

JURNAL SKRIPSI



OLEH

SATRIANI

1449042027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE
JARI TANGAN UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK AL HASYIM
KECAMATAN BIRINGKANAYA
KOTA MAKASSAR**

SATRIANI, Dr.Azizah Amal, S.S,M.Pd dan Hajerah S.Pd.I, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, UNM

Keperluan korespondensi, E-Mail : satrianianhy0507@gmail.com

ABSTRAK

Satriani. 2018. ABSTRAK

Satriani, 2018. Pengaruh Metode Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Jari Tangan Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Taman Kanak-Kanak Al Hasyim Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar, Skripsi. Dibimbing oleh Dr.Azizah Amal,S.s, M.Pd dan Hajerah, S.Pd.i, M.Pd. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Salah satu permainan yang membutuhkan kesabaran dan teliti dalam menyusun *puzzle* merupakan permainan menyusun potongan-potongan gambar. *Puzzle* untuk anak usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping *puzzle* yang sederhana dan jumlahnya tidak terlalu banyak. Berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun jumlah kepingannya lebih banyak. Bagaimana untuk mengetahui apakah ada pengaruh kegiatan bermain *puzzle* jari tangan terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Al Hasyim? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh kegiatan bermain *puzzle* jari tangan terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Al Hasyim. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Adapun subjek penelitian yaitu Taman Kanak-kanak Al Hasyim pada kelompok B dengan jumlah anak didik 20 Orang dan 2 guru. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan 3 cara yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian mengenai kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan *puzzle* jari tangan di Taman Kanak-kanak Al Hasyim Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar menunjukkan bahwa melalui kegiatan *puzzle* jari tangan dapat mengembangkan motorik halus anak. Dengan kegiatan *puzzle* tersebut, maka seorang guru dapat mengetahui secara langsung dan melihat gambaran terhadap kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh anak didik. Bisa dilihat ada anak yang masih perlu bimbingan dan arahan dari guru serta ada pula anak yang memang belum bisa melakukan perintah guru dan ada juga anak yang sudah mandiri dalam melaksanakan perintah dari guru untuk mencapai indikator dalam kemampuan motorik halus anak.

Kata kunci: Motorik Halus, Bermain Puzzle Jari Tangan

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya diperuntukkan untuk setiap warga negara yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Pendidikan sangatlah penting, karena dalam pendidikan akan mendapatkan ilmu yang sangat berguna dan berarti bagi kehidupan setiap orang.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir 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.

Usia dini merupakan masa dimana seorang anak berada pada usia emas (*golden age*), dimana anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mentalnya. Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat mendasar dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Menurut Jean Piaget Ada empat periode dalam perkembangan anak yaitu tahap sensori motor (usia 0-

2 tahun), Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), Konkret operasional (usia 7-11 tahun) dan formal operasional (usia 11-15 tahun), Jadi perkembangan kognitif anak usia dini pada usia 2-7 tahun masuk ke dalam tahap pra-operasional, Anak seusia ini masih sangat senang dalam bermain. Agar anak mencapai tahap pencapaian perkembangan yang optimal, Kita sebagai peran guru harus menyediakan alat permainan edukatif atau media yang menarik dan menyenangkan. Sehingga anak senang dalam mengikuti pembelajaran sambil bermain dan tidak mudah bosan.

Bermain bagi anak pasti sangat menyenangkan, Sehingga bila anak diajak ikut bermain pasti anak akan senang dan didalam bermain anak juga dapat sambil belajar. Menurut Dewey (Montolalu,2005:17) Percaya bahwa

anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, Anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, Sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Bermain dapat mengajarkan anak menyesuaikan diri dengan teman-teman yang ada di lingkungannya. Teori bermain ini sangat penting dalam menunjang main anak, dan menjadi acuan dalam menentukan tahap perkembangan anak, Baik dari segi afeksi, Kognitif, Motorik, Bahasa maupun sosial emosional.

Jadi pengertian bermain diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah dunia anak-anak, Yang

merupakan hak asasi bagi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah. Bermain dapat melatih perkembangan anak, Baik dari segi motorik, bahasa, sosial emosional dan kognitif.

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak. Bermain yang melatih penglihatan dan motorik halus anak seperti bermain *puzzle*. Dalam bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya. Anak akan terlatih untuk memecahkan masalah. *Puzzle* menawarkan latihan mengagumkan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata tangan, Serta konsep motorik mencocokkan bentuk dan hubungan bagian dengan keutuhan.

Anak akan lebih senang bila diberikan permainan. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang membutuhkan kesabaran dan teliti dalam menyusun **puzzle** merupakan permainan menyusun potongan-potongan gambar. Menurut Zaman (2006:57) *Puzzle* untuk anak usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping *puzzle* yang sederhana dan jumlahnya tidak terlalu banyak. Berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun jumlah kepingannya lebih banyak.

Jadi pengertian *puzzle* diatas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah media bermain yang cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam

menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, Ketangkasan mata dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Al Hasyim Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar menunjukkan kemampuan motorik halus anak masih kurang maksimal. Kemampuan anak dalam menggerakkan dan mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata masih kurang. Terlebih pada saat anak membuat suatu hasil karya, Anak terlihat masih kaku dalam menggerakkan jari-jari tangannya

sehingga hasil karya yang dibuat tidak rapi dan menarik. Selain itu, Kegiatan di kelas juga lebih berfokus pada hasil yakni anak sudah melaksanakan tugas atau belum dan bukan proses bagaimana anak dapat menyelesaikan satu cara menyenangkan bagi anak membuat anak berproses dalam mengerjakannya serta dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Salah satu pengembangan motorik halus anak sangat penting, Sebab dengan mengembangkan kemampuan motorik halus anak mampu mengfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan, Mengkoordinasikan kecepatan tangan dan mata dan mampu mengendalikan emosi. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan motorik halus yaitu media *puzzle* jari tangan. Dengan

bermain *puzzle* jari tangan membuat jari-jari tangan anak dapat terkoordinasi dengan mata karena anak menggunakan jari-jari untuk melakukan berbagai kegiatan tangan yakni mengambil potongan *puzzle* dan menyusun potongan *puzzle*.

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Jari Tangan untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Al Hasyim Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah permainan yang dirancang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan.

Menurut Badru (2006:2) Alat permainan edukatif merupakan :

Bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di taman kanak-kanak. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Menurut Mayke (Sugiyono,2016) Mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak taman kanak-kanak.

Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Dari penjelasan diatas, Maka dapat diketahui bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan anak dengan cara menstimulasinya menggunakan alat permainan yang bernilai edukatif agar kecerdasan yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara optimal. Alat permainan edukatif (APE) seperti, balok, lego, *puzzle* dan bola disebut sebagai sumber belajar selain guru, Karena melalui alat permainan edukatif ini dapat mengenal berbagai ukuran.

a. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Tujuan alat permainan edukatif Menurut Badru (2006:3) yaitu Pada intinya diarahkan mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

1) Memperjelas Materi yang Diberikan

Alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apa bila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, Anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning. Akan sangat berbeda jika guru

memanfaatkan alat permainan edukatif misalnya dengan menggunakan lotto warna, Dengan memanfaatkan alat permainan tersebut anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, dan mengenali berbagai warna.

2) Memberikan Motivasi dan Minat

Merangsang anak untuk beresplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya motivasi dan minat anak untuk beresplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif

3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain

Apabila kita mengamati anak-anak Taman Kanak-kanak yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, Mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan.

b. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif Menurut Badru (2006:5) yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta

menyenangkan bagi anak, fungsi-fungsi tersebut adalah:

- 1) Mendapatkan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi ini sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan

kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar.

- 3) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan sekitar misalnya dengan teman-temannya.

2. Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Menurut Aisyah (2010:4.13) Perkembangan Motorik:

Diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik berbeda tingkatannya pada setiap individu. Anak tentu mungkin akan bisa melompat dan menangkap bola dengan mudah sementara yang lainya mungkin hanya bisa menangkap bola yang besar atau berguling-guling. Perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh/badan jasmani seorang, perkembangan fisik merupakan hal yang bersifat tampak dan dapat mudah dilihat dengan kasat mata, perkembangan fisik meliputi bertambahnya berat badan, tinggi badan, tumbuhnya gigi pada anak dll.

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, Perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otak anak. Sehingga gerakan sesederhana

apapun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Menurut Hurlock (2013:16) “Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerak jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, Urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu dhuhur”. Menurut Aisyah (2010:1.13) mengatakan Perkembangan kemampuan motorik merupakan:

Perkembangan pengendalian gerakan jasmani yang terkoordinasi antar pusat syaraf, urat syaraf dan otot. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus, keterampilan motorik kasar yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan untuk mengontrol otot-otot

besar, bercontohnya adalah berjalan, berlari, melompat, dan berguling. Keterampilan motorik halus yaitu gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama dibagian jari-jari tangan, contohnya adalah menulis, menggambar, memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk .

b. Pengertian Fisik Motorik Halus

Fisik motorik halus Menurut moelichatoen (2014) adalah kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada jari dan tangan. Keterampilan motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, Melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Menurut Astuti (Noorlaila, 2010:62) Kemampuan motorik halus yang dimaksud:

Gerakan yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, Membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang tinggi. Yang melibatkan aktivitas-aktivitas otot kecil atau halus, Gerakan menuntut koordinasi mata dan tangan, Kemampuan pengendalian gerak yang baik memungkinkan untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam bergerak.

Motorik halus menurut Soetjiningsih (2002:127) adalah gerakan otot kecil biasanya pada jari-jari tangan yang sangat dibutuhkan untuk menulis. Diperlukan alat permainan yang merangsang kelenturan, kekuatan, koordinasi jari, serta koordinasi mata-tanga. Artinya, Bahwa motorik halus adalah gerakkan dengan menggunakan otot-otot halus atau hanya sebagian tubuh. Contohnya adalah coret-coret, menulis,

memindahkan benda, menggunting dan sebagainya.

c. Keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus Menurut Hilgar (2010:4.15)'' Keterampilan yang baik akan berkembang menjadi kebiasaan. Setiap bentuk yang berulang dengan cepat dan lancar, tersusun dari pola gerakan yang berulang walaupun cenderung kurang diperhatikan perincian kegiatannya''. Setelah anak mampu mengendalikan gerakan tubuh secara kasar maka anak akan siap untuk mulai mempelajari keterampilan yang didasarkan atas kematangan sehingga gerakan anak pada waktu baru lahir yang tidak berarti dan tampak acak menjadi terkoordinasi.

Menurut Crombach (2010:4.15) Keterampilan dapat diuraikan dengan kata, seperti

otomatik, cepat dan akurat Adalah sangat keliru dengan kata keterampilan sebagai tindakan tunggal yang sempurna. Setiap pelaksanaan sesuatu yang terlatih, walaupun hanya menulis huruf a, merupakan suatu rangkaian koordinasi beratus-ratus otot yang rumit melibatkan perbedaan isyarat dan koreksi kesalahan yang berkesinambungan.

Dalam kehidupan seorang anak terdapat beberapa keterampilan yang bersifat umum dan banyak dilakukan studi terhadapnya. Keterampilan tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

1) Keterampilan Tangan

Pengendalian otot tangan, Bahu dan pengelangan tangan meningkat dengan pesat selama masa kanak-kanak sebaliknya, Pengendalian otot jari dengan yang baik berkembang

lebih lambat, dari keseluruhan keterampilan masa kanak-kanak yang paling luas untuk ditelah adalah keterampilan untuk makan, berpakaian, merawat diri, menulis, menjiplak, menangkap bola serta membuat bangunan/konstruksi yang rumit. Semua keterampilan tersebut merupakan keterampilan tangan.

2) Keterampilan Kaki

Study yang dilakukan keterampilan kaki lebih sedikit dibanding keterampilan tangan. Keterampilan kaki yang banyak mendapat perhatian ilmiah adalah berlari, mengendarai seperti roda tiga dan dua. Anak-anak yang sudah dapat mengendarai sepeda roda tiga dan sudah lebih percaya diri maka kebanyakan dari mereka akan melakukan akrobat ketika mengendarai sepedanya. Untuk

menaiki sepeda roda dua diperlukan waktu sekitar enam bulan sampai satu tahun untuk menguasainya karena keterampilan ini lebih rumit dan lebih sulit. Keterampilan ini memerlukan daya gerak dan keseimbangan yang sama baik.

d. Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus menurut Arni (2014) adalah kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerak yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan tenaga. Perkembangan motorik halus merupakan kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Agar motorik halus anak dapat berkembang

dengan baik maka diperlukan stimulasi dan rangsangan yang terarah dan terpadu. bermain dalam masa kanak-kanak adalah kegiatan yang sangat serius dan merupakan sarana untuk mengembangkan daya imajinasi. Dalam hal ini, yang paling menunjang untuk itu yakni melatih dan mengembangkan motorik halus, karena motorik halus sangat menentukan kepekaan dan daya kreatifitas anak.

Metode pengembangan motorik halus anak dapat dilakukan melalui bermain dan penciptaan suasana bermain yang menyenangkan. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pengembangan motorik halus anak ialah melalui belajar *puzzle* jari tangan, karena *puzzle* jari tangan anak dapat memfungsikan panca indra terutama koordinasi antara mata dan

fikiran. Perkembangan motorik halus anak tentunya memerlukan arahan yang tepat dari para pendidik di taman kanak-kanak selain orang tua anak-anak itu sendiri. Sehingga dapat merangsang minat anak untuk mau melaksanakan berbagai gerak dan keterampilan oleh fisik yang kelak dapat membantu anak-anak tersebut untuk tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, mandiri, dan sehat. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai metode yang dilakukan oleh pendidik. Bagaimana peran pendidik dalam membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak dan bagaimana pula pendidik menentukan metode yang tepat yang dapat membantu pengembangan motorik halus.

e. Metode Pengembangan Motorik Halus Anak

Ada beberapa alasan penting untuk mengembangkan keterampilan motorik anak yakni, tubuh anak-anak lebih luntur dari pada tubuh orang dewasa, anak belum banyak memiliki keterampilan sehingga lebih mudah mempelajari hal yang baru, anak-anak lebih menyukai kegiatan yang sifatnya pengulangan, tanggung jawab dan kewajiban anak lebih kecil dari pada ketika mereka besar. Oleh karena itu metode pengembangan motorik halus yang tepat sangat penting bagi anak. (sugiyono.2016).

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran, sehingga dalam pemilihan metode pembelajaran harus sesuai dengan minat dan bakat anak dalam proses pembelajaran. metode merupakan langkah pendidik dalam menanggulangi dan memecahkan

masalah pada pembelajaran anak yang terganggu. Sehingga pemilihannya harus betul-betul diperhatikan dan dicermati dengan baik.

Metode juga merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penggunaan metode yang tepat akan memungkinkan anak untuk lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu pula, Pemilihan metode yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga proses pembelajaran yang memakan waktu lama akan terasa singkat. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerak yang dapat dilakukan anak, Misalnya dalam mempelajari kemampuan motorik halus anak akan belajar ketetapan koordinasi mata dan

pikiran. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur, Belajar berkreasi dan berimajinasi.

Metode yang dapat digunakan menurut Mujito (2007) Dalam pengembangan motorik halus anak ialah metode yang dapat mengembangkan semua aspek perkembangan motoriknya, seperti dapat diberikan kegiatan bermain meronce, menggambarkan, melipat, membentuk *puzzle* tangan, membatik dan sebagainya. Metode pengembangan yang harus dipilih adalah metode yang memungkinkan anak bergerak dan bermain karena gerak adalah unsur utama pengembangan motorik anak.

f. Fungsi Motorik Halus

Fungsi motorik anak dapat dilihat dari perkembangan

keterampilan anak dalam mengendalikan dirinya dari sedih kesenang, dengan adanya kegiatan motorik halus yang dilakukan melalui permainan anak akan melatih kesabarannya sehingga kesabaran itu dapat ia terapkan dalam hal yang lain. Kemudian kemampuan motorik halus dapat membantu anak menyesuaikan dirinya dengan lingkungan baik itu di sekolah maupun di rumah. Menurut Sumantri (2005:115) Fungsi motorik halus bagi anak yakni:

Memberikan dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Sehingga memberikan rasa puas dan bahagia kepada anak karena mampu melakukan kegiatan dan permainan seperti teman sebayanya. Selain itu, fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung aspek perkembangan lainnya seperti, kognitif, bahasa,

dan sosial karena pada hakikatnya setiap perkembangan tidak dapat terpisah satu dengan yang lain.

g. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus Anak

Perkembangan motorik seorang anak tidak selalu berjalan dengan sempurna, Menurut Sumantri (2005:67) Dalam perkembangan motorik halus anak terdapat beberapa faktor yakni sebagai berikut :

- a) Kerusakan otak sewaktu dilahirkan.
- b) Kondisi buruk prenatal (ibu hamil yang merokok, narkoba, dll) kondisi buruk saat postnatal (saat dilahirkan).
- c) Kurangnya kesempatan anak untuk dapat melakukan aktivitas motorik halus dikarenakan kurangnya stimulasi dari orang tua, overprotektif, terlalu dimanja, dll.
- d) Tuntutan yang terlalu tinggi dari orang tua, yaitu dituntut untuk

melakukan aktivitas motorik halus tertentu padahal organ motoriknya belum matang. e) Kidal yang dipaksakan menggunakan tangan kanan sehingga menimbulkan ketengangan emosi pada anak.

Selain faktor diatas faktor penghambat lainnya adalah faktor kematangan yakni kesiapan fungsi-fungsi baik psikis maupun fisik. Faktor lainnya adalah faktor keturunan dan faktor lainnya seperti asupan gizi dan nutrisi yang diberikan kepada anak. Menurut Mujito (2007:14) Ada 4 faktor yang mempengaruhi peningkatan motorik halus anak yaitu :

- 1). Menyediakan peralatan dan lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan motoriknya.
- 2). Setiap anak memiliki jangka waktu sendiri dalam menguasai suatu keterampilan.
- 3). Aktivitas anak

bervariasi, yaitu aktivitas fisik untuk bermain dan bergembira sambil menggerakkan anggota tubuh. 4). Aktivitas fisik anak dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai dengan perkembangannya.

Dalam perkembangan motorik anak dapat diberikan stimulasi bagi anak yang kurang berkembang pada kemampuan motorik halusnya melalui kegiatan melipat kertas, merobek kertas, dan pencampuran warna, sehingga kemampuan motorik halus anak dapat terangsang.

h. Peran Pendidik Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak

Pendidik mempunyai peran yang sangat penting dalam pengembangan fisik motorik anak yang dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain pendidik dapat

menumbuhkan minat anak terhadap berbagai kegiatan motorik seperti berbagai jenis olahraga, menggambar, melipat kertas ataupun membuat *puzzle*. Menurut Karel (Fikriyati 2013:13) bahwa olahraga memberi manfaat bagi perkembangan motorik anak karena :

Selain untuk perkembangan fisik, olahraga juga amat baik untuk perkembangan otak serta psikologis anak. Mengikuti anak pada kelompok olahraga akan meningkatkan kesehatan fisik, psikologis serta psikososialnya. Anak menjadi senang mendapat stimulasi kreativitas yang baik untuk perkembangannya. Pendidik perlu mengetahui kebutuhan setiap anak untuk mengembangkan otot-otot besar dan kecilnya pada setiap tingkatan usia. Artinya pendidik memerlukan peralatan yang baik, namun yang penting adalah sikap

yang baik pada tiap tingkatan anak. Sekap yang baik disini yaitu memberikan anak mengetahui sesuatu, mencoba berbagai aktivitas motorik halus yang sesuai dengan tingkatan usianya.

Dalam pengembangan fisik motorik halus anak seorang pendidik harus memiliki dan membutuhkan latar belakang yang kuat untuk memilih kegiatan fisik motorik yang bermakna dan sesuai bagi anak didiknya. Pendidik juga perlu menentukan tingkat keberhasilan yang terlalu tinggi yang memungkinkan anak untuk sulit mencapainya dan anak merasa tertekan dalam mencapai keberhasilan yang direncanakan.

i. Indikator Kemampuan Motorik

Halus Anak

Indikator pencapaian perkembangan anak adalah penanda perkembangan yang spesifik dan

terukur atau menilai perkembangan anak pada usia tertentu. Indikator kemampuan motorik halus usi 5-6 tahun tercantum dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia No.146 tahun 2014, yaitu:

- 1).Guru memperlihatkan dan menjelaskan cara bermain *Puzzle*.
- 2). Guru menyebutkan angka yang ada pada *puzzle* kemudia anak ikut menyebutkan kata tersebut.
- 3).Guru membagi *puzzle* kepada anak dan meminta anak untuk mencoba membongkar dan memasangnya kembali.
- 4).Guru membimbing anak dalm bermain *puzzle* dan memberikan tantangan pada anak untuk memasang *puzzle* dengan cepat.
- 5). Guru mengamati dan memberi penilaian kepada anak.

3. Kegiatan Bermain Puzzle

a. Pengertian Bermain

Menurut Anggani (2000) Kata bermain berdasar dari kata dasar main, kata main mendapat imbuhan ber- sehingga menjadi bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar dapat berkembang secara wajar dan utuh, mejadi dewasa yang mampu menyesuaikan dirinya dan membangun dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Dari pengertian diatas bermain dapat diartikan sebagai suatu pengalaman dimana seseorang dapat merasakan dari permainan tersebut, baik berupa permainan yang menyenangkan atau permainan yang

membosankan. Berdasarkan pengertian bermain yang dikemukakan diatas maka tujuan yang diinginkan dari penggunaan bermain ini adalah agar dalam pembelajaran memungkinkan anak belajar sambil bermain, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka strees dan tertekan. Mereka akan melakukannya dengan senang hati, karena mereka mengira sedang bermain-main. Memang tidak semua jenis permainan yang kurang mempunyai manfaat, bahkan membahayakan perkembangan jiwa anak. Hal ini terpulang kepada jenis permainannya.

Bermanfaat atau tidaknya suatu permainan tergantung kepada desain permainan itu sendiri. Jika desainnya bagus, maka aspek pelajaran yang biasa diambil dari kegiatan bermain.

Beberapa aspek tersebut diantaranya adalah belajar berinteraksi sosial, menghargai pendapat orang lain, belajar empati, dan belajar bekerja sama dalam kelompok.

b. Pengertian Bermain *Puzzle*

Permainan edukatif *puzzle* sudah tidak asing lagi dan bukan hal sulit mendapatkan alat permainan ini, bahan dari permainan *puzzle* pun sudah beragam, yang yang terbuat dari kayu, kertas, plastik, karet, busa (Foam), dan lain sebagainya. Menurut (astuti 2016:52), “*puzzle* adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna, dan ukuran”. Inti permainan *puzzle* mengandalkan insting atau kecerdasan spasial dalam melakukannya, dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau

warna. dengan permainan ini, anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna.

Puzzle menurut Soebacham (2012) adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Berdasarkan pendapat tersebut bermain *puzzle* adalah suatu dimana kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak adalah untuk memperoleh kesenangan melalui permainan yang dimainkan dengan cara membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan gambar yang telah dipecah menjadi gambar utuh berdasarkan warna maupun bentuknya dapat melatih konsentrasi dan kreativitas

anak. Menurut Hamalik (2008:15)

mengemukakan bahwa :

Tujuan pemakaian media *puzzle* dalam proses belajar mengajar dapat membaktikan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat.

Dengan media *puzzle* yang berkonteng dengan jari-jari tangan, peserta didik diharapkan dapat tertarik untuk belajar mengenal macam-macam jari tangan melalui permainan *puzzle*. Secara tidak langsung anak dirangsang untuk melatih melalui gambar, macam-macam jari. *Puzzle* merupakan media yang menarik untuk anak. Media ini akan melatih anak untuk mengasah kemampuan dalam

memecahkan suatu masalah, ketetapan dalam menyusun media *puzzle*.

c. Karakteristik Bermain *Puzzle*

Terdapat beberapa karakteristik dari permainan *puzzle*. Karakteristik permainan *puzzle* menurut Tedjasaputra (2001) adalah sebagai berikut :

- a) Bongkar pasang bentuk sederhana tidak rumit
- b) Warna menarik/kontras
- c) Dibuat dari bahan kayu/plastik
- d) Tidak mudah rusak dan tidak berbahaya

d. Fungsi Bermain *Puzzle*

Adapun fungsi permainan *puzzle* menurut Yudiasmini (2014) yaitu sebagai berikut:

- a) Mengenalkan bentuk-bentuk yang tidak beraturan

b) Melatih analisis atau mengurai dan menyatukan kembali bentuk semula.

c) Melatih motorik halus

e. Manfaat Bermain *Puzzle*

selain dapat mengasah keterampilan anak, *puzzle* juga bermanfaat Menurut Arsad (2007:3)“:

- 1)meningkatkan keterampilan kognitif
- ,2)meningkatkan keterampilan motorik halus,
- 3)melatih kemampuan nalar,
- 4) melatih kesabaran,
- 5) pengetahuan melalui *Puzzle*,
- 6) meningkatkan keterampilan sosial”.

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Astuti (2016) yang menjelaskan bahwa manfaat *puzzle* adalah melatih dan membantu pengembangan kognitif anak dapat meningkatkan keterampilan motorik halus serta dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Berikut ini

adalah uraian secara rinci tentang beberapa manfaat dari kegiatan bermain *puzzle* sesuai dengan beberapa pendapat dari ahli diatas :

1) Mengembangkan kognitif anak

Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, melakukan analisis rasional, dan kemampuan mengabstraksikan sesuatu merupakan indikasi dari perkembangan kognitif. Menurut Astuti (2016), dalam *puzzle* anak-anak dilatih untuk mengenal bentuk, konsep, dan ruang. Pada dasarnya, *puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak usia dini karena menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Dengan sedikit contoh dan arahan dari guru, sang anak sudah dapat

mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan warna atau logika.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Menurut Rangkuti (2016), keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan dan mengendalikan otot-otot kecilnya, khususnya jari dan tangan. Saat bermain *puzzle* jari tangan anak akan menjemput kepingan-kepingan *puzzle* dan meletakkan kembali ke tempatnya.

3) Melatih Kesabaran

Dengan bermain *puzzle*, kita dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berfikir dahulu sebelum bertindak serta dapat menyelesaikan tugas hingga selesai dengan cara yang kreatif dalam

menyelesaikan *puzzle* menjadi gambar yang utuh.

4) Pengetahuan Melalui *Puzzle*

Anak akan belajar banyak hal, mulai dari warna, bentuk jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lain-lain. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan. Namun kegiatan bermain sambil belajar ini tentunya harus selalu mendapat bimbingan.

5) Meningkatkan keterampilan sosial

Permainan *puzzle* tidak selamanya hanya dimainkan 1 orang saja. *Puzzle* juga dapat dimainkan lebih dari satu orang. jika permainan *puzzle* dimainkan secara berkelompok, maka permainan dapat meningkatkan interaksi sosial anak. Jika dimainkan dalam kelompok, anak akan saling

menghargai, saling membantu dan saling berdiskusi untuk menyelesaikan *puzzle* menjadi satu kesatuan gambar yang utuh.

anak didik memahami konsep bilangan dari kegiatan bermain jari-jari tangan.

Dan hasil penelitian tersebut diatas dapat dikatakan, dengan mengenal dan menghitung jari-jari tangan dapat meningkatkan kemampuan berhitung

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Gambaran dari kemampuan motorik halus anak berupa kemampuan alat permainan edukatif, meremas kertas menggunakan jari tangan, menjiblak tangan, *puzzle* angka, dan memasang *puzzle* jari tangan setelah diberi

permulaan anak dalam menghitung dan mengenal konsep bilangan dengan jari-jari tangan, hal ini terlihat dari minat anak dan partisipasi anak dalam menyelesaikan kegiatan belajar yang diberikan sesuai indikator dalam pengembangan kemampuan kognitif anak serta media dan metode yang sesuai dengan kebutuhan .

perlakuan berupa kegiatan bermain *puzzle* berbeda pada saat sebelum di beri perlakuan. Jumlah anak pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik lebih banyak dibandingkan sebelum diberi perlakuan berupa kegiatan bermain *puzzle*.

2. Ada pengaruh kegiatan alat permainan edukatif *puzzle* jari tangan terhadap kemampuan motorik halus pada anak

kelompok B di Taman Kanak-kanak Al Hasyim Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, hendaknya memberikan kegiatan bermain *puzzle* dalam kegiatan mengajar untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Guru juga hendaknya mampu menciptakan situasi pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung dan memacu anak untuk aktif.

Bagi peneliti selanjutnya agar meneliti kegiatan-kegiatan lain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak

Arni, Firda. 2014. *Kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan melipat kertas ditaman kanak-kanak Bhayangkari Panaikang kota makassar, skripsi, Makassar.* Fakultas Ilmu Pendidikan UNM. Makassar.

Aisyah, Siti dkk. 2010. *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak.* Jakarta: PT Kawan Pustaka.

Arsad.2007. *Media Pendidikan dan Penerapannya.* Bandung: PT Remaja Karya.

Astuti. 2016. *Cara Mudah Asah Otak Anak.* Yogyakarta: Penerbit FlashBooks.

Fikriyati, Mirrah. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas Golden Age.* Laras Media Prima

Hamalik, Oemar. 2008. *Media Pendidikan.* Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif.* Yogyakarta: Nuansa Aksara

Mujito,2007. *Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak.* Jakarta. Penerbit Kencana.

Montolalu, B E F dkk. 2005. *Bermain dan Permainan.* Jakarta: Universitas Terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Noorlaila, Ive. 2010. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Sumantri, 2005. *Model pengembangan keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti.
- Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Soetjiningsih. 2002. *Perkembangan Motorik Halus*. Jakarta: Erlangga
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rangkuti, Julia Sarah. 2016. *Rumah Main Anak*. Yogyakarta: Sahabat Sejati Publishing.
- Soebacham, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Pintar*. Yogyakarta: IN Azna Books.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, Mayke. S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Yudiasmini, Ujianti Agung. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament TGT Berbantuan Media Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif*, (diakses 16 Februari 2017)
- Yulianti, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara
- Zaman, B., Hernawan. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Zaman, Badru. 2006. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-kanak*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta: pusat Penertiban Universitas Terbuka

