} lebih besar daripada L_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen”.

Hasil perhitungan diperoleh χ^2 sebesar **2,07234** seperti yang di tuliskan dalam tabel berikut:

Tabel 2.
Hasil Uji Homogenitas *pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	A	χ^2 hitung	χ^2 table	Kesimpulan
Eksperimen				
Kontrol	0,05	2,07234	3,841	Homogen

Dari tabel 2 terlihat bahwa X^2_{hitung} kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$), berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-tes.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan t-test:

Tabel 3.
Hasil Perhitungan Nilai *pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aspek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	10	10
X	64,375	63,125
—	7,42	4,73

T tabel untuk taraf nyata $\alpha=0.05$ (5%) dengan df sebesar 18 adalah = 2,10092 dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha=0.05$ (5%), t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} ($0,435 < 2,10092$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motorik halus anak di kelas eksperimen dan kontrol dalam nilai *pre-test*.

Tabel 4.
Hasil Perhitungan *Pre-test* Pengujian dengan *t-test*

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel} α 0,05	Keputusan
1	Eksperimen	10	64,375	0,435	2,10092	Terima
2	Kontrol	10	63,125			

Tabel untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) dengan df sebesar 18 adalah = **2,10092**. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%), **t_{hitung}** lebih kecil dari pada **t_{tabel}** (**0,435 < 2,10092**). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* (kemampuan awal) motorik halus anak di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol di PAUD Tunas Bangsa.

Data *post test* penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Pada uji normalitas ini digunakan uji *Liliefors* seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data. Analisis normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N=10$ seperti pada tabel berikut:

Tabel 5.
Hasil Perhitungan Pengujian *Liliefors Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelompok	N	A	L_0	L_t	Keterangan
1	Eksperimen	10	0,05	0,1418	0,258	Normal
2	Kontrol	10	0,05	0,1418	0,258	Normal

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L hitung **0,1418** lebih kecil dari L_{tabel} **0,258** untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L hitung **0,1418** lebih kecil dari L tabel **0,258** untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *Barlett*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen. Jika hasil perhitungan dari L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika L_{hitung} lebih besar daripada L_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen.

Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar **0** seperti yang di tuliskan dalam tabel berikut :

Tabel 6.
Hasil Uji Homogenitas *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{table}	Kesimpulan

Eksperimen				
Kontrol	0,05	0	3,841	Homogen

Dari tabel 6 terlihat bahwa X^2_{hitung} kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$), berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Tabel 7.
Hasil Perhitungan Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aspek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	10	10
\bar{X}	88,75	76,25
s	8,75	8,75

T tabel untuk taraf nyata $\alpha=0.05$ (5%) dengan df sebesar 18 adalah =2,10092 dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%), t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($3,03398 > 2,10092$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan motorik halus anak di kelas eksperimen yang melakukan permainan congklak dengan kelas kontrol yang melakukan permainan beklen.

Tabel 8.
Hasil Perhitungan *Post-test* Pengujian dengan t-test

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t hitung	t table $\alpha 0,05$	Keputusan
1	Eksperimen	10	88,75	3,03398	2,190092	Tolak H_0
2	Kontrol	10	76,25			

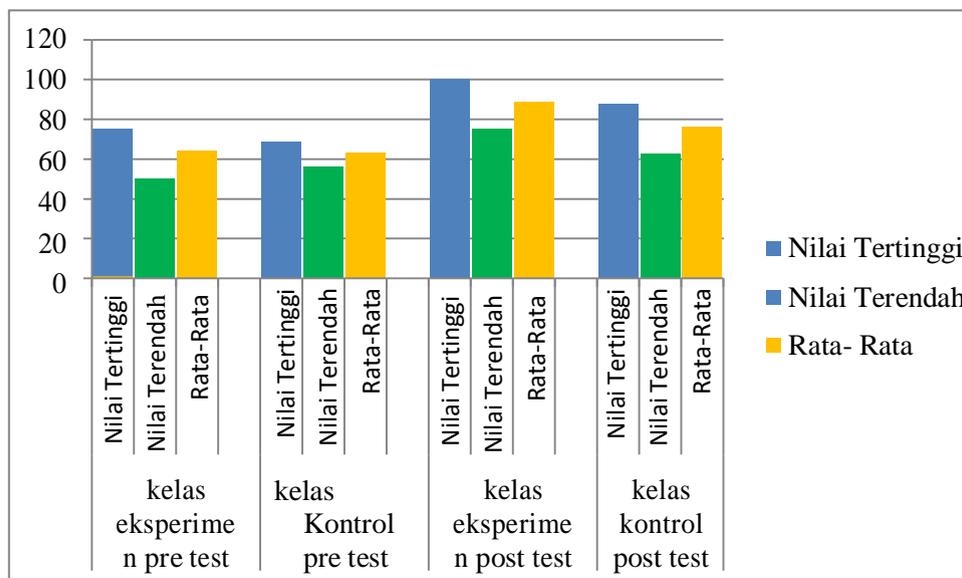
Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima atau H_0 ditolak yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post test* (hasil akhir) motorik halus anak di kelas eksperimen yang diberikan *treatment* permainan congklak dengan motorik halus anak di kelas kontrol yang diberikan *treatment* permainan beklen. Dengan demikian, kelompok eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil uji hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,03398 > 2,10092$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ ini berarti hipotesis H_a **diterima** dan H_0 ditolak, dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil peningkatan motorik halus anak kelompok eksperimen yang menggunakan permainan congklak dan kelompok kontrol menggunakan permainan beklen di PAUD Tunas Bangsa. Dapat disimpulkan bahwa permainan congklak terbukti efektif digunakan untuk motorik halus anak di PAUD Tunas Bangsa.

Setelah dilakukan perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol

maka selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, yang tujuannya untuk melihat apakah ada perbedaan nilai *post-test* dan nilai *pre-test* anak. Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Pada *pre-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelas eksperimen adalah 75 dan kelas kontrol adalah 68,75 dan nilai terendah di kelas eksperimen adalah 50 dan pada kelas kontrol nilai terendah adalah 56,25. Pada perhitungan rata-rata kelas eksperimen dan kontrol berbeda yaitu kelas eksperimen dengan rata-rata 64,375 sedangkan kontrol dengan rata-rata 63,125. Pada *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelas eksperimen yaitu 100 dan nilai terendah 75 dengan rata-rata 88,75 sedangkan pada kelas kontrol *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 87,5 dan nilai terendah 62,5 dengan rata-rata 76,25.

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post test* terlihat pada nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh anak dan terlihat pada rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *post-test* dimana pada *post-test* rata-rata menjadi lebih meningkat dari rata-rata *pre-test* setelah dilakukan *treatment*.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik 1.



Grafik 1.

Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Dari uraian di atas, sangat jelas bahwa permainan congklak efektif dalam meningkatkan motorik halus anak. Hal ini terlihat dari perolehan motorik halus anak kelas eksperimen terdapat peningkatan dari pada kelas kontrol yang melakukan permainan beklen.

1. Keefektifan permainan congklak untuk meningkatkan motorik halus anak usia 3-6 tahun

Motorik halus pada anak penting dilakukan sejak dini untuk kelangsungan hidupnya di masa yang akan datang. Meningkatkan motorik halus sejak dini juga untuk meningkatkan aspek-aspek kemampuan lain yang dimiliki anak seperti perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional anak. Selain itu, meningkatnya keterampilan motorik halus anak akan berperan penting untuk melakukan kegiatan anak sehari-harinya. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi, pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir sebelum waktu perkembangan itu terjadi anak akan tetap tidak berdaya jadi perkembangan motorik halus adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil pada tangan, antara lain meliputi mencoret, menulis, menggambar, meronce manik-manik atau makan sendiri, (Hurlock, 1978 : 150).

Menurut Permendiknas Nomer 58 (2009: 5-9) menyatakan bahwa standar pendidikan anak usia dini perkembangan motorik halus anak usia 3-6 tahun berupa "1. Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember). 2. Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, bijibijian). 3. Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku. 4. Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. 5. Menggambar sesuai gagasannya. 6. Meniru bentuk. 7. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 8. Menggunakan alat tulis dengan benar. 9. Menggunting sesuai dengan pola. 10. Menempel gambar dengan tepat. 11. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail". Motorik halus merupakan kemampuan atau keterampilan yang membutuhkan koordinasi fungsi jemari dengan melibatkan otot-otot kecil sebagai dasar utama gerakannya. Jadi, untuk instrumen yang digunakan dalam penilaian motorik halus anak ada empat item pernyataan yang diambil berdasarkan perkembangan anak usia 3-6 tahun diatas, seperti menggenggam, menuang benda ke dalam tempat penampung, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan, dan melakukan eksplorasi dengan media dan kegiatan.

Motorik halus anak perlu dilatih sejak usia dini melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak yang pelaksanaannya tertata dan terencana sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam pembelajaran salah satunya adalah permainan congklak. Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak (Heryanti, 2014).

Permainan congklak mempunyai aturan/cara bermain tersendiri. Adapun aturan permainan congklak adalah:

- 1) Permainan dilakukan oleh dua orang, masing-masing saling berhadapan dengan satu papan congklak di antara mereka.
- 2) Setiap lubang rumah diisi 7 buah congklak.
- 3) Permainan dimulai bersama-sama sampai salah seorang pemain kehabisan buah congklak di tangannya. Kemudian permainan dilakukan secara bergiliran sampai seluruh buah congklak habis.

- 4) Permainan congklak dilakukan dengan mengambil sejumlah buah di salah satu lubang rumah kemudian sesuai arah jarum jam membagi masing-masing satu buah congklak yang berada di tangan ke dalam semua lubang rumah yang dilewati dan lubang induk miliknya. Jika buah congklak di tangan sudah habis, maka pemain mengambil buah di lubang rumah terakhir dan membagikannya kembali. Demikian terus menerus sampai pemain menemukan lubang rumah yang kosong dan berhenti. Dengan demikian giliran bermain pindah kepada lawannya.
- 5) Bila salah seorang pemain berhenti pada lubang rumah yang pasangan di depannya terdapat sejumlah buah congklak, maka semua buah congklak yang ada di lubang rumah pasangannya tersebut boleh dimilikinya dengan memasukkannya ke dalam lubang induk miliknya. Hal ini sering disebut nembak.
- 6) Pemain yang pada akhir permainan memiliki jumlah buah congklak yang lebih banyak adalah pemenangnya. Tetapi itu hanya sementara, karena permainan bisa diulang terus menerus sampai salah seorang pemain benar-benar kehabisan buah congklaknya dan tidak bisa mengisi minimal 1 lubang rumahnya. Hal ini dinamakan bangkrut.
- 7) Bila permainan dilanjutkan dan salah satu pemain tidak mampu mengisi ketujuh lubang rumahnya maka disebut pecong. Tetapi permainan dimulai oleh pemain yang terakhir bermain dengan buah congklaknya pada permainan sebelumnya.
- 8) Permainan congklak juga bisa dihentikan meskipun belum ada pemain yang benar-benar bangkrut.

Saat memegang dan memainkan biji congklak yang paling berperan adalah motorik halus anak yaitu jari jemari. Bagi individu yang kemampuan motorik halus tidak terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat dan mungkin saja bijibiji congklak tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Kemampuan motorik halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk memegang. Permainan congklak dapat mengembangkan berbagai aspek yang akan di kembangkan pada anak diantaranya, melatih kemampuan motorik halus, melatih kesabaran dan ketelitian (emosional), melatih jiwa sportifitas, melatih kemampuan menganalisa (kognitif), dan menjalin kontak sosialisasi (Hasanah.U, 2016: 727-728). Melalui permainan anak dapat meningkatkan motorik halus dengan bertahap karena dalam bermain anak tidak ada paksaan dalam melakukan kegiatan tersebut. Anak sangat menyukai permainan sehingga anak secara sukarela melakukannya maka guru dapat memanfaatkan hal tersebut dalam meningkatkan motorik halus anak.

2. Perbandingan keefektifan permainan congklak dan permainan beklen dalam meningkatkan motorik halus anak usia 3-6 tahun

Beklen merupakan salah satu permainan yang menggunakan media bola kecil terbuat dari karet yang dapat menghasilkan daya pantul jika dilemparkan dan ditambah beberapa biji buah tertentu ataupun biasanya menggunakan kwuk (suatu nama jenis kerang kecil yang sudah mati dikeringkan) sebagai alat untuk memainkan permainan tersebut sebanyak duabelas atau delapanbelas buah, biasanya dalam jumlah kelipatan enam. Permainan ini dimainkan diatas lantai yang cukup datar dengan jumlah pemain dua sampai lima orang atau lebih dan dapat dilakukan sendiri atau berkelompok. Untuk memainkan permainan ini diperlukan keahlian dan kelincahan untuk menangkap bola setelah dipantulkan, permainan ini juga memerlukan pengaturan waktu dan strategi yang tepat. Juga pembelajaran yang didapatkan dari permainan ini yaitu menimbulkan sikap lebih cekatan kepada anak.

Permainan beklen dijadikan perbandingan dalam penelitian ini karena sama-sama memiliki alat permainan biji-bijian dalam permainannya yang harus mengkoordinasikan tangan dan mata dengan cermat, menggenggam bola dan biji-biji, melakukan eksplorasi dengan media dan kegiatan dan juga menempatkan biji-bijian tersebut. Indikator-indikator tersebut dijadikan acuan dalam

penilaian meningkatnya motorik halus anak oleh permainan congklak dan permainan beklen. Berikut perbandingan data yang didapat setelah melakukan pretest dan post-test pada kedua permainan:

Rekapitulasi Hasil *Pretest* Motorik Halus Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Pembelajaran	
	Eksperimen	Kontrol
N	10	10
Nilai tertinggi	75	68,75
Nilai terendah	50	56,25
Jumlah nilai	643,75	631,25
Median	64,5	62,15
Rata-rata	64,375	63,125
SD	7,42	4,37
SD ²		

Rekapitulasi Hasil *post-test* Motorik Halus Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Metode Pembelajaran	
	Eksperimen	Kontrol
N	10	10
Nilai tertinggi	100	87,5
Nilai terendah	75	62,5
Jumlah nilai	887,5	762,5
Median	90,5	78
Rata-rata	88,75	76,25
SD	8,75	8,75
SD ²		

Dapat dilihat dari hasil pretest dan post-test pada kedua permainan bahwa permainan congklak lebih efektif digunakan untuk meningkatkan motorik halus anak dibandingkan permainan beklen.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang diperoleh terdapat perbedaan hasil peningkatan motorik halus anak di PAUD Tunas Bangsa, yang signifikan yaitu antara kelas eksperimen (B1) dan kelas kontrol (B2). Hal ini membuktikan bahwa dengan permainan congklak terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan motorik halus pada anak, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (88,75) dibandingkan kelas kontrol (76,25). Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,03398 > 2,10092$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil meningkatnya motorik halus anak di kelas eksperimen yang melakukan permainan congklak dengan kelas kontrol yang melakukan permainan beklen. Dengan demikian, permainan congklak terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan motorik halus anak di PAUD Tunas Bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Saharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dharmamulya. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Effi Kumala Sari. (2014). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dari Bahan Bekas Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang Iv Agam. *Pesona PAUD*, 1(1), 1–11.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group)
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Heryanti, Vera. 2014. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak). Skripsi. Bengkulu: Program Sarjana Universitas Bengkulu
- Julianto, A. 2019. *Kolaborasi Pendidikan Nonformal, Informal, dan Formal dalam Pendidikan Pemuda di Daerah Istimewa Yogyakarta*. DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah 1(3): 14-22. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnaldiklus/article/view/24644/13186>
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109-116.
- Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada. *Endurance*, 3(1), 55–60.
- Mulyani. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Dkk. 2009. *Metode Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tanggal 17 September 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2014). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119-128.
- Sujiono, Dkk, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Pt Indeks
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Suyanto, slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan AUD*. Jakarta: Depdiknas
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: SUKABINA Press

Copyright Holder :

© Putri, F, R (2022).

First Publication Right :

© Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan

This article is under:

