

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A TK ALMIRA KOTA
MAKASSAR**

Mu'minah

Prodi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

muminnahabidin3@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian dilatarbelakangi oleh kemampuan motorik halus anak yang masih rendah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* di TK Almira Kota Makassar? Apakah ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak TK Almira Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* di TK Almira Kota Makassar serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak Kelompok A TK Almira Kota Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Expreimental Designs*, subjek penelitian adalah seluruh anak didik kelompok A di TK Almira Kota Makassar sebanyak 15 anak. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik *nonparametrik* dengan menggunakan analisis uji beda *Wilcoxon Signed Rank Test*. Gambaran kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan perlakuan menunjukkan nilai rata-rata 5,1 dengan skor minimum 3, skor maksimum 9. Sedangkan hasil kemampuan motorik halus anak sesudah diberikan perlakuan menunjukkan nilai rata-rata anak adalah 10,7 dengan skor minimum 11, skor maksimum 12. Hal ini menunjukkan pembelajaran melalui penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Almira Kota Makassar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Almira Kota Makassar sebelum diberi perlakuan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* rendah. Sementara setelah diberi perlakuan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Almira Kota Makassar mengalami peningkatan.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Hibana (2002) Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting untuk usia selanjutnya. Sebab masa ini adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian untuk anak menuju usia selanjutnya.

Kegiatan belajar mengajar perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas anak. Salah satu potensi besar yang dimiliki anak yaitu kemampuan atau keterampilan motorik. Perkembangan motorik adalah perkembangan dari unsur pengembangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik berkembang dengan kematangan syaraf dan otot.

Kemampuan motorik halus yang dimiliki setiap anak berbeda. Ada yang lambat dan ada pula yang sesuai dengan

perkembangan tergantung pada kematangan anak. Kemampuan motorik halus anak dikatakan terlambat, apabila di usianya yang seharusnya ia sudah dapat mengembangkan keterampilan baru tetapi ia tidak menunjukkan kemampuan. Terlebih jika sampai memasuki usia sekolah sekitar 6 tahun anak masih kesulitan untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari jemarinya.

Keterlambatan perkembangan motorik halus ini menyebabkan kesulitan menulis ketika anak masuk sekolah. Hal ini didukung oleh pembelajaran yang diberikan guru masih bersifat konvensional yaitu kurang memunculkan minat anak dan masih kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak

Kemampuan motorik khususnya kemampuan motorik halus memiliki peranan yang sama pentingnya dengan perkembangan kemampuan anak yang lain seperti kognitif, perilaku sosial, kepribadian dan lainnya. Dengan perkembangannya kemampuan motorik halus seorang anak, mereka akan jadi lebih mandiri, mereka lebih percaya diri karena mereka tahu mereka bisa melakukan yang dilakukan oleh orang dewasa serta dapat melakukan apapun yang mereka ingin lakukan tanpa bantuan.

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan saat ini, tepatnya dalam proses

pembelajaran di taman kanak-kanak Almira Kota Makassar. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menunjukkan rendahnya kemampuan motorik halus anak. Kondisi yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak belum berkembang seperti saat anak memegang pensil, menggunting dan melipat. Hal ini disebabkan kurangnya alat/media dalam pengembangan motorik halus anak. Motivasi yang diberikan guru kepada anak dalam melaksanakan kegiatan yang sehubungan dengan motorik halus juga belum maksimal.

Kondisi ini harus mendapatkan perhatian bahwa pembelajaran untuk anak usia dini bukan berfokus pada mengejar prestasi, tetapi untuk mengembangkan segala potensi dan kemampuan anak didik. Diperlukan penggunaan media pembelajaran lain agar keterampilan motorik halus anak bisa dikembangkan dengan lebih optimal. Dan yang terpenting dalam proses pembelajaran anak adalah proses pembelajaran yang harus banyak melibatkan anak didalamnya sehingga proses pembelajaran tidak terkesan guru menjadi orang yang aktif sedangkan anak menjadi lebih pasif. Sehingga metode yang cocok dalam hal ini adalah dengan metode bermain sambil belajar.

Salah satu metode bermain sambil belajar yang bisa digunakan adalah menggunakan Alat Permainan Edukatif

(APE) *Puzzle*. Alat permainan sebagai sumber belajar mengandung makna bahwa alat permainan tersebut di rancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan bermainnya (belajar).

TINJAUAN PUSTAKA

1. Kemampuan Motorik Halus

2. Alat Permainan Edukatif (APE) *Puzzle*

Pengertian alat permainan Menurut Tedjasaputra (Syamsuardi, 2012) adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif untuk anak TK adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Suryadi (2007), bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

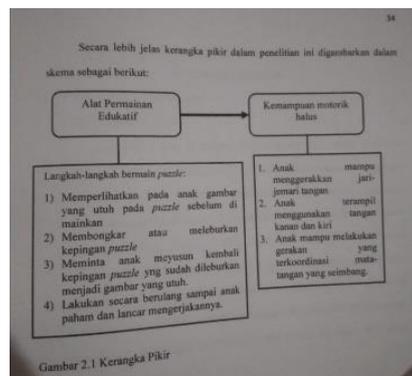
Puzzle menurut Suciaty (2010) (Oktaviana, 2017) menjelaskan bahwa “permainan *puzzle* bisa dimainkan mulai dari usia 12 bulan. *Puzzle* dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak

dan membina semangat anak belajar dalam bermain. Permainan *puzzle* juga merupakan salah satu permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak. *Puzzle* merupakan salah satu jenis APE yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak PAUD. *Puzzle* untuk anak usia 2 - 4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping *puzzle* yang sederhana pula dan jumlahnya pun tidak terlalu banyak. Berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4 - 6 tahun.

Berdasarkan pengertian diatas maka langkah-langkah bermain *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Memperlihatkan pada anak gambar yang utuh pada *puzzle* sebelum di mainkan
- 2) Membongkar atau meleburkan kepingan *puzzle*
- 3) Meminta anak menyusun kembali kepingan *puzzle* yng sudah dileburkan menjadi gambar yang utuh.
- 4) Lakukan secara berulang sampai anak paham dan lancar mengerjakannya.

Kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di taman kanak-kanak almira kota makassar yang terletak di Jl. Monumen Emmy Saelan III Komp. PU Jeneberang, Bili-Bili III/4 Makassar.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *pre-eksperimental designs (nondesigns)* yang menggunakan pendekatan kualitatif. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas X yaitu alat permainan edukatif *puzzle* (*Variabel Independen*) dan variabel terikat Y yaitu kemampuan motorik halus anak (*Variabel Dependen*).

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest*. subjek penelitian kemampuan motorik halus adalah kelompok A sebagai pelaku yang merupakan sasaran pengamatan atau informan pada suatu penelitian yang diadakan oleh peneliti. Subjek pada

penelitian ini adalah anak kelompok A TK Almira Kota Makassar yang berjumlah 15 anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi dengan menggunakan prosedur pengumpulan data melalui beberapa tahap yaitu perencanaan, pemberian *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), pemberian *posttest*, dan analisis hasil. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik.

HASIL

Presentase kemampuan melakukan gerakan motorik halus yang seimbang terkontrol dan lincah pada kategori berkembang sangat baik 7% berkembang sesuai harapan 13% mulai berkembang 40% dan belum berkembang 40%. Presentase terampil menggunakan tangan kanan dan kiri berkembang sangat baik 0%, berkembang sesuai harapan 7%, mulai berkembang 33%, dan belum berkembang 47%. Presentasi kemampuan melakukan gerakan yang terkoordinasi mata-tangan yang seimbang pada kategori berkembang sangat baik 7%, berkembang sesuai harapan 13%, mulai berkembang 33%, dan belum berkembang 47%. Hal tersebut menunjukkan presentase kemampuan motorik halus anak berada dibawah 50%. Terdapat 2 item dengan presentase tertinggi pada kategori berkembang sangat bai yaitu

item nomor 1 dan item nomor 3 (anak mampu melakukan kegiatan motorik halus yang seimbang terkontrol dan lincah) dan (anak mampu melakukan gerakan yang terkoordinasi mata-tangan yang seimbang) dengan jumlah 1 anak dengan presentase 7% sedangkan presentase terendah terdapat pada butir observasi nomor 2 (anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri) sehingga presentse yang dihasilkan sebesar 0%.

Proses pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* dilakukan didalam kelas pada saat kegiatan inti pembelajaran. Guru membimbing anak untuk memperhatikan dan mendengarkan langkah pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif yang menggunakan bahan yang aman dan mudah didapat oleh anak serta dari bahan yang bisa didaur ulang agar anak dapat bermain sambil belajar dengan baik, aman, dan ramah lingkungan serta tidak mudah bosan.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif tidak boleh membedakan anak satu dengan yang lainnya dalam member kesempatan anak untuk berperan aktif pada kegiatan bermain dengan

menggunakan alat permainan edukatif tersebut. Semua anak mendapat alat bermain masing-masing, sehingga anak tidak berebut dalam menggunakannya serta merasa puas dan senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Apabila ditemukan anak yang kurang berperan aktif ketika kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif, maka sebagai guru dengan dibantu oleh anak didik yang lainnya, mencoba untuk memberikan motivasi pada anak tersebut, sehingga anak tersebut dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *puzzle*.

Data presentase distribusi frekuensi hasil analisis data *posttest* kemampuan motorik halus anak dapat diketahui bahwa presentase kemampuan melakukan gerakan motorik halus yang seimbang terkontrol dan lincah pada kategori berkembang sangat baik 67% berkembang sesuai harapan 33% mulai berkembang 0% dan belum berkembang 0%. Presentase terampil menggunakan tangan kanan dan kiri berkembang sangat baik 53%, berkembang sesuai harapan 47%, mulai berkembang 0%, dan belum berkembang 0%. Presentasi kemampuan melakukan gerakan yang terkoordinasi mata-tangan yang seimbang pada kategori berkembang sangat baik 53%, berkembang sesuai harapan 47%, mulai berkembang 0%, dan

belum berkembang 0%. Hal tersebut menunjukkan presentase kemampuan motorik halus anak berada diatas 50%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik dibandingkan presentase anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, mulai berkembang, dan belum berkembang.

Adapun nilai Z_{hitung} yang diperoleh yaitu 3,2 dan Z_{tabel} (1,645) maka diperoleh hasil Z_{hitung} (3,2) > Z_{tabel} (1,645) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh alat permainan edukatif *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Almira Kota Makassar. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle*. Dengan demikian uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh alat permainan edukatif *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Almira Kota Makassar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di taman taman kanak-kanak Almira kota Makassar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Almira Kota Makassar sebelum diberi perlakuan menggunakan alat permainan edukatif puzzle redah. Sementara setelah diberi perlakuan menggunakan alat permainan edukatif puzzle kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Almira Kota Makassar mengalami peningkatan.
2. Ada pengaruh alat permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Almira Kota Makassar, dimana terdapat perubahan kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif puzzle.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya dapat menerapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Guru juga hendaknya mampu menciptakan situasi pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung dan memacu anak untuk aktif.
2. Bagi orang tua, hendaknya memfasilitasi dan memberikan

kegiatan yang mendukung peningkatan kemampuan motorik halus anak kearah yang lebih baik. Serta memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan apa yang diinginkan untuk mendukung perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamdani, Agus. 2010. *Melatih Motorik Halus Anak Melalui Menggambar*. (<http://motorik/halus.Wordpress.com>. Online. Diakses 20 Januari 2018)
- Hibana, S. Rahman. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Perss.
- Hildayani, R, dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kemendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 tahun 2014, Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mardiati, Eris. 2013. Peningkatan Kemampuan motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dengan Menggunakan Media Berbantuan Bahan Alam Di Paud Melati Kabupaten Lebong. *Skripsi*. Bengkulu. Program Sarjana Pendidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Program Studi PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik, IKIP Malang.
- Ningsih, Andi Setia. 2015. Identifikasi Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Dalam Berbagai Kegiatan Main Di Kelompok B TK Se-Gugus Prakti Banyuwangi Purworejo. *Skripsi*. Yogyakarta. Program Studi PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahman, S.A. 2010. *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*. Palu: Taduloko Universiti Press.
- Rahmat. 2012. *Aspek Perkembangan Motorik dan Keterhubungan dengan Aspek Fisik dan Intelektual Anak*. (<http://parenting/islami.wordpress.com>. Online. Diakses 22 Januari 2018)
- Santoso, Singgih. 2010. *Statistik Nonparametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputetindo.
- Sinring, Abdullah dkk. 2016. *Panduan Penulisan Skripsi (Proposal Skripsi, Skripsi, & Karya Ilmiah)*. Makassar: FIP UNM.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjan Dikti.
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta. EDSA Mahkota.
- Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) DI Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. Volume 2 (1): 60, 62-63.
- Tanjung, Nur Bahdin. 2005. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Proposal Skripsi dan Tesis dan Mempersiapkan Diri Menjadi Penulis Artikel Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Usman, Husaini & Akbar Purnomo S. 2008. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaman, Badru, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.