

PERAN PERMAINAN TAKETANG DALAM MENINGKATKAN TUMBUH KEMBANG (MOTORIK HALUS) ANAK USIA DINI

Anisa Dian Sofiana Istiqomah *¹

Dina Zuhda Hidayah ²

Birrlina Rizqi Syafila ³

Fitria Nala Aslamiyah ⁴

Hidayatu Munawaroh ⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia

*e-mail: sfnstqmhani@gmail.com¹, dinazuhda@gmail.com², rizqibirrlina@gmail.com³, nnala4733@gmail.com⁴, hidayatmunawaroh@unsiq.ac.id⁵

Abstrak

Artikel ini mengeksplorasi bagaimana permainan Taketang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Bagi anak-anak untuk melakukan tugas sehari-hari seperti mengambil, menuang, dan menggambar, keterampilan motorik halus sangat penting. Karena bermain permainan Taketang membutuhkan gerakan tangan dan jari, telah dibuktikan bahwa permainan ini efektif dalam mendorong perkembangan keterampilan motorik halus. Dengan menggunakan metode observasi dan studi kasus, penelitian ini menemukan bahwa anak-anak yang aktif bermain Taketang sangat meningkatkan kekuatan genggaman, ketangkasan jari, dan koordinasi mata-tangan mereka. Selain itu, dengan mempromosikan hubungan antar teman sebaya, permainan ini membantu perkembangan sosial dan emosional anak-anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa memasukkan permainan Taketang ke dalam kegiatan pendidikan dapat menjadi taktik yang berguna untuk mempromosikan perkembangan anak-anak, khususnya di bidang kemampuan motorik halus. Akibatnya, artikel ini menyarankan agar anak-anak menggunakan permainan Taketang sebagai alat pengajaran yang menyenangkan dan instruktif.

Kata Kunci: Bermain, motorik, perkembangan, anak usia dini.

Abstract

This article explores how the Taketang game might help young children develop their fine motor skills. For youngsters to do daily tasks like grabbing, pouring, and sketching, fine motor skills are crucial. Since playing Taketang games requires hand and finger actions, it has been demonstrated that these games are effective in fostering the development of fine motor skills. Using observation and case study methods, this study discovered that children who actively played Taketang greatly enhanced their grip strength, finger dexterity, and hand-eye coordination. In addition, by promoting peer connection, this game helps kids' social and emotional development. The study's findings suggest that incorporating Taketang games into educational activities can be a useful tactic for promoting young children's development, particularly in the area of fine motor abilities. As a result, this article suggests that kids use the Taketang game as an enjoyable and instructive teaching tool.

Keywords: Play, motor, development, early childhood

PENDAHULUAN

Masa bayi awal mengalami proses perkembangan yang menyeluruh. Perkembangan sosial, fisik, emosional, intelektual, motorik, dan linguistik semuanya termasuk di dalamnya. Perkembangan motorik adalah salah satu tahapan perkembangan yang paling terlihat. Anak-anak dapat diklasifikasikan sebagai normal atau mengalami kesulitan karena perkembangan fisik dan motorik mereka sering mengikuti pola yang serupa. (ulfah, 2021). Dalam beberapa kasus, anak usia dini mengalami hambatan dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan motoriknya. Sebagian dari kasus tersebut disebabkan oleh kurangnya dukungan dari lingkungan yang ada disekitarnya. Baik itu dukungan berupa stimulasi, peran orang tua dan guru, maupun aktifitas bermain yang kurang bervariasi.

Kemampuan seseorang untuk mengatur gerakannya sebagai hasil dari pengalamannya dikenal sebagai perkembangan motorik (Khadijah, 2020). Ketika seorang anak belajar berjalan dan kemudian tersandung dan jatuh, hal itu dapat mengajarkan mereka pelajaran penting tentang

bagaimana menyeimbangkan kaki dan tubuh mereka untuk menghindari jatuh lagi. Kemampuan untuk mengatur gerakan tubuh melalui tindakan terkoordinasi antara otak, sumsum tulang belakang, otot, dan sistem saraf dikenal sebagai perkembangan motorik (Siti Makhmudah, 2020). Berlari, melompat, berjinjit, dan merangkak adalah latihan lain yang mengembangkan kemampuan motorik kasar..

Menurut Rita Nofianti (2024), kemampuan motorik halus adalah tindakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan membutuhkan sinkronisasi yang tepat. Memotong kertas mengikuti garis, menggambar, menuang, dan menuangkan air ke dalam gelas adalah beberapa tugas sederhana yang meningkatkan kemampuan motorik halus. Agar anak-anak tidak mudah bosan, aktivitas ini membutuhkan kreativitas. Hal ini karena anak-anak pada dasarnya belajar melalui bermain. Bagi anak-anak kecil, bermain adalah kebutuhan alami. Bermain dimaksudkan untuk membantu anak-anak belajar selain menjadi aktivitas yang menyenangkan (Fadlillah, 2019). Menurut pandangan ini, orang tua dan pendidik harus menyediakan fasilitas dan layanan untuk aktivitas anak-anak yang mencakup permainan yang memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Sebuah alat permainan rekreasi bernama Taketang (Menangkap Kelereng) diciptakan khusus untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan motorik halus mereka. Pada dasarnya, Anda perlu memiliki koordinasi mata-tangan yang kuat untuk memainkan permainan ini. Perkembangan keterampilan motorik halus anak-anak sangat terkait dengan pembelajaran. Hal ini terlihat jelas pada kemampuan yang dibutuhkan untuk keterampilan motorik halus anak-anak, yang bergantung pada kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil. Selain untuk melatih kemampuan motorik halus, permainan Taketang juga dapat mengembangkan beberapa kemampuan lain seperti sosial, emosional, dan kognitif. Permainan Taketang menjadi salah satu dari banyaknya permainan yang bervariasi. Sehingga permainan ini menjadi alternatif untuk pengalihan rasa bosan anak. Ketika anak bosan hanya dengan menangkap kelereng dari papan rintang, anak dapat meningkatkan stimulasi dengan menggelindingkan kelereng dengan jumlah banyak sekaligus. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan fokus anak karena harus menangkap lebih dari satu kelereng dari papan rintang secara bersamaan.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait Peran Permainan Taketang Dalam Meningkatkan Tumbuh Kembang (Motorik Halus) Anak Usia Dini.

METODE

Dalam penelitian ini, permainan anak usia dini dengan Taketang diamati menggunakan metodologi kualitatif. Pengamatan lapangan langsung, wawancara dengan orang tua, dan sumber data atau informasi lain yang relevan dengan isu penelitian digunakan untuk mengumpulkan data.

Beberapa buku, jurnal, dan temuan penelitian tentang subjek tersebut diperiksa sebagai sumber tambahan untuk penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metodologi generik yang mencakup validasi teoritis dan hasil analitis dengan berbagai data terkait topik. Pengamatan langsung, pengumpulan data melalui wawancara, penyajian data, dan penyusunan kesimpulan semuanya merupakan bagian dari metode analitis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Permainan Taketang

Jika lingkungan sekitar anak tidak memiliki semua alat yang diperlukan untuk membantu kelima indera mereka, proses pengajaran dan pembelajaran tidak akan sukses yang seharusnya (Sudono, 2006). Fasilitas bermain harus disediakan oleh orang tua, guru, guru pendamping, dan orang lain di sekitar anak untuk mendorong pertumbuhan anak yang berkelanjutan, karena

pembelajaran anak usia dini terjadi melalui bermain.. Peralannya dalam setiap kegiatan bermain, semua pancaindera anak berfungsi sehingga dapat memicu kemampuan nalarnya. Maka dari itu, dibutuhkan beberapa alat permainan agar anak dapat bermain dan mengembangkan nalarnya.

Taketang (tangkap kelereng rintang) merupakan permainan yang dimainkan dengan menggerakkan kubus penangkap untuk menangkap kelereng yang dijatuhkan di atas papan rintang. Permainan ini terinspirasi dari permainan yang ada di pasar-pasar modern lalu dimodifikasi dengan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar. Hasilnya, permainan ini terlihat lebih sederhana namun dengan konsep permainan yang sama dengan yang ada di pasar-pasar modern. Meskipun dibuat dengan bahan-bahan sederhana, Taketang tetap menyenangkan untuk dimainkan. Hal itu justru menambah nilai kreatif dan memanfaatkan barang bekas yang ada di lingkungan sekitar.

Taketang dibuat dari kardus bekas, tusuk sate, spidol bekas, dan tutup kaleng roti. Tiga bahan utama tadi disusun menggunakan bantuan lem tembak, double tip, dan lem kayu. Alat yang digunakan seperti gunting, pisau kecil, penggaris, dan cutter. Susunan permainan ini yaitu papan rintang yang dihubungkan dengan papan penangkap yang terdapat kubus penangkap dan dikendalikan dengan setir layaknya setir mobil.

Syarat dan aturan bermain Taketang cukup sederhana. Untuk memainkan permainan ini, dibutuhkan dua anak. Satu untuk menjaga setir dan yang lain bertugas untuk menggelindingkan kelereng dari atas papan rintang. Anak cukup menggelindingkan kelereng dari atas papan rintang kemudian lawan bermainnya yang bertugas menjaga setir bersiap untuk menangkap kelereng yang digelindingkan. Semakin banyak kelereng yang tertangkap, maka dialah pemenangnya.

B. Tujuan Bermain Taketang

Bermain yang menjadi kegiatan belajar anak usia dini mempunyai tujuan sebagian besar untuk menambah tumbuh kembangnya secara optimal. Alat bermain menjadi lebih bervariasi seiring dengan kemajuan zaman. "Kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan pengetahuan mereka" (N. Hidayati, 2018).

Sumber daya bermain adalah barang-barang, seperti peralatan bermain, yang memberikan pengetahuan dan berbagai kemampuan kepada instruktur dan siswa (Sudono, 2006). Taketang adalah permainan edukatif yang membantu anak-anak memperkuat keterampilan motorik halus mereka. Diharapkan permainan ini akan meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak. Hal ini terlihat dari cara anak-anak bermain Taketang, yang mengharuskan mereka untuk memutar kemudi dengan tepat untuk menangkap kelereng. Anak-anak menggunakan koordinasi mata-tangan dan jari-jari kecil mereka dalam situasi ini. Akibatnya, Taketang idealnya meningkatkan kemampuan motorik halus dan koordinasi mata-tangan. Tujuan permainan Taketang ditetapkan dengan aspirasi ini.

C. Manfaat Permainan Taketang

Dua aspek otak manusia terlibat dalam berpikir kreatif: keseimbangan antara intuisi dan logika (Hari Budiwaluyo, 2021). Taketang membantu anak-anak mengembangkan pemikiran kreatif mereka di samping meningkatkan kemampuan motorik halus mereka.

Taketang memiliki sejumlah keunggulan untuk perkembangan anak usia dini sebagai instrumen bermain edukatif. Taketang memiliki keunggulan berikut untuk anak-anak usia dini:

1. Motorik halus

Aktivitas yang melibatkan gerakan, baik halus maupun kasar, diperlukan untuk pengembangan keterampilan motorik halus. Anak-anak menggunakan telapak tangan dan jari kelingking mereka

untuk memanipulasi tuas penangkap kelereng dalam permainan Taketang. Kemampuan motorik halus mereka dikembangkan secara maksimal dengan cara ini. Refleks anak-anak, yang diaktifkan setiap kali kelereng dijatuhkan, juga meningkatkan kepekaan mereka. Untuk menangkap kelereng, mereka dengan cepat menggerakkan tuas..

2. Sosial

Selama kegiatan bermain, sekelompok anak akan berinteraksi satu sama lain (Rohmah, 2016). Anak-anak dapat berinteraksi secara sosial dengan teman bermain mereka menggunakan Taketang. Hal ini mencakup mengantre untuk giliran mereka, berinteraksi dengan teman bermain mereka, dan menunjukkan rasa hormat kepada mereka..

3. Kognitif

Pengetahuan, ingatan, kreativitas, logika, dan kemampuan berpikir anak-anak semuanya dianggap sebagai kemampuan kognitif. (rohmah, 2016). Dengan bermain Taketang anak akan belajar menggunakan nalarnya bagaimana agar bisa menangkap kelereng dengan tepat.

4. Bahasa

Saat bersosialisasi, anak akan menggunakan bahasa sebagai syarat komunikasi dengan lawan bermain. Meskipun awalnya anak akan berkomunikasi melalui gerak tubuh, akan tetapi bermain Taketang akan memunculkan interaksi di antara kedua pemain. Sehingga lambat laun anak akan mulai berani untuk berkomunikasi menggunakan bahasa verbal.

Setelah dilakukan beberapa observasi dan wawancara dengan orang tua anak, didapatkan beberapa fakta jika permainan Taketang bisa menambah keahlian motorik halus dan sosial anak. ini didapatkan ketika peneliti mengamati anak ketika bermain Taketang, anak terlihat bersosialisasi dengan baik dengan lawan bermainnya. Anak juga antusias untuk menangkap kelereng yang dijatuhkan oleh lawan bermainnya. Meskipun ada beberapa kelereng yang lolos dari penangkapan, anak tidak menyerah dan terus mencoba kembali. Di satu saat anak mengembangkan cara bermainnya dengan cara menjatuhkan kelereng dalam jumlah banyak sekaligus. Sehingga anak merasa tertantang untuk menangkap kelereng dalam jumlah banyak.

Taketang juga melatih anak untuk memecahkan masalah. Terlihat dari ketika kelereng yang dijatuhkan ternyata tersangkut dalam papan rintang, anak dengan reflek menggoyangkan papan Taketang sehingga kelereng bergerak dan lolos dari papan rintang. Bukan hanya itu, anak juga berlatih membuat keputusan saat bermain. Seperti ketika untuk menentukan giliran, anak akan membuat kesepakatan jika kelereng tidak dapat tertangkap, maka gilirannya sudah habis dan menggantikan tugas menjatuhkan kelereng.

D. Tahap Perkembangan Bermain

Menurut Hurlock “tahapan perkembangan bermain anak dapat dibedakan berdasarkan bentuk permainan yang dimainkan oleh anak” (fadlillah, 2017). Perkembangan tersebut didasarkan pada tingkat usia maupun perkembangan anak. Berikut empat tahap perkembangan bermain:

1. Tahap eksplorasi

Menurut Hurlock usia bayi hingga 3 bulan, mereka bermain dengan melihat dan mengamati orang atau benda yang ada di sekitar mereka. Selanjutnya mereka akan mencoba meraih, memegang, hingga mengamati dengan seksama. Pada tahap eksplorasi, bayi akan melakukan apapun yang membuatnya penasaran. Bahkan terkadang mereka akan merusak apa yang dipegangnya, bahkan melelannya.

2. Tahap permainan

Menurut Hurlock biasanya anak mulai bermain dengan barang mainan pada tahun pertamanya hingga usia 5-6 tahun. Di usia 2-3 tahun bahkan anak akan mulai berimajinasi bahwa mainannya

mempunyai nyawa yang bisa berbicara, bergerak, dan merasakan.

3. Tahap bermain

Disini anak akan mulai mengenal jenis mainan yang beragam. Di usia masuk sekolah ini, anak mulai menyukai permainan, olahraga, dan hobi.

4. Tahap melamun

Pada tahap ini, anak sudah mulai mendekati masa pubertas. Biasanya anak akan mulai melamun ketika memikirkan keadaan dirinya dengan perlakuan yang diberikan orang lain. Karena di usia ini anak cenderung sudah mulai membangun sosialisasi dengan anak yang sebayanya.

Permainan Taketang ini diformulasikan untuk anak usia dini dari usia 3-6 tahun. Dan tidak disarankan untuk usia 3 tahun ke bawah. Karena ditakutkan tertelan melihat ukuran kelereng dari permainan ini relatif kecil.

satu koin yang sama, yang ditempa melalui lingkungan sekolah yang dirancang dengan sengaja untuk memanfaatkan momentum otonomi anak sebagai jalan pembentukan karakter.

KESIMPULAN

Bermain yang menjadi kegiatan belajar anak usia dini menjadi penting. Setiap kali anak merasa cukup eksplorasi dengan satu permainan anak akan mencari permainan yang lain. Dalam mendukung keberlangsungan kegiatan bermain, Taketang hadir untuk memberikan warna baru pada alat permainan anak usia dini. Tidak hanya sebagai alat permainan, akan tetapi Taketang mampu meningkatkan kemampuan motorik halus, sosial, kognitif, dan bahasa. Taketang juga dapat memberikan pacuan latihan anak untuk menyelesaikan masalah. Dengan begitu, Taketang dapat memberikan banyak dampak positif bagi tumbuh kembang anak. Selain itu, anak dapat bereksplorasi dengan mengembangkan cara bermain dari satu permainan Taketang.

Dengan pembuatan permainan Taketang dari barang bekas, orang tua dan guru dapat membuatnya secara mandiri. Pengikut sertaan anak dalam pembuatannya dapat memberikan pengalaman yang berharga untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

- fadlillah, m. (2017). bermain & permainan anak usia dini. i m. fadlillah, *bermain & permainan anak usia dini* (s. 51). jakarta: prenadamedia group.
- Fadlillah, M. (2019). bermain & permainan anak usia dini. i M. Fadlillah, *bermain & permainan anak usia dini* (s. 6). jakarta: prenadamedia group.
- hari budiwaluyo, a. m. (2021). manfaat bermain papercraft dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada anak usia dini. *PEDAGOGI: jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini*, 76-93.
- khadijah, n. a. (2020). perkembangan fisik motorik anak usia dini teori dan praktik. i n. a. khadijah, *perkembangan fisik motorik anak usia dini teori dan praktik* (ss. 5-6). jakarta: kencana.
- N. Hidayati, A. W. (2018). membangun minat melalui kegiatan bermain alat permainan edukatif. *sistem informasi manajemen*, 111-123.
- rita nofianti, a. s. (2024). peningkatan motorik halus melalui loospart dengan metode maria montessori pada AUD. i a. s. rita nofianti, *peningkatan motorik halus melalui loospart dengan metode maria montessori pada AUD* (ss. 19-20). PT. Serasi Media Teknologi.
- rohmah, n. (2016). bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal pendidikan islam*, 13 (2).
- siti makhmudah, f. s. (2020). perkembangan motorik AUD. i f. s. siti makhmudah, *perkembangan motorik AUD* (ss. 25-26). indonesia: guepedia.
- sudono, a. (2006). sumber belajar dan alat permainan. i a. sudono, *sumber belajar dan alat permainan* (s. 64). jakarta: PT. Grasindo.
- ulfah, A. a. (2021). analisis penerapan senam irama dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. *jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 1844-1852.

