

PEMBELAJARAN MEDIA VISUAL PERMAINAN KELERENG ANAK USIA DINI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA KELOMPOK B

Intan Wulansari¹, Enceng Mulyana², Fifiet Dwi Tresna Santana³

¹ TK BBM 1, Bandung

² PLS, IKIP Siliwangi, Cimahi

³ PG-PAUD IKIP Siliwangi, Cimahi

wulansariintan15@gmail.com, mulyana@stkipisiliwangi.ac.id, fifiet@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Basic data from the results of the initial study shows that the conditions in the field in the aspect of fine motor skills in children aged 5-6 years are still low. Proven children when participating in learning activities there are still many children who are less active in fine motor development. One of them is the evidence that there are some children who have not been able to hold a pencil properly and correctly according to the rules. The game of marbles is very good as a learning medium in developing fine motor skills. The purpose of this study is none other than wanting to know the use of marbles game media in developing fine motor skills in children aged 5-6 years TK TK 1. This research is included in the CAR, which is carried out through the stages of planning, implementation, observation, reflection and The subjects of this study were children aged 5-6 years, TK BBM 1 with a total of 20 children. Data collection techniques by observation and interview. While the data are analyzed by descriptive statistics. Based on the data obtained, the results obtained in the first meeting or cycle I amounted to 44%, and in the second meeting amounted to 55%. Whereas in the second cycle at the first meeting 83% of the data was obtained, and at the second meeting the data obtained was 94%. Thus it can be concluded that in the game marbles can grow and develop fine motor skills in children between the ages of 5-6 years TK BBM 1.

Keywords: Visual Media, Marbles Game, Young Children, Fine Motor

ABSTRAK

Dasar hasil data penelitian studi awal yang menunjukkan kondisi dilapangan dalam aspek kemampuan motorik halus pada anak-anak yang berusia antara 5-6 tahun masih rendah. Terbukti ada anak ketika mengikuti kegiatan dalam belajar masih banyak anak yang kurang aktif dalam perkembangan motorik halus. Salah satunya bukti tersebut ada beberapa anak yang belum mampu memegang pensil yang baik dan benar sesuai dengan aturannya. Permainan kelereng sangatlah baik untuk dijadikan media pembelajaran dalam menumbuh kembangkan kemampuan motorik halus. Maksud penelitian ini tiada lain adalah ingin mengetahui pemanfaatan media permainan kelereng dalam menumbuh kembangkan kemampuan motorik halus pada anak-anak yang berusia 5-6 tahun TK BBM 1. Penelitian ini termasuk kedalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan subjek penelitian ini adalah anak yang berusia antara 5-6 tahun TK BBM 1 yang berjumlah 20 orang anak. Teknik pengumpulan datanya dengan cara observasi dan wawancara. Sedangkan datanya yang dianalisis dengan cara statistik deskriptif. Berdasarkan datanya yang diperoleh maka hasil yang didapat dalam pertemuan kesatu atau siklus I sebesar 44%, dan di pertemuan yang kedua sebesar 55%. Sedangkan di siklus ke II pada pertemuan kesatu didapatkan data 83%, dan di pertemuan keduanya data yang didapat sebesar 94%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dalam permainan kelereng dapat menumbuh kembangkan kemampuan motorik halus pada anak-anak antara usia 5-6 tahun TK BBM 1.

Kata Kunci: Media visual, Permainan Kelereng, Anak Usia Dini (AUD), Motorik Halus

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa dan akan berkembang menjadi orang dewasa. Dalam hal ini anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan.

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berusia antara 0-8 tahun yang sedang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis. Anak usia dini berada pada tahap golden age periode kehidupan manusia (Nuraeni, 2020:3). Agar masa-masa ini dapat berkembang, maka diperlukan strategi dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Untuk itu, agar tercapai dengan optimal, maka diberikan stimulasi untuk mengembangkan minat anak. Sebagai seorang pendidik kita memahami bahwa dalam pemberian stimulasi/rangsangan pada anak diperlukan proses belajar yang tepat agar dalam tumbuh kembang anak berkembang dengan baik. Menurut Muringting (2018:4) mengemukakan bahwa dalam pendidikan anak usia dini ada aspek pengembangan pembiasaan yang meliputi moral agama, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Salah satu kemampuan pada anak usia dini yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik motorik, motorik adalah suatu gerakan tubuh. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang sesuai dengan kematangan anak itu sendiri, contoh ke-

mampuan menendang, berlari. Sedangkan motorik halus adalah gerakan otot-otot halus yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk berlatih dan belajar, misalnya menggunting, menggambar dsb.

Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, harus ada media yang dapat merangsang minat anak tersebut. Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan yang disampaikan oleh guru kepada murid. Media dapat di bagi dalam berbagai macam, salah satunya adalah media visual. Menurut Safi'i & Rahman (2017:3) Media visual yakni media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual yang menarik dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan suatu kegiatan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak agar berkembang secara optimal.

Dengan demikian, untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak peneliti akan menerapkan media visual menggunakan permainan kelereng. Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Karena bermain naluri bagi setiap anak terutama pada anak usia dini. Bermain yaitu suatu pemberian rangsangan (stimulasi) bagi anak mampu memainkan kembali permainan dan mendapatkan pengalaman sebagai pembelajaran (Tedjasaputra, 2001:12). Kelereng merupakan benda kecil hasil pabrik. Namun kenyataannya, banyak anak-anak yang tidak tahu cara memainkan kelereng, bahkan tidak tahu apa itu kelereng. Permainan kelereng adalah salah satu permainan tradisional yang diminati oleh sebagian besar anak laki-laki dari usia 5 tahun. Kelereng di-

mainkan secara bersama-sama oleh anak-anak. Sayangnya dengan perkembangan zaman yang kian semakin modern, budaya permainan tradisional banyak yang tergerus oleh waktu, sehingga anak-anak tidak mengetahui permainan tradisional bangsa.

Berdasarkan observasi di lapangan, masih banyak yang belum mampu dan kurang aktif dalam pengembangan fisik motorik halus. Salah satunya ada beberapa anak yang belum bisa memegang pensil sesuai dengan aturan. Menurut Afrina (2016:4) bahwa kemampuan motorik anak dikatakan terlambat, bila di usianya yang seharusnya ia sudah dapat mengembangkan keterampilan baru, tetapi ia tidak menunjukkan kemajuan. Agar tidak adanya keterlambatan dalam perkembangan motorik halus anak maka harus ada rangsangan atau stimulus dari orangtua atau guru. Maka penulis memilih permainan kelereng untuk merangsang atau menstimulus perkembangan motorik halus anak.

Dalam permainan ini terdapat manfaat yang dapat mengembangkan aspek perkembangan, salah satunya perkembangan motorik halus anak. Tujuan yang ingin dicapai dalam permainan kelereng salah satunya yaitu agar anak mampu memegang sesuai dengan aturan.

METODOLOGI

Rancangan Penelitian Action research, bermaksud memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran di sekolah. Menurut Hendriana dan Afrilianto (2017) bahwa PTK atau penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kegiatan dalam penelitian dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek belajar dikelas secara profesional.

Sample dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yang berusia antara 5-6 tahun dengan jumlah 20 orang, dan tenaga pendidik kelompok B TK BBM 1 yang berjumlah 1 orang. Jadi jumlah individu yang terkumpul pada penelitian ini adalah sebanyak 21 orang dan peneliti sendiri sebagai subjek dari penelitian. Cara Pengembangan Instrumen. Data yang dikumpulkan dilakukan dengan cara observasi kepada anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta melalui wawancara kepada guru kelas.

Analisis data dalam analisis data ini setelah melaksanakan penelitian, maka data-data yang diperoleh melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan subjek penelitian ini adalah anak yang berusia antara 5-6 tahun TK BBM 1 yang berjumlah 20 orang anak. Teknik pengumpulan datanya dengan cara observasi dan wawancara. Sedangkan datanya yang dianalisis dengan cara statistik deskriptif. Analisis data menurut Sugiyono (2018) merupakan tahapan serta susunan data secara sistematis yang didapatkan melalui hasil dari wawancara dan catatan dari lapangan serta bahan lain-lainnya. Sedangkan Kemmis dan Taggart (2010) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan terdiri dari rencana (planning), bertindak (acting), mengamati (observing) dan refleksi (reflecting) yang dilakukan secara terus menerus melalui beberapa sampai penelitian tersebut berhasil sesuai dengan yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari penelitian yang dilakukan, peneliti ingin mengetahui hasil dari penerapan permainan kelereng terhadap kemampuan motorik halus anak-anak pada kelompok B di TK BBM 1. Adapun data

yang akan disajikan adalah data awal, yaitu data siklus satu dan data siklus kedua. Hasil penelitian berupa hasil penilaian yang diperoleh dari evaluasi melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang tumbuh kembangnya kemampuan motorik halus anak dengan metode permainan kelereng pada anak kelompok B di TK BBM 1.

Gambaran siklus yang disajikan Pada siklus satu dan pertemuan kesatu dilaksanakan pembelajaran belum dapat dikatakan berhasil karena hanya mencapai 44%, hal tersebut dapat dikatakan bahwa peran guru sangat penting dalam meningkatkan kualitas belajar pada anak. Anak lebih tertarik berbicara sendiri setelah diperlihatkan mainan kelereng dan belum memahami cara bermain kelereng. Pada siklus kesatu dalam pertemuan kedua kualitas belajar anak meningkat hingga 55%, ini berarti terjadi peningkatan dalam kemampuan motorik halus anak. Terbukti anak mulai memahami aturan permainan kelereng.

Walau terjadi peningkatan tetapi tingkat keberhasilannya belum maksimal, maka perlu tindak lanjutan yaitu dengan siklus dua. Pada siklus kedua dan pertemuan kesatu terjadi peningkatan dalam kemampuan motorik halus anak sebesar 83%. Hal ini terlihat dari jumlah anak yang memahami aturan permainan semakin meningkat dan anak sudah dapat bersabar dalam menunggu giliran bermain. Pada siklus dua dan pada pertemuan kedua, ada peningkatan yang sangat tinggi dalam pembelajaran yaitu sebesar 94%. Hal tersebut dapat di lihat dari jumlah keseluruhan anak merasa senang bermain kelereng dan membesarkan kembali mainan yang sudah dipakainya. Hasil perkembangan pembelajaran dapat terlihat dari table berikut:

Tabel 1

Pembelajaran Permainan Kelereng

Pembelajaran	Presentase	
Siklus ke I	Pertemuan ke I	44%
	Pertemuan ke II	55%
Siklus ke II	Pertemuan ke I	83%
	Pertemuan ke II	94%

Pembahasan

Pembahasan Tujuan dari penelitian tersebut dalam pembelajaran yaitu menumbuh kembangkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok B di TK BBM 1. Berdasarkan analisa dilapangan dari hasil pembelajaran pada siklus kesatu dan kedua menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan permainan kelereng dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak-anak pada kelompok B di TK BBM 1.

Dengan penerapan permainan kelereng di TK BBM 1, kemampuan motorik halus anak meningkat signifikan dengan terbukti dari data yang didapatkan dari guru kelasnya yang mengatakan anak-anak lebih mudah diarahkan dan dapat mengikuti aturan permainan. Anak lebih mudah dalam memegang pensil yang baik dan benar sesuai dengan aturannya. Respon dari anak dengan penerapan permainan kelereng ini sangat antusias, anak-anak terlihat menikmati dan senang dengan permainan kelereng. Hasil penelitian ini juga didukung dan sejalan dengan pendapat yang telah dikatakan oleh Adams (dalam Afrianti, 2014) bahwa permainan edukatif merupakan semua jenis permainan yang di rancang untuk

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

menciptakan pengalaman pembelajaran bagi orang-orang yang memainkannya, termasuk didalamnya permainan jaman dahulu yang dapat dijadikan sebuah pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dan hasil analisa dilapangan terhadap penerapan permainan kelereng sebagai media pembelajaran dalam menumbuh kembangkan kemampuan motorik halus pada anak-anak yang berusia antara 5-6 tahun, maka dapat diberikan kesimpulan bahwa ada peningkatan yang signifikan. Hal ini terbukti dengan media permainan kelereng anak bisa belajar cara bermain kelereng sehingga bisa melenturkan otot-otot tangan agar anak bisa memegang pensil dengan baik dan sesuai dengan aturannya.

Maka dengan demikian berdasarkan hasil penelitian, peneliti yakin bahwa permainan kelereng merupakan sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak-anak yang berusia antara 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, N. (2014). Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial Emosional Anak Usia Dini. Bandung: Universitas Islam Bandung.
- Afrina (2016:4) Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Merobek Kertas Berpola Pada Anak Usia 3-4 [Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri]. [diunduh tanggal 5 Juni 2020].
- Hendriana, & Afrilianto. (2017). Langkah Praktis Penelitian Tin-

dakan Kelas bagi Guru. Bandung: Refika Aditama.

<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/viewFile/21253/19488>

- Kemmis & Mc. Taggart. (2010). The Action Research Planner. Geelong: Deaken Univercity Press.
- Muklas Safi'i & Abdul Rahman. (2017) Pemanfaatan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola basket. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 05 No 02 Tahun 2017, 266-271.
- Murinting (2018:4) Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menggunting menggunakan berbagai media. Retrieved from: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>.
- Nuraeni, L. (2020:3). Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini. (Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4 Issue 1 2020)
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung : CV Alfabeta.
- Tedjasaputra, M. (2001:12). Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta. PT: Grasindo