TOFEDU: The Future of Education Journal
Volume 5 Number 2 (2026) Page: 4394-4405
E-ISSN 2961-7553 P-ISSN 2963-8135
https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index

The Role of Teachers in Traditional Games for the Developme of Fine Motor Skills in Early Childhood in Kindergarten: A Heart of Kampung Baru Village

Peran Guru Dalam Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Sebuah Hati Desa Kampung Baru Kabupaten Batanghari

Elvi Amelia[1], Jamilah[2], Amrindono[3]
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
Email: elvi28oke@gmail.com

ABSTRACT
This study aims to describe in depth the role of teachers in developing fine motor skills in early childhood at the Kindergarten of a Heart in Kampung Baru Village, Maro Sebo Ulu District, Batang Hari Regency, Jambi Province. This study uses a descriptive qualitative method with data collection techniques in the form of direct observation, in-depth interviews, and documentation of learning activities. The results of the study indicate that teachers have a very strategic role as planners, activity implementers, learning facilitators, and evaluators of children's learning outcomes. Through congklak playing activities. Children can develop fine motor skills such as holding, moving, and dropping congklak seeds with their fingers. Supporting factors for the success of this activity include the support of school facilities and infrastructure, the availability of traditional congklak game tools. However, teachers also face obstacles such as limited media, lack of activity variations, and differences in children's ability levels. Overall, this study confirms that the active and creative role of teachers is very important in creating an interesting, innovative learning atmosphere and is able to develop fine motor skills in early childhood.

Keywords: role of teachers, fine motor skills, early childhood, traditional congklak, game, early childhood learning.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya anak kecil sangat kreatif, hal tersebut sangat nyata dari perilaku mereka yang suka mengajukan pertanyaan, memiliki daya khayalan yang kuat, tertarik untuk mecoba hal baru, dan senang menjajaki lingkungan. Pengembangan kreativitas merupakan suatu komponen yang harus diketahui oleh pendidik dan calon pendidik. Pemahaman guru yang benar tentang pengembangan kreativitas anak akan menuntun guru untuk membuat model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak (Amriani & Halifah, 2024).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens
E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Nadina, 2024).

Proses pendidikan dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, kita harus memperhatikan segala sesuatu yang mendukung keberhasilannya. Proses pembelajaran yang berhasil merupakan salah satu dari sekian banyak faktor yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memberikan binaan sebelum anak masuk ke pendidikan lebih tinggi yaitu sekolah dasar. Fokus pendidikan tersebut ialah membuat aspek-aspek semakin berkembang, sehingga anak mampu tumbuh dan berkembang dengan maksimal (Meningkatkan et al., 2025). Usia dini merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Pada usia tersebut, anak sangat aktif dan eksploratif, anak lebih banyak belajar dengan panca indera dan lingkungannya. Namun, terkadang lingkungan menjadi penghambat dalam pengembangan belajar anak sehingga anak tidak dapat bereksplorasi. Padahal, dimasa globalisasi ini setiap individu dituntut menjadi pribadi tangguh dan kreatif. Tentu saja, peran guru, orang tua, dan lingkungan sekitar anak sangat diperlukan (Bina, 2022)

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menuju suatu proses perkembangan dengan pesat dan *fundamental* bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang dalam rentang perkembangan hidup manusia. potensi yang sangat penting untuk dikembangkan. Untuk siap memasuki pendidikan lebih lanjut, anak-anak harus memiliki bekal potensi yang meliputi moral, nilai-nilai agama, social emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, ke mandirian dan seni (Nurhaeny et al., 2022).

Anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 mengatakan bahwa anak usia dini yaitu anak yang berusia dari lahir hingga usia enam tahun, pada periode ini anak memiliki kebutuhan khusus dalam mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan lebih lanjut di kemudian hari. Memberikan rangsangan pendidikan sangat diperlukan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Usia dini disebut juga sebagai masa emas atau golden age. Periode emas ini terjadi hanya sekali sepanjang hidup, merupakan masa penting bagi perkembangan anak. Masa ini, anakanak memiliki potensi yang perlu dikembangkan, termasuk kemampuan kemandirian sebagai salah satu tugas perkembangan yang penting. Upaya pembentukan dan mengembangkan kemandirian anak usia dini, diperlukan usaha yang terarah dan terlatih. Penanaman nilai kemandirian sejak dini akan menghasilkan individu yang mandiri secara menyeluruh. Kemandirian membawa manfaat bagi anak dalam hal tanggung jawab, perilaku yang baik, kemampuan mengatasi masalah, pengendalian emosi, berbagi, dan memiliki empati terhadap orang lain di sekitarnya (Rahmawati et al., n.d.2021)

Masa anak usia dini adalah fase penting dalam lintasan perkembangan seorang anak, di mana mereka memulai pembangunan landasan fundamental bagi kesehatan kognitif, emosional, dan sosial mereka selanjutnya (Akhyar & Ningsih, 2023). Pendidikan anak usia dini pada melibatkan serangkaian kemampuan kognitif, termasuk pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kapasitas untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif (Sukesi et al., 2020). Dalam konteks ini, dapat diamati bahwa permainan tradisional telah muncul sebagai instrumen yang sangat

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

bermanfaat untuk mengembangkan dan menumbuhkan kreativitas di kalangan anak-anak (Rini Jumika, 2021).

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (infancy atau babyhood) berusia 0-1 tahun, usia dan (early childhood) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (late childhood) berusia (6-12 tahun).

Kemudian untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, orang tua dapat meminta bantuan pada lembaga pendidikan Anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang di berikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang di berikan melalui pemberani berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya**.**

Awal mula pendidikan anak usia dini adalah tanggung jawab ibunya ketika anak ada di rumah. Dari itu orang tua perlu di ajak musyawaroh untuk menyelaraskan program PAUD di sekolah dan di rumah. Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuh kembangkan kemandirian anak usia dini, fungsinya bagi orang tua yang paling utama adalah sebagai pemimpin dan juga guru pertama, pembimbing, pengajar, fasilitator, dan sebagai teladan bagi anak-anaknya. Supaya anak dapat berenteraksi dalam dunia sosialnyaS, maka orang tua memerlukan lembaga pendidikan Anak usia dini, di lembaga PAUD ini anak belajar mengenal dirinya dan lingkungannya. Dan guru di lembaga PAUD dapat memberikan bimbingan agar anak dapat mengembangkan potensi yang di milikinya, dan anak dapat mengatasi kesulitan-kesulitan yang di hadapinya (Yamin & Sanan, 2012).

Bahril Djamarah menyatakan bahwa bimbingan guru merupakan upaya yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai kepada peserta didik agar menjadi pribadi yang berilmu, berakhlak mulia, terampil, serta memiliki sikap yang baik. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua harus saling bersinergi dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Pemahaman mengenai perbedaan antara pertumbuhan dan perkembangan menjadi dasar penting dalam memberikan stimulasi yang sesuai. Pertumbuhan lebih mengarah pada perubahan fisik dan bersifat kuantitatif, sedangkan perkembangan berkaitan dengan kematangan fungsi individu secara menyeluruh, bersifat kuantitatif maupun kualitatif, serta berlangsung secara berkelanjutan.

Tabel 1.1 Perbedaan Pertumbuhan dan Perkembangan

Pertumbuhan	Perkembangan
Berhubungan dengan perubahan fisik	Berhubungan dengan kematangan fungsi organisme
Bersifat kuantitatif	Bersifat kuantitatif dan kualitatif
Tidak berlangsung seumur hidup	Berlangsung secara berkelanjutan
Dapat terjadi tanpa diikuti perkembangan	Dapat terjadi tanpa pertumbuhan fisik

Anak usia 0–8 tahun berada pada masa **golden age**, yaitu periode yang sangat menentukan bagi perkembangan berbagai aspek kehidupan. Perkembangan fisik akan memengaruhi kemampuan motorik anak yang terdiri atas motorik kasar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan menaiki tangga, serta motorik halus, seperti menggenggam, menulis, memotong, dan memainkan alat permainan. Oleh karena itu, stimulasi melalui kegiatan bermain menjadi sangat penting karena tidak hanya mendukung perkembangan fisik-motorik, tetapi juga perkembangan bahasa, intelektual, moral, sosial, dan emosional anak. Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitas, bereksplorasi, serta menemukan pengalaman belajar yang bermakna.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Permainan tradisional merupakan salah satu media yang efektif dalam mendukung perkembangan anak karena telah diwariskan secara turun-temurun dan menjadi bagian dari warisan budaya (Maghfiroh, 2020). Berbeda dengan permainan berbasis teknologi, permainan tradisional lebih menekankan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan imajinasi (Nurkholishoh & Da'warul Choiro, 2022). Kondisi tersebut menjadikan permainan tradisional mampu menumbuhkan kreativitas anak usia dini (Widyaning Tyas & Widyasari, 2023). Berbagai permainan seperti petak umpet, congklak, dan kursi musik melatih anak untuk berimajinasi, menyusun strategi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan (Windi Wahyuni & Muazimah, 2020; Syamsurrijal, 2020). Selain itu, anak juga diberi kesempatan memodifikasi aturan permainan sesuai kemampuan dan minatnya sehingga tumbuh rasa percaya diri, kepemilikan, dan pemberdayaan dalam proses belajar (Azka et al., 2020; Darmawati & Widyasari, 2022).

Permainan tradisional adalah kegiatan bermain yang berasal dari budaya masyarakat setempat, diwariskan turun temurun, tidak bergantung pada teknologi modern, mengunakan alat sederhana, serta mengandung nilai edukatif, sosial, dan budaya untuk hiburan, melatih ketangkasan, serta mempererat kebersamaan. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai katalisator untuk mengembangkan kreativitas, namun juga berperan penting dalam memfasilitasi kontak sosial dan mendorong kolaborasi di antara anak-anak (Maulana & Eliasa, 2024). Banyak permainan konvensional yang dirancang khusus untuk dilakukan secara kolektif, sehingga mengharuskan anak muda untuk terlibat dalam komunikasi, kolaborasi, dan negosiasi dengan teman sebayanya (M. K. Sari & Nugrahanta, 2022). Interaksi sosial menawarkan lingkungan yang optimal bagi anak-anak untuk mewujudkan kemampuan kreatif mereka dan menumbuhkan kompetensi interpersonal, termasuk empati, kolaborasi, dan resolusi konflik.

Permainan tradisional sering kali menunjukkan kurangnya kerangka kerja yang ketat dan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya seperti yang lazim dalam permainan elektronik kontemporer. *Fleksibilitas* yang melekat pada format terbuka ini memungkinkan generasi muda untuk terlibat dalam eksplorasi berbagai alternatif dan solusi, sehingga menumbuhkan pemikiran *divergen,* yang diakui sebagai elemen fundamental kreativitas (M. K. Sari & Nugrahanta, 2022). Individu mendapatkan pemahaman bahwa terdapat banyak metodologi untuk mengatasi kesulitan atau mencapai suatu tujuan, sehingga menumbuhkan bakat yang sangat menguntungkan untuk menavigasi tantangan hidup (Bastian n.d.2020)

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola bermain anak usia dini, sehingga permainan digital semakin mendominasi dan permainan tradisional mulai ditinggalkan (Yuniarni, 2019). Padahal, permainan tradisional memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak secara holistik karena mampu meningkatkan aktivitas fisik, kemampuan motorik, perkembangan kognitif, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah. Aktivitas bermain secara langsung juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, berimajinasi, dan belajar melalui pengalaman nyata.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak usia dini. Choiro (2022) menyatakan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak, sedangkan Murdaningrum dan Nugrahanta (2021) menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kontrol diri anak. Selain itu, Windi Wahyuni dan Muazimah (2020) membuktikan bahwa permainan tradisional juga efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Meskipun demikian, kajian mengenai peran permainan tradisional dalam pengembangan motorik halus anak usia dini

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

masih perlu diperdalam, terutama dalam konteks implementasi oleh guru di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 14 Juli 2025 di Taman Kanak-kanak Sebuah Hati, ditemukan bahwa perkembangan motorik halus anak kelompok B belum berkembang secara optimal, terutama pada kemampuan menggambar, menulis, menggunakan alat, koordinasi gerak, dan bermain konstruktif. Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru memanfaatkan permainan tradisional congklak sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan untuk menstimulasi motorik halus anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengkaji peran guru dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional congklak di Taman Kanak-Kanak Sebuah Hati, Desa Kampung Baru, Kecamatan Maro Sebo Ulu, Kabupaten Batang Hari. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu mendeskripsikan serta menganalisis fenomena, peristiwa, sikap, dan aktivitas sosial secara mendalam sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan (Sukmadinata, 2009). Selain itu, penelitian kualitatif memberikan pemahaman kontekstual terhadap fenomena sosial melalui proses interpretasi data sehingga mampu menghasilkan deskripsi yang komprehensif (Guetterman et al., 2015). Penelitian ini juga mengacu pada pendekatan naturalistik dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan analisis data (Sugiyono, 2020).

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Sebuah Hati, Desa Kampung Baru, Kecamatan Maro Sebo Ulu, Kabupaten Batang Hari pada Tahun Ajaran 2025/2026. Lokasi penelitian dipilih karena memiliki akses yang baik serta memperoleh dukungan penuh dari pihak sekolah selama proses penelitian. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan tujuan penelitian (Riawan et al., 2020). Informan penelitian terdiri atas satu orang kepala sekolah dan tiga orang guru kelas, sedangkan objek yang diamati adalah sepuluh anak Kelompok B2 yang terdiri atas empat anak laki-laki dan enam anak perempuan. Pemilihan informan dilakukan karena mereka memiliki pengalaman langsung dalam pelaksanaan permainan congklak sebagai media pengembangan motorik halus anak.

Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan guru serta observasi terhadap aktivitas pembelajaran dan pelaksanaan permainan congklak. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung, seperti profil sekolah, visi dan misi, laporan perkembangan anak, catatan harian guru, arsip sekolah, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran (Imron, 2019). Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dipadukan untuk memperoleh data yang lengkap, akurat, dan mendalam mengenai strategi guru dalam mengembangkan motorik halus anak (Terhadap et al., 2013).

Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Mutiani & Suyadi, 2020). Analisis dilakukan secara berkesinambungan sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai sehingga peneliti dapat mengidentifikasi pola,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

hubungan, dan makna dari setiap informasi yang diperoleh. Proses ini menghasilkan kesimpulan yang kredibel dan sesuai dengan kondisi empiris di lapangan (Ilmu & Manajemen, 2016).

Uji Keabsahan Data

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas hasil penelitian. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, hasil observasi, serta dokumen sekolah. Selain itu, triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga konsistensi data dapat diuji secara menyeluruh. Penggunaan kedua teknik triangulasi tersebut memungkinkan temuan penelitian memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Fatimatuzahroh et al., 2019; Tbk et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi temuan peneliti didasarkan pada jawaban atas pertanyaan penelitian yang diajukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Di antara pertannyaan dan masalah yang dibahas dalam penelitian ini Adalah:

Bagaimana Peran Guru Dalam Permainan Tradisional congklak Untuk Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Sebuah Hati

Permainan tradisional untuk pengembangan motorik halus anak usia dini sangat penting, karena secara langsung memengaruhi perkembangan motorik halus anak selama mengerjakan tugas dan bermain. Sebuah wawancara dengan kepala sekolah taman Kanak-Kanak Sebuah Hati Oleh Bunda Siti Sarini, S.Pd Bagaiman peran guru dalam permainan tradisional congklak dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Sebuah Hati:

"Permainan tradisional congklak dalam kegiatan pembelajaran Anak Usia dini di Taman Kanak-Kanak Sebuah Hati. Dapat mengembangkan motorik halus anak, karena anak mengunakan jari-jemari untuk memindahkan biji congklak, melatih kemampuan berhitung dan konsentrasi saat anak menghitung dan mengatur strategi permainan, mengajarkan nilai sosial seperti kesabaran, bergiliran, dan berintegrasi dengan teman. (Wawancara pada hari Senin 2 Februari 2026)"

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas, peneliti menemukan bahwa guru berperan aktif dalam mengarahkan dan membimbing anak selama kegiatan bermain congklak. Guru memberikan contoh cara memegang dan memindahkan biji congklak dengan benar, serta mengawasi anak bermain sesuai aturan. Anak terlihat antusias mengikuti kegiatan, dan sebagian besar mampu mengunakan jari-jemari mereka dengan cukup terampil saat memindahkan biji congklak. Peneliti juga mengamati bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan konsentrasi anak, terlihat dari kesungguhan mereka saat menghitung jumlah biji dan menentukan langkah permainan. (Observasi, 2 Februari 2026)

Sesuai dengan pernyataan diatas hasil wawancara dengan bunda kelas B menyatakan:

"Menurut guru kelas, permainan congklak membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi jari, melatih kemampuan berpikir dan mengenal konsep berhitung pada anak, anak belajar bersosialisasi, sabar menunggu giliran, dan menaati aturan permainan. (Wawancara pada hari senin 2 Februari 2026)"

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas, peneliti menemukan bahwa guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing selama kegiatan berlangsung, guru memberikan arahan sebelum permainan dimulai, seperti menjelaskan aturan dan cara bermain congklak, serta memberikan contoh secara langsung. Beberapa anak sudah menunjukkan keterampilan motorik halus yang baik, seperti mampu memindahkan biji dengan tepat dan cepat, sementara sebagian lainnya masih memerlukan bimbingan dari guru. Peneliti juga mengamati adanya interaksi sosial

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

yang positif antar anak, seperti saling menunggu giliran, bekerja sama, dan mengikuti aturan permainan. Guru juga terlihat memberikan motivasi dan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan menyenangkan. (Observasi, 2 Februari 2026)

Selaras dengan pernyataan diatas, sebuah wawancara dengan bunda kelas B menyatakan: "Permainan congklak juga mengenalkan budaya tradisional kepada anak sejak dini, sehingga selain belajar, anak juga dapat melestarikan permainan tradisional yang mulai jarang di mainkan. Sejak permainan congklak di terapkan dapat membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial-emosional, dan motorik halus. Permainan ini juga melatih anak berfikir strategis secara sederhana. (Wawancara pada hari senin 2 februari 2026)"

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas, peneliti menemukan bahwa kegiatan bermain congklak berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan interaktif. Anak-anak terlihat antusias dan terlibat aktif selama permainan berlangsung. Mereka mampu menggunakan jari-jemari dengan cukup baik saat memindahkan biji congklak, yang menunjukkan adanya perkembangan pada motorik halus. Dan dapat membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembamgan anak, seperti kognitif, sosial emosional, dan motorik halus. Permainan ini juga melatih anak berfikir strategis secara sederhana. peneliti juga menemukan bahwa masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan, baik dalam koordinasi jari maupun dalam memahami strategi permainan. (Observasi, 2 Februari 2026)

Peran guru dalam proses pendidikan sangatlah penting, karena dalam hal ini guru harus bertanggung jawab penuh untuk melaksanakan proses pembelajaran dan pendidikan seperti yang diungkapkan Mulyasa dikutip menjelaskan bahwa Guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah, guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Minat, bakat kemampuan, dan potensipotensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tampa bantuan guru. Dalam kaitan ini guru perlu memperhatikan peserta didik secara individual, karena anatara satu peserta didik dengan yang lain memiliki perbedaan yang sangat mendasar. Adapun Usman dikutip menjelaskan bahwa peran guru adalah terciptanya serangkaian tingkah laku yang saling berkaitan yang dilakukan dalam situsi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan perubahan tingkah laku dan perkembangan peserta didik yang menjadi tujuannya.

Menurut Prey Katz dikutip mengemukakan peran guru adalah sebagai komunikator, sahabat, pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dan pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, orang yang menguasai bahan yang diajarkan. Menurut Yamin dan Maisah dikutip menjelaskan bahwa Guru memiliki peran strategis dalam pembelajaran dan membantu perkembangan peserta didik untuk mewujdukan tujuan hidupnya, minat, bakat, kemampuan, dan potensipotensi yang dimiliki oleh peserta didik akan berkembang secara optimal dengan bantuan guru. Guru harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Permainan tradisional dibentuk oleh lingkungan dan budaya local sehingga melahirkan perbedaan pada setiap daerah di Indonesia. Permainan tradisional anak usia dini biasanya memadukan beberapa ilmu terkait nilai budaya dan keterampilan yang terbentuk dari masa ke masa berdasarkan kedekatan antara kelompok dan lingkungan bermain anak Hal senada juga dikemukakan oleh Afrianti bahwasanya permainan tradisional bisa menjadi alternatif dalam media pembelajaran yang digunakanguna mengeksplorasi kecerdasan sosial dan emosi anak usia dini. Terdapat beraneka ragam permainan tradisional yang bisa dimodifikasi dan disesuaikan dengan keadaan anak.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Selain itu, Afrianti juga mendefiniskan bahwa nilai atau manfaat yang terdapat dalam permainan tradisional bersifat menggembirakan dan dapat menumbuhkembangkan sikap menaati peraturan, menolong rekan, kooperatif menujukkanrasa percaya diri, mengembangkan jiwa sportivitas, dan tidak mudah menyerah. Penelitianyang terkait dengan studi ini dilakukan oleh bahwasanya nilai yang terdapat pada permainan tradisional banyak mengambil berdasarkan nilai leluhur yang berasal dari Indonesia. Selain itu, Wijayanti mengungkapkan Permainan tradisional mempunyai aturan yang sederhana sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini menjadi wujud pendalaman dari budaya lokal.

Permainan tradisional dalam mengoptimalkan motorik halus pada anak usia dini juga dilakukan oleh (Desmariani 2021) bahwasnya permainan tradisional congklak bisa meningkatkan motorik halus anak ketika anak mempunyai kemampuan dalam berkolaborasi, berinteraksi, beradaptasi, berempati, mengontrol diri, menghargai orang lain, dan anak dapat menaati peraturan yang disepakati. Permainan tradisional congklak memiliki peran yang sanggat jelas dalam pengembangan motorik halus anak usia dini, karena aktivitasnya berfokus pada penggunaan jari dan tanggan secara terkoordinasi.

Permainan tradisional congklak dapat mendukung pengembangan motorik halus anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Sebuah Hati

Pengembangan motorik halus pada anak usia dini sangat penting karena berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang melibatkan koordinasi mata dan tangan, seperti menulis, menggambar, dan memegang benda kecil.

Wawancaradengan kepala sekolah bunda Siti Sarini, S.Pd beliau memaparkan sebagai berikut:

"Pengembangan motorik halus anak usia dini merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Beliau menyampaikan bahwa motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecil, seperti jari dan tangan. Pengembangan motorik halus dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan bermain yang menyenangkan, salah satunya permainan tradisional congklak.(Wawancara pada hari Rabu 4 Februari 2026)"

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas, peneliti menemukan bahwa anak-anak tampak antusias dan aktif berpartisipasi. Mereka menggunakan jari-jemari untuk mengambil dan memindahkan biji congklak dari satu lubang ke lubang lainnya, yang menunjukkan adanya stimulasi terhadap kemampuan motorik halus. Sebagian besar anak sudah mampu melakukan gerakan tersebut dengan cukup terkoordinasi, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bantuan dan arahan dari guru. Kemampuan anak dalam mengunakan otot-otot kecil, seperti dan tangan. (Observasi, 4 Februari 2026)

Wawancara guru kelas bunda kelas B beliau memaparkan sebagai berikut:

" Permainan tradisional congklak sangat efektif dalam mendukung pengembangan motorik halus anak usia dini. Hal ini terlihat ketika anak menggunakan jari-jarinya untuk mengambil dan memindahkan biji congklak ke dalam lubang-lubang congklak, sehingga melatih kekuatan kekuatan dan kelenturan otot jari serta koordinasi antara mata dan tangan. Anak menjadi lebih teliti, sabar, dan fokus saat bermain. (Wawancara pada hari Rabu 4 Februari 2026)"

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas, peneliti menemukan bahwa kegiatan permainan tradisional congklak memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam menggunakan jari-jemari untuk mengambil dan memindahkan biji congklak dengan lebih terampil dibandingkan sebelumnya. Permainan tradisional congklak sangat efektif dalam mendukung pengembangan motorik halus anak usia dini, khususnya dalam melatih kekuatan, kelenturan, dan koordinasi otot-otot kecil pada tangan. (Observasi, 4 februari 2026)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Wawancara guru kelas bunda kelas B beliau memaparkan sebagai berikut:
"Bermain congklak mendukung perkembangan perkembangan motorik halus anak usia dini melalui aktivitas sederhana namun bermakna. Saat bermain, anak dilatih untuk memegang, mengenggam, dan menjatuhkan biji ke dalam lubang dengan tepat, sehingga kemampuan koordinasi jari dan ketepatan gerakan semakin terasah. Mendorong anak untuk lebih mandiri dalam mengatur gerakan tangan serta meningkatkan konsentrasi. (Wawancara pada hari rabu 4 Februari 2026)"

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas, peneliti menemukan bahwa kegiatan bermain congklak berlangsung secara aktif dan kondusif, bermain congklak dapat mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini melalui aktivitas yang sederhana namun bermakna. Hal ini terlihat ketika anak mampu memegang, menggenggam, dan menjatuhkan biji congklak ke dalam lubang dengan cukup tepat, sehingga koordinasi jari dan ketepatan gerakan tangan semakin terasah. anak juga bisa mulai menunjukkan kemandirian dalam mengatur gerakan tangan saat bermain tanpa selalu bergantung pada bantuan guru.(Observasi, 4 Februari 2026)

Elizabeth B. Hurlock, mengemukakan bahwa perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya (tangan, kaki, dan anggota tubuhnya). Sujiono, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Pengertian motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan-gerakan secara halus. Mansur menyatakan bahwa pengertian motorik halus adalah perkembangan otot halus dan fungsinya untuk melakukan gerakan-gerakan yang menggunakan ketrampilan tangan. Suyadi menyatakan bahwa pengertian motorik halus adalah pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan.

Kegiatan bermain congklak terbukti meningkatkan kemampuan motorik halus anak, meliputi keterampilan mengendalikan gerakan tangan. Selain itu, anak menunjukkan peningkatan dalam hal kreativitas, konsentrasi, kesabaran, dan kemandirian. menyatakan bahwa latihan berulang pada aktivitas tangan memperkuat koordinasi motorik halus.

Faktor pendukung dan menghambat anak bermain permainan tradisional congklak di Taman Kanak-KanakSebuah Hati

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan motorik halus anak didukung oleh berbagai faktor. Kepala sekolah menyampaikan bahwa dukungan sekolah diwujudkan melalui kerja sama yang baik dengan guru, penyediaan media pembelajaran, buku cerita, serta alat permainan edukatif yang menunjang proses belajar (Wawancara, 10 Februari 2026). Hasil observasi memperlihatkan bahwa ketersediaan papan congklak dan media pendukung lainnya membuat anak lebih antusias mengikuti pembelajaran. Guru juga mampu merancang dan mengelola kegiatan bermain secara sistematis sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kondusif bagi perkembangan motorik halus anak.

Selain dukungan dari sekolah, guru kelas menegaskan bahwa keberadaan alat permainan yang menarik mampu meningkatkan rasa ingin tahu, keaktifan, dan partisipasi anak selama proses pembelajaran (Wawancara, 10 Februari 2026). Temuan ini diperkuat oleh observasi yang menunjukkan bahwa anak tertarik mengenali bentuk, warna, dan cara memainkan congklak.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Dukungan orang tua juga menjadi faktor penting, sebagaimana diungkapkan salah satu orang tua bahwa pendampingan saat anak belajar dan bermain membantu memantau perkembangan anak di rumah (Wawancara, 10 Februari 2026). Sinergi antara sekolah, guru, dan orang tua, disertai lingkungan belajar yang mendukung serta ketersediaan media permainan sederhana, menjadi faktor utama yang menunjang keberhasilan pelaksanaan permainan congklak sebagai media pembelajaran.

Di sisi lain, penelitian juga menemukan sejumlah faktor penghambat dalam pelaksanaan permainan tradisional congklak. Kepala sekolah menjelaskan bahwa keterbatasan waktu pembelajaran, minimnya jumlah media permainan, serta belum optimalnya pemanfaatan permainan tradisional oleh guru menjadi kendala utama (Wawancara, 10 Februari 2026). Hasil observasi menunjukkan bahwa keterbatasan alat menyebabkan anak harus bergantian bermain sehingga sebagian kehilangan fokus. Guru kelas juga mengungkapkan bahwa minat sebagian anak terhadap permainan modern membuat mereka kurang antusias mengikuti permainan congklak, sementara variasi metode pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan kegiatan belum terlaksana secara maksimal (Wawancara, 10 Februari 2026).

Selain faktor internal sekolah, pengaruh lingkungan keluarga dan perkembangan teknologi turut menjadi hambatan dalam penerapan permainan tradisional. Salah seorang orang tua mengungkapkan bahwa anak lebih tertarik bermain gawai karena keterbatasan waktu orang tua dalam melakukan pendampingan akibat kesibukan bekerja (Wawancara, 10 Februari 2026). Observasi peneliti juga memperlihatkan bahwa sebagian anak lebih memilih permainan digital dibandingkan permainan tradisional sehingga minat terhadap congklak semakin berkurang. Dengan demikian, hambatan dalam pelaksanaan permainan congklak berasal dari keterbatasan waktu, sarana pembelajaran, pengaruh permainan digital, rendahnya pemanfaatan media tradisional dalam pembelajaran, serta kurang optimalnya pendampingan orang tua, sehingga diperlukan kolaborasi antara sekolah, guru, dan keluarga untuk melestarikan sekaligus mengoptimalkan permainan tradisional sebagai media pengembangan motorik halus anak usia dini.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan motorik halus anak melalui permainan tradisional congklak. Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan pengawas selama proses pembelajaran. Permainan congklak terbukti mampu meningkatkan koordinasi mata dan tangan, keterampilan jari, kemampuan berhitung, konsentrasi, interaksi sosial, serta mengenalkan nilai budaya kepada anak sehingga mendukung perkembangan motorik halus secara optimal.

Penelitian juga menemukan bahwa keberhasilan pelaksanaan permainan congklak dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi dukungan sekolah dan orang tua, ketersediaan media permainan, kerja sama yang baik antara guru dan sekolah, serta antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, sarana dan prasarana yang belum memadai, belum optimalnya pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran, serta menurunnya minat anak akibat pengaruh permainan digital.

Saran

Sekolah dan guru diharapkan terus mengintegrasikan permainan tradisional congklak dalam kegiatan pembelajaran sebagai media yang menarik untuk mengembangkan motorik halus anak. Orang tua juga perlu memberikan pendampingan dan stimulasi di rumah agar perkembangan anak

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

lebih optimal. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian mengenai pemanfaatan permainan tradisional dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Amriani, S. R., & Halifah, S. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. *5*(2), 24–37. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v

Anak, K., Tahun, U., Ra, D. I., & Hikmah, A. L. (2018). *PERMAINAN ENGKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK*. *06*(02).

Bangun, B. H. (2017). *Konsepsi dan Pengelolaan Wilayah Perbatasan Negara : Perspektif Hukum Internasional*. *1*(1), 52–63.

Bastia, A., & Putri, E. (2023). *Pola Asuh Orangtua Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *2*(1), 1–9.

Bina, U., Getsempena, B., Tanggul, J., Aceh, K., & Aceh, B. (2021). *P-ISSN Jurnal Ilmiah Mahasiswa ANALISIS KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI TEHNIK*. *2*.

Chawicha, K., Id, D., Negeri, K. G., & Dangisso, M. H. (2025). *Women ' s enrollment in community-based health insurance and its determinants in Sidama national regional state , Ethiopia , 2024 : A multilevel analysis*. 1–22. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0316948

Dini, U., & Tahun, D. (n.d.). *e-ISSN: 2550-0058 p-ISSN: 2615-1642*. *2*(2), 15–28.

Education, L., Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peran Permainan Tradisional guna Menguatkan Karakter Kebaikan Hati pada Anak*. *4*(1), 79–93.

Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *7*(1), 35. https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362

Ii, B. A. B., Anak, P., & Dini, U. (2017). *No Title*. 1–2.

Ilmu, J., & Manajemen, R. (2016). *No Title*. *5*.

Imron, I. (2019). *Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV . Meubele Berkah Tangerang*. *5*(1), 19–28.

Info, A. (2023). *PENGUJIAN BLACK BOX PADA APLIKASI E-COMMERCE OPENCART DENGAN METODE EQUIVALENCE PARTITIONING DAN BOUNDARY*. *8*(1), 54–64.

Islam, M. P. (2019). *PROGRAM STUDI : MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM KONSENTRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN AL- QUR ' AN PROGRAM PASCASARJANA INSTITUT PTIQ JAKARTA Pembimbing : 1 . Dr . H . EE Junaedi Sastradiharja , M . Pd . MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM KONSENTRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN AL- QUR ' AN PROGRAM PASCASARJANA*.

Jemali, M. (n.d.). *UPAYA PASTORAL UNTUK MENINGKATKAN PERAN KAUM*. *10*, 204–218.

John W. Santrock. Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketigabelas , (Jakarta: Erlangga PT. Gelora Aksara Pratama, 2012)., h.7. (2012). 92–106.

Maulana, R., & Eliasa, E. V. A. I. (2024). *No Title*. *4*(4), 239–252.

Meningkatkan, U., Visual, K., Anak, S., Kegiatan, M., Di, M., Aisyiyah, T. K., Studi, P., Islam, P., Usia, A., & Tarbiyah, F. (2025). *Dhea azzahra nim. 21511004*.

Mutiani, R., & Suyadi, S. (2020). *Diagnosa Diskalkulia Generasi Alpha : Masalah dan Perkembangannya*. *4*(1), 104–112.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Nadina, G. (2024). *Membentuk sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi melalui pendidikan karakter bersifat religius di era disruptif*. *1*(3), 100–110.

No Title. (2025).

Parepare, K. (2022). *No Title*.

Pembelian, K., Kosmetik, P., & Pada, W. (2018). *No Title*.

Peningkatan, U., Motorik, K., Melalui, K., Lompat, P., Ujung, D., Kecamatan, G., Batunadua, P., Harahap, N. B., Tarbiyah, F., Ilmu, D. A. N., Ali, S., & Ahmad, H. (n.d.). *No Title*.

Penting, K., & Dalam, A. (n.d.). *MENGEKSPLORASI KECAKAPAN- ii*.

Rahmatia, H., Eka, S., Auliaurrasyidin, S., & Riau, T. (2023). *Peran Guru Dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini*. *1*(September), 91–101.

Rahmawati, F. F., Rahmawati, A., & Nurjanah, N. E. (n.d.). *ANALISIS KEMANDIRIAN ANAK USIA 5-6 TAHUN*. *5*(1), 87–95.

Rambi, Y. O., Akuntansi, P. S., Ekonomi, F., & Islam, U. (2020). *Yunus okda rambi*.

Rese, A. K. (n.d.). *No Title*.

Riawan, R. I., S, S., & Subekti, E. E. (2020). *Keefektifan Media Pembelajaran Buku Aktivitas Peta Si Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa The Effectiveness of Si Pintar Map Activity Book Learning Media to Increase Student Learning Motivation*. *4*(2), 95–104.

Septiani, E. G. I. (2025). *Egi septiani nim : 1959105*.

Siswa, A. A. N., Madrasah, D. I., An, D. A., & Ponorogo, A. K. (2018). *No Title*. 2017–2018.

Situbondo, P. S. S., Pradipta, H., Wahedi, S., & Sihabuddin, E. (2023). *Analisis Penentuan Harga Pokok Produksi Dengan Metode Full Costing , Variable Costing dan Activity Based Costing Pada Pabrik Air Minum Syifa ’*. *1*(01), 1–10.

Tahun, A. U. (n.d.). *Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. 5–6. https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12752

Tbk, P., Enim, T., & Trianto, A. (2024). *ANALISIS LAPORAN KEUANGAN SEBAGAI ALAT UNTUK MENILAI KINERJA KEUANGAN PERUSAHAAN PADA PT . BUKIT ASAM*. *8*(03).

Terhadap, M., Di, D., & Kendari, S. (2013). *No Title*. *1*(1), 8–18.

UU NOMOR 14 TAHUN 2005@GURU DAN DOSEN.pdf. (n.d.).

Yamin, H. Martinis. "Dr. jamilah Sabri Sanan, M. Pd. I. 2013." *Panduan PAUD*.

Yamin, Martinis, and Jamilah Sabri Sanan. "*Panduan PAUD pendidikan anak usia dini*." *Jakarta: Gaung Persada Press Group* (2013).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135