

Congklak: Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Resmia Permatasari¹, Ghina Wulansuci²

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Indonesia

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

¹ annissarah@gmail.com, ² komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 10/01/2025; Direvisi: 16/01/2025; Disetujui: 19/01/2025

ABSTRAK

KATA KUNCI

Kemampuan
Motorik Halus;
Congklak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi permainan tradisional congklak di RA Darull Habibul Mahmud dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan analisis data dekriptif persentase. Subjek dalam penelitian ini adalah 13 anak usia 5-6 tahun di RA Darull Habibul Mahmud. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus dalam tiga aspek, yakni membuat garis lengkung kiri kanan meningkat 16 %, membuat garis tegak lurus meningkat 11%, dan membuat garis miring kiri dan kanan sebesar meningkat 13%. Pembelajaran menggunakan media congklak efektif meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan nilai efektivitas 20,5 yang menunjukkan kategori sangat efektif. Artinya permainan tradisional congklak sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak karena pada saat bermain congklak ada gerakan tangan yang membuat otot tangan terlatih. Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya bahwa permainan congklak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, maka permainan congklak cocok diterapkan di RA Darull Habibul Mahmud.

ABSTRACT

KEYWORDS

Fine Motor
Skills; Congklak

This study aims to determine the implementation of the traditional congklak game at RA Darull Habibul Mahmud in improving children's fine motor skills. The research method used is descriptive quantitative with data collection techniques in the form of observation and descriptive percentage data analysis. The subjects in this study were 13 children aged 5-6 years at RA Darull Habibul Mahmud. The results showed an increase in fine motor skills in three aspects, namely making curved lines left and right increased by 16%, making perpendicular lines increased by 11%, and making diagonal lines left and right increased by 13%. Learning using congklak media effectively improves children's fine motor skills with an effectiveness value of 20.5, which indicates a very effective category. This means that the traditional congklak game is very effective in improving children's fine motor skills because when playing congklak, there are hand movements that train the hand muscles. As the results of previous studies show that the congklak game can develop fine motor skills, the congklak game is suitable for implementation at RA Darull Habibul Mahmud.

PENDAHULUAN

Motorik halus adalah kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada jari dan tangan (Sutini, 2013). Motorik halus merupakan koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak (Dini, 2022). Perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional.

Standar kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun, meliputi: (1) koordinasi mata dan tangan; (2) kelenturan pergelangan tangan; dan (3) kekuatan dan kelenturan jari tangan (Kemdikbud, 2015, hlm. 11). Melihat fenomena yang terjadi di lapangan khususnya di TK Habibul Mahmud ditemukan kemampuan motorik berbeda-beda. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak belum sempurna memegang pensil dan

menggantung, belum bisa menulis dengan baik dan belum memenuhi indikator motorik halus pada umumnya yaitu koordinasi mata dan tangan, membuat garis lengkung kiri dan kanan, membuat garis tegak lurus kiri dan kanan dan membuat garis miring kiri dan kanan. Permasalahan lainnya yang dihadapi dalam perkembangan kemampuan motorik halus anak diantaranya kesempatan untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan, Seperti tidak membiasakan anak untuk mengerjakan aktivitas secara mandiri sehingga anak terbiasa selalu dibantu untuk memenuhi kebutuhannya, anak juga selalu disuapi sehingga fleksibilitas tangan dan jemarinya kurang terasah. Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan adanya suatu metode pembelajaran yang menarik bagi anak sebagai upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Metode yang akan digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yaitu dengan bermain. Permainan tradisional congklak tentunya bisa jadi alternatif media belajar. Menurut Heryanti yang dikutip oleh Indra Lacksana menjelaskan permainan congklak memiliki nilai positif. Selain melestarikan permainan tradisional permainan congklak sangat menyesuaikan koordinasi mata dan jemari tangan. Anak belajar menggenggam dan memindahkan satu persatu batu/ kewuk. Permainan congklak juga dapat dijadikan sebagai media belajar berhitung anak. Dengan melalui bermain di harapkan anak tidak mengalami stress akademik, karena stress akademik ini beresiko terjadi kepada anak usia dini (Wulansuci & Kurniati, 2019).Diharapkan dengan permainan tradisional ini dapat membantu anak anak untuk stimulus motorik halusnya. Congklak adalah permainan tradisional kuno di Indonesia dan dikenal dengan berbagai sebutan nama. Congklak sebutan yang berkembang di Sumatera. Di Jawa dikenal dengan sebutan *dhakon*.daerah Lampung dikenal dengan *dentuman lamban*. Sedangkan di Sulawesi permainan ini disebut *Manggaleceng*. Permainan congklak dapat dimainkan oleh laki- laki atau perempuan khususnya usia 6-12 tahun.

Congklak terbuat dari kayu atau plastic yang dibentuk seperti papan berlubang. Ukuran papan kurang lebih 40-50 cm. pada papan congklak terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan dua lubang besar sisinya. Setiap tujuh lubang kecil disisi pemain dan lubang besar disisi kanannya dianggap sebagai milik pemain. Biji congklak bisa terbuat dari plastik atau kerang. Setiap lubang kecil diisi lima sampai tujuh biji kerang. Sedangkan lubang besar dibiarkan kosong paling sedikitnya harus disiapkan 98 biji congklak (Dini, 2022)

METODOLOGI

Metode pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (dalam Jayusman & Shavab, 2020) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang tidak membuat perbandingan dalam satu variabel dengan variabel lainnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui suatu nilai variabel baik itu variabel independen maupun dependen. Menurut Sudjana dan Ibrahim (dalam Jayusman & Shavab, 2020) penelitian deskriptif ialah penelitian yang menggambarkan mengenai suatu peristiwa atau gejala yang sedang dialami saat ini. Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah 8 anak laki-laki usia 5-6 tahun. Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah 13 Anak usia 4-5 tahun di RA Darull Habibul Mahmud . Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan teknik analisis data menggunakan deskripsi persentase. Data diperoleh melalui observasi pada kegiatan bermain tradisional congklak dengan indikator penilaian, sebagai berikut: (1) Koordinasi mata dan tangan; (2) Mampu membuat garis tegak lurus; (3) Mampu membuat garis lengkung kiri kanan; (4) Mampu membuat garis miring kiri kanan. Teknis analisis data menggunakan deskripsi persentase menggunakan rumus dibawah ini

$$\text{Persentase (P)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Jumlah frekuensi dari setiap jawaban yang telah menjadi pilihan responden

N : Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang telah dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di RA Darull Habibul Mahmud dengan subjek penelitian 13 anak. Penelitian ini dilakukan selama enam kali pertemuan.

Tabel 1 Kemampuan Motorik Halus Pertemuan 1

No	Aspek Kemampuan Motorik Halus	Nama Anak													Persentase
		Yu	Ta	Ke	Ale	Re	Ra	Ka	Al	Ra	Ha	Ir	Az	El	
1.	Koordinasi mata dan tangan	MB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	88%
2.	Membuat garis tegak lurus	BB	BB	BSH	BSB	BSB	MB	BSH	MB	MB	BSB	BSH	BSH	BSH	67%
3.	Membuat garis lengkung kiri /kanan	MB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	MB	BSB	BSB	79%
4.	Membuat garis miring kiri/kanan	BB	BSH	BSB	BSB	BSB	MB	BSH	BSB	BSH	BSB	BB	BSH	BSB	77%
Persentase		38%	81%	88%	88%	88%	63%	88%	81%	75%	88%	63%	88%	88%	

Tabel 2. Kemampuan Motorik Halus Pertemuan 2

No	Aspek Kemampuan Motorik Halus	Nama Anak													Persentase
		Yu	Ta	Ke	Ale	Re	Ra	Ka	Al	Ra	Ha	Ir	Az	El	
1	Koordinasi mata dan tangan	MB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	90%
2	Membuat garis tegak lurus	BB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	92%
3	Membuat garis lengkung kiri /kanan	MB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	92%
4	Membuat garis miring kiri/kanan	BB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	79%						
Persentase		38%	94%	94%	100%	88%	88%	88%	94%	94%	94%	94%	94%	94%	

Tabel 3. Kemampuan Motorik Halus Pertemuan 3

No	Aspek Kemampuan Motorik Halus	Nama Anak													Persentase
		Yu	Ta	Ke	Ale	Re	Ra	Ka	Al	Ra	Ha	Ir	Az	El	
1	Koordinasi mata dan tangan	BB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	81%
2	Membuat garis tegak lurus	MB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	88%
3	Membuat garis lengkung kiri /kanan	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	87%
4	Membuat garis miring kiri/kanan	BB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	83%

Persentase	38%	88%	88%	94%	88%	88%	81%	88%	94%	88%	88%	94%	88%
------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Tabel 4. Kemampuan Motorik Halus Pertemuan 4

No	Aspek Kemampuan Motorik Halus	Nama Anak													Persentase
		Yu	Ta	Ke	Ale	Re	Ra	Ka	Al	Ra	Ha	Ir	Az	El	
1	Koordinasi mata dan tangan	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	87%
2	Membuat garis tegak lurus	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	MB	BSB	BSH	83%
3	Membuat garis lengkung kiri /kanan	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	90%
4	Membuat garis miring kiri/kanan	MB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	90%
Persentase		63%	88%	94%	94%	88%	88%	94%	88%	94%	88%	81%	88%	94%	

Tabel 5. Kemampuan Motorik Halus Pertemuan 5

No	Aspek Kemampuan Motorik Halus	Nama Anak													Persentase
		Yu	Ta	Ke	Ale	Re	Ra	Ka	Al	Ra	Ha	Ir	Az	El	
1	Koordinasi mata dan tangan	BB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	77%
2	Membuat garis tegak lurus	MB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	83%
3	Membuat garis lengkung kiri /kanan	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	88%
4	Membuat garis miring kiri/kanan	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	94%
Persentase		56%	88%	88%	88%	88%	88%	94%	94%	88%	88%	75%	88%	94%	

Tabel 6. Kemampuan Motorik Halus Pertemuan 6

No	Aspek Kemampuan Motorik Halus	Nama Anak													Persentase
		Yu	Ta	Ke	Ale	Re	Ra	Ka	Al	Ra	Ha	Ir	Az	El	
1	Koordinasi mata dan tangan	MB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	88%
2	Membuat garis tegak lurus	BB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	88%
3	Membuat garis lengkung kiri /kanan	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	90%
4	Membuat garis miring kiri/kanan	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	83%
Persentase		50%	94%	94%	88%	94%	88%	88%	94%	88%	81%	94%	94%	94%	

Tabel 7. Kemampuan motorik halus pertemuan 7

No	Aspek Kemampuan motorik halus	Pertemuan						Total	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6		
1.	Koordinasi mata dan tangan	4	4	3	3	3	4	20	3
2.	Membuat garis tegak lurus	3	4	4	3	3	4	20	3
3.	Membuat garis lengkung kiri /kanan	3	4	3	4	4	4	21	4
4.	Membuat garis miring kiri/kanan	3	3	3	4	4	3	20	3

Tabel 8 Kriteria Penilaian

Skor Penilaian (1-4)		Keterangan
1	BB	Belum Berkembang
2	MB	Mulai Berkembang
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
4	BSB	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada tabe di atas diperoleh data sebagai berikut:

1. Pada pertemuan pertama kemampuan motorik anak beragam. Ketercapaian kemampuan motrik halus terendah ialah 38% yang dialami oleh satu anak sedangkan yang tertinggi bmencapai kemampuan 88% yang diraih oleh tujuh orang anak. Pada pertemuan ini terlihat bahwa anak memiliki kemampuan di koordinasi mata dan tangan lebih tinggi dibandingkan dengan aspek lainnya. Rata-rata pencapaian kemampuan motorik halus tertinggi terdapat pada aspek koordinasi mata dan tangan mencapai (88%) sedangkan yang terendah terdapat pada aspek membuat garis lurus yaitu berada di 67 %.
2. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2023. Berdasarkan data yang di dapat dari hasil Observasi ada peningkatan kemampuan motorik pada beberapa anak. Kemampuan motorik terendah yaitu 38% yang didapat oleh satu anak sedangkan yang tertinggi mencapai 100 % yang di capai satu orang anak. Sisanya 88% diraih oleh tiga anak dan 94 % diraih oleh 8 anak. Rata-rata pencapaian kemampuan motorik halus tertinggi terdapat pada aspek membuat garis lengkung kiri kanan dan membuat garis tegak lurus mencapai 92% sedangkan yang terendah terdapat pada aspek membuat garis miring kiri dan kanan yaitu berada di 79 %.
3. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2023. Data yang di dapat dari hasil Observasi menunjukkan ada aspek yang meningkat dan ada juga yang belum berkembang. Sebaran Pencapaian kemampuan motorik terdiri dari 38% (terendah) yang didapat oleh 1 anak , 88 % diraih oleh 8 anak, 81 % diraih oleh satu anak dan 94 % diraih oleh tiga anak (tertinggi). Rata-rata pencapaian kemampuan motorik halus tertinggi terdapat pada aspek membuat garis membuat garis tegak lurus mencapai 88 % sedangkan yang terendah terdapat pada aspek koordinasi mata dan tangan yaitu berada di 81 %.
4. Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2023. Data yang di dapat dari hasil Observasi ialah adanya peningkatan kemampuan motorik. Sebaran Pencapaian kemampuan motorik terdiri dari 63% (terendah) yang didapat oleh satu anak , 81 % dicapai oleh 1 anak, 88 % dicapai oleh enam anak dan 94 % (tertinggi) dicapai oleh lima anak. Rata-rata pencapaian kemampuan motorik halus tertinggi terdapat pada aspek membuat garis membuat garis tegak lengkung kiri kanan mencapai 90%, sedangkan yang terendah terdapat pada aspek membuat garis tegak lurus mencapai 81 %.
5. Pertemuan kelima dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2023. Data yang di dapat dari hasil Observasi ialah adanya peningkatan kemampuan motorik. Sebaran Pencapaian kemampuan motorik terdiri dari 56% (terendah) yang didapat oleh satu anak, 75 % dicapai oleh 1 anak, 88 % dicapai oleh delapan anak dan 94 % (tertinggi) dicapai oleh tiga anak. Rata-rata pencapaian kemampuan motorik halus tertinggi terdapat pada aspek membuat garis miring kiri ke kanan mencapai 90 % sedangkan yang terendah terdapat pada aspek membuat garis tegak lurus mencapai 83 %. Jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya kemampuan

motorik pada kategori membuat garis tegak lurus mengalami peningkatan sebesar 2%

6. Pertemuan keenam dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023. Data yang di dapat dari hasil Observasi ialah adanya peningkatan kemampuan motorik. Sebaran Pencapaian kemampuan motorik terdiri dari 50% (terendah) dicapai oleh satu anak, 81 % dicapai oleh satu anak ,88% diraih oleh empat anak dan 94% diraih oleh tujuh anak. Pada pertemuan keenam anak lebih banyak mencapai kategori tertinggi dibandingkan pertemuan sebelumnya. Rata-rata pencapaian kemampuan motorik halus tertinggi terdapat pada aspek membuat garis miring kiri ke kanan dan membuat garis miring kiri kanan mencapai 90% sedangkan yang terendah terdapat pada aspek membuat garis tegak lurus mencapai 83%. Jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya kemampuan motorik pada pertemuan ke enam lebih tinggi di bandingkan pertemuan sebelumnya.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai efektivitasnya berada di angka 20,5 yang menunjukkan kategori sangat efektif. Artinya permainan tradisional congklak sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Terdapat beberapa faktor yang membuat anak meningkat pada kemampuan motoriknya, faktor tersebut diantaranya adanya gerakan tangan saat bermain congklak, gerakan tangan ini membuat otot otot tangan terlatih. Terlebih lagi pelaksanaannya dilakukan secara rutin.

Pembahasan

Dengan adanya peningkatan dari hasil penulisan anak dan observasi menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan media congklak dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Sebagaimana dari hasil wawancara dengan guru menjelaskan bahwa di awal sebelum stimulasi ada anak yang belum bisa memegang pensil dan gunting. sebagaimana pernyataan dari guru pendamping kondisi awal siswa sebelum mendapat stimulasi menggunakan media congklak anak-anak belum bisa memegang pensil dengan baik dan benar dan tidak bisa mengunting sendiri. Dari sekian anak yang belajar ada satu anak yang harus memperoleh pendampingan. Dengan adanya kondisi tersebut penulis bersama guru pendamping bekerja sama melakukan pembelajaran dengan media congklak. Media ini pertama kalinya di praktekkan. Terutama permainan tradisional belum sempat dikenalkan kepada anak saat belajar.

Media yang sering guru gunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah Media puzzle untuk melantih kemampuan motoric halus anak. Permainan congklak memberikan efek berbeda karena sangat mudah digunakan, berdasarkan pendapat guru pendamping bermain congklak bisa melatih gerak dan mengasah kemampuan berhitung anak, Hal ini selaras dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan menggunakan media congklak yang dilakukan oleh Meliyani (2024) menunjukkan terdapat pengaruh permainan congklak terhadap perkembangan motorik halus peserta didik di TK Setyawan Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen nilai rata-ratanya lebih tinggi dibanding kelas kontrol sehingga peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh perkembangan motorik halus di kelas eksperimen.

Manfaat congklak menurut Nurjatmika diantaranya ; (1) membantu perkembangan berpikir anak (berhitung dan membaca) anak antara lain mengenal konsep dasar dan kecil, panjang, pendek dan lain sebagainya, (2) melatih motorik halus, stimulasi diperoleh saat anak menjemput biji, meraba, memegang dagan kelima jarinya, dan lain sebagainya. (3) melatih anak tentang aturan permainan. Motorik halus anak dapat ditingkatkan dengan berbagai upaya. Motorik halus anak sangat berkaitan dengan fungsi otot otot lengan dan kaki anak. Sehingga upaya yang dilakukan harus mengarah pada cara untuk melatih otot otot tangan dan kaki. Berikut solusi yang dapat menjadi alternatif meningkatkan

kemampuan motorik halus anak : (1) melipat (2) menggambar dengan krayon (3) membentuk atau memanipulasi dari tanah liat/ lilin/ adonan (4) melukis dengan cat air, (5) bermain kolase (6) menggunting, (7) merangkai benda dengan tali/benang (meronce) (8) membuka pintu, (9) menyikat gigi, (10) mencuci tangan, (11) menulis, (12) serta membuka dan menutup kancing pakaiannya (13) bermain congklak. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa bermain congklak menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan motorik halus anak karena melatih gerak jemari anak. Sebagaimana yang dinyatakan Hurlock dikutip oleh Suyadi (2010 : 69), perkembangan motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail (Riris, 2013).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan pada 13 anak dengan usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Habibul Mahmud dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus . peserta didik mengalami peningkatan kemampuan motorik dari 3 aspek. yakni Peningkatan terdapat pada aspek membuat garis lengkung kiri kanan meningkat sebanyak 16 %, membuat garis tegak lurus meningkat sebesar 11 %, dan membuat garis miring kiri dan kanan sebesar meningkat sebanyak 13% Peningkatan tertinggi ada pada membuat garis lengkung kiri dan kanan.

REFERENSI

- Afandi, A. Pendidikan dan Perkembangan. <https://www.sehatq.com/artikel/mengoptimalkan-perkembangan-anak-usia-dini>, di akses pada 10 Maret 2023
- Daniswari, D. (2022). Sejarah dan asal permainan congklak, aturan serta cara bermain, <https://www.google.co.id/amp/s/amp.kompas.com/regional/read/2022/02/19/161530378/Sejarah-dan-asal-permainan-congklak-aturan-serta-cara-bermain>.di akses pada 10 Maret 2023.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran learning management system (lms) berbasis edmodo dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pendidikan Anak Usia Dini
- Meliyani, S. (2024). *Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Kesiapan Belajar Siswa di MI Pembangunan Yayasan Syarif Hidayatullah Jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/81944>
- Nurjatmika, Y. (2012). Ragam Aktivitas Harian untuk Anak TK. Yogyakarta: Diva Press.
- Riris, R. (2013). Memahami pola perkembangan motorik pada anak usia dini. https://www.researchgate.net/publication/325317186_Memahami_Pola_Perkembangan_Motorik_Pada_Anak_Usia_Dini/fulltext/5b0562de4585157f870910b5/Memahami-Pola-Perkembangan-Motorik-Pada-Anak-Usia-Dini. diakses 23 Juli 2023
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). 67-77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Wulansuci, G., & Kurniati, E. (2019). Pembelajaran calistung (membaca, menulis, berhitung) dengan resiko terjadinya stress akademik pada anak usia dini. *Tunas Siliwangi*:

Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung, 5(1), 38-44. <https://doi.org/10.22460/ts.v5i1p44-50.1272>