



TK ANDAYANI

PG PAUD Universitas Negeri Surabaya

ISSN – 23027363

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>

**PENINGKATAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN
DAKON MODIFIKASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK ANDAYANI SURABAYA**

Indah Sri Yulati, TK Andayani

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

Email : 25010684415@mhs.unesa.ac.id

Afifah Rahmaningrum, M.Pd

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

Email : afifahrahmaningrum@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan dakon modifikasi. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang melibatkan koordinasi mata dan tangan, seperti memegang benda kecil, memindahkan biji dakon, serta mengontrol gerakan jari secara tepat.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Andayani yang berjumlah 20 anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan lembar penelitian perkembangan anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dakon modifikasi dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak secara signifikan.

Pada siklus I, sebagian anak mulai menunjukkan perkembangan, namun belum mencapai indikator keberhasilan secara optimal.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih baik ditandai dengan meningkatnya ketelitian, koordinasi mata dan tangan, serta kelenturan jari anak dalam permainan.

Dengan demikian, permainan dakon modifikasi efektif digunakan sebagai pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci : anak usia 5-6 tahun, motorik halus, permainan dakon modifikasi, penelitian tindakan kelas.

ABSTRAK

This study aims to improve the fine motor skills of children aged 5-6 years through the application of modified dakon games. The background of this research is based on the still low ability of children to carry out activities that involve eye and hand coordination, such as holding small objects, moving dakon seeds, and controlling finger movements precisely.

The research method used is Penelitian Tindakan Kelas (PTK) which is carried out in 2 cycles, including the planning, implementation, observation and reflection stages.

The research subjects were group B children aged 5-6 years in TK Andayani totaling 20 children.

Data collection techniques included observation, documentation, and child development research sheets. The results showed that the modified Dakon game significantly improved children's fine motor skills.

In cycle I, some children began to show progress, but had not yet achieved optimal success indicators.

In cycle II, there was a better improvement marked by increased accuracy, eye and hand coordination, and flexibility of children's fingers in the game.

the modified dakon game is effectively used as a learning tool to develop fine motor skills in children aged 5-6 years.

Keyword : children aged 5-6, the fine motor skills, modified dakon games, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam perkembangan anak. Khususnya dalam mengotimalkan seluruh aspek perkembangan, termasuk aspek fisik motorik. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan motorik halus, yaitu kemampuan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil seperti jari tangan dan pergelangan tangan. Pada usia 5-6 tahun anak diharapkan sudah mampu melakukan berbagai aktifitas yang membutuhkan ketelitian seperti menggambar, menulis dan memindahkan benda kecil dengan tepat.

Namun, pada kenyataannya dilaporkan masih ditemukan anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan motorik halus. Hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam memegang benda dengan benar, kurangnya koordinasi antara mata dan tangan, serta rendahnya ketelitian dalam melakukan aktifitas. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang tepat serta metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang variatif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan bagia anak dan dapat menjadi sarana belajar yang efektif. Permainan tradisional seperti dakon memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Melalui permainan dakon, anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan jari serta konsentrasi.

Agar lebih sesuai dengan kebutuhan anak usia 5-6 tahun, permainan dakon dapat dimodifikasikan baik dari segi alat, aturan permainan maupun cara bermainnya. Modifikasi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan anak serta menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan perkembangan anak. Dengan demikian permainan dakon modifikasi diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan uraian diatas, makapeneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Motorik Halus melaui Permainan Dakon Modifikasi pada Anak Usia 5-6 tahun di TK. Andayani Surabaya”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan metode pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi bagi guru PAUD dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui permainan dakon modifikasi. Penelitian mengacu pada Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahapan dalam setiap siklus yaitu Perencanaan (planning), Pelaksanaan (acting), Observasi (observing) dan Refleksi (reflecting).

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari beberapa kali pertemuan dan dilakukan perbaikan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

2. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah 20 anak usia 5-6 tahun di TK. Andayani. Penelitian dilaksanakan dilingkungan kelas sebagai tempat proses pembelajaran.

3. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui 2 siklus dengan tahapan sebagai berikut :

a. Perencanaan (planning)

Pada tahap ini peneliti menyusun modul ajar dengan tema kegiatan yang menarik, menyenangkan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun.

b. Pelaksanaan (acting)

Pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam proses pembelajaran dalam kegiatan ini

1. Kegiatan awal

Guru akan membuka dengan memberi salam dan berdo'a, guru akan memperkenalkan berbagai permainan tradisional yang pernah dimainkan anak, guru juga akan memperkenalkan dan menunjukkan alat dan bahan yang digunakan seperti papan dakon tradisional, papan dakon modifikasi, biji-biji berwarna dan penjapit biji.

2. Kegiatan inti

Dalam kegiatan ini guru akan menjelaskan aturan dan cara bermain dakon, anak-anak akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan anak-anakaakan bermain sesuai dengan aturan yang sudah ditentukan, guru akan membimbing dalam permainan dakon.

3. Kegiatan penutup

Kegiatan ini dilakukan dalam suasana menyenangkan dengan pemberian motivasi, pujian dan penguatan positif supaya anak lebih antusias dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

c. Observasi

Selama kegiatan guru melakukan observasi terhadap anak dengan menggunakan lembar

observasi berdasarkan indikator yang telah ditentukan dengan mengamati kemampuan anak memegang dan memindahkan biji dakon dengan jari.

d. Refleksi (reflecting)

Guru akan menganalisis hasil observasi dan akan mengidentifikasi hasil dari permainan dakon serta menganalisis kekurangan dan kendala dalam permainan dakon modifikasi dan menyusun tindak lanjut perbaikan pada permainandakon modifikasi.

4. Alat dan Bahan Penelitian

Alat yang digunakan selama penelitian yaitu papan dakon tradisional dan papan dakon modifikasi, lembar observasi dan alat tulis. Sedangkan bahan yang disiapkan biji dakon (kerikil, kancing, biji plastic) yang berwarna-warni yang aman digunakan selama penelitian.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah lembar observasi penelitian kemampuan anak dalam perkembangan motorik halus sesuai dengan indikator

6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penilaian ini dilakukan secara deskriptif, kualitatif dan kuantitatif sederhana. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan permainan dakon modifikasi.

Dengan demikian analisis data menjelaskan proses perubahan perilaku dan ketrampilan anak sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui perpaduan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif sederhana, peneliti dapat memperoleh gambaran yang utuh mengenai kegiatan permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

7. Indikator Keberhasilan

Penelitian dikatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau lebih tinggi pada aspek motorik halus, anak mampu melakukan permainan dakon modifikasi sampai selesai dan mampu memasukkan manik-manik ke dalam lubang dakon dengan mengkoordinasikan antara mata dan tangan serta anak menunjukkan antusiasme, fokus dalam kegiatan bermain.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Andayani kemampuan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun mengalami peningkatan setelah diterapkannya permainan dakon modifikasi. Pada kondisi pra siklus sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menggerakkan jari tangan secara terkoordinasi, ini dapat dilihat dari persentase aktifitas anak hanya mencapai 7,5% yang menunjukkan bahwa kemampuan permainan dakon masih sangat rendah.

Peningkatan terjadi setelah dilakukan tindakan pada siklus I, aktifitas anak meningkat menjadi 32,7%, peningkatan ini terjadi karena kegiatan permainan dakon melibatkan aktifitas manipulatif yang menguatkan otot-otot kecil pada tangan dan jari pada kegiatan mengambil, menggenggam dan memasukkan biji kedalam lubang dakon dilakukan secara berulang sehingga melatih kekuatan otot halus dan koordinasi mata dan tangan meskipun dalam pelaksanaannya masih memerlukan bimbingan guru secara intensif.

Selanjutnya kemampuan anak mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II hingga mencapai 79,2% dengan kategori cukup baik. Capaian ini menunjukkan bahwa anak telah mampu melakukan kegiatan permainan dakon modifikasi dengan koordinasi mata dan tangan yang lebih baik, kelenturan tangan saat memasukkan biji dakon ke dalam lubang dakon lebih terlatih, tingkat konsentrasi yang meningkat serta kemandirian yang lebih optimal.

Peningkatan kemampuan anak tersebut selaras dengan peningkatan aktifitas guru. Pada siklus I aktifitas guru mencapai 67,85%, kemudian meningkat menjadi 89,29% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran secara sistematis, memberikan contoh yang jelas, menggunakan media yang menarik serta melakukan pendampingan dan penguatan secara konsisten.

Permainan dakon modifikasi dalam penelitian ini lebih menarik sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Modifikasi dilakukan dengan menggunakan biji berwarna, ukrana lubang disesuaikan serta aturan permainan yang lebih sederhana, hal ini akan membuat anak lebih tertarik dan mudah

memahami permainan sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sumantri (2005) yang menyatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan otot-otot kecil dengan koordinasi yang tepat, terutama antara mata dan tangan, selain itu Hurlock (1978) juga menjelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak dipengaruhi oleh latihan yang berulang secara terus menerus mampu memberikan stimulasi yang optimal bagi perkembangan motorik halus anak

Sejalan dengan pendapat tersebut, Dr. Rachma Hasibuan, M.Pd (2020) menyatakan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, teratur dan berulang akan membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus secara optimal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan dakon modifikasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK. Andayani keberhasilan ini tidak terlepas dari karakteristik permainan yang melibatkan aktifitas langsung, menarik serta sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Tabel Rekapitulasi capaian kegiatan siswa pada kegiatan permainan dakon Modifikasi

No.	Data Siswa	Observasi Siklus II		
		Observasi hari ke 1	Observasi hari ke 2	Observasi hari ke 3
1	BB	17,5%	5%	0
2	MB	25%	10%	5%
3	BSB	32%	27,5%	17,5%
4	BSH	25%	57,5%	77,5%
Total persentase capaian kegiatan permainan dakon		57,5%	85%	95%
Rata-rata persentase capaian kegiatan permainan dakon		79,2%		

Tabel Rekapitulasi capaian aktivitas guru pada siklus II

Observasi	Siklus II		
	Observasi hari ke 1	Observasi hari ke 2	Observasi hari ke 3
Observasi guru	89,2%	89,29%	96,43%
Rata-rata persentase siklus II adalah 89,29% kategori baik			



Dakon Modifikasi



Anak memasukkan biji ke dalam lubang dakon

Hasil Penelitian

1. Aktifitas guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan dakon modifikasi.
2. Aktifitas anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan dakon modifikasi.
3. Hasil peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan dakon modifikasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa diharapkan penggunaan permainan dakon modifikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki proses pembelajaran secara keseluruhan, baik dari segi aktifitas guru maupun aktifitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sahid, M. H., Dahlan, A., Masuri, M. G., & Haryadi, R. D. (2025). Challenges and performance of cognitive, behavioral, and motor skills in Dakon gameplay: An initial study on developing Dakon as a therapeutic tool. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 10(SI35), 11–18. <https://doi.org/10.21834/e-bpj.v10iSI35.7484>
2. Isnaini, R., & Katoningsih, S. (2021). Problematics of improving fine motor abilities of children aged 5–6 years. *Early Childhood Research Journal*.
3. Oktaviana, N. R., & Ibrahim, M. B. (2024). Developing fine motor skills in early childhood through loose parts media. *Educational Insights Journal*.
4. Untari, T., Chunaeni, S., & Marsini. (2025). Effect of puzzle games on fine motor development in children aged 4–5 years. *Midwifery and Nursing Research Journal*.
5. Syazana, D., Purba, A. K., Milanda, M. A., Afdwikki, M. I., & Aulia, P. (2023). The effectiveness of puzzle games on fine motor skills development in preschool children. *International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*.
6. Kamaruddin, I., et al. (2023). Developing fine motor skills in early childhood through plasticine media. *Journal of Childhood Development*.
7. Nurhayati, H., & Herminatin. (2024). Improving children's fine motor abilities through 4D straw building games. *Journal of Action Research in Islamic Education*.
8. Hanna, T. Q., & Zulkarnaen, Z. (2024). Finger painting to improve fine motor skills in children aged 4–5 years. *Proceedings of International Summit on Science, Technology, and Humanity*.
9. Mulyawan, G., Basrowi, B., Kurniawati, D. A., & Sari, M. (2024). Overview of fine motor skills in early childhood. *ICoCSE Proceedings*.
10. Rahayu, N. I., Monica, A. D., Jajat, J., & Sultoni, K. (2021). The relationship between physical activity and fine motor skills in children aged 4 years. *Jurnal Keolahragaan*.
11. Cameron, C. E., Brock, L. L., Murrah, W. M., Bell, L. H., Worzalla, S. L., Grissmer, D., & Morrison, F. J. (2012). Fine motor skills and executive function both contribute to kindergarten achievement. *Child Development*, 83(4), 1229–1244.
12. Grissmer, D., Grimm, K. J., Aiyer, S. M., Murrah, W. M., & Steele, J. S. (2010). Fine motor skills and early comprehension of the world: Two new school readiness indicators. *Developmental Psychology*, 46(5), 1008–1017.
13. Fedewa, A. L., & Ahn, S. (2011). The effects of physical activity on children's cognitive outcomes: A meta-analysis. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 82(3), 521–535.
14. Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104–112.
15. Nair, T. R. G., Rao, N. S., & Bukkambudhi, A. (2010). Enhancing fine motor skills of children with special needs using cognitive cluster model. *International Journal of Computer Applications*.