

ABSTRAK

Roosvina, Anita 2021. Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan tradisional dengan media congklak atau dakon pada anak usia 5-6 tahun di TK Baiturrohman Sambikerep Surabaya. Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama. Pembimbing M. Shodiq, S.Pd, MM.

Perkembangan motorik pada anak usia dini merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan anak. Kemampuan motorik halus anak belum berkembang secara optimal karena pemilihan media yang kurang menarik, dan stimulasi yang kurang tepat. Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, guru harus memberikan media yang menarik dan kegiatan yang membuat anak aktif yaitu dengan permainan tradisional dakon. Tujuan dari penelitian ini adalah Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan tradisional dengan media congklak atau dakon pada anak usia 5-6 tahun di TK Baiturrohman Sambikerep Surabaya.

Metode Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif.

Melalui kegiatan bermain dakon menunjukkan keberhasilan dalam PTK ini, hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 61,7, pra siklus ke siklus I terjadi peningkatan rata-rata sebesar 14,5. Pada siklus II memperoleh rata-rata 86,8, siklus I ke siklus II terjadi peningkatan rata-rata 25,1. Peningkatan rata-rata mulai dari pra siklus hingga siklus II yaitu 39,6. Siklus II mencapai nilai rata-rata 86,8 telah memenuhi kriteria keberhasilan PTK yaitu pada nilai ≥ 75 .

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional dengan media congklak atau dakon di TK Baiturrohman Sambikerep Surabaya. Untuk itu disarankan kepada guru agar lebih kreatif memilih media pembelajaran dan juga kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus.

Kata kunci :Perkembangan Motorik Halus, Permainan tradisional Dakon