

## Pengaruh Permainan Kelereng Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

**Salamiyah Nur Hakim Harahap<sup>1\*)</sup>, Elyca Delvia<sup>2</sup>, Wiwik Indah Handayani<sup>3</sup>, Vivi Chairani<sup>4</sup>, Widya Ismayani<sup>5</sup>, Khadijah<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email : [Salamiyahharahap@gmail.com](mailto:Salamiyahharahap@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kelereng dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang menggunakan jenis penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan permainan kelereng yang diberikan kepada anak usia dini. Penelitian ini berlangsung di TK IT Geranio. Subyek penelitian ini adalah anak yang berusia 4-5 Tahun pada kelompok A di TK IT Geranio sebanyak 14 murid. Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan kelereng sangatlah berpengaruh untuk perkembangan motorik halus anak di TK IT Geranio

**Keywords:** *Kelereng; Motorik Halus; anak usia dini*

### Abstract

This study aims to determine the effect of playing marbles in improving fine motor skills in early childhood. This study uses quantitative methods that use the type of experimental research. The data collection technique in this study used a game of marbles given to early childhood. This research took place at Geranio IT Kindergarten. The subjects of this study were children aged 4-5 years in group A in TK IT Geranio as many as 14 students. The results of research that has been done by researchers, it can be concluded that playing marbles is very influential on the development of fine motor skills in IT Geranio Kindergarten.

**Keywords:** *Marbles; Fine Motoric; early childhood*

### PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khususnya sesuai dengan tahapan yang dilalui anak tersebut. Anak usia dini adalah anak yang berusia dari 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mentalnya (Asmara, 2020). Unicef mendefinisikan anak usia dini sebagai suatu periode pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup beberapa fase yang cukup berbeda: dari konsepsi hingga lahir dan dari lahir hingga berusia 3 tahun. Fase anak usia dini difokuskan pada 1.000 hari pertama kehidupan (dari konsepsi hingga 24 bulan), diikuti oleh tahun prasekolah dan prasekolah dasar (3 tahun sampai 5 atau 6 tahun, atau usia masuk sekolah) (Unicef, 2017; Unicef, 2021).

Mengutip dari Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 1 nomor 14 disebutkan 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 agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.” (Nasional, 2003).*

Secara umum, definisi perkembangan dan pertumbuhan memiliki pengertian yang sama yakni keduanya mengalami perubahan. Tetapi secara khusus, pertumbuhan adalah mengacu pada perubahan yang bersifat kuantitas, sedang perkembangan lebih mengarah kepada kualitas. Artinya konsep pertumbuhan mengandung definisi sebagai perubahan ukuran fisik yang bersifat pasti, akurat yakni dari kecil menjadi besar, dari sempit menjadi lebar. Selain itu, yang terpenting dalam pertumbuhan ialah terjadinya proses pematangan fisik yang ditandai dengan makin kompleksnya sistem jaringan otot, sistem syaraf maupun sistem fungsi organ tubuh. Kematangan tersebut, menyebabkan organ fisik merasa siap untuk dapat melakukan tugas-tugas dan aktivitas sesuai dengan tahap perkembangan individu. Jadi perkembangan dapat diartikan sebagai akibat dari perubahan kematangan dan kesiapan fisik yang memiliki potensi untuk melakukan suatu aktivitas, sehingga individu telah mempunyai suatu pengalaman (Hasanah, 2016).

Perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang akan merangsang berbagai perkembangan yang ada pada diri anak tersebut. Karena pada dasarnya, 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 (Wulansari, Mulyana, & Dwi Tresna Santana, 2021). Anak usia dini akan bertumbuh dan berkembang menyeluruh secara alami. Jika pertumbuhan dan perkembangannya dirangsang dengan baik, maka akan mencapai perkembangan yang optimal (Ariyanti, 2016).

Masa emas (Golden age) hanya akan terjadi sekali pada siklus kehidupan manusia, karena pada masa ini sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan otak anak melalui perhatian, kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan pada masa ini. Golden age atau periode emas merupakan satu bagian dari perkembangan psikologis manusia. Dikatakan Golden age karena masa-masa di mana kemampuan otak untuk menyerap informasi sangat tinggi, apapun informasi yang diberikan akan berdampak kuat bagi anak pada masa-masa yang akan datang. Beberapa pakar menyebutkan sedikit perbedaan tentang rentang waktu masa Golden age, yaitu 0-2 tahun, 0-3 tahun, 0-5 tahun atau 0-8 tahun (Unicef, 2021).

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak usia dini sangat berkaitan dengan perkembangan motoriknya seperti gerakan tubuhnya meliputi koordinasi antara saraf, otot, dan *spinal cord*. Salah satu kemampuan pada anak usia dini yang berkembang sangat pesat adalah kemampuan fisik motoriknya di mana meliputi perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang sesuai dengan kematangan anak itu sendiri contohnya kemampuan anak menendang dan berlari. Sedangkan motor halus itu adalah gerakan dari otot-otot halus yang mempengaruhi kesempatan untuk berlatih dan belajar misalnya menggunting dan menggambar (Afrina, 2017; Hasanah, 2016).

Karakteristik perkembangan motorik halus Anak 4-5 tahun, tergantung pada pendidikan usia dini yang diperoleh oleh anak tersebut. Dimana Anak itu bisa memegang pensil persis seperti yang dibutuhkan persiapan menulis. Pada usia 4 tahun Koordinasi keterampilan motorik halus anak-anak berkembang dengan baik bahkan hampir Sempurna. Koordinasi pada usia 5 tahun Keterampilan motorik halus berkembang dengan cepat. Saat ini anak bisa koordinasi gerakan secara visual motorik sebagai koordinasi Gerakan mata tangan.

Pendidikan anak usia dini dapat diperoleh dengan berbagai metode dan tempat. Mengutip dari Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 28 disebutkan bahwa:

*“(1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. (3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. (4) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. (5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.” (Nasional, 2003)*

Dunia anak adalah dunia bermain karena sebagian besar kegiatan anak itu adalah bermain. Maka secara tidak langsung dengan bermainlah dapat memberikan pengaruh yang sangat besar. Sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Montolalu dkk dalam (Afrina, 2017) bahwa pengaruh permainan bagi perkembangan anak dapat mempengaruhi perkembangan fisik, dorongan komunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral, belajar bermain sesuai dengan jenis kelamin, perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan, untuk itu agar tercapainya perkembangan dengan optimal maka diberikan stimulasi untuk memfasilitasi motorik halus anak (Sutini, 2013; Siregar & Sriyolja, 2020)

Bermain adalah pengalaman mereka yang harus dilalui karena melalui permainan itu juga sebenarnya mereka sedang menciptakan pengalaman yang tidak perlu merepotkan dengan melarangnya untuk tidak bermain ini atau bermain itu. Biarkan mereka melakukan aktivitasnya sendiri untuk membentuk kesenangan yang ada dalam diri anak tanpa harus terganggu oleh batasan yang kita ciptakan. Jadi banyak orang tua melarang anak-anaknya untuk bermain dengan alasan bermain itu merupakan kegiatan yang membuang-buang waktu sehingga banyak orang tua yang membatasi waktu bermain untuk anak-anak dan memaksa anaknya untuk menghabiskan waktu dengan belajar. Padahal pada masa kanak-kanak adalah masa anak itu bermain (Siregar & Sriyolja, 2020; Asmara, 2020; Tedjasaputra, 2001).

Pada anak usia dini permainan merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan untuk dilaksanakan. Melalui permainan anak dapat memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih mendalam. Di dalam permainan juga memungkinkan anak untuk bertahan lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang ia hadapi untuk dipecahkan. Pengembangan motorik dalam kegiatan bermain itu dapat mengembangkan kemampuan motoriknya seperti misalnya berjalan, berlari, melompat, bergoyang, melempar, menangkap dan sebagainya (Nuraeni et al., 2019; Putra, 2017; Afrina, 2017).

Permainan tradisional merupakan kegiatan yang bersifat menghibur dengan menggunakan alat sederhana atau tanpa alat yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Didalam kehidupan masyarakat yang multikultural terdapat beragam permainan tradisional atau bahkan memiliki kemiripan permainan tradisional di daerah satu dengan daerah lainnya. Permainan tradisional memberikan manfaat yang baik untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, dan kognitif anak. Sangat disayangkan, media pembelajaran berbasis etnomatematika masih belum banyak dimanfaatkan. Permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa: 1) pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; 2) pembentukan mental meliputi: sportivitas, toleran, disiplin dan demokratis; 3) Pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus; 4) pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat, dan berkebangsaan (Julaika, 2021).

Kelereng merupakan salah satu mainan anak-anak yang paling populer khususnya bagi anak laki-laki. Kelereng di beberapa daerah disebut juga dengan nama gundu, neker, gotri, atau guli. Kelereng adalah mainan yang murah meriah sehingga dapat dimainkan oleh berbagai kalangan. Ada beberapa jenis permainan kelereng. Pada umumnya bermain kelereng hanya membutuhkan keterampilan membidik dan menembak

kelereng target. Kelereng dapat dimainkan di dalam dan luar ruangan, serta membuat anak berkonsentrasi pada permainan selama berjam-jam. (Julaika, 2021; Sinaga et al., 2020)

Manfaat lain dari bermain kelereng untuk anak yaitu sebagai berikut : 1) Memberikan kegembiraan pada anak. 2) Melatih konsentrasi anak. Hal ini karena untuk dapat menembakkan kelereng hingga mencapai targetnya, anak membutuhkan konsentrasi tinggi. 3) Kegiatan-kegiatan dalam bermain kelereng, seperti melempar, menyentil, dan mengambil posisi yang tepat untuk menyentil kelereng, bermanfaat untuk melatih motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar. 4) Membentuk semangat berkompetisi yang sehat pada anak-anak. 5) Mengembangkan kecerdasan sosial dan kemampuan komunikasi anak karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama. Ketika bermain, saling berbagi cerita, belajar mengatasi konflik, atau saling membantu. Hal ini sangat bermanfaat untuk mengoptimalkan kecerdasan sosial anak. 6) Melatih kejujuran anak. Ketika bermain bersama, anak-anak saling mengawasi dan mengontrol agar permainan berjalan sesuai aturan serta semua pemain berlaku jujur. Hal ini dapat menjadi media pembelajaran akan nilai-nilai kejujuran bagi anak (Mulyani, 2016).

Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik halus pada anak peneliti menerapkan media menggunakan permainan kelereng. Menurut Supriyanto (Kartiko, 2014), kelereng muncul sejak zaman kerajaan. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan bahwa di Yogyakarta masih terdapat tiga kelereng berukuran besar, terbuat dari marmer berdiameter sekitar 15-30 cm dan berlokasi di dekat Makam Kotagede. Batu kelereng tersebut diceritakan sebagai mainan Raden Ranga, putra dari Panembahan Senopati yang berkuasa pada masa kerajaan Mataram Islam. Kemudian kita mengenal kelereng dalam perkembangannya sebagai benda kecil yang dibuat di pabrik. Kelereng yang biasa kita kenal adalah mainan kaca berbentuk bulat kecil. Namun, di daerah yang jauh dari perkotaan, pelet seringkali bisa berupa butiran pecah. Di beberapa tempat, kelereng dibuat dari campuran semen dan kapur, dibentuk melengkung, atau dari batu pelindung yang dibentuk menyerupai kelereng yang kita kenal (Hasanah, 2016).

Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik halus pada anak, peneliti menerapkan media menggunakan permainan kelereng. Permainan kelereng adalah salah satu permainan tradisional yang diminati oleh sebagian anak laki-laki misalnya dari usia 5 tahun. Sayangnya dengan perkembangan zaman yang semakin modern budaya permainan tradisional banyak tergerus oleh waktu sehingga anak-anak tidak mengetahui permainan tradisional bangsa. Di dalam permainan ini terdapat manfaat yang dapat mengembangkan aspek perkembangannya adalah permainan kelereng dapat meningkatkan kemampuan motorik halus (Fauziah, 2018;Wulansari et al., 2021). Permainan ini memiliki manfaat perkembangan salah satunya adalah perkembangan motorik halus anak. Salah satu tujuan bermain kelereng adalah agar anak-anak dapat mengurutkannya.

Permainan kelereng adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media dalam melatih kemampuan-kemampuan pada diri anak. Menurut Mulyani (2016) menyatakan bahwa manfaat permainan kelereng adalah:

- a. Dapat melatih kemampuan motorik halus anak.
- b. Meningkatkan konsentrasi anak dalam bermain.
- c. Mengembangkan bahasa anak.
- d. Dapat menjalin komunikasi dengan teman sebayanya, kerja sama dalam tim serta dapat menyelesaikan masalah pada saat bermain dan sebagainya. Interaksi sosial anak dengan teman-teman yang lain pun sangat baik.

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 berba-gai macam, salah satunya adalah media visual. 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 (Haslena, 2021)(Haslena, 2021).

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. Pendidikan anak usia dini memiliki aspek pengembangan pembiasaan yang meliputi moral agama, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. 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. 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 (Ariyanti, 2016; Siregar & Sriyolja, 2020).

Penelitian tindakan adalah suatu bentuk *self-inquiry* kolektif yang dilakukan oleh para partisipan di dalam situasi social untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik social atau pendidikan yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik itu dilaksanakan (Kemmis et al., 2014).

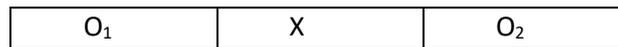
Berdasarkan penelitian yang relevan yaitu penelitian dari [1] Febriyanti & Irawan (2017) menunjukkan jika permainan kelereng dapat melatih keterampilan motorik, melatih kemampuan berpikir (kognitif), kemampuan berhitung, mengasah keterampilan sosial, dan melatih anak mengendalikan emosi. Selain itu, penelitian dari [2] Fauziah (2018) yang meneliti pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap kemampuan motorik halus siswa PAUD dengan hasil akhir kesimpulan penelitian yaitu adanya pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap kemampuan motorik siswa PAUD. [3] Wulansari, Mulyana, & Dwi Tresna Santana (2021), dalam penelitian ini peneliti membandingkan pengaruh permainan kelereng dan tarik tambang pada siswa TK terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Hasil penelitian ini mendapatkan bahwa permainan kelereng lebih memiliki pengaruh pada perkembangan sosial anak usia dini dibandingkan permainan tarik tambang.

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. Dari uraian yang telah dijabarkan diatas maka penting untuk dilakukan penelitian tentang bagaimana permainan kelereng mempengaruhi kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

## **METODE**

Subyek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok A yang berusia antara 4-5 tahun dengan jumlah 14 orang. Data dikumpulkan dilakukan dengan cara observasi kepada anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta melalui wawancara kepada guru kelas.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang menggunakan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang dia menggunakan pengaruh dari variabel independen atau perlakuan terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dikendalikan. Penelitian eksperimen yaitu suatu metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh instrument (perlakuan) tertentu (Sudaryono, 2018; Kemmis et al., 2014). Peneliti menggunakan desain eksperimen PreExperimental dengan jenis One-group Pretest-Protest Design. Rancangan dalam penelitian ini seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. *One group Pretest-Posttest*

Keterangan :

$O_1$ : Nilai Pretest sebelum memperoleh perlakuan

$X$ : Perlakuan dari aktivitas permainan kelereng untuk mendapatkan pengaruh dari perlakuan tersebut

$O_2$ : Nilai Posttest setelah diberikan perlakuan aktivitas bermain kelereng.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan permainan kelereng yang diberikan kepada anak usia dini. Penelitian ini berlangsung di TK IT Geranio. Penelitian ini menggunakan one-group pretest-posttest design yang terdiri dari pre test, treatment dan post test. Penelitian ini dibagi menjadi 4 pertemuan, yaitu pre test, treatment I, treatment II, treatment III, treatment IV, dan post test.

Pre Test dilakukan pada tanggal 05 Desember 2022 dengan menggunakan LKA yang kegiatannya mencocokkan kelereng dengan lambang bilangan, dan kegiatan menjumlahkan gambar kelereng.

Treatment dilakukan selama empat hari, yaitu pada tanggal tanggal 06- 09 Desember 2022. Kegiatan treatment dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan 10-20 anak dengan menggunakan kegiatan kelereng wadah. Kegiatan yang digunakan pada saat kegiatan treatment adalah dengan bermain memasukkan kelereng ke dalam wadah yang sudah ditempel angka oleh peneliti.

Pelaksanaan kegiatan treatment III ini dilakukan oleh guru, diawali dengan melakukan senam pagi, dan berdoa sebelum belajar, lalu dilanjutkan dengan tanya-jawab yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, guru menjeleaskan tata cara menggunakan media kelereng wadah pada anak-anak. Lalu guru memberi instruksi dan mendemonstrasikan kegiatan dimulai dengan berlari setelah itu anak mengambil kelereng dan meletakkannya ke dalam wadah yang telah disiapkan untuk anak melakukan kegiatan kelereng wadah. Namun pada treatment ini bedanya anak diberikan batas waktu yaitu hanya 30 detik saja untuk memasukkan kelereng wadah.

Pelaksanaan kegiatan treatment IV ini dilakukan oleh guru, diawali dengan melakukan senam pagi, dan berdoa sebelum belajar, lalu dilanjutkan dengan tanya-jawab yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, guru menjeleaskan tata cara menggunakan media kelereng wadah pada anak-anak. Lalu guru memberi instruksi dan mendemonstrasikan kegiatan dimulai dengan berlari setelah itu anak mengambil kelereng dan meletakkannya ke dalam wadah yang telah disiapkan untuk anak melakukan kegiatan kelereng wadah. Namun pada treatment ini bedanya anak diberikan batas waktu yaitu hanya 30 detik saja untuk memasukkan kelereng wadah.

Pelaksanaan post test dilakukan pada tanggal 10 Desember 2022 sama seperti pada saat pre test yaitu dengan menggunakan LKA yang kegiatannya mencocokkan kelereng dengan lambang bilangan, dan kegiatan menjumlahkan gambar kelereng.

Data yang diperoleh melalui observasi dianalisa untuk mengetahui apakah ada pengaruh kegiatan kelereng wadah terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 10-20 anak. Dalam penelitian ini dianalisa dengan menggunakan rumus *Wilcoxon Matched Pairs Test* yang dalam penggunaan pengujiannya menggunakan tabel penolong.

## HASIL

Data yang diperoleh kemudian di susun dalam bentuk table. Berdasarkan dengan tabel 1 diperoleh hasil yaitu mean pada saat *pretest* nya sebesar 45.00 sedangkan *posttest* nya 82.86. Lalu median pada saat *pretest* nya sebesar 45.00 sedangkan *posttest* nya sebesar 90.00. Modus nya saat *pretest* nya sebesar 30 dan pada saat *posttest* nya sebesar 80. Nilai minimum pada saat *pretest* nya juga sebesar 30 dan nilai minimum pada saat *posttest* nya sebesar 80. Dan terakhir nilai maksimum *pretest* nya sebesar 60 dan nilai maksimum pada

*posttest* nya sebesar 100.

**Tabel 1.** Nilai persentasi anak

	<i>Prestest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	45.00	82.86
Median	45.00	90.00
Modus	30	80
Nilai Minimum	30	80
Nilai Maksimum	60	100

Kemudian ada hasil post test setelah melakukan kegiatan kemampuan motorik halus anak di TK IT Geranio sudah mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata total post pada permainan kelereng adalah meannya 82.86, median nya 90.00, modus nya 80, Nilai minimum 80, dan nilai maksimumnya 100.

Hasil dari uji jenjang *Wilcoxon* adalah  $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$  ( $T \text{ tabel} (0 > 89)$ ). Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, terbukti bahwa media kelereng wadah berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 10-20 anak kelompok A.

Berdasarkan hasil penelitian para peneliti dapat diketahui bahwa bermain kelereng memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap keterampilan motorik halus. Permainan kelereng dapat mempengaruhi keterampilan halus anak. Namun tidak hanya keterampilan motorik halus, namun juga dapat memengaruhi perkembangan keterampilan kognitif, bahasa, dan sosial. Penelitian yang di lakukan di TK IT Geranio dengan sampel sebanyak 14 anak yang berada di Kelompok A melalui uji coba statistik. Anak-anak diklasifikasikan sebagai BB (terbelakang) dan MB (awal perkembangan) sebelum pengobatan. Namun, hasil pasca perawatan menunjukkan peningkatan keterampilan motorik halus setiap anak, dan semua anak yang terkena diklasifikasikan sebagai BSH, dan menunjukkan kesabaran dalam menunggu giliran.

## PEMBAHASAN

Terdapat perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* dikarenakan anak yang awalnya belum bisa mengetahui peraturan permainan dan sabar dalam menunggu antrian dalam bermain, Makanya melalui treatment berupa bermain ini anak dapat bermain dengan tertib selama beberapa kali. Selain itu bermain kelereng dapat menciptakan suasana bermain yang aman. Hal ini mengakibatkan terjadinya perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* nya. ada hasil pretest kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK IT Geranio termasuk masih belum dikategorikan berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata nilai sebelum kegiatan dari bermain kelereng adalah meannya sekitar 45.00, lalu mediannya juga 45.00, modusnya sekitar 30, nilai minimumnya juga, dan nilai maksimumnya. Maka dari itu masih dikategorikan kurang memenuhi kemampuan pada motorik halus anak di TK IT Geranio.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fauziyah (2018) yang meneliti pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap kemampuan motorik halus siswa PAUD dengan hasil akhir kesimpulan penelitian yaitu adanya pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap kemampuan motorik siswa PAUD.

Penelitian lain yang selajan dengan penelitian ini yaitu Wulansari, Mulyana, & Dwi Tresna Santana (2021), dalam penelitian ini peneliti membandingkan pengaruh permainan kelereng dan tarik tambang pada siswa TK terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Hasil penelitian ini mendapatkan bahwa permainan kelereng lebih memiliki pengaruh pada perkembangan sosial anak usia dini dibandingkan permainan tarik tambang.

Kedua hasil penelitian terdahulu mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti saatn ini. Permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa:

1) pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; 2) pembentukan mental meliputi: sportivitas, toleran, disiplin dan demokratis; 3)Pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus; 4) pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat, dan berkebangsaan.

Kemampuan motorik halus anak dalam penerapan permainan kelereng meningkat dengan signifikan terbukti dari data yang didapatkan peneliti di mana anak lebih mudah di arahkan dan dapat mengikuti aturan yang diberikan. Respon dari anak-anak dengan penerapan permainan kelereng ini sangatlah antusias dan anak-anak dapat menikmati dengan sangat gembira terhadap permainan kelereng ini. Jadi dari data-data di atas dapat diketahui bahwa dalam permainan kelereng sangatlah berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak tersebut. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Adams (Afrianti, 2014) bahwa permainan edukatif itu merupakan semua jenis permainan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran bagi orang-orang yang memainkan permainan tersebut termasuk pada permainan zaman dahulu yang dapat dijadikan sebuah pembelajaran. Perkembangan motorik berhubungan dengan kemampuan gerak anak, hal tersebut akan terlihat jelas melalui berbagai gerakan dalam permainan. Motorik dalam bentuk permainan perlu dilatih agar dapat berkembang secara sempurna, karena semakin banyak anak bergerak, semakin banyak pula manfaatnya dalam menguasai gerakan motoriknya.

Kemampuan motorik anak berbeda-beda, ada yang lambat dan ada pula yang sesuai dengan perkembangan tergantung pada kematangan anak. Oleh karena itu sejak usia dini aspek pengembangan motorik anak dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan dapat menstimulus perkembangan motorik anak secara maksimal khususnya perkembangan motorik halus anak. Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara bermain, gerakan motorik anak akan berdampak positif pada aspek perkembangan yang lainnya. Menurut Ghazali (Abidin, 2009:1) bahwa „bermain mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak baik secara fisik-motorik maupun secara psikologi atau kejiwaannya serta perkembangan intelegensinya. Selama ini kita beranggapan bahwa rendahnya kemampuan motorik halus anak disebabkan karena pembelajaran yang selalu menitikberatkan terhadap membaca, menulis dan berhitung saja, padahal pada kenyataannya anak belum bisa melenturkan jari-jemarnya secara benar. Proses pembelajaran awal yang menyenangkan sangat berpengaruh pada peningkatan kemampuan motorik halus anak sehingga dapat dioptimalkan pada awal kehidupan anak.

Permainan kelereng adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media dalam melatih kemampuan-kemampuan pada diri anak. Menurut Mulyani (2016) menyatakan bahwa manfaat permainan kelereng adalah:

- a. Dapat melatih kemampuan motorik halus anak.
- b. Meningkatkan konsentrasi anak dalam bermain.
- c. Mengembangkan bahasa anak.
- d. Dapat menjalin komunikasi dengan teman sebayanya, kerja sama dalam tim serta dapat menyelesaikan masalah pada saat bermain dan sebagainya. Interaksi sosial anak dengan teman-teman yang lain pun sangat baik.

## **SIMPULAN**

Permainan kelereng memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap keterampilan motorik halus. Permainan kelereng dapat mempengaruhi keterampilan motorik halus anak dan perkembangan keterampilan kognitif, bahasa, dan sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, N. (2014). PERMAINAN TRADISIONAL, ALTERNATIF MEDIA PENGEMBANGAN KOMPETENSI SOSIAL-EMOSI ANAK USIA DINI. *Cakrawala Dini*. <https://www.neliti.com/id/publications/240631/permainan-tradisional-alternatif-media-pengembangan-kompetensi-sosial-emosi-anak>
- Afrina, P. D. (2017). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Merobek Kertas Berpola Pada Anak Usia 3-4. *Simki-Pedagogia*. <http://simki.unpkediri.ac.id/detail/12.1.01.11.0475>
- Ariyanti, T. (2016). The Importance of Childhood Education for Child Development. *Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Asmara, B. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN MENGGUNTING PADA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK A TK KHADIJAH SURABAYA. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Din*, 1(1), 11–23. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/3624>
- Fauziyah, I. F. (2018). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KELERENG TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA RADEN FATTAH DAN TK ... [UIN SATU Tulungagung]. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8874/>
- Febriyanti, C., & Irawan, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Pembelajaran Matematika Realistik. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 31–41. <https://doi.org/10.33387/dpi.v6i1.350>
- Hasanah, U. (2016). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Haslena. (2021). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Tentang Struktur Permukaan Bumi Kelas III SDN Siumbatu. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1).
- Julaika, N. (2021). *Pengaruh pemanfaatan permainan kelereng berbasis etnomatematika sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Kartiko, G. A. M. (2014). ANALISIS MORFO-SEMANTIS ISTILAH-ISTILAH PERMAINAN NEKERAN DI KECAMATAN SEWON KABUPATEN BANTUL [Universitas Gadjah Mada]. <https://onsearch.id/Record/IOS2744.128977#details>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Mulyani, S. (2016). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Lagengsari Publishing.
- Nasional, U. S. P. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Acta Pædiatrica*, 71, 6–6. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Nuraeni, L., Andriyah, 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.204>
- Putra, M. S. (2017). PEMANFAATAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET (Studi Pada Siswa Kelas XII SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2), 266–271. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/21253>
- Sinaga, R., Nasriah, & Isa Hidayati. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Puteri Sion Medan. *Jurnal Usia Dini Volume*, 6(1), 10–19.
- Siregar, I., & Sriyolja, Z. (2020). Rancangan ruang bermain anak yang kreatif dan edukatif dengan pemanfaatan lahan fasilitas umum. *Dinamika Lingkungan Indonesia*, 7(2), 111. <https://doi.org/10.31258/dli.7.2.p.111-115>
- Sudaryono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. CV Alfabeta.
- Sutini, A. (2013). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *68 Cakrawala Dini*, 4(2), 67–77.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Grasindo.
- Unicef. (2017). EARLY CHILDHOOD DEVELOPMENT in the UNICEF Strategic Plan 2018–2021. *UNICEF Strategic Plan*, 1–36.
- Unicef. (2021). UNICEF'S PROGRAMME GUIDANCE FOR EARLY CHILDHOOD DEVELOPMENT. *UNICEF Programme Division*.

- Wulansari, I., Mulyana, E., & Dwi Tresna Santana. (2021). Pembelajaran Medi Visual Permainan Kelereng Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Kelompok B. *JURNAL CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF)*, 4(1), 2714–4107.
- Wulansari, I., Mulyana, E., Dwi Tresna Santana, F., Bbm, T., Siliwangi, I., & IKIP Siliwangi, P. (2021). PEMBELAJARAN MEDIA VISUAL PERMAINAN KELERENG ANAK USIA DINI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA KELOMPOK B. *JURNAL CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF)*, 4(1), 2714–4107.