

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Pengembangan Permainan Modifikasi Congklak

Ai Aisyah^{1✉}, Lenny Nuraeni²

¹ Raudhatul Athfal (RA) Attijaniyah, Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ aisy3516@gmail.com, ² lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 19/08/2024; Direvisi: 03/09/2024; Disetujui: 18/09/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Motorik Halus;
Anak Usia Dini;
Permainan
Congklak

Penelitian ini dilakukan untuk mengamati peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui alat bantu media permainan modifikasi congklak yang dimodifikasi pada tema pembelajaran tanaman. Pada observasi lapangan ditemukan beberapa anak yang belum optimal terstimulasi motorik halus dengan baik. Untuk itu peneliti melakukan percobaan dengan menganalisis berdasarkan kebutuhan di lapangan. Permasalahan penelitian ini berkaitan dengan bagaimana hasil peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui media permainan modifikasi congklak?. Tujuannya untuk mengidentifikasi seberapa banyak hasil peningkatan motorik halus dengan menggunakan permainan modifikasi congklak. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Sasaran subjek penelitian kepada 10 orang anak dengan usia 5-6 tahun di RA Attijaniyah. Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif melalui statistik deskriptif. Hasil Observasi berdasarkan penelitian diperoleh peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Attijaniyah sejumlah 89%. Hal ini memberikan arti bahwa melalui permainan modifikasi congklak kemampuan motorik halus anak dapat meningkat dengan baik. Jika dikonversikan dengan data kualitatif media yang digunakan memperoleh peningkatan terhadap kemampuan motorik anak.

ABSTRACT

KEYWORDS

Fine Motor;
Early
Childhood;
Congklak Game

This research was conducted to observe the improvement in fine motor skills of children aged 5-6 years through the Congklak modified game media tool altered on the theme of plant learning. During field observations, it was found that several children had not yet optimally stimulated their fine motor skills. For this reason, researchers conducted experiments by analyzing based on needs in the field. The problem of this research is related to the results of improving the fine motor skills of children aged 5-6 years through the modified congklak game media. The aim is to identify how much fine motor skills can be improved by using the modified congklak game. The research was carried out using the Research and Development method. The target research subjects were 10 children aged 5-6 years at RA Attijaniyah. Data collection techniques were obtained from the results of observations, interviews, and documentation using qualitative descriptive data analysis techniques and quantitative data analysis through descriptive statistics. Observation results based on research showed an increase in the fine motor skills of children aged 5-6 years at RA Attijaniyah by 89%. This means that through the congklak modification game, children's fine motor skills can improve well. If converted with qualitative data, the media used results in an increase in children's motor skills.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak usia Dini 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 anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut. Menurut Valentina, Wulandari & Nuraeni (2019) menyatakan bahwa program pendidikan prasekolah adalah suatu pusat program kelompok sekolah atau fasilitas lain yang melayani anak-anak usia lahir sampai 8 tahun. Dengan demikian lembaga sekolah Taman Kanak-Kanak menjadi salah satu bentuk pendidikan formal bagi anak usia dini. Pendidikan Anak Usia dini memiliki faktor penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam proses perkembangannya manusia membutuhkan pendidikan dari sejak lahir sampai dewasa. Pentingnya pada tahun pertama perkembangan anak sangat menentukan kualitas kehidupannya di masa depan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nuraeni, Andrisyah & Nurunnisa (2019) tujuan pendidikan tercantum pada tujuan Pendidikan Nasional yaitu untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat bermartabat, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Dengan demikian pendidikan juga bersifat nasional oleh karena itu pendidikan menjadi suatu kebutuhan bagi manusia untuk keberlangsungan kehidupannya di masa depan yang perlu diungkapkan dan disebarluaskan dalam teks dan jargon untuk mengambil langkah yang nyata dalam kehidupan.

Berkaitan dengan hal di atas maka anak dapat diartikan sebagai individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu, pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan upaya-upaya melalui pembelajaran dan permainan (Hasanah, 2016). Anak merupakan anugerah Allah SWT juga sebagai aset penerus bangsa karena melalui tangan-tangan anak, negara semakin maju dan berkembang. Anak sebagai pribadi yang berbeda dengan tumbuh dan berkembang melalui fase yang dapat membentuk pribadi individu menjadi dewasa.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 pasal 10 menjelaskan bahwa pada anak usia dini terdapat beberapa lingkup perkembangan yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan berdasarkan tahapan usia diantaranya meliputi aspek Nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Pada aspek perkembangan fisik-motorik yang terdiri dari motorik halus dan motorik kasar. Dimana pada penelitian ini berfokus pada aspek perkembangan motorik halus melalui kegiatan permainan modifikasi congklak yang terdiri dari kegiatan menjimpit, menggenggam, memasukkan biji/bola ke dalam lubang dan mengeksplorasi kegiatan bermain congklak dengan mencari kartu gambar. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Aghnaita (2017) yaitu dalam permainan congklak melibatkan motorik halus yang dikendalikan oleh otot-otot kecil pada jari jemari anak.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh Valentina, Wulandari, & Nuraeni (2019) menyatakan bahwa kemampuan motorik halus (*fine motor skills*) adalah aktivitas yang memakai otot-otot halus pada jari tangan seperti menggantung, mengikat tali sepatu, mengancing baju dan menarik resleting. Berkaitan dengan hal itu Supriyatningsih, Riyanto, & Nuraeni, (2020) menjelaskan bahwa kemampuan dasar dalam mengembangkan motorik halus pada anak usia dini dengan menggunakan keterampilan tangan meliputi kemampuan menggenggam (*grasping*), memegang, menjimpit, merobek dan menggantung. Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh Darmawan (2019) menjelaskan bahwa motorik halus sebagai aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi yang cermat, seperti mengamati sesuatu dengan menjimpit, menulis dan sebagainya.

Berdasarkan penelitian di lapangan ditemukan beberapa anak didik yang belum berkembang dalam aspek keterampilan motorik halus. Dari 24 orang anak didik hanya 14 orang anak yang dapat berkembang sesuai harapan saat melakukan kegiatan motorik halus, seperti membuat garis bervariasi, memegang pensil saat menulis huruf dari sebuah kata, menggunting pola, menggambar dengan coretan dan menjimpit benda kecil saat membuat kolase dengan biji-bijian ditemukan masih ada yang belum berkembang.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain congklak. Menurut Khaer (2019) menjelaskan bahwa Permainan congklak merupakan suatu permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung, tetapi juga memiliki beberapa peran untuk melatih keterampilan motorik halus dan kesabaran ketika menunggu giliran dengan teman bermainnya. Permainan congklak yang pada umumnya dimainkan oleh dua orang anak yang terdiri dari 12 lubang diantaranya 2 lubang besar sebagai lumbung dan 10 lubang kecil sebagai sawahnya dengan mengisi 7 biji pada setiap lubangnya dengan cara menggenggam biji kemudian memasukan biji tersebut kedalam lubang satu persatu searah jarum jam menggunakan jari jemari tangan.

Bertitik tolak dari masalah tersebut maka peneliti ingin mencoba membuat sebuah alat permainan menjadi salah satu media yang dapat memuat materi pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Melalui latar belakang permainan congklak peneliti ingin memodifikasi permainan ini dengan teknik dan cara bermain yang melibatkan gerakan otot tangan dengan cara menjimpit bola pompom sebagai pengganti biji dengan sumpit, menggenggam bola pompom sebagai pengganti biji/cangkang kerang dan memindahkannya satu persatu ke dalam lubang congklak dan mengeksplorasi kartu gambar tematik sesuai petunjuk angka pada papan congklak melalui kegiatan media permainan modifikasi congklak. Sesuai dengan pendapat Kurniati (2016) bahwa dengan permainan tradisional seperti permainan modifikasi congklak dapat mengembangkan gerakan otot-otot kecil pada jari tangan dalam permainannya.

Berkaitan dengan hal itu maka, metode pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan bermain seperti permainan sebagaimana yang dijelaskan pada Peraturan Pemerintah dengan cara belajar seraya bermain atau bermain sambil belajar, salah satunya dengan cara bermain melalui permainan tradisional seperti congklak. Pada penelitian ini media permainan congklak dimainkan dengan memodifikasi bahan dan teknik bermainnya. Seperti dalam teknik menjimpit, memegang, menggenggam, memindahkan dan mengambil bola pompom sebagai pengganti cangkang kerang juga komponen pendukung materi pembelajaran seperti kartu gambar tematik. Permainan ini dikenal dengan istilah *permainan modifikasi congklak*.

Dari permasalahan diatas maka penulis ingin membuat sebuah media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik tersebut yaitu melalui media alat bantu permainan modifikasi congklak. Melalui media ini diharapkan dapat membantu mempersiapkan anak dalam memegang pensil untuk menulis. Hal ini sesuai dengan penjelasan mengenai motorik halus mengungkapkan oleh Setiani (2021) bahwa motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil seperti memegang, menggenggam, memasukan benda ke dalam lubang.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi seberapa banyak hasil peningkatan kemampuan motorik halus anak didik kelompok B usia 5-6 tahun di RA Atijaiyah yang dapat berkembang melalui kegiatan permainan modifikasi congklak.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan pada kegiatan penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) melalui pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan merumuskan agar mengetahui seberapa banyak anak yang memiliki tingkat kemampuan motorik halus yang mencapai Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), dengan menggunakan alat bantu permainan modifikasi congklak. Menurut Sugiyono, (2011) menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode deskriptif peneliti dapat mengeksplorasi atau memotret suatu peristiwa sosial yang akan diteliti secara keseluruhan dan mendalam.

Menurut Haryati, (2012) bahwa penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakanlah penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Sebagaimana di lapangan peneliti mengamati aspek perkembangan anak pada kemampuan motorik halus.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun di RA Attijaniyah Kota Cimahi, dengan sejumlah 10 orang anak yang terdiri dari 4 orang anak perempuan dan 6 orang anak laki-laki. Penelitian dilakukan dengan mengobservasi pada setiap anak dan mewawancarai guru pendamping saat melakukan kegiatan bermain dan dokumentasi dengan menganalisis lembar observasi kegiatan anak bermain yang akan dianalisis sebagai acuan dalam penilaian kemampuan anak.

Permainan congklak inilah yang peneliti temukan dan dibutuhkan dalam kegiatan bermain sambil belajar sangat membantu proses kegiatan pembelajaran dikelas. Menurut Nuraeni & Weshtisi, (2020) berpendapat bahwa dengan menggunakan alat bantu media yang disesuaikan dengan kebutuhan anak didik, belajar menjadi tidak jenuh dan menambah kreativitas anak dalam mengeksplorasi kegiatan, mencari solusi permasalahan dalam sebuah permainan seperti pada permainan modifikasi congklak ini.

Dalam proses membuat produk pada pelaksanaannya peneliti menggunakan pendekatan penelitian dengan langkah-langkah pengembangan model Borg dan Gall sebagaimana yang diungkapkan oleh Haryati (2012) dengan langkah sebagai berikut yaitu *pertama* melakukan studi lapangan ke lokasi penelitian di sekolah RA Attijaniyah dengan melibatkan sejumlah subjek penelitian pada anak usia 5-6 tahun dan kegiatan pembelajarannya, *kedua* merencanakan rumusan permasalahan dengan menentukan tujuan setiap tahap dan melaksanakan studi kelayakan terbatas pada subjek penelitian, *ketiga* penulis mengembangkan bentuk permulaan dari permainan tradisional congklak termasuk mempersiapkan komponen pendukung seperti alat bantu sumpit, bola pompom dan kartu gambar. Juga mempersiapkan instrument penelitian seperti lembar observasi, atau wawancara berupa pertanyaan dan dokumentasi. *Keempat* melakukan uji coba lapangan awal dengan skala terbatas ke 10 orang peserta didik di sekolah sebanyak empat kali uji coba.

Kelima, melakukan perbaikan terhadap alat bantu permainan modifikasi congklak dari hasil uji coba ditemukan perbaikan produk seperti belum adanya angka petunjuk dan kartu gambar pendukung saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian diperoleh draf produk (model) yang siap akan diuji coba luaskan. *Keenam*, media modifikasi congklak akan uji coba utama yang melibatkan khalayak lebih luas yaitu 10 orang peserta didik di sekolah dengan peserta didik yang berbeda dengan menggunakan instrument penelitian, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Diperoleh hasil dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian uji coba terbatas yang akan dibandingkan dengan kelompok uji coba luas. *Ketujuh* melakukan perbaikan/penyempurnaan media modifikasi congklak sehingga alat bantu yang dikembangkan ini sudah siap divalidasi. *Kedelapan*, uji validasi terhadap alat bantu modifikasi congklak yang telah dihasilkan melalui, wawancara, observasi dan menganalisis hasilnya. *Kesembilan*, alat bantu permainan modifikasi

congklak dilakukan perbaikan akhir guna menghasilkan produk akhir (final). *Kesepuluh*, menyebarkan alat bantu media permainan modifikasi congklak kepada khalayak/masyarakat luas seperti melalui media sosial youtube.

Teknik pengumpulan data melalui observasi langsung ke lapangan, *interview* (wawancara), dan dokumentasi. Pengembangan instrument menggunakan lembar validasi para ahli, lembar wawancara guru dan lembar observasi hasil peningkatan peserta didik. Penelitian ini lakukan sebanyak 4 kali uji coba skala terbatas dan 4 kali skala luas dengan subjek penelitian ke sejumlah peserta didik sebanyak 10 orang peserta didik yang terdiri dari 6 orang peserta didik laki-laki dan 4 orang peserta didik perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan data kualitatif. Menurut Sugiyono (2017) pada penelitian kualitatif analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung yang diperoleh dari data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang disajikan kedalam bentuk tabel dan grafik hasil peningkatan menggunakan alat bantu *permainan modifikasi congklak*.

Analisis data dilaksanakan setelah kegiatan berlangsung. Data yang terkumpul di analisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif menggunakan langkah-langkah pelaksanaan saat menganalisis data melalui (1) *Data Collection* yaitu pengumpulan data yang diperoleh selama proses penelitian dari hasil wawancara (*interview*), angket (kuesioner), dokumentasi. Data meliputi masalah yang terjadi selama proses penelitian. (2) *Data Reduction* (Reduksi data) yaitu merangkum dengan memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting sesuai dengan tema dan pola. (3) *Display Data* (Penyajian Data) yaitu menyajikan data ke dalam bentuk grafik dan tabel dengan uraian singkat, dan kategori kelayakan produk. (4) *Conclusion Data* (Kesimpulan) yaitu menyimpulkan data dari hasil pengumpulan data yang akan menjadi jawaban atas rumusan masalah yang dirumuskan sejak pengkajian awal

Teknik pengumpulan data menurut Haryati (2012) pada hakekatnya merupakan suatu pendekatan seperti kuantitatif yang memusatkan perhatiannya pada gejala-gejala yang mempunyai karakteristik tertentu dalam kehidupan manusia yang dinamakan variabel yang dianalisis dengan menggunakan teori yang obyektif dengan statistik. Adapun teknik analisis data menurut Taznidaturrohmah, Pramono, & Suryadi (2020) dengan menggunakan deskriptif kuantitatif diperoleh dari sejumlah data berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar penilaian pada kemampuan motorik halus anak saat bermain modifikasi congklak. Dengan menggunakan pedoman observasi, data diperoleh melalui instrument lembar observasi penilaian kegiatan anak saat menjimpit, menggenggam, memindahkan bola pompom satu persatu ke dalam lubang congklak dan mengeksplor kartu gambar sesuai petunjuk angka dipapan congklak dengan menghitung jumlah setiap kemampuan motorik anak ketika bermain congklak dengan menggunakan rumus persentase dengan istilah lain menggunakan perhitungan statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian di lapangan diperoleh hasil penelitian mengenai pengembangan alat bantu media *permainan modifikasi congklak* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik yang di laksanakan pada hari senin bulan Januari tanggal 24 tahun 2022 di lokasi sekolah RA Attijaniyah di kelompok B dengan sejumlah subyek penelitian 10 orang anak yang terdiri dari enam orang anak laki-laki dan empat orang anak perempuan dengan usia 5-6 tahun, dengan jumlah 4 kali pertemuan sebanyak empat kali percobaan dalam setiap minggunya disajikan dalam bentuk tabel dan grafik peningkatan kemampuan peserta didik saat menggunakan alat bantu *permainan modifikasi*

congklak dengan menggunakan rumusan perhitungan persentase dan nilai rata-rata untuk peningkatan kemampuan peserta didik dan kelayakan media.

Hasil data penelitian keefektifan alat bantu media modifikasi *congklak* telah divalidasi oleh beberapa ahli seperti ahli materi, media dan pendidik yang peneliti sajikan ke dalam data deskripsi kuantitatif hasil peningkatan validasi ahli materi, media dan pendidik terhadap alat bantu media modifikasi *congklak*. Menurut Sugiyono (2011) keefektifan kelayakan produk dapat diperoleh jika produk telah divalidasi oleh ahli di bidangnya. Berikut ini penulis akan menguraikan atau mendeskripsikan hasil validasi data terhadap media permainan modifikasi *congklak* tersebut.

Berdasarkan pada data kuantitatif dari keempat aspek penilaian hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi terlihat adanya hasil peningkatan produk saat dilakukan revisi pada tahap ke 2 terlihat pada aspek edukasi peningkatan senilai 3,7 kemudian 3,6 pada aspek isi media, 3,3 pada aspek penyajian media dan 3,7 pada aspek estetika media yang digunakan. Dengan hasil perhitungan persentase sejumlah 88% produk dapat “layak” dipergunakan. Selanjutnya penilaian dilakukan oleh ahli media dengan menggunakan alat instrument penilaian lembar validasi media yang dideskripsikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil data validasi oleh ahli media tahap ke 1 dan 2 menunjukkan peningkatan pada aspek penyajian sejumlah 3,7 dan aspek estetika 3,6 jika dikonversikan pada data kualitatif media pengembangan modifikasi *congklak* dapat digunakan sesuai dengan revisi yang disarankan. Dari hasil data kuantitatif diperoleh hasil sejumlah 84% dengan demikian produk dapat “layak” digunakan. Pada penilaian oleh ahli media diperoleh berupa kritik dan saran untuk media yang penulis kembangkan yaitu media sudah direvisi sesuai saran dan boleh dipergunakan ke lapangan untuk mengambil data selanjutnya mengenai media yang digunakan oleh siswa Ketika pembelajaran bertema tanaman dengan sub tema jenis-jenis tanaman buah dan bagian-bagian tanaman buah mangga.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh ahli pendidik atau pembelajar di sekolah yaitu guru kelompok B oleh Ibu RS. Dari hasil penilain ahli pendidik diperoleh data kuantitatif nilai peningkatan pada aspek penggunaan media sebesar 3,7 kemudian penilaian pada aspek isi media diperoleh peningkatan senilai 3,7 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media modifikasi permainan *congklak* ini dapat digunakan sebagai media yang layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Dari hasil perhitungan persentase di data kuantitatif diperoleh nilai persentase sebesar 92%, maka jika dikonversikan kedalam data kualitatif berarti media *modifikasi permainan congklak* ini dapat diinterpretasikan sebagai media yang layak digunakan tanpa perbaikan. Media tersebut dapat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan data di lapangan, hasil peningkatan kemampuan motorik halus melalui media *permainan modifikasi congklak* pada peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun di RA Attijaniyah pada uji coba skala terbatas tanggal 24-27 Januari 2022 dengan kegiatan menjimpit bola pompom, memindahkannya ke dalam lubang *congklak* satu persatu searah jarum jam dan mengeksplorasi permainan, masing-masing peserta menunjukkan hasil Mulai Berkembang (MB) yaitu AR 54%, DE 58%, ED 46%, SAL 50%, JUN 50% dengan demikian jumlah persentasi keseluruhan pada pertemuan pertama diperoleh sejumlah 52%.

Pada pertemuan kedua kegiatan bermain modifikasi *congklak* dari masing-masing peserta didik diperoleh perkembangan sesuai harapan (BSH) yaitu AR 70%, DE 67%, ED 63%, SAL 58%, JUN 63% dari jumlah persentasi keseluruhan kegiatan permainan modifikasi *congklak* dipertemuan kedua ini memperoleh hasil 64% anak berkembang sesuai harapan (BSH) dapat melakukan aktivitas bermain modifikasi *congklak*.

Pada kegiatan bermain dipertemuan ketiga diperoleh hasil pada masing-masing peserta didik yaitu sejumlah AR 75%, DE 75%, ED 70%, SAL 63%, JUN 75% dengan

jumlah persentasi keseluruhan memperoleh nilai rata-rata sejumlah 72% anak dapat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengikuti *permainan modifikasi congklak*. Pada kegiatan pertemuan terakhir masing-masing memperoleh nilai AR 92%, DE 92%, ED 88%, SAL 80%, JUN 83% dengan nilai persentasi keseluruhan 87% Anak dapat Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 1 Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Kelompok B RA Attijaniyah pada Uji Coba Skala Terbatas dan Luas

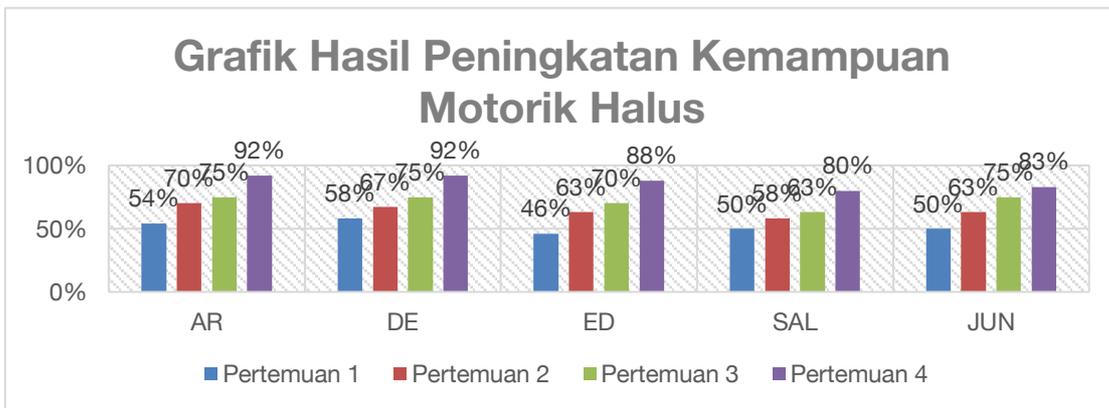
NO.	Nama Anak	UJI COBA SKALA TERBATAS				UJI COBA SKALA LUAS			
		Per-temuan 1	Per-temuan 2	Per-temuan 3	Per-temuan 4	Per-temuan 5	Per-temuan 6	Per-temuan 7	Per-temuan 8
1.	AR	54%	70%	75%	92%	63%	83%	88%	92%
2.	DE	58%	67%	75%	92%	63%	71%	79%	88%
3.	ED	46%	63%	70%	88%	58%	67%	71%	83%
4.	SAL	50%	58%	63%	80%	63%	79%	88%	92%
5.	JUN	50%	63%	75%	83%	67%	75%	83%	92%
Jumlah total		258%	321%	358%	435%	314%	375%	409%	447%
Rata-rata		52%	64%	72%	87%	63%	75%	82%	89%

Penelitian dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan yaitu 4 kali pada uji coba skala terbatas dan 4 kali pertemuan uji coba skala luas yang masing-masing dengan subyek yang berbeda di kelas yang sama. Pada media alat bantu *permainan modifikasi congklak* ditemukan beberapa kemampuan motorik halus seperti memegang, menjimpit, menggenggam, memasukan bola pompom ke dalam lubang congklak dan mengeksplorasi beberapa kegiatan melalui media permainan tersebut, sebagaimana yang dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengenai lingkup pengembangan pada aspek motorik halus anak usia 5-6 tahun dimana kemampuan tersebut dicantumkan sesuai tahap perkembangan usia anak.

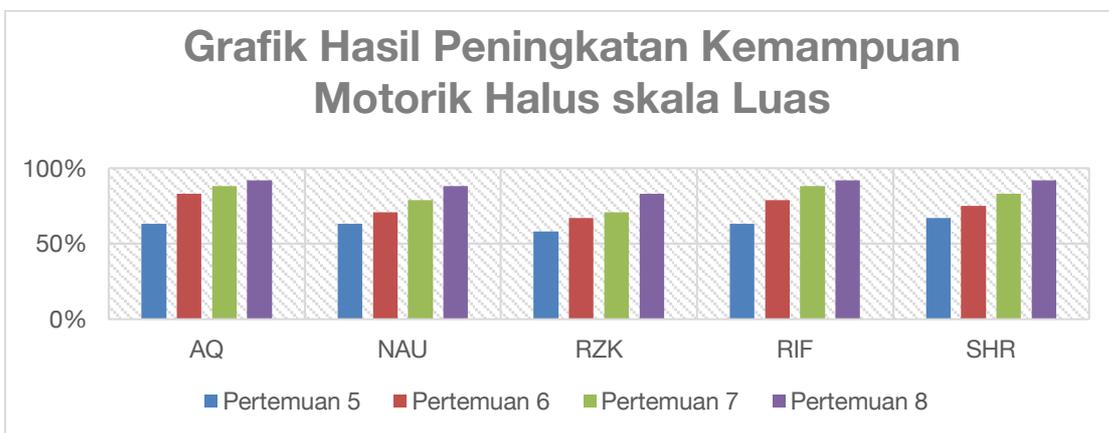
Pada media/produk yang digunakan ditemukan data kuantitatif yang menunjukkan hasil peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini 5-6 tahun terhadap *permainan modifikasi congklak* yaitu dapat terlihat secara signifikan. Pada pertemuan ke 1 diperoleh nilai 52% anak mulai dapat berkembang (MB), pertemuan ke 2 senilai 64% anak dapat Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pertemuan ke 3 senilai 72% anak dapat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pertemuan ke 4 senilai 87% anak dapat mengeksplorasi permainan modifikasi congklak dengan hasil dapat Berkembang Sangat Baik (BSB). Jadi dengan demikian hasil peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini 5-6 tahun terlihat adanya peningkatan dari setiap pertemuan saat bermain modifikasi congklak.

Percobaan selanjutnya media permainan diujicobaluaskan pada 5 orang anak dengan tempat yang sama pada tanggal 21-24 Februari 2022 pada pertemuan kelima dengan hasil nilai masing masing yaitu AQ 63%, NAU 63%, RIZ 58%, RIF 63%, SHE 67% dengan nilai persentasi keseluruhan senilai 63% anak dapat Mulai Berkembang (MB). Pada pertemuan keenam masing-masing memperoleh nilai yaitu AQ 83%, NAU 71%, RIZ 67%, RIF79 %, SHE 75%, dengan nilai persentasi keseluruhan 75% anak dapat Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Pada pertemuan ketujuh masing-masing peserta didik memperoleh nilai yaitu AQ 88%, NAU 79%, RIZ 71%, RIF 88%, SHE 83%, dengan nilai persentase keseluruhan 82% anak dapat Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada pertemuan terakhir masing-masing peserta didik memperoleh nilai yaitu AQ 92%, NAU 88%, RIZ 83%, RIF 92%, SHE 92%, dengan hasil persentasi keseluruhan 89% anak dapat Berkembng Sangat Baik (BSB). Dari hasil observasi data kuantitatif di lapangan pada uji coba skala luas diperoleh peningkatan kemampuan motorik halus anak di RA Attijaniyah kelompok B usia 5-6 tahun setelah menggunakan permainan alat bantu modifikasi congklak uji coba ke 5 senilai 63% anak dapat mulai berkembang (MB), pada pertemuan ke 6 senilai 75% anak dapat Berkembang Sesuai Harapan (BSH), uji coba ke 7 senilai 82% anak dapat Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan uji coba ke 8 senilai 89% anak dapat Berkembang Sangat Baik (BSB). Data hasil peningkatan kemampuan motorik halus diatas disajikan dalam bentuk grafik dibawah ini.



Grafik 1 Hasil Uji Coba Skala Terbatas

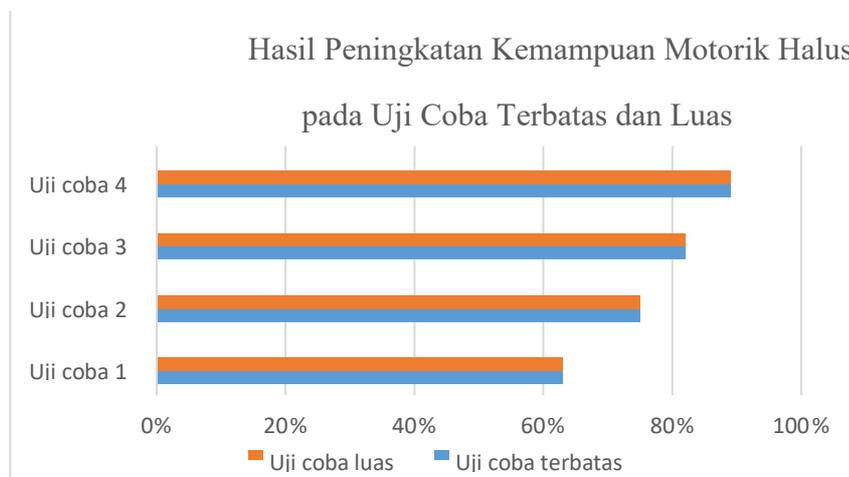


Grafik 2 Hasil Observasi Uji Coba Skala Luas

Pada uji coba terbatas pertama diperoleh nilai persentase terendah senilai 46% anak belum berkembang sesuai harapan dan nilai tertinggi sebesar 70% anak berkembang sesuai harapan, pada uji coba terbatas kedua nilai terendah diperoleh sebesar 58% anak mulai berkembang sesuai harapan dan nilai tertinggi sebesar 83% berkembang sesuai harapan, pada uji coba terbatas ketiga diperoleh nilai terendah sebesar 63% anak mulai berkembang dan tertinggi senilai 92 % anak berkembang sangat Baik. Pada uji coba keempat nilai terendah sebesar 80% anak berkembang sesuai harapan dan nilai tertinggi 100% anak dapat berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil data kuantitatif di atas maka jika dikonversikan ke dalam data kualitatif pengembangan media modifikasi permainan congklak dapat dikatakan layak untuk digunakan terbukti adanya peningkatan kemampuan dari setiap uji coba pada grafik tersebut. Hasil Penelitian diperoleh dari data-data yang dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan instrument penelitian observasi ke sejumlah peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun.

Pada percobaan skala luas data diperoleh dari hasil observasi capaian kemampuan motorik siswa saat mengikuti permainan modifikasi congklak kemudian dianalisis menggunakan rumusan perhitungan persentase kemudian dihitung nilai rata-rata dari jumlah keseluruhan dan akan disajikan kedalam bentuk tabel dan grafik dibawah ini. Pada Uji Coba Luas dilakukan pada subjek kelompok B usia 5-6 tahun di tempat sekolah yang sama dengan siswa yang berbeda. Hasil rata-rata peningkatan kemampuan motorik halus pada uji coba luas ke 1 senilai 63%, uji coba ke 2 senilai 75%, uji coba ke 3 senilai 82%, dan uji coba ke 4 senilai 89%. Data tersebut disajikan pada grafik di bawah ini.



Grafik 3 Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Uji Coba Terbatas dan Luas di Kelompok B RA Attijaniyah

Data hasil peningkatan motorik halus menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan dari mulai uji coba luas pada pertemuan ke-5 sampai ke-8. Penelitian dilakukan pada subjek siswa kelompok B dengan usia 5-6 tahun di RA Attijaniyah pada bulan Februari sampai bulan Maret 2022 dengan hasil 89% anak dapat mengeksplorasi kegiatan permainan modifikasi congklak. Permainan modifikasi congklak selain dapat menstimulasi motorik halus, menurut pendapat Nuraeni (2020) juga memiliki keterkaitan dengan nilai-nilai karakter bagi peserta didik seperti dapat bekerja sama saat bergiliran bermain congklak dengan teman, disiplin mengikuti aturan permainan, jujur dalam mengikuti

permainan dan solidaritas dalam bermain. Penanaman nilai karakter bagi siswa penting ditanamkan sejak dini.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut di atas menunjukkan hasil peningkatan dalam setiap uji coba di lapangan hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Haryati, (2012) bahwa media yang dikembangkan menghasilkan produk yang dapat efektif digunakan. Di bawah ini gambar media modifikasi permainan congklak yang sudah direvisi oleh para validator ahli materi, media dan pendidik.



Gambar 1 Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Media Permainan Modifikasi Congklak

Pembahasan

Dari hasil penelitian pada data observasi di lapangan menerangkan bahwa mengenai alat bantu media pengembangan *permainan modifikasi congklak* yang digunakan oleh peserta didik kelompok B usia dini 5-6 tahun di RA Attijaniyah dalam kegiatan pembelajaran bertema tanaman yang dilakukan membuahkan hasil dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak di kelompok B. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Kurniati (2016) bahwa melalui kegiatan permainan congklak dapat mengembangkan aspek perkembangan anak diantaranya aspek motorik halus dimana pada permainan modifikasi congklak melibatkan koordinasi jari tangan anak untuk memegang, menggenggam, memasukan biji ke dalam lubang congklak dan kemampuan ini memberi pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak.

Pada Kegiatan bermain modifikasi congklak anak dapat mengeksplorasi kegiatan bermain. Dengan melakukan kegiatan ini anak merespon dengan baik dan antusias dalam melakukan aspek perkembangan motorik halus yang terdapat dalam kegiatan *permainan modifikasi congklak* diantaranya melibatkan kemampuan menjimpit benda dengan sumpit, menggenggam, memindahkan biji/bola pompom ke dalam lubang satu persatu searah jarum jam, mencari kartu gambar (mengeksplor kegiatan) dan menjawab pertanyaan mengenai bagian-bagian tanaman seperti akar, batang, ranting, buah dan daun. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa dalam lingkup pengembangan motorik halus terdapat indikator melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Salah satu kegiatan tersebut diantaranya dengan bermain modifikasi congklak.

Media *permainan modifikasi congklak* yang terdiri dari kegiatan motorik halus memberi manfaat kepada pendidik dalam proses kegiatan belajar yaitu dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran, memberi motivasi bagi anak saat kegiatan belajar menjadi semangat dan tidak bosan/jenuh. Media *permainan modifikasi congklak* dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada anak didik melalui sebuah permainan yang cocok bagi anak usia dini dengan cara bermain sambil belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak Hal ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu oleh Astuti (Humairo, dan Amelia:

2020) menyatakan bahwa metode bermain dianggap penting karena dengan bermain anak akan belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Hasil penelitian lainnya didukung oleh Tresnawati (Humairo dan Amelia: 2020) menyatakan bahwa permainan modifikasi congklak termasuk media dalam jenis visual juga termasuk kedalam mainan edukasi untuk meningkatkan aspek perkembangan anak.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut di atas menunjukkan hasil peningkatan dalam setiap uji coba di lapangan hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Haryati, (2012) bahwa media yang dikembangkan dapat efektif digunakan. Sesuai dengan pendapat Nuraeni dan Westhisi (2020) bahwa melalui alat bantu *permainan modifikasi congklak* dapat meningkatkan efektivitas dan kreativitas pembelajaran dikelas karena anak dapat mengeksplorasi kegiatan belajar melalui permainan modifikasi congklak yang menambahkan materi pembelajaran yang sesuai dengan tema yang dibutuhkan anak. Dari hasil penelitian alat bantu media tersebut seiring dengan pendapat yang dijelaskan oleh Arsyad (2010) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data melalui alat bantu media *permainan modifikasi congklak* pada anak didik RA Attijaniyah di kelompok B memperoleh peningkatan pada perkembangan motorik halus nya. Hal ini berdasarkan pada data yang dianalisis dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan mengujicobakan kepada 10 orang anak di Kelompok B memperoleh peningkatan yang cukup baik. Melalui pengembangan dan penelitian media alat bantu *permainan modifikasi congklak* dapat memstimulasi kemampuan motorik halus anak setelah dilakukan ujicoba sebanyak 8 kali percobaan pada ujicoba skala terbatas dan luas. Hasil Observasi berdasarkan penelitian diperoleh peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Attijaniyah sejumlah 89%. Hal ini memberikan arti bahwa melalui permainan modifikasi congklak kemampuan motorik halus anak dapat meningkat dengan baik. Jika dikonversikan dengan data kualitatif media yang digunakan memperoleh peningkatan terhadap kemampuan motorik anak. Dengan demikian hasil penelitian terhadap media modifikasi permainan congklak terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak di RA Attijaniyah kelompok B dengan usia 5-6 tahun dan kesesuaian produk dengan Kompetensi Dasar (KD) juga media dapat membantu guru dan anak saat pembelajaran. Penulis mengharapkan dengan adanya alat bantu *permainan modifikasi congklak* dapat menambah khasanah ilmu, pengalaman belajar dan menambah variatif pembelajaran di dalam kelas agar anak didik tidak merasa jenuh saat belajar dan termotivasi dalam menerima materi pembelajaran.

REFERENSI

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219-234. Retrieved from: <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal/article/view/1583>
- Arsyad, A. (2010), *Media Pembelajaran* (Cet, XIII, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, A. C. (2019). *Pedoman praktis tumbuh kembang anak (usia 0-72 bulan)*. Pt Penerbit Ipb Press.

- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 11-26. Retrieved from: https://www.academia.edu/download/35237630/Teknik_Pengembangan_R_D.pdf.
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan kemampuan berhitung awal melalui modifikasi bentuk permainan congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19-30. Retrieved from: <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/589>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volum 5 Edisi (1), Juni 2016. Retrieved from: [researchgate.net/publication/330410273_Pengembangan_kemampuan_fisik_motorik_melalui_permainan_tradisional_bagi_anak_usia_dini](https://www.researchgate.net/publication/330410273_Pengembangan_kemampuan_fisik_motorik_melalui_permainan_tradisional_bagi_anak_usia_dini).
- Khaer, N. H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Circle Congklak pada Materi Sistem Pencernaan IPA Biologi Kelas VIII di Mts Madani Pao-pao* (Doctoral dissertation, Universitas Islam negeri Alauiddin Makasar).
- Kurniati, E. (2016) *Permainan Tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial*. Jakarta; Kecana.
- Nuraeni, L., Jumiatin, D., & Westhisi, S. M. (2022). PENYULUHAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF PAUD HOLISTIK INTEGRATIF MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK GURU PAUD. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 338-348. Retrieved from: <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/10339>
- Nuraeni, L., & Westisi, S. M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar Di Taman Kanak-Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 51-63. Retrieved from: www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/2065
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2019). Efektivitas program sekolah ramah anak dalam meningkatkan karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 20-29. Retrieved from: <https://scholar.google.com/citations?user=rWZ40koAAAAJ&hl=id&oi=sra>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Setiani, B. (2021). Asuhan Kebidanan pada anak dengan keterlambatan motorik halus di tempat praktik mandiri bidan Panaraga Jaya Tulang Bawang Barat (Disertasi, Poltekkes Tanjungkarang. 2021).
- Supriyatiningsih, W., Riyanto, A. A., & Nuraeni, L. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membuat Jumpitan Pada Anak Kelompok B di TK Miftahusholihin. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 608-614. Retrieved from: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/5073>
- Sugiyono. (2011). *Metoda Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Taznidaturrohmah, Y. E., Pramono, P., & Suryadi, S. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Dinoyo 01 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 20-26. Retrieved from: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/29805>.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14.

Valentina, F., Wulandari, E., & Nuraeni, L. (2019). Upaya Untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Aktivitas Origami dengan Metode Demonstrasi Pada Anak-anak kelompok B di TK Bina Nusantara. *CERIA (Ceria Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 1(4), 1-6. Retrieved from: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/2193>.