

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* ANGKA TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK PRASEKOLAH USIA 4-6 TAHUN DI RA TARBİYATUL ULA SUMBERKARE

The Effect of Number Puzzle Educational Game Tools on The Improvement of Fine Motoric in Preschool Children Aged 4-6 Years at Ra Tarbiyatul Ula Sumberkare

Musyarrofah*
Iis Hanifa
Homsiaturohmatin

STIKES Hafshawaty Pesantren Zainul
Hasan, Probolinggo, Jawa Timur

*email: musyarrofahharis@gmail.com

Abstrak

Perkembangan motorik halus pada anak memiliki peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Perkembangan motorik halus yang buruk pada anak jika tidak diatasi akan mempengaruhi proses perkembangan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis adanya Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) *Puzzle* Angka Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun Di Ra Tarbiyatul Ula Sumberkare. Rancangan penelitian ini adalah *Pre Eksperiment* dengan pendekatan *One Group Pre Test Post Test Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-6 tahun di RA Tarbiyatul Ula sebanyak 38 responden. Sampelnya adalah seluruh anak usia 4-6 tahun menggunakan teknik total sampling. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi check list, dan SOP permainan *puzzle* angka. Hasil penelitian Sebelum diberikan permainan edukatif *puzzle* angka hampir setengahnya responden mulai berkembang yaitu sebanyak 16 orang, serta setelah diberikan permainan edukatif *puzzle* angka responden berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 26 orang. Berdasarkan uji statistic *wilcoxon*, diketahui bahwa nilai P Value 0,000 dengan α 0,05. Karena nilai signifikansi $< \alpha$ maka H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh Alat permainan edukatif *puzzle* angka terhadap peningkatan motorik halus anak prasekolah usia 4-6 tahun di RA Tarbiyatul ula.

Kata Kunci:

Alat permainan edukatif
Puzzle angka
Motorik halus
Anak prasekolah

Keywords:

Educational game tool
Number puzzle
Fine motor
Preschool children

Abstract

Fine motor development in children has an important role in growth and development in children. Poor fine motor development in children if not treated will affect the child's development process. The purpose of this study was to analyze the Effect of Number Puzzle Educational Game Tools (Ape) on Fine Motor Improvement in Preschool Children Aged 4-6 Years at Ra Tarbiyatul Ula Sumberkare. The design of this study was a Pre Experiment with a One Group Pre Test Post Test Design approach. This study included 38 participants, all of them were youngsters aged 4-6 years old at RA Tarbiyatul Ula. Using the entire sampling approach, the sample consists of all children aged 4-6 year. A checklist observation sheet and SOP for the number puzzle game were utilized as instruments. The study's findings before receiving an educational number puzzle game, 16 respondents began to develop after receiving an instructional number puzzle game, 26 people developed as expected. Based on the Wilcoxon statistical test, it is known that the P value is 0.000 with a 0.05. Because the significance value is $< \alpha$, then H0 is rejected and H1 is accepted, indicating that the number puzzle educational game tool has an effect on the fine motor abilities of preschoolers aged 4-6 years at RA Tarbiyatul ula.



© 2023. Musyarrofah et al. Published by Penerbit Forind. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). Link: <http://assyifa.forindpress.com/index.php/assyifa/index>

Submit: 10-1-2024

Accepted: 15-1-2024

Published: 19-1-2024

PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah merupakan pendidikan yang terjadi saat individu mengalami perkembangan yang berbeda-beda dari anak lainnya. keinginan, kemampuan, dan kondisi

kehidupan lingkungan yang tidak sama. Anak usia prasekolah pada masa ini akan melalui suatu perubahan berat, dan tinggi badan, perkembangan ini merupakan suatu perkembangan motorik halus dan

perkembangan motorik kasar. Sehingga pada anak prasekolah akan mengalami kurang aktif dalam perkembangan halus misalnya, seperti mewarnai, melukis, menyusun potongan benda, dan mengunting sehingga dia membutuhkan stimulasi dalam perkembangan motorik halusnya. Karena pada masa ini anak lebih aktif dalam motorik kasarnya seperti, berlari, bermain sepak bola, melompat-lompat, mengendarai sepeda roda tiga dan lain-lain (Sumantri, 2019). Pada saat anak diberikan tugas oleh gurunya belum bisa menirukan dengan rapi. Anak tidak mau menuliskan nama di buku tugasnya sendiri. Dan anak masih meminta bantuan kepada gurunya saat mendapatkan tugas sekolah dari guru. Maka dengan ini dikatakan bahwa masih ada permasalahan pada sistem motorik halus yang perlu diatasi. Usia prasekolah merupakan sekelompok anak yang berusia 4-6 tahun saat sedang ada pada tahap perkembangan atau pertumbuhan dengan memiliki sifat khas, dikatakan berarti anak sudah mempunyai ciri-ciri pada perkembangan dan pertumbuhan motorik, baik kognitif, atau intelektual (daya berpikir, daya menciptakan cipta sesuatu), kesehatan anggota tubuh serta 2 bahasa maupun pada sosial-emosional anak (Masitoh, Henny, dan Ochi, 2017).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, pengembangan bahasa, pengembangan aspek

kognitif dan pengembangan aspek, social budaya anak (Soetjningsih, 2016).

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan/ maturitas. Perkembangan menyangkut proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi, dan perkembangan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya (Soetjningsih, 2016). Menurut Hurlock, perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi. Lalu motorik halus adalah komponen yang mendukung perkembangan aspek lainnya, maka dari itu kemampuan motorik halus adalah salah satu aspek kemampuan anak yang penting untuk mendapatkan stimulus yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan usia anak itu sendiri (Safitri, 2019).

WHO (World Health Organization) memberikan klarifikasi bahwa rata-rata dari 5% sampai 25% anak yang berusia dini mempunyai riwayat penyakit Minimal Brain Dysfunction (M.B.O), dan salah satunya yaitu adanya gangguan pada sistem perkembangan motorik halusnya (WHO dalam Febriani, 2019). Kesehatan RI dalam jurnal Febriani, 2019 menyatakan bahwa rata-rata dari 0,4 juta dalam

persen (16%) seorang balita di Indonesia mempunyai riwayat gangguan pada perkembangan, termasuk gangguan pada perkembangan motorik halusnya maupun motorik kasar, serta berimbas pada perkembangan kreativitas, tertinggalnya anak dalam berbicara dan kemampuan yang kurang. Sedangkan berdasarkan data Kemenkes RI, 2018 bahwa dengan adanya pemeriksaan deteksi dini pada deteksi dini tumbuh kembang anak berada di Provinsi Jawa Timur kemarin sudah 2018 kemarin sudah diadakan oleh 2.280.239 balita dan anak usia dini 63,48% dari 1.168.449 balita yang berusia 5-6 tahun. Tahun 2018 jumlah anak prasekolah di Indonesia sekitar 21.990 ribu jiwa. Dengan jumlah yang cukup signifikan Indonesia tidak luput dari permasalahan kesehatan salah satunya adalah kesehatan anak yaitu ada sekitar 56,34% anak prasekolah mengalami keterlambatan pada perkembangan seperti membaca dan menulis.

Menurut Panzilion et al., 2020 dalam Alifah, 2021. Dari data tersebut terdapat penurunan dibandingkan dengan 4 tahun sebelumnya 2014 yaitu sebanyak 64,03% berada di bawah sasaran 80%, maka dari itu harus ada sebuah perubahan dalam menaikkan angka tersebut sehingga bisa langsung ditangani jika terdapat suatu kejadian dan ketertinggalan pada deteksi dini tumbuh kembang balita. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas atau laporan penilaian perkembangan anak didik (LPPAD) Raudhotul Athfal RA Tarbiyatul Ula Sumberkare Wonomerto Probolinggo Tahun 2023

didapatkan data dari 38 anak sebanyak 30 (78%) anak yang mengalami keterlambatan motorik halus contohnya dalam bidang pengembangan fisik pada motorik halus seperti contoh anak yang belum terbiasa atau belum bisa menyusun potongan puzzle kerana jari-jemari nya masih kaku, anak juga belum bisa mengkoordinasikan matanya dengan baik saat menyusun potongan puzzle. Dan sebanyak 8 (21%) anak diantaranya tidak mengalami kendala pada perkembangan motorik halus yang sesuai dan baik. dia juga dapat menggunakan jari jemarinya saat menyusun potongan puzzle dan menggunakan koordinasi mata yang baik saat menentukan potongan puzzle yang sesuai.

Suarti, (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa bermain puzzle dapat memotivasi anak karena permainan ini menantang, membutuhkan ketelitian, kesabaran dan keterampilan yang serius untuk mencapai hasil yang baik, sehingga anak termotivasi untuk memainkannya lagi bahkan dengan bentuk yang lebih sulit. Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok maupun secara individu. Selain terbilang mudah saat dimainkan, permainan puzzle juga sangat mudah didapatkan, orangtua maupun pendidik tidak harus membeli untuk bermain puzzle namun juga dapat membuatnya dengan bahan yang ada di rumah atau bahan bekas.

Streit (2017) Menyatakan Permainan puzzle merupakan permainan modern yaitu menyatukan potongan-potongan gambar, sehingga sesuai dengan gambar aslinya. Dari

beberapa pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle merupakan kegiatan menyusun atau memasang sebuah potongan-potongan sehingga membentuk sebuah gambar atau pola tertentu. Permainan puzzle sangat membantu banyak aspek perkembangan anak usia dini, khususnya kemampuan motorik halus pada anak sehingga permainan puzzle biasa digunakan oleh pendidik sebagai media dalam proses pembelajaran.

Menurut Bambang Sujiono, dkk (2019) terdapat aspek motorik halus yang harus di capai oleh anak usia 4-5 tahun yaitu : menyelesaikan puzzle, menempel, mengekspresikan gerakan dengan variasi, mengancing baju, melempar dan menangkap bola, melipat kertas. Menurut Murtining (2018) motorik halus adalah sebuah gerakan yang dapat merangsang otot-otot kecil pada manusia. Gerakan halus ini memerlukan kordinasi yang baik, semakin baik gerakan motorik halus semakin membuat anak dapat berkreasi serta dapat mengeksplorasi gerakannya. Gerakan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan yaitu menggunting kertas ataupun menyusun puzzle. Hal tersebut sejalan dengan Yuniati (2018) tentang puzzle yang dapat memengaruhi perkembangan motorik halus anak usia dini pada masa prasekolah.

Kebiasaan motorik halus pada anak yang tidak dapat dikembangkan dengan sempurna dikarenakan ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi seperti faktor dari lingkungan, herediter, dan aktivitas anak lainnya.

Perkembangan motorik ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya kebiasaan pada anggota tubuh yang memungkinkan anak untuk dapat berpindah tempat, genetik, aspek psikologis nya, dan kelainan tonus otot atau penyakit neuromuskular (Sujiono, 2019). Terdapat juga beberapa kendala dalam perkembangan motorik halus pada anak prasekolah yaitu hambatan dalam berkonsentrasi, mudah beralih, cepat merasa bosan, jari-jemari belum kuat dalam mengambil benda, atau lemahnya sebuah kerjasama antar indra penglihatan dan indra peraba yang kurang. Jika seorang anak kurang dapat rangsangan atau mendapatkan stimulasi sehingga anak tersebut akan menjadi mudah merasakan tidak suka kepada sesuatu. Dan dengan adanya suatu perkembangan yang baik ini bisa menjadikan anak lebih berani dan bermain bersama kawan seumuran, begitu pula untuk dia yang mengalami gangguan pada perkembangan motorik halus nya akan mengalami hambatan kemampuan untuk bermain dengan kawan seumuran dan bisa berdampak pada psikologis nya dia akan merasa tidak nyaman atau menjadi anak tertekan atau merasa terpinggirkan (Siti Aisyah, 2019).

Beberapa stimulasi telah dikembangkan dalam dalam peningkatkan kemampuan gerak pada anak usia dini yaitu menggunakan alat permainan edukatif. Permainan ini menjadi pilihan sebagai perkembangan motorik halus dengan kegiatan menata benda seperti puzzle atau komponen bentuk dengan menyusun menjadi satu kesatuan. Permainan edukatif puzzle ini bisa

meningkatkan kemampuan pada motorik halus anak dengan bisa menata bentuk-bentuk yang sama maupun tidak secara tidak sengaja menjadikan lebih menarik dan menghasilkan suatu karya (Hajar Pamadhi, 2017).

Permainan puzzle sangat bermanfaat terhadap perkembangan motorik halus anak hal ini terlihat saat mengambil kepingan-kepingan puzzle dan mencoba memasangkannya menjadi gambar yang utuh. Adriana (dalam Maghfiroh, 2018) juga menyatakan bahwa puzzle bermanfaat untuk melatih keterampilan motorik halus pada anak. Hal ini juga disetujui oleh peneliti (Erni Yuniati, 2019) bahwa bermain puzzle memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak.

Dari latar belakang diatas peneliti akan membuktikan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) *puzzle* angka dapat meningkatkan motorik halus anak prasekolah usia 4-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre test post test design* yang dapat mengetahui hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Populasi dalam penelitian ini seluruh anak usia prasekolah RA Tarbiyatul Ula Sumberkare Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo yang berjumlah 38 anak. Pada penelitian ini Jumlah sampel yang ada adalah seluruh anak usia prasekolah RA Tarbiyatul Ula Sumberkare Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo yang

berjumlah 38 anak.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah Alat Permainan Edukatif (APE) *Puzzle* Angka. Variable dependen dalam penelitian ini adalah pertumbuhan motoric halus anak prasekolah. Penelitian ini dilaksanakan di RA Tarbiyatul Ula Sumberkare Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo. Penelitian ini dianalisa dengan menggunakan Analisa *bivariate*.

HASIL

Data Umum

Tempat penelitian yakni di RA Tarbiyatul Ula Sumberkare Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo. Menurut data dari sekolah RA Tarbiyatul Ula Sumberkare merupakan salah satu sekolah dengan jumlah anak dengan kurangnya perkembangan motorik halus di Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo.

Data umum dari penelitian ini meliputi karakteristik responden yaitu sebagai berikut:

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 1. Distribusi *Frekuensi* Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Umur	Frekuensi	Prosentase
4 tahun	24	63,2
5 tahun	14	36,8
Jumlah	38	100

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 1 dapat di interpretasikan bahwa sebagian besar responden berusia 4 tahun yaitu 24 orang (63,2%).

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 2. Distribusi *Frekuensi* Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi	Prosentase
Laki-laki	17	44,7
Perempuan	21	55,3
Jumlah	38	100

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 2 di atas dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu 21 orang (55,3%).

Data Khusus

a. Karakteristik Peningkatan Motorik Halus Responden Sebelum Diberikan Permainan Edukatif *Puzzle* Angka

Tabel 3. Data Statistik Peningkatan Motorik Halus Responden Sebelum Diberikan Permainan Edukatif *Puzzle* Angka

Pre test	Frekuensi	Prosentase
Berkembang sangat baik	-	-
Berkembang sesuai harapan	10	26,3
Mulai berkembang	16	42,1
Belum berkembang	12	31,6
Jumlah	38	100

Berdasarkan tabel 3 dapat diinterpretasikan bahwa hampir setengahnya responden Sebelum diberikan permainan edukatif puzzle angka mulai berkembang yaitu sebanyak 16 orang (42,1%).

b. Karakteristik Peningkatan Motorik Halus Responden Setelah Diberikan Permainan Edukatif *Puzzle* Angka

Tabel 4. Data Statistik Peningkatan Motorik Halus Responden Setelah diberikan Permainan Edukatif *Puzzle* Angka

Post test	Frekuensi	Prosentase
Berkembang sangat baik	12	31,6
Berkembang sesuai harapan	26	68,4
Mulai berkembang	-	-
Belum berkembang	-	-
Jumlah	38	100

Berdasarkan tabel 4 dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden setelah diberikan permainan edukatif puzzle angka berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 26 orang (68,4%).

Analisa Data

Berdasarkan tabel 5 dapat diinterpretasikan bahwa dari 38 responden sebelum diberikan permainan puzzle, berkembang sesuai harapan 10 anak (26,3%), setelah diberikan permainan puzzle menjadi berkembang sangat baik 8 anak (21,1%), berkembang sesuai harapan 2 anak (5,3%). Dan dari 38 responden sebelum diberikan permainan puzzle, mulai berkembang 16 anak (42,1%), setelah diberikan permainan puzzle menjadi berkembang sangat baik 4 anak (10,5%), berkembang sesuai harapan 12 (31,6%). Dan dari 38 responden sebelum diberikan permainan puzzle, belum berkembang 12 anak (31,6%), setelah diberikan permainan puzzle menjadi berkembang sesuai harapan 12 anak (31,6%). Berdasarkan uji statistic wilcoxon, diketahui bahwa nilai P Value 0,000 dengan α

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Sebelum, Setelah dan Selisih

Pre Test	Post Test									
	Berkembang Sangat Baik		Berkembang Sesuai Harapan		Mulai Berkembang		Belum Berkembang		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Berkembang Sangat Baik	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Berkembang Sesuai Harapan	8	21,1	2	5,3	0	0	0	0	10	26,3
Mulai Berkembang	4	10,5	12	31,6	0	0	0	0	16	42,1
Belum Berkembang	0	0	12	31,6	0	0	0	0	12	31,6
Jumlah	12	31,6	26	68,4	0	0	0	0	38	100
P value= 0,000 ($\alpha = 0,05$)										

0,05. Karena nilai signifikansi $< \alpha$ maka H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh Alat permainan edukatif puzzle angka terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah usia 4-6 tahun di RA Tarbiyatul Ula.

PEMBAHASAN

Identifikasi peningkatan motorik halus sebelum diberikan permainan edukatif puzzle angka

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan permainan edukatif puzzle angka 16 orang tergolong mulai berkembang dengan prosentase 42,1%. Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 5.1 dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden berusia 4 tahun yaitu 24 orang (63,2%). Data yang diperoleh pada tabel 5.2 dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu 21 orang (55,3%). Pernyataan tersebut diperkuat dengan Wardatul Jannah (2019) dalam

penelitiannya terdapat juga beberapa kendala dalam perkembangan motorik halus pada anak prasekolah misalnya yaitu permasalahan saat mendengarkan, mudah beralih, mudah jenuh, jari jemari masih belum kuat, dan tidak kuatnya kerjasama antara indra penglihatan dan indra peraba yang biasanya terjadi pada masa awal kanak-kanak. Yaitu sekitar umur 4 sampai dengan 5 tahun.

Hal ini juga diperkuat oleh Yuningsih (2013) upaya untuk melatih perkembangan motorik halus anak prasekolah masih terdapat kendala diantaranya yaitu hambatan saat berfikir, mudah merasakan jenuh, dan anak mudah mengalihkan pandangannya, dan kurangnya sistem kerjasama antara mata dan tangan serta kekuatan jari jemari saat menyusun puzzle masih kurang. Mengingat kondisi tersebut kemampuan gerak motorik halus anak lebih di tingkatkan agar memiliki kemampuan motorik halus agar dapat berkembang dengan baik maka perlu adanya bentuk kegiatan yang bertujuan agar

perkembangan motorik halus anak dengan Alat Permainan Edukatif (APE) puzzle angka.

Menurut peneliti, responden masih belum bisa mengkoordinasikan jari jemarinya. Selain itu anak-anak juga menemui hambatan dalam konsentrasi kerjasama antara mata dan tangan. Anak juga cepat bosan dan mudah menyerah serta ingin segera bermain diluar kelas.

Identifikasi peningkatan motorik halus setelah diberikan permainan edukatif puzzle angka.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan permainan edukatif puzzle angka motorik halus anak berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 26 orang dengan prosentase 68,4%.

Hal ini juga diperkuat oleh (Sumantri 2019) bahwa pada usia ini anak mulai mengembangkan kreativitasnya dengan melalui berbagai aktivitas dengan menggunakan otot-otot polosnya dan diimbangi dengan koordinasi mata dan tangan dengan baik.

Adanya peningkatan keterampilan tersebut adalah karena puzzle menawarkan latihan mengagumkan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata serta tangan, dan konsep kognitif mencocokkan bentuk. APE puzzle angka membuat responden menjadi antusias untuk bermain sambil belajar untuk mengingat angka-angka. Puzzle juga bisa membantu guru, menurut pengamatan Maldonado, puzzle dapat menjadi alat pengamatan dan penilaian yang baik bagi guru, memungkinkan guru mudah mengamati anak-anak, konsentrasi, gerakan

tubuh, bahasa, berfikir dari segi menyelesaikan masalah dan melakukan pilihan bisa diketahui oleh pengamat (Beaty, 2013).

Menurut peneliti, Perkembangan motorik halus anak usia 4 tahun keterampilan motorik halus anak mulai mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat. Alat Permainan Edukatif Puzzle angka adalah suatu alternatif bermain anak yang bertujuan melatih koordinasi tangan dan indera penglihatan, selain itu juga sebagai sarana bermain yang bermanfaat dan menyenangkan. Perolehan peningkatan perkembangan motorik halus tersebut mengindikasikan anak yang diberikan rangsangan atau permainan APE puzzle akan meningkatkan perkembangan motorik anak.

Pengaruh Alat permainan edukatif puzzle angka terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah usia 4-6 tahun di RA Tarbiyatul Ula

Berdasarkan hasil penelitian dari 38 responden sebelum diberikan permainan puzzle, berkembang sesuai harapan 10 anak (26,3%), setelah diberikan permainan puzzle menjadi berkembang sangat baik 8 anak (21,1%), berkembang sesuai harapan 2 anak (5,3%). Dan dari 38 responden sebelum diberikan permainan puzzle, mulai berkembang 16 anak (42,1%), setelah diberikan permainan puzzle menjadi berkembang sangat baik 4 anak (10,5%), berkembang sesuai harapan 12 (31,6%). Dan dari 38 responden sebelum diberikan permainan puzzle, belum berkembang 12 anak (31,6%), setelah diberikan permainan puzzle menjadi

berkembang sesuai harapan 12 anak (31,6%). Berdasarkan hasil uji statistic menggunakan uji statistic wilcoxon, diketahui bahwa besarnya nilai signifikansi 0,000 dengan α 0,05. Karena nilai signifikansi $< \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh Alat permainan edukatif puzzle angka terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah usia 4-6 tahun di RA Tarbiyatul Ula.

Alat Permainan Edukatif puzzle bisa menjadi metode agar melatih motorik halus dan untuk melatih kreativitas guna meningkatkan kemampuan motoriknya, dengan melalui Alat Permainan Edukatif ini anak bisa melatih gerak tangan dan mengasah otak anak agar bisa memahami warna atau bentuk yang diinginkan. Jadi jika anak sering diberikan rangsangan maka anak akan cepat paham daripada anak yang tidak mendapatkan rangsangan dari sekitar, dan dengan cara bermain puzzle ini dapat mengembangkan perkembangan motorik halus anak.

Anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah akan mengalami masalah perilaku yang terjadi pada anak pra sekolah karena tugas- tugas perkembangan pada suatu periode tertentu tidak terpenuhi, sehingga menimbulkan masalah pada anak (Mittman, 2019).

Keterampilan motorik halus akan berkembang melalui stimulasi yang terus-menerus. Studi tentang keterampilan motorik, telah mengungkap kondisi penting dalam menstimulasi keterampilan motorik halus tersebut, antara lain kesiapan belajar,

kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan, motivasi, dipelajari secara individu dan dipelajari satu demi satu (Hurlock,2013).

Menurut peneliti, saat anak diberikan alat permainan edukatif puzzle angka terjadi koordinasi tangan dan indera penglihatan yang menyebabkan peningkatan motorik halus. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, ada pengaruh Alat permainan edukatif puzzle angka terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah usia 4-6 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh Alat permainan edukatif puzzle angka terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah usia 4- 6 tahun di RA Tarbiyatul Ula maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Sebelum diberikan permainan edukatif puzzle angka hampir setengahnya responden mulai berkembang yaitu sebanyak 16 anak (42,1%).
2. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan permainan edukatif puzzle angka sebagian besar responden angka berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 26 anak (68,4%).
3. Ada pengaruh Alat permainan edukatif puzzle angka terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah usia 4-6 tahun di RA Tarbiyatul Ula.

REFERENSI

- Aisyah Siti, (2019). Metode pengembangan fisik.Tangerang Selatan. Universitas Terbuka
- Alifah, U. (2021). Pengetahuan Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Oleh Guru.3(2), 6
- Bambang Sujiono dkk.(2019). Materi Pokok Metode Pengembangan Fisik. Cet.28;Ed.1. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Beaty, Janice J. 2013. Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Febriani. (2019) Pengaruh permainan origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (4-6 tahun) di taman kanak-kanak kanisius genuk, ungaran barat Kabupaten Semarang.
- Hidayat, Alimul. Aziz. (2014). Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisa Data. Jakarta: Salemba Medika
- Kemenkes RI. 2018. Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembanganak tingkat pelayanan kesehatan dasar. Jakarta:Kementrian Kesehatan RI.
- Maghfiroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah. Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan, 3(1), 55-60.
- Masitoh, Henny & Ochi (2017) Materi pokok strategi pembelajaran TK. Cet.27; Ed.1. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.hal 1.16
- Nursalam.(2017). Metode Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis,(P. P.Lestari,Ed) (4thed). Salemba Medika: Jakarta
- Nurwita, Safitri. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. Jurnal Pendidikan Tambusai, (4), 803-810.
- Notoatdmojo. Soekitdjo (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Salemba Medika
- Pamadhi Hajar. (2017). Materi pokok seni keterampilan anak. Cet.19; Ed.1. Tngerang Selatan: Universitas Terbuka
- Suarti,N.K.A. (2020). Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada AnakUsia Dini. Jurnal Paedagogy, 2(1), 13-21
- Sumantri,(2019). Materi pokok metode pengembangan fisik. Cet.28; Ed.1. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Soetjningsih, (2016) Tumbuh Kembang Anak. Jakarta. EGC
- Yuniati, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. Jurnal Kesehatan, 11(2), 65-74.