

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PERMAINAN *KUBUK MANUK* DI KELOMPOK A TK ABA NUR-HUDA BANTUL

IMPROVING THE DEVELOPMENT OF CHILDREN SOFT MOTORIC SKILL THROUGH "KUBUK MANUK" GAME IN GROUP A TK ABA NUR HUDA BANTUL

Oleh: arrinda fibriana, paud fip uny
arrinda_fibriana13@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui permainan *Kubuk Manuk* di kelompok A TK ABA Nur Huda Bantul. Jenis penelitian tindakan kelas dilakukan dua Siklus. Subjek penelitian semua anak kelompok A TK ABA Nur Huda yaitu 19 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian perkembangan motorik halus pra Siklus belum ada anak yang mendapatkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), karena belum menggunakan permainan. Pada Siklus I menggunakan permainan *Kubuk Manuk* dan ada 3 anak (15,78%) dalam satu kelas dengan kriteria BSH. Hasil pada Siklus II mencapai 17 anak (84,47%) dengan kategori BSH. Langkah-langkahnya yaitu: (1) memberi penjelasan permainan, (2) memberikan contoh, (3) membagikan 5 biji sawo, (4) bermain dengan berkelompok (4-5 anak), (4) anak yang mampu mendapatkan 2 *sticker*, dan yang ikut bermain mendapatkan 1 *sticker*.

Kata kunci: *keterampilan motorik halus, permainan Kubuk Manuk, anak kelompok A*

Abstract

This study aims to improve the children soft motoric skill through "kubuk manuk" game in group A TK ABA Nur Huda Bantul. The type of this study is class action research which is done in two cycles. The subject of this study is all the students in group A TK ABA Nur Huda. They are 19 students. The data collecting technique used observation method. The data analysis technique used quantitative and qualitative data analysis. The result of the study said there is no student get the criteria of the development as expected/ BSH in development soft motoric skill in pre cycle. It happens before using the game. In Cycle 1 which used "kubuk manuk" game there are 3 students (15,78%) in one class with the BSH criteria. The result in Cycle II, there are 17 students (84.7 %) with the BSH category. The steps are: 1. give explanation of the game. 2. give the example. 3.distribute 5 seeds of sapodilla. 4. play the game by grouping (4-5 children). 5. the student who capable is getting 2 stickers and they who join the game get 1 sticker.

Keywords: soft motoric skill, "kubuk manuk" game, students group A

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 adalah suatu upaya pembinaan ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini diperuntukkan bagi anak yang berusia 0-6 tahun yang diberikan stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, supaya lebih berkembang terutama pada potensi yang dimiliki untuk mempersiapkan pendidikan selanjutnya dengan pengembangan seluruh aspek kepribadian.

Pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik

motorik, kognitif, seni, bahasa, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian. PAUD juga memegang peran yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya karena merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak.

Perkembangan kecerdasan anak usia dini masih mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Usia dini atau prasekolah merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu anak usia ini berada pada posisi puncak. Pembelajaran anak tersebut harus bisa mengembangkan dan menstimulasi beberapa aspek perkembangan.

Ada beberapa bidang kemampuan dasar anak yang harus dikembangkan dan distimulasi. Aspek perkembangan tersebut diantaranya aspek nilai agama

dan moral, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik motorik, sosial emosional, dan aspek seni (Ramli, 2005: 199-206). Beberapa aspek perkembangan tersebut, ada salah satu aspek yang perlu dikembangkan yaitu aspek fisik motorik.

Menurut Samsudin (2008: 29) fisik motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil. Fisik motorik yang harus dikembangkan terbagi menjadi dua yaitu fisik motorik kasar (menggunakan otot-otot besar) dan fisik motorik halus (menggunakan otot-otot kecil).

Aspek perkembangan fisik motorik merupakan salah satu aspek yang sangat perlu untuk dikembangkan. Terutama pada motorik halus anak, karena melalui motorik halus anak-anak bisa berlatih atau terstimulasi untuk menggerakkan otot-otot kecilnya supaya dapat berfungsi dengan baik. Ada salah satu cara untuk mendukung proses pengembangan keterampilan fisik motorik halus yaitu dengan cara bermain.

Mayke Sugianto T (1995: 29) memaparkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak akan merasa senang ketika mereka sedang bermain. Bermain juga dapat membuat anak memperoleh banyak pengalaman dan pengalaman tersebut yang akan diterapkan dalam kebiasaan sehari-hari mereka. Saat ini banyak permainan-permainan yang sudah modern dan dapat ditemui dimana saja. Akan tetapi permainan modern itu tidak selalu baik untuk anak, misalnya permainan dengan *gadget*, jika anak sering memainkan itu anak akan kecanduan dan bahkan permainan seperti itu kurang baik jika diberikan kepada anak.

Bermain sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak, yang secara berangsur-angsur perlu dikembangkan dari bermain sambil belajar. Dengan demikian dalam bermain harus diperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta taman bermain.

Mulyasa (2012: 169-181) ada berbagai jenis bermain yang sering dilakukan oleh anak usia dini, antara lain bermain sosial, bermain dengan benda, bermain peran dan sosio drama. Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak anak dalam bermain menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu, dan benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang memainkannya.

Banyak anak yang sering bermain permainan yang *instan*, artinya yaitu permainan yang tanpa melalui proses yang seharusnya dilaluinya dan anak juga tidak perlu mencari-carinya, misalnya bermain *game* pada *gadget*. dibanding harus melalui proses yang panjang terlebih dahulu. Hal tersebut berdampak

juga pada perilaku yang diperlihatkan sehari-hari. Anak cenderung menjadi pribadi yang bebas tanpa mau mengikuti aturan yang berlaku. Seperti yang terjadi di TK ABA Nur-Huda Bantul.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 06 Desember 2016 di TK ABA Nur-Huda Bantul pada kelompok A yang berjumlah 19 anak. Banyak anak yang bermain dan belajar untuk menstimulasi perkembangan motoriknya, akan tetapi masih dengan kegiatan yang monoton yaitu hanya menulis saja. Kemudian pernah ada satu kegiatan menganyam dan anak juga terlihat kurang tertantang dalam kegiatan tersebut, karena masih banyak anak yang mengerjakan dengan bantuan. Anak kelompok A yang berjumlah 19 anak tersebut dapat menunjukkan bahwa ada 7 anak dengan persentase 36,84% dalam satu kelas terlihat bosan dengan kegiatan yang dilakukan pada saat keterampilan gerak kedua tangannya, anak yang bosan tersebut lebih suka bermain sendiri di luar dan bahkan ada anak yang tidak mengerjakan kegiatan yang sudah diberikan oleh guru. Kemudian ada 8 anak dengan persentase 42,1% dalam satu kelas mau mengerjakan akan tetapi masih dengan bantuan, dan ada 4 anak dengan persentase 21,05% dalam satu kelas yang mampu mengerjakan sendiri. Sudah terlihat bahwa perkembangan keterampilan motorik halus anak yang berusia 4-5 tahun di TK ABA Nur-Huda belum meningkat. Peningkatan kemampuan tersebut bisa jadi karena kurangnya stimulasi yang diberikan oleh guru dan kemampuan yang dicapai anak menjadi rendah.

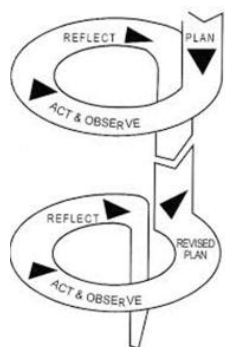
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Menurut Suharsimi (2009: 3) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian tindakan kelas dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang kolaboratif. Menurut Suhardjono (2009:63) kolaborasi atau kolaboratif merupakan adanya kerja sama antara praktisi (guru, kepala sekolah, dll) dalam pemahaman, kesepakatan dalam permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*).

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Model yang dikembangkan Kemmis & Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2010: 21). Berikut ini merupakan gambar dari model Kemmis dan Taggart:



Keterangan:

Siklus I

1. Perencanaan I
2. Tindakan I
3. Observasi I
4. Refleksi I

Siklus II

1. Revisi Perencanaan I
2. Tindakan II
3. Observasi II
4. Refleksi II

Gambar 1. Model PTK Kemmis dan McTaggart
(Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2010:21)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester II Tahun ajaran 2017/2018 pada bulan Februari-Maret 2017 di kelompok A TK ABA Nur-Huda Bantul.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu semua siswa kelas A TK ABA Nur-Huda Bantul yang berjumlah 19 anak, terdiri dari 13 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Prosedur Penelitian

Sesuai dengan adanya tahapan siklus Model dari Kemmis dan Taggart maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Dengan demikian penelitian yang baik adalah apabila dilakukan dalam bentuk kolaborasi. Pada penelitian ini pihak yang melakukan tindakan dan melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah guru kelas (peneliti). Penelitian ini dilakukan di kelompok A TK ABA Nur-Huda Bantul pada Semester II Tahun ajaran 2017/2018 yang akan ditingkatkan keterampilan motorik halusnya melalui permainan *kubuk manuk*.

Sebagai tahap persiapan awal, peneliti mengadakan observasi mengenai keadaan sekolah secara umum, sarana prasarana pendukung, proses pembelajaran, aktivitas anak selama pembelajaran, dan kegiatan proses pembelajaran. Hasil observasi digunakan sebagai dasar penyusunan perencanaan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti membuat rencana atau rancangan tindakan yang akan diberikan pada anak yaitu: tema, permasalahan, media, strategi pembelajaran, aktivitas anak, hal-hal yang akan diobservasi dan evaluasi kegiatan. Persiapan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RPPH) yang memuat serangkaian kegiatan pembelajaran. Menentukan tema, sub tema,

indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

- b. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai keterampilan motorik halus anak.
- c. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan berupa foto.
- d. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru (peneliti) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Guru (peneliti) mengamati keterlibatan anak dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan motorik halus anak.

3. Observasi atau pengamatan

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana keterampilan motorik halus anak saat proses pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir tiap Siklus dan berdasarkan refleksi inilah dapat diketahui apakah tindakan yang diberikan sudah sesuai dengan harapan peneliti serta untuk mengetahui apakah diperlukan atau tidaknya Siklus selanjutnya. Data yang telah diperoleh pada lembar instrumen observasi dianalisis kemudian peneliti melakukan refleksi terhadap hasil observasi yang bertujuan untuk melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi serta segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang telah dilakukan. Refleksi ini juga bertujuan untuk menyusun rencana tindakan perbaikan untuk Siklus selanjutnya apabila diperlukan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi yaitu kegiatan mengamati secara langsung kegiatan permainan *kubuk manuk* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar instrumen observasi.

Adapun lembar instrumen observasi tentang motorik halus yang digunakan dalam penelitian di TK ABA Nur-Huda Bantul adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A

Aspek	Indikator	Deskripsi
Mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	Keterampilan gerak kedua tangan	Jika anak mampu mengambil biji (sawo, salak, atau mlinjo) dengan menggunakan kedua ujung jari telunjuk bagai paruh burung (manuk), kemudian memasukkan ke dalam rongga tangan.
	Koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata	Anak mampu dengan cepat mengambil biji (sawo, salak, atau <i>mlinjo</i>) dengan menggunakan kedua ujung jari telunjuk bagai paruh burung (manuk), kemudian memasukkan ke dalam rongga tangan.

Macam data, bagaimana data dikumpulkan, dengan instrumen yang mana data dikumpulkan, dan bagaimana teknis pengumpulannya, perlu diuraikan secara jelas dalam bagian ini.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini didasarkan instrument tindakan (lembar observasi) untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *kubuk manuk*. Perhitungan data kuantitatif dihitung berdasarkan presentase yang diperoleh anak dalam satu kelas

Perhitungan dalam analisis data ini menghasilkan persentase berdasarkan frekuensi yang akan dihitung dinamakan frekuensi relatif (Jonathan Sarwono, 2006: 135) yang selanjutnya diinterpretasikan dengan kalimat. Cara pemerolehan frekuensi relatif sebagai berikut:

$$\frac{\text{Frekuensi masing-masing individu} \times 100}{\text{Jumlah Frekuensi}}$$

Kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44), yaitu:

1. Kesesuaian kriteria (%) : 0 – 20 = Kurang sekali.
2. Kesesuaian kriteria (%) : 21 - 40 = Kurang.
3. Kesesuaian kriteria (%) : 41 - 60 = Cukup.

4. Kesesuaian kriteria (%) : 61 - 80 = Baik.
5. Kesesuaian kriteria (%) : 81 - 100 = Sangat baik.

Dari persentase diatas, maka dalam penelitian ini mengambil 4 kriteria persentase, yaitu:

1. Kesesuaian kriteria (%) : 0 – 25 = Belum Berkembang.
2. Kesesuaian kriteria (%) : 26 - 50 = Mulai Berkembang.
3. Kesesuaian kriteria (%) : 51 - 75 = Berkembang Sesuai Harapan.
4. Kesesuaian kriteria (%) : 76 - 100 = Berkembang Sangat Baik.

Menurut Acep, dkk (2010: 65) sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, keberhasilan tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan kearah perbaikan terkait dengan suasana pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Indikator dalam penelitian ini adalah apabila menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dalam keterampilan motorik halus. Penelitian ini dianggap sudah berhasil apabila 75% anak kelompok A TK ABA Nur-Huda yang mendapat kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada setiap indikatornya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk grafik, tabel, atau deskriptif. Analisis dan interpretasi hasil ini diperlukan sebelum dibahas.

Tabel dituliskan di tengah atau di akhir setiap teks deskripsi hasil/perolehan penelitian. Judul Tabel ditulis dari kiri, semua kata diawali huruf besar, kecuali kata sambung. Kalau lebih dari satu baris dituliskan dalam spasi tunggal (*at least 12*). Sebagai contoh, dapat dilihat Tabel 1. berikut.

Tabel 2. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Kubuk Manuk* pada Kelompok A

Pencapaian	Jumlah Anak	Persentase (%)	Kategori
Sebelum Tindakan	0	0%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Tindakan Siklus I	3	15,78%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Tindakan Siklus II	17	89,47%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

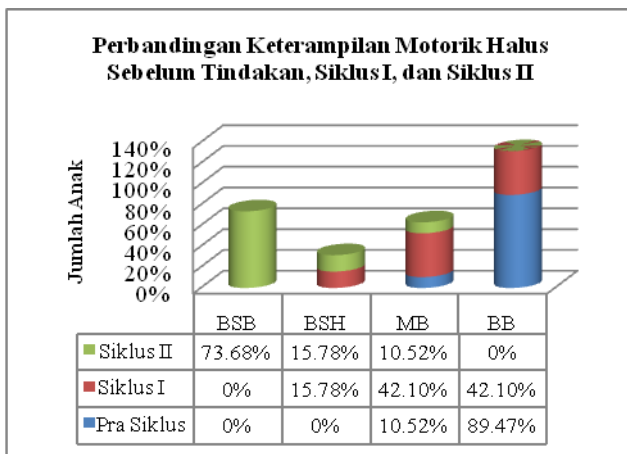
Berdasarkan hasil peningkatan keterampilan motorik halus anak melalui permainan *Kubuk Manuk* di kelompok A pada tabel di atas, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Keterampilan motorik halus anak sebelum tindakan mencapai persentase 0% atau belum ada

anak yang mendapatkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

2. Kemampuan motorik halus anak melalui permainan *Kubuk Manuk* di kelompok A pada tindakan Siklus I dapat mencapai persentase 15,78% anak dalam satu kelas yang sudah mendapatkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
3. Kemampuan motorik halus anak melalui permainan *Kubuk Manuk* di kelompok A pada tindakan Siklus II dapat mencapai persentase 89,47% anak dalam satu kelas yang sudah mendapatkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Peningkatan keberhasilan tindakan apabila kemampuan motorik halus anak melalui permainan *Kubuk Manuk* di kelompok A TK ABA Nur-Huda Bantul mencapai 75%. Hasil penelitian pada akhir tindakan Siklus II menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak melalui permainan *Kubuk Manuk* di kelompok A mencapai skor 135 atau mencapai persentase 88,81%. Pada Siklus II ini sudah mendapatkan 17 anak (89,47%) yang sudah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa melalui permainan *Kubuk Manuk* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK ABA Nur-Huda Bantul, dapat diterima. Berikut grafik perbandingannya:



Gambar 2. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Sebelum Tindakan, Tindakan Siklus I, Siklus II

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap keterampilan motorik halus anak diperoleh data-data untuk dianalisis sehingga dapat terlihat keterampilan motorik halus anak kelompok A TK ABA Nur-Huda Bantul belum berkembang dengan optimal karena masih menggunakan kertas dan pensil saja untuk menulis dan sama sekali tidak menggunakan sebuah permainan. Maka dari itu kebanyakan anak juga terlihat merasa bosan dengan kegiatan yang hanya menggunakan kertas dan pensil saja sehingga anak

yang bosan tersebut tidak mengikuti kegiatan dan memilih untuk bermain sendiri. Jadi lebih baik jika kegiatan untuk keterampilan motorik halus dikembangkan lagi supaya anak tidak mudah bosan dan akan lebih tertantang lagi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti akan bermaksud untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui permainan yaitu permainan *Kubuk Manuk*. Ada dua indikator yang akan dikembangkan yaitu keterampilan gerak kedua tangan dan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata. Dari beberapa indikator tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui permainan *Kubuk Manuk*.

Pada awal Siklus pertama guru menjelaskan permainan *Kubuk Manuk* dan membagikan biji sawo (*kecik*) 5 biji setiap anak, kemudian memberikan contoh permainannya yaitu dengan mengambil satu persatu biji sawo menggunakan 2 jari telunjuk dengan cepat dan memasukkannya ke dalam rongga tangan. Pada awal Siklus ini masih banyak anak yang bingung dan belum jelas dengan permainan yang dilakukan, karena anak sebelumnya memang belum mengenal permainan tersebut dan jarang sekali guru mengajarkan sebuah permainan tradisional yang hanya menggunakan bahan alam. Dalam bermain anak merasa tertantang dan penasaran bagaimana cara bermainnya.

Hal yang sering terjadi pada Siklus pertama anak masih banyak dibantu oleh guru dan orangtua dalam melakukan permainan, juga masih sering bertanya dengan guru. Akan tetapi sudah ada beberapa anak yang sudah bisa mandiri tanpa bertanya lagi dengan guru, bahkan ada anak yang bisa memberitahu temannya kalau ada yang kebingungan. Anak mulai terbiasa menggerakkan kedua tagannya dan juga mulai mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan gerakan mata.

Memasuki Siklus kedua, anak lebih diberi kebebasan dalam melakukan permainan *Kubuk Manuk* karena anak sudah mampu melakukannya sendiri tanpa bantuan dan peneliti hanya melihat dan menilai saja. Namun jika masih ada anak yang bertanya dan melakukan permainannya belum sesuai maka observer segera memberi tahu dan memberi contoh. Pada Siklus II biji sawo yang diberikan pada setiap anak berjumlah 10 biji sawo (5 biji sawo yang sudah dicat warna hijau dan 5 biji sawo yang tidak dicat), kemudian anak diminta mengambil biji sawo yang warna hijau terlebih dahulu. Pada Siklus II ini banyak anak yang suka karena sudah bisa dan permainannya ingin diulangi lagi.

Setelah melakukan permainan *Kubuk Manuk* anak kelompok A TK ABA Nur-Huda menunjukkan peningkatan keterampilan motorik halus. Bisa dilihat dari keterampilan anak mengambil biji sawo (*kecik*) dengan menggunakan kedua ujung jari telunjuk bagai paruh burung (manuk), kemudian memasukkan ke dalam rongga tangan dan mampu

dengan cepat mengambil biji sawo (*kecik*) menggunakan kedua ujung jari telunjuk bagai paruh burung (manuk), kemudian memasukkan biji ke dalam rongga tangan.

Peningkatan yang terjadi pada setiap pertemuan dalam dua Siklus terlihat anak yang sangat antusias sekali saat melakukan permainan *Kubuk Manuk* serta anak-anak sangat tekun dan mau belajar sungguh-sungguh ketika kesulitan melakukan permainan. Anak-anak terlihat sangat senang menikmati proses permainannya dan senang melakukan permainan tersebut karena sebelumnya memang belum pernah mereka temukan, sehingga yang pada awalnya anak belum mampu melakukan kegiatan dengan baik pada beberapa pertemuan selanjutnya anak-anak mampu melakukannya sesuai harapan guru dan peneliti. Kemudian anak yang sebelum diadakan permainan *Kubuk Manuk* dan pada saat masih belajar dengan guru anak masih keluar kelas, setelah diadakannya permainan *Kubuk Manuk* ini ada menjadi tertarik dan tetap berada di dalam kelas.

Tadkiroatun Musfiroh (2005: 15-19) berpendapat bahwa bermain dapat membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, mendorong anak untuk berpikir kreatif, meningkatkan kompetensi sosial anak, membantu mengenali diri anak sendiri, dan membantu mengatur atau mengontrol gerak motorik. Hal tersebut sudah sangat terbukti dengan diadakan penelitian tentang keterampilan motorik halus anak melalui permainan *Kubuk Manuk* di kelompok A TK ABA Nur-Huda, karena distu anak dapat bersosialisasi, mengenali dirinya sendiri, dan yang pasti sudah sesuai seperti apa yang sudah dijelaskan Tadkiroatun Musfiroh dan perkembangan anak semakin meningkat.

Setelah melakukan kegiatan permainan *Kubuk Manuk*, peningkatan keterampilan motorik halus anak kelompok A TK ABA Nur-Huda sudah terlihat jelas. Anak yang sebelumnya sama sekali belum bisa dan belum mengenali permainannya menjali lebih bisa dan mengenalnya. Bahkan banyak anak yang ketagihan melakukan permainan tersebut dan ingin selalu bermain permainan tersebut. Anak sudah mampu menyesuaikan dengan baik karena anak mau memperhatikan kemudian menirukan apa yang sudah dicontohkan oleh guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *Kubuk Manuk* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak, dan juga dapat mengenalkan anak tentang permainan tradisional di kelompok A TK ABA Nur-Huda Bantul. Hasil penelitian perkembangan motorik halus anak TK A pada pra Siklus belum ada yang mendapatkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan

(BSH), karena belum menggunakan permainan. Kemudian pada Siklus I menggunakan permainan yaitu *Kubuk Manuk* dan ada 3 anak (15,78%) dalam satu kelas dengan kriteria BSH, karena masih banyak anak yang memerlukan bantuan. Hasil penelitian Siklus II mencapai 17 anak (84,47%) dengan kategori BSH, karena anak sudah bisa melakukan permainan tanpa bantuan dan hanya dengan pengawasan. Langkah-langkahnya yaitu, (1) memberi penjelasan tentang permainan *Kubuk Manuk* menggunakan bahan alam (biji sawo), (2) memberikan contoh permainan, (3) membagikan 5 biji sawo tanpa pewarna pada setiap anak, (4) melakukan permainan dengan berkelompok (4-5 anak), (4) anak yang mampu mendapatkan 2 *sticker*, dan anak lainnya yang ikut bermain mendapatkan 1 *sticker*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Taman Kanak-kanak (TK)
 - a. Sebaiknya guru memberikan kegiatan yang lebih menantang dan menarik untuk anak, supaya anak mau melakukan kegiatan yang diberikan.
 - b. Guru juga sebaiknya mengenal dan menguasai berbagai permainan, termasuk permainan tradisional yang bahannya bisa mudah dicari di sekitar lingkungan. Misalnya seperti permainan *Kubuk Manuk* yang menggunakan bahan alam yang ada di sekitar lingkungan yaitu menggunakan biji sawo.
 - c. Guru juga bisa memberikan *reward* atau hadiah untuk anak karena sudah melakukan kegiatan yang diberikan guru, supaya anak lebih tertarik dan mau melakukan kegiatan.
2. Bagi Kepala Taman Kanak-kanak (TK)
 - a. Sebaiknya lebih memperhatikan penggunaan dan penyediaan sarana dan prasarana, dan sumber daya, sehingga pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak dapat terfasilitasi dengan baik dan dapat berlangsung dengan lancar. Artinya tidak ada hambatan secara teknis dalam melaksanakan kegiatan.
 - b. Kepala TK sebaiknya memanfaatkan bahan alam yang ada di sekitar lingkungan sekolah untuk mendukung perkembangan anak.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Bagi peneliti selanjutnya dapat membuat penelitian mengenai keterampilan motorik halus anak melalui permainan *Kubuk Manuk* dengan memanfaatkan yang ada di lingkungan sekitar dan bisa menggunakan biji-bijian yang lainnya. Misalnya seperti *melinjo*, biji rambutan, biji kelengkeng, dan lain sebagainya.
 - b. Penerapan permainan *Kubuk Manuk* dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian yang terkait beberapa aspek perkembangan anak selain keterampilan motorik halus, yaitu kognitif dan sosial emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni, dkk. (2010). *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Jonathan Sarwono. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mayke, Sugianto T. (1994). *Bermain, main dan permainan*. Departeen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Jakarta: Litera.
- Suharsimi, dkk. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- _____. (2010). *Manajemen penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suhardjono. (2009) *Penelitian tindakan kelas*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Sukirman. (2008). *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Indeks.

BIODATA PENULIS

Arrinda Fibriana, lahir di Bantul 13 Februari 1995. Tempat tinggal beralamat di Ngentak Rt.03, Seloharjo, Pundong, Bantul, Yogyakarta. Riwayat pendidikan meliputi jenjang TK ABA Nur-Huda lulus pada tahun 2001, SD Muhammadiyah Kalipakem I pada 2007, SMP Negeri 1 Pundong pada 2010, SMA Negeri 1 Pundong pada 2013. Karya tulis yang dipublikasikan berjudul "Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Kubuk Manuk* di Kelompok A TK ABA Nur-Huda Bantul".