

Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Tradisional Slentikan Pada Anak Usia Dini

Narendradewi Kusumastuti¹, Wening Sekar Kusuma², Dita Primashanti Koesmadi³

^{1,2,3} STKIP Modern Ngawi

correspondence narendradewi.k@gmail.com¹, weningsekar13@gmail.com²,

dita.prima23@gmail.com³

Submitted:

Revised: 2024/09/01;

Accepted: 2024/10/11; Published: 2025/01/04

Abstract

Kelompok A di TK At-Taqwa Ngawi Sebagian besar mengalami permasalahan yaitu krangnya terampil dalam menggunakan tangan kanan dan kiri hal ini terlihat dalam kegiatan meronce, menggunting, melipat, dan menempel hasilnya belum optimal. Tujuan penelitian ini meningkatkan motorik halus anak dilakukan melalui melalui permainan tradisional slentikan pada kelompok A di TK At-Taqwa Ngawi, serta untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan tradisional slentikan pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah Metode Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah anak didik kelompok A yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi dengan menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Prosedur dalam penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil dari penelitian ini adalah anak terampil dalam mengkoordinasikan tangan kanan dan tangan kiri. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional slentikan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Keywords

Use Palatino Type 11; write 3-5 words; arranged alphabetically



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan dasar terbentuknya kepribadian anak.¹ Pendidikan anak usia dini sangatlah penting bagi anak karena terbentuknya suatu pembentukan diri serta pengasuhan untuk anak usia 0-6 tahun, meskipun hal ini akan lebih baik dan optimal dilakukan kepada anak sejak dalam kandungan hingga usia delapan tahun.² Pendidikan ini bisa dilakukan melalui pemberian stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani ataupun rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pemberian stimulasi atau rangsangan kepada anak diperlukan proses belajar yang tepat agar anak

¹ Eny Setiyowati, "Pembentukan Kepribadian Islami Pada Anak Usia Dini," *Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam Dan Sosial* 14, no. 2 (2020): 157-65.

² Tamrin Fathoni, "Mengintegrasikan Konsep Vygotsky Dalam Pendidikan Islam: Upaya Orang Tua Dalam Memaksimalkan Potensi Anak," *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2023): 31-38.

berkembang dengan baik. Tujuannya adalah untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dalam diri anak.

Salah satu bentuk Pendidikan Anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak (TK). Taman kanak-kanak merupakan usia keemasan atau *golden age* dimana pada usia ini anak akan tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Selain itu, pada masa ini anak dapat mengembangkan potensi kecerdasan yang dimiliki anak agar kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Sejak lahir anak memiliki sel otak kurang lebih 100 milyar. Sel-sel otak membutuhkan stimulasi yang tepat agar berkembang dengan optimal dan menjadi anak yang cerdas.

Menurut Undang - Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 ayat 14 Pendidikan Anak Usia Dini “salah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0 - 6 tahun, yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut yaitu tingkat sekolah dasar”.³Maka dari itu, sebaiknya anak usia dini diberi stimulasi serta kegiatan yang dapat yang membantu perkembangannya secara optimal. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang sangat penting pada pendidikan dasar salah satunya adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan kognitif dan sosial emosional, bahasa dan komunikasi.

Pendidikan anak usia dini terdapat enam aspek yang perlu dikembangkan untuk menumbuhkembangkan kemampuan anak yaitu adalah aspek motorik hal ini sangat penting bagi anak. perkembangan motorik halus yaitu perkembangan keterampilan dalam menggunakan jari jemari untuk melakukan berbagai kegiatan motorik halus, seperti memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menulis, menggunting dan meremas remas kertas. Keterampilan motorik halus berperan penting dalam kehidupan anak, dalam hal ini motorik halus tidak dapat dipisahkan oleh anak karena secara langsung ataupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak di kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan bermain.⁴ Bermain merupakan kegiatan yang penting untuk anak usia dini, dengan bermain anak bisa mengeksplorasi kreativitasnya. Sujiono (2011) mengatakan bahwa bermain mempunyai tujuan yaitu memelihara pekembangan dan pertumbuhan agar berkembang secara optimal. Selanjutnya menurut Hurlock (2017) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain merupakan aktivitas spontan dimana anak berinteraksi dengan teman sebaya atau orang lain dan benda-benda yang dilakukan secara kreatif, aktif, dan terintegrasi dengan lingkungan sekitar anak.

³ Raden Nurhayati, “Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam.,” *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 2020, 57–87.

⁴ Elya Siska Angraini and S Utara, “Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain,” *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* 7, no. 1 (2021): 27–37; Nita Apriyani, Hibana Hibana, and Susilo Suhrahman, “Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 126–40.

Bermain yang dilakukan anak usia dini salah satunya dengan permainan tradisional. Mulyana & Lengkana (2019) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan bentuk permainan anak diwarisi secara turun temurun baik sifat atau ciri yang tidak diketahui asal-usul penciptanya. Sedangkan menurut Edy Waspada (2014) permainan tradisional yaitu permainan anak dari alat dan bahan sederhana sesuai budaya di masyarakat. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah jarang dimainkan oleh generasi anak-anak pada saat ini karena berkembangnya zaman yang sudah muncul dengan permainan yang modern seperti gadget. Oleh karena itu permainan tradisional slentikan dengan menggunakan media batu (batu sentil) akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan observasi anak di TK At-Taqwa Ngawi menunjukkan keterlambatan dalam perkembangan motorik halusnya. Hal ini terbukti dengan kurang terampilnya anak dalam kegiatan kolase, menggunting, melipat dan menempel. Saat anak melakukan kegiatan kolase dengan menggunakan berbagai media (manik manik biji bijian daun, dsb) keterampilan tangan kanan dan kiri pada anak sangat kurang, Selain itu anak dalam kegiatan menggunting masih tidak sesuai dengan garis yang ditentukan, serta kegiatan melipat anak masih kesulitan. Dari permasalahan tersebut aktivitas anak masih asing, kaku, dan belum terampil. Hal ini disebabkan penggunaan metode pembelajaran kurang, untuk meningkatkan minat dalam kemampuan motorik halus anak dalam keterampilan menggerakkan motorik halus maka dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional slentikan (batu sentil).

Melalui permainan tradisional slentikan ini anak dapat menumbuhkan minat anak belajar menggunakan motorik halusnya contohnya terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri, melatih koordinasi antara mata dengan tangan, dan kelenturan jari-jari tangan. Pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari perkembangan motorik, sehingga guru menstimulus dengan melatih gerak motorik kasar maupun motorik halus anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh, dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjukkan kesehatan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Lestari (2020) mengungkapkan bahwa saat anak memasuki usia 4 sampai 6 tahun kemampuan koordinasi fisik-motorik mengalami peningkatan yang cepat oleh karena itu diperlukan dukungan dari lingkungan untuk memberikan fasilitas melakukan kegiatan fisik agar anak dapat menggunakan kemampuan motoriknya dengan optimal.

Permasalahan tersebut salah satu metode yang akan dilakukan yaitu melalui permainan tradisional slentikan (batu sentil) agar anak dapat meningkatkan motorik halusnya, dan dapat memperkenalkan sebuah permainan yang pernah viral pada masanya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Intan Wulansari (2021) bahwa permainan tradisional kelereng kemampuan motorik halus anak meningkat dengan signifikan hal ini terbukti anak-anak lebih mudah diarahkan dan dapat mengikuti aturan permainan. Anak lebih mudah untuk memegang pensil yang baik dan benar. Melalui bermain slentikan tersebut diharapkan dapat melatih koordinasi otot tangan dalam beraktivitas seperti, memegang, menjumpit, dan menggenggam. sehingga nantinya anak

menjadi kuat dan terlatih untuk melakukan berbagai macam kegiatan pembelajaran motorik halusnya.

Penelitian ini banyak manfaat yang didapat salah satunya mengembangkan aspek motorik halus anak, menumbuhkan rasa senang pada anak, meningkatkan kesehatan fisik dan psikis anak, melatih anak untuk memiliki sikap kompetitif pada diri anak. Tujuan yang dicapai dalam permainan slentikan yaitu koordinasi mata dan tangan anak seimbang agar nantinya dapat memegang pensil dengan benar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Classroom Action Research (CAR) atau sering disebut dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar peserta didik akan meningkat (Azizah, 2021). Sebagaimana Arikunto (Ritonga & dkk, 2021) mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan proses dan praktis pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara langsung dalam penelitian dari awal hingga akhir tindakan. Penelitian adalah suatu kegiatan mengamati suatu objek, menggunakan metodologi tertentu, data informasi yang bermanfaat bagi peneliti ataupun yang berkepentingan dalam rangka meningkatkan kualitas diberbagai bidang. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Sumber data pada penelitian ini adalah anak kelompok A TK At Taqwa Kabupaten Ngawi. Dengan jumlah 16 anak merupakan sumber data primer. Selain itu, sumber data lain adalah kolaborator yang terlibat dalam penelitian adalah yaitu guru kelas. Sumber data primer tersebut akan diperkuat dengan data sekunder yaitu berupa dokumen – dokumen diantaranya dengan menggunakan dokumen catatan observasi awal, catatan observasi siklus I, catatan observasi siklus II, catatan dokumentasi awal dan seterusnya. Prosedur atau rancangan dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Adapun prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart meliputi empat komponen yaitu: a) Perencanaan (*planning*), b) Aksi/tindakan (*acting*), c) Observasi (*observing*), d) Refleksi (*reflecting*). Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi dan refleksi untuk siklus berikutnya dan begitu seterusnya.

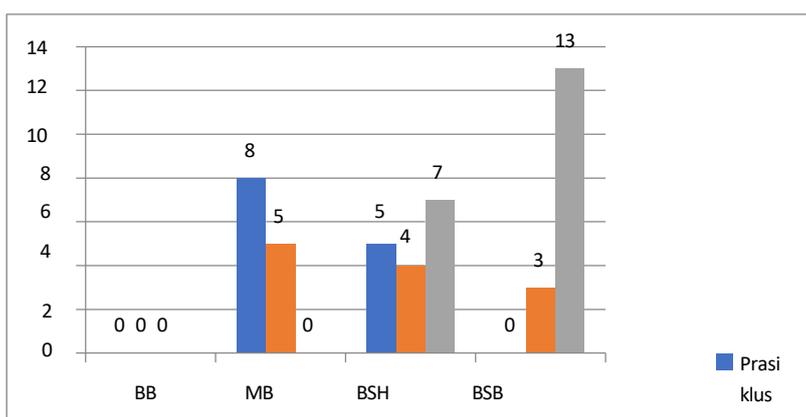
Analisis data adalah menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan, sehingga dapat dengan mudah dipahami dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2021). penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengujian hipotesis tindakan, yaitu dengan menggunakan perbedaan nilai rata-rata anak sebelum mendapat tindakan dan setelah mendapatkan tindakan. Analisis data ini dilakukan setiap siklus dengan pengolahan data dan presentasi kenaikan. Data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dapat dianalisis secara statistik deskriptif dengan menjumlah, merata-rata, mencari presentase, dan menyajikan data yang menarik, dan mudah dibaca dan diikuti alur pikirnya (grafik, table chart) Analisis data kualitatif dilakukan dengan

cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian. Teknik analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui pemberian tindakan berupa kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Miles & Huberman (2014) Analisis data pemantau tindakan menggunakan analisis secara umum, analisis data yang dilakukan terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) data *reduction* (reduksi data), (2) data *display* (paparan data), dan (3) *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan).

No	Aspek	Indikator	Butir kegiatan
1	Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus	Anak mampu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggenggam biji slentikan. 2. Menyebar biji slentikan. 3. Mencelek antara biji slentikan. 4. Menyentil biji slentikan sesuai dengan yang ditarget. 5. Menjumpt biji slentikan yang sudah tertarget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

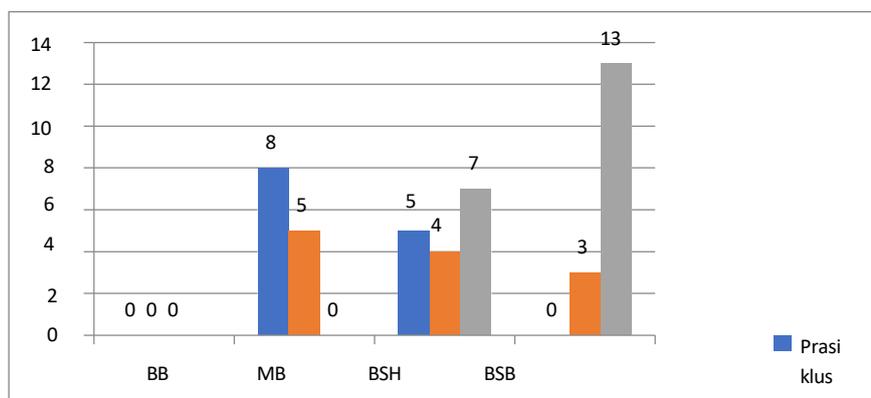
Hasil pra siklus pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa dari total yang tuntas 44 % atau 7 anak dari jumlah keseluruhan yaitu sebanyak 16 anak dan jumlah yang belum tuntas sebanyak 9 anak atau 56%. sehingga berdasarkan hasil prasiklus tersebut dilaksanakan tindakan siklus 1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siklus 1 anak-anak mulai terampil dalam mengkoordinasikan tangan kanan dan tangan kiri, namun masih terdapat anak yang belum mampu mengkoordinasikan dengan baik. Dapat terlihat bahwa siklus 1 tingkat keberhasilan anak yaitu (1) Nilai 4 dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak atau 44%, (2) Nilai 3 dengan katagori berkembang sesua harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 25%, (3) Nilai 4 dengan katagori mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak atau 31%, (4) Nilai 1 dengan katagori belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau 0%.



Gambar 1. Grafik perbandingan hasil Observasi prasiklus dan Siklus 1

Berdasarkan gambar 1 grafik persentase keberhasilan kelas mencapai 44% (7 anak) dan masih terdapat 56% (9 anak) yang belum memenuhi kriteria keberhasilan, maka dari penelitian tersebut masih belum berhasil. Dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak yang harus dicapai minimal 75% sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dari siklus I yang dilaksanakan dua kali pertemuan masih belum memenuhi kriteria keberhasilan peneliti memberi pembenahan yang akan dilakukan pada siklus II, supaya mendapatkan kriteria keberhasilan yang dapat mencapai 75%. Adapun pada tahap 1 perlu dipertahankan yakni (1) Kegiatan meningkatkan motoric halus anak melalui permainan tradisional “*slentikan*” sangat menarik bagi anak sehingga membuat anak mengikuti kegiatan dengan baik, (2) Anak sangat tertarik mengikuti kegiatan daam meningkatkan motorik halus anak melalui permainan tradisional slentikan.

Pada pelaksanaan siklus II dimulai dengan kegiatan pembelajaran dimulai dengan melakukan membaca iqro’ dan dilanjutkan dengan berbaris, setelah itu, anak membaca doa sebelum belajar dan surah pendek, setelah selesai guru memberi salam pada anak, bernyanyi. Selanjutnya guru mengenalkan dan menjelaskan tentang kegiatan hari ini yaitu kelenturan tangan dan aturan permainan melalui permainan tradisional “*slentikan*” yang dilakukan hingga 3 kali pertemuan. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus II anak-anak mulai terampil dalam mengkoordinasikan kelenturan tangan kanan dan kiri, akan terdapat anak yang belum mampu mengkoordinasikan kelenturan tangan dengan baik. Hasil observasi pada siklus II yakni; (1) Nilai 4 dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 anak atau 81%, (2) Nilai 3 dengan katagori berkembang sesua harapan (BSH) sebanyak 3 anak atau 19%, (3) Nilai 4 dengan katagori mulai berkembang (MB) sebanyak 0 anak atau 0%, (4) Nilai 1 dengan katagori belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau 0%.



Gambar 2. Grafik perbedaan hasil Observasi prasiklus, siklus I dan siklus II

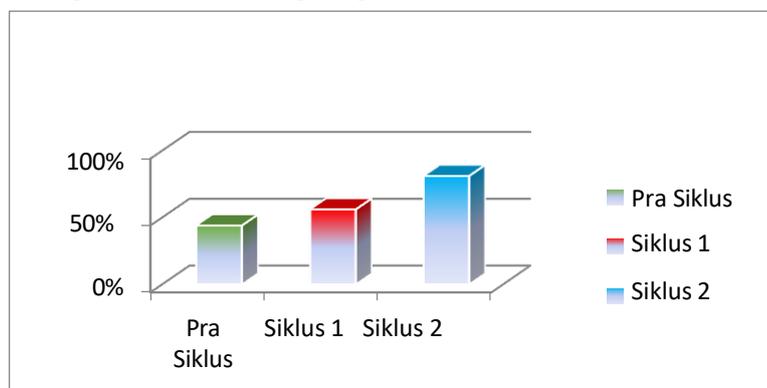
Berdasarkan gambar 2 grafik peresentase pencapaian keberhasilan kelas 81 % (13 anak) dan terdapat 19% (3 anak) yang belum memenuhi keberhasilan, dari hasil

tersebut dapat dijelaskan bahwa kegiatan pada siklus II ini peneliti mengalami peningkatan yang signifikan dalam memenuhi target capai penelitian. Berdasarkan hasil dari siklus II yang dilaksanakan dua kali pertemuan, maka peneliti telah melakukan refleksi siklus II yang dimana anak-anak telah melakukan kegiatan pembelajaran dengan sangat baik, masih masih terdapat 3 anak yang belum mampu dalam kegiatan motorik halus anak. dapat dikatakan kekurangan pada siklus II sudah dapat teratasi dengan baik, sehingga kemampuan motoric anak menjadi lebih baik dari siklus sebelumnya. Presentase keberhasilan pada kemampuan motoric halus anak telah mencapai indicator keberhasilan yaitu anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB) sebanyak 16 anak dari 13 anak atau 81% pada siklus II. Hasil terbut telah sesuai dari indicator keberhasilan yaitu 75%. Oleh karena itu kemampuan peningkatan motoric halus anak dengan melalui kegiatan permainan tradisional slentikan pada anak kelompok A TK At-Taqwa Ketanggi Ngawi tidak perlu dilanjutkan lagi karena kategori ketuntasan minimal yang di harapkan sudah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Tabel 1. Hasil penilaian prasiklus, siklus 1, siklus 2

	Nama	Penilaian		
		Pra siklus	Siklus1	Siklus2
1	SYA	8	8	10
2	ADL	8	10	12
3	ALK	8	10	11
4	DYU	10	11	12
5	NUV	6	8	12
6	DKO	6	9	10
7	SRY	8	8	11
8	MOS	4	6	10
9	STA	6	11	10
10	FRS	6	11	12
11	ATR	5	6	10
12	AZL	5	9	10
13	AHM	6	8	10
14	UWS	8	8	10
15	ATA	4	6	11
16	RYN	5	8	10
Perbandingan Persentase Tingkat Ketuntasan		44%	56%	81%

Pada tabel di atas dapat gambarkan bahwa sebelum di lakukan permainan tradisional “slentikan” tingkat kemampuan motorik halus anak masih sangat amat rendah. Selanjutnya perkembangan kemampuan motorik halus anak TK At-Taqwa ngawi dapat digambarkan dengan grafik berikut:



Gambar 3. Grafik perbandingan Siklus

Berdasarkan hasil dari observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa, penelitian yang dilakukan di TK At-Taqwa Ngawi sudah berusaha untuk semaksimal mungkin untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak dengan melalui kegiatan permainan tradisional “slentikan”. Kegiatan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak melalui permainan tradisional slentikan seharusnya dilakukan secara berulang-ulang dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak dapat meningkatkan motorik halus anak terutama terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri. Hal tersebut diatas terbukti sangat efektif dengan hasil penelitian yaitu terus meningkat dari pra siklus sebesar 44% mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan dengan menggunakan kegiatan permainan tradisional “slentikan” pada anak, sehingga pada siklus 1 memperoleh hasil 56% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan hingga 81%. Sehingga, peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan melalui permainan tradisional “slentikan” terbukti berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak TK At-Taqwa Ngawi kelompok

Pelaksanaan pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yang dimana pada setiap siklusnya dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan sehingga dilakukan sebanyak enam kali pertemuan yang bertujuan untuk mendapatkan data yang valid dan hasil yang signifikan dan sesuai harapan. Pada pelaksanaan siklus I dan siklus II terdiri perencanaan pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A TK At-Taqwa Ngawi. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan motorik halus pada anak dengan melalui kegiatan permainan tradisional “slentikan”. Berdasarkan dari hasil penelitian kemampuan motorik halus anak TK At-Taqwa Ngawi Ngawi mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian hingga siklus II pada tahap akhir. Peningkatan tersebut terjadi pada setiap pertemuan. Peningkatan kemampuan motorik halus sebelum diadakan tindakan diperoleh 8 anak atau 44% belum memiliki kemampuan motorik halus yang baik. Selanjutnya pada siklus I mengalami peningkatan 56% dan pada siklus II mengalami peningkatan 81%. Hasil penelitian ini sejalan dengan

pendapat Jannah (2015) yang menyatakan bahwa permainan tradisional adalah sebagai salah satu kegiatan bermain yang dapat dijadikan sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan anak dalam mengembangkan potensi yang meliputi bahasa, kognitif, emosional, dan fisik motorik. Julaika (2021) berpendapat bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi kepada anak usia dini yaitu 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.

Hasil data observasi yang di dapat dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari prasiklus hingga siklus II Penelitian ini dikatakan berhasil karena mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 75%. Oleh karena itu peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan permainan tradisional "slentikan".di TK At-Taqwa Ngawi telah mencapai indikator keberhasilan yang telah di tentukan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat tentang permainan tradisional dapat meningkatkan motorik halus anak yang dijelaskan oleh Evi Rahayu (2023) bahwa permainan tradisional memiliki peranan penting dalam mendorong fisik, aspek yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara holistik. Berdasarkan hasil pemaparan penelitian dan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa peningkatan motorik halus melalui permainan tradisional slentikan di TK AT-TAQWA Ngawi dikatakan meningkat dengan baik yaitu persentase peningkatan dari prasiklus sebesar 44%, siklus I sebesar 56% dan siklus II sebesar 81%.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian peningkatan kemampuan motorik halus anak di TK At-Taqwa Ngawi mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I hingga siklus II pada tahap akhir. Peningkatan kemampuan motorik halus sebelum diadakan tindakan/ pra siklus diperoleh hasil sebanyak 7 anak atau 44% anak belum tuntas dalam kemampuan motorik halusnya. Selanjutnya setelah dilaksanakan treatment/tindakan berupa permainan tradisional slentikan mengalami peningkatan pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 9 anak atau 56% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 13 anak atau 81% pada ketuntasan kemampuan motorik halus anak. Sehingga dari hasil pelaksanaan siklus tersebut dapat di simpulkan bahwa melalui permainan tradisional slentikan mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak TK At-Taqwa Ngawi dan penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

REFERENCES

- Anggraini, Elya Siska, and S Utara. "Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain." *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* 7, no. 1 (2021): 27–37.
- Apriyani, Nita, Hibana Hibana, and Susilo Suhrahman. "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 126–40.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Prodi Pendidikan Guru MI* 3 (1), 15-22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Edy Waspada (2014). Perbedaan Pengaruh Permainan Tradisional dan Latihan Kecerdasan Kinestetik Terhadap Kemampuan Motorik dan Kecerdasan Emosional. (Tesis, Universitas Sebelas Maret). <file:///C:/Users/INDONESIA/Downloads/TESIS%20Edy.pdf>
- Evi Rahayu. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal On Education.*, 5(4), 17721-17737, <https://jonedu.org/index.php/joe>
- Fathoni, Tamrin. "Mengintegrasikan Konsep Vygotsky Dalam Pendidikan Islam: Upaya Orang Tua Dalam Memaksimalkan Potensi Anak." *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2023): 31–38.
- Hurlock. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Intan Wulansari, Enceng Mulyana, Fifi Dwi Tresna Santana (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. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i1.p%25p>
- Jannah, M, (2015). Tugas- TugasPerkembangan Pada Kanak-Kanak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 1(2), 89-91. <http://dx.doi.org/10.22373/equality.v1i2.792>
- Julaika, N. (2021). Pengaruh pemanfaatan permainan kelereng berbasis etnomatematika sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara). <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/16638/Skripsi%20Nindylah%20Julaika1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lestari, I. (2020). Central Java Coastal Traditional Games in Improving the Motor Ability Among Early Childhood. *Proceedings of the 2nd International Seminar on Guidance and Counseling*, 462(Isgc 2019), 217–220. <https://www.atlantispres.com/proceedings/isgc-19/125943371>
- Mulyana, Yusep & Lengkana, AS. (2019). *Permainan Tradisonal*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Miles, Huberman, A. Michael & Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks: Sage.
- Nurhayati, Raden. "Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam." *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 2020, 57–87.
- Ritonga, R., & Dkk. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Strategi Pengembangan Profesi

Guru. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Setiyowati, Eny. "Pembentukan Kepribadian Islami Pada Anak Usia Dini." *Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam Dan Sosial* 14, no. 2 (2020): 157–65.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.

Sujiono, Yuliani N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks

Undang-Undang Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 Pasal 1 ayat 14.

Wulansari, I., Mulyana, E., Dwi, F., & Santana, T. (2021). PEMBELAJARAN MEDIA VISUAL PERMAINAN KELERENG. 4(1), 101–105.
<https://doi.org/10.22460/ceria.v4i1.p%25p>