**PENGARUH VIDEO TUTORIAL MENYUSUN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Fitra Syadza Zahira1, Herlina2 & Rusmayadi3**

123Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

***Abstract:***

*The purpose of this study was to determine whether there was an effect of video tutorials compiling puzzles on fine motor skills in children at Mentari Bontoa Kindergarten. The research approach used is a quantitative approach with the type of research being Pre-Experimental Quasi One Group Pretest Posttest Design. The population in this study was group B in Mentari Bontoa Kindergarten, Makassar City. Sampling in this study is saturated sampling. The sample in this study were 15 children. The data collection technique used is the treatment test, observation and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis, Shapiro-normalityWilktest, and non-parametric statistical analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that the improvement of children's fine motor skills before being given treatment in the form of making activities puzzle without using video tutorials, and after being given treatment throughmaking activities puzzle using video tutorials experienced a significant increase, this is evidenced by thetest results, Wilcoxon which are obtained Sig (2-tailed) 0.001 < 0.05 then H0 is rejected and H1 is accepted, which means that the activity of compiling puzzles using video tutorials affects the fine motor skills of children aged 5-6 years.*

***Keywords :*** *Video tutorial, puzzle, motor fine*.

**Abstrak:**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh video tutorial menyusun *puzzle* tehadap kemampuan motorik halus pada anak di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Eksperimental Quasi One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa Kota Makassar. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Sampling Jenuh*. Sampel dalam penelitian ini adalah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes perlakuan, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistic deskriptif, uji normalitas Shapiro-*Wilk*, dan analisis statistic non-parametrik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus anak sebelum di berikan perlakuan berupa menyusun *puzzle* tanpa menggunakan video tutorial, dan setelah di berikan perlakuan melalui kegiatan menyusun *puzzle* menggunakan video tutorial mengalami peningkatan yang signifikan hal tersebut dibuktikan dari hasil uji *Wilcoxon* yaitu di peroleh Sig (2- tailed) 0.001<0,05 maka H0 ditolak dan H1 di terima, yang berarti bahwa kegiatan menyusun *puzzle* menggunakan video tutorial berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

**Kata kunci :** Video tutorial, *puzzle,* motorik halus.

Creative Commons LicenseArtikel dengan akses terbuka dibawah licenci [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). (https:// creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/ ). Received: Januari 2021, Accepted: Februari 2021, Published: Juni 2021

**PENDAHULUAN**

Memasuki abad ke 21, sering di sebut dengan abad *Millenium.* Pada abad ini kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, kecepatan sistem informasi dan komunikasi menjadikan dunia seakan dalam genggaman. Kemajuan teknologi informasi menjadikan beragam informasi mengalir dengan cepat, sehingga menuntut keterampilan dalam melek teknologi bagi semua kalangan.

Pendidikan anak usia dini cukup andil dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat pesat pada saat ini. Dimana proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dapat memberi manfaat, yang diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, kreatif, inovatif, dan dapat menstimulasi kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam bereksplorasi (Hardiyana, 2016).

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu sarana dalam mendorong efektifitas dan efesiensi kegiatan pembelajaran (Batubara, 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial merupakan salah satu media pembelajaran yang berkembang dalam bidang ilmu teknologi dimana mencakup sarana dalam mengaplikasikan materi yang telah diolah untuk menghasilkan suatu bentuk audio visual yang memuat tentang bahan ajar yang akan di sampaikan kepada peserta didik.

Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran merupakan hal yang paling penting dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Karena dapat mengembangkan aspek-aspek yang di mikili oleh peserta didik, dan dapat menstimulus rangsangan-rangsangan pada peserta didik. Berdasarkan Permendikbud 146 tahun 2014 pasal 5 memuat tentang aspek-aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Perkembangan aspek fisik motorik pada peserta didik terbagi menjadi 2 yaitu motorik kasar, dan motorik halus. Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi. Kegiatan motorik mencakup kematangan yang tergantung pada pusat syaraf dan otot peserta didik, sehingga orang tua ataupun pendidik dapat menstimulus kemampuan motori anak dengan memberikan kegiatan-kegiatan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk melatih emosional, fokus, dan gerak motorik (Rahim, 2020).

Pencapain kemampuan motorik halus yang ingin dicapai yaitu melalui kegiatan berupa anak mampu menempel, anak mampu mengkoordinasikan gerak secara terkontrol, anak mampu menggambar, dan anak mampu bereksplorasi pada saat menyusun *puzzle.* Kegiatan Motorik halus mencakup pemanfaatan alat permainan edukatif yang biasanya dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengajar guna mencapai aspek perkembangan pada anak didik.

*Puzzel* merupakan salah satu bentuk permainan yang menggabungkan pecahan-pecahan gambar yang di sesuaikan dengan gambar pola yang ada dengan mengoordinasikan antara gerak tangan dan mata, sehingga anak mampu mengasah kemampuan berfikir, membangun rasa senang dan menjadikan anak lebih kreatif (Yuniati, 2018).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 13 maret 2021 di kelompok B Tk Mentari Bontoa Kota Makassar yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Berdasarkan observasi yang dilakukan, mengenai perkembangan motorik halus pada anak, masih tergolong rendah dikarenakan kegiatan yang dilakukan hanya dengan memberikan kepada anak berupa lembar kerja, kemudian anak mengerjakan lembar kerja sesuai dengan petunjuk yang telah di berikan, pemberian lember kerja kepada anak merupakan salah satu arternatif yang di berikan oleh guru kepada anak sebagai tugas keseharian anak. Pada saat observasi awal yang dilakukan ada 9 anak yang belum bisa menempel gambar sesuai dengan pola dan masih ada anak yang belum mampu menuliskan nama sendiri sebagai bentuk perkembangan motorik halus awal anak.

Rendahnya pemahaman tentang pembelajaran berbasis teknologi dan informasi para pendidik dalam ranah pendidikan anak usia dini, sehingga menimbulkan pembelajaran yang monoton yang membuat anak lebih cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran dan pada saat mengerjakan tugas yang di berikan oleh pendidik. Dengan adanya inovasi yang baru pendidik mampu bersaing dalam hal menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dengan menggunakan media video tutorial menyusun *puzzle* diharapkan anak mampu menyusun *puzzle* dengan baik, dan menciptakan pembelajaran yang mengenangkan bagi anak untuk menambah minat belajar anak dan meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada saat menyusun *Puzzel*.

Dengan dasar itulah peneliti sangat tertarik untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh video tutorial menyusun *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Mentari Bontoa. Berdasarkan paparan tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Video Tutorial Menyuusn *Puzzle* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun.”

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan suatu cara penyaluran informasi yang sangat menarik dan bersifat langsung. Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio, dan sebagainya. Penggunaan video dalam pembelajaran akan memberikan pengalaman baru. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengelolaan, penyimpanan, peindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. (Fadhli, 2016). Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang di tayangkan oleh totor yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajar (Simarmata, 2020: 73).

Menurut Khairani (2019: 160) dengan menggunakan media video tutorial pembelajaran maka dapat mengefektifitaskan waktu, ruang dan pesan yang ingin di sampaikan lebih efesien, sehingga siswa dapat memahami materi yang sampaikan melalui video tersebut. Video tutorial dalam pembelajaran dapat mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Menurut Busyaeri (2016) video pembelajaran memiliki kelebihan dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat, pesan yang di sampaikan cepat dan mudah di singkat, mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Menurut Sanaky (Purwanti, 2015) kelebihan video pembelajaran yaitu menyajikan objek belajar secara konkreat atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga dapat menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat meningkatkan motivasi untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan pembelajaran psikomotirik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, ketika di kombinasikan dengan teknik mengajar yang baik. Dan menambah daya ingatan dan retensi tentang objek belajar di di pelajari.

Pembelajaran yang dilakukan di taman kanak-kanak memiliki kekhasan tersendiri disesuaikan dengan pertumbuhan fisik, perkembangan psikologi anak, berdasarkan prinsip pendekatan pembelajaran yang meluputi bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran yang berpusat pada anak, pembelajaran yang didukung oleh lingkungan yang kondusif (Syamsuardi, 2012)

Menurut Nurwita (2019) media *puzzle*  adalah jenis permainan yang ramah anak, dimana *puzzle* di percaya memiliki banyak nilai edukatif. Tingkat kesulitan *puzzle* biasa dimodifikasi menyesuaikan perkembangan prikologi dan kecerdasan anak. Menurut Hasan (2020) *puzzle* adalah suatu kegiatan untuk memperoleh kesenangan melalui permainan yang dilakukan dengan cara membongkar dan memasang kepingan-kepingan gambar menjadi gambar yang utuh.

Menurut Martuti (Permata, 2020) kelebihan dari media *puzzle* bagi anak usia dini yaitu meningkatkan keterampilan kognitif yang berhubungan dengan keterampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah, dapat mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak dimana mengimlikasikan kerja sama antara tangan dengan mata sehingga anak memiliki keahlian dalam mendalami minatnya. Selain itu, media *puzzle* dapat mengasah kemampuan otak anak dalam hal mengingat, mengenal bentuk dan mengasah daya pikir.

Menurut Ariyana (2009) motorik halus adalah perkembangan dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik dan melibatkan kelompok otot yang lebih kecil, seperti menulis, menggambar, menggunting dan sebagainya. Perkembangan motorik halus pada anak dapat berkembang bahkan hampir sempurna di rentan usia 5-6 tahun, walaupun kemikian, adapula anak yang kesulitan dalam mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan dalam mengamati, dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh, yaitu koordinasi gerak mata dan tangan.

Menurut Hurlock (1978) perkembangan motorik halus adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil pada tangan, seperti mencoret, menulis, menggambar, meronce mani-manik dan makan sendiri. Motorik halus adalah pembelajaran bagi anak yang berhubungan langsung dengan otot-otot kecil seperti mengkoordinasikan mata dengan tangan (Astini, 2017). Melalui perminan *puzzle* dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak dimana tindakan *puzzle* dapat melatih kerja jemari-jemari anak yang dikoordinasikan dengan otak dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung meningkatkan kemampuan motorik halus anak (Medirisa, 2015).

Satriani (2019) mengemukakan bahwa *puzzle* adalah media bermain yang cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangunan-bangunan atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Menyusun *puzzle* akan melatih kesabaran, ketangkasan mata dan tangan untuk menyusun *puzzle* sehingga kegiatan yang di berikan tidak membuat anak bosan.

Berdasarkan penjelasan tentang pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa perkembangan motorik halus adalah perkembangan yang terjadi pada masa usia pra sekolah yang mengasah kemampuan dalam melobatkan otot-otot kecil pada bagian tubuh, yaitu koordinasi mata dan tangan yang dapat berkembang sesuai harapan, dengan menstimulasi anak secara bertahap.

Berdasarkan uraian pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Menyusun *puzzle* adalah kemampan untuk menyusun kepingan-kepingan gambar yang teracak kemudian disusun menjadi gambar yang utuh sesuai dengan pola yang tersedia. Media *puzzle* merupakan media yang sangat edukatif dalam penerapan pembelajaran dikarenakan penggunaannya bebas, tidak terikat oleh aturan dan mudah di pahami oleh kalangan anak usia dini, dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dapat mempengaruhi kecerdasan anak, dan mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

Berdasarkan pengertian video tutorial dan media *puzzle* yang di kemukakan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa bahwa video tutorial menyusun *puzzle* yaitu rangkaian gambar atau langkah-langkah dalam menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu kesatuan gambar yang utuh disesuaikan dengan pola yang telah di tentukan. Video tutorial menyusun *puzzle* di sampaikan melalui sebuah tayangan dalam bentuk audio visual untuk membantu anak didik dalam meningkatkan keterampilan menyusun *puzzle* yang di sesuaikan dengan materi pembelajaran yang di berikan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung sebagai pengganti lembar kerja.

**METODOLOGI**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan menggunakan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik (Noor, 2017: 32). Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan teknik statistic deskriptif. Menurut Sugiyono (2016: 147) statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlakusehingga dapat di simpulkan hipotesis. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental.*dengan menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Desaign.*

Teknik penggumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Peneliti akan menguji *Pre-test* dan *posttest* yang dianalisis untuk mengetahui apakah ada pengaruh video tutorial menyusun *puzzle*  terhadap kemampuan motorik halus anak. Peneliti akan melihat apakah ada pengaruh sebelum ataupun sesudah di berikan perlakuan dengan menggunakan uji *Wilcoxon.*

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat berdasarkan tabel distribusi pengkategorian perkembangan motorik halus anak (*pre test)*

**Tabel 4.3 Kategori Perkembangan Motorik Halus Anak *(Pre-Test)***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Interval | Kategori | Frekuensi | Presentasi |
| 1 | 7-8 | Belum Berkembang (BB) | 9 | 60% |
| 2 | 9-10 | Mulai Berkembang (MB) | 6 | 40% |
| 3 | 11-12 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 0 | 0% |
| 4 | 13-14 | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0 | 0% |
|  |  | Jumlah | 15 | 100% |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 15 jumlah anak, terdapat 9 anak yang masuk kategori Belum Berkembang (BB) yang belum mampu mmenyusun, menempel terampil dalam menggunakan tangan kiri dan tangan kanan, dan eksplorasi pada saat menyusun keping *puzzle,* dengan persentase 60%. Dan terdapat 6 anak yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB) yang mampu menyusun, menempel, terampil menggunakan tangan kiri dan tangan kanan dan melakukan eksplorasi pada sat menyusun *puzzle* dengan bantuan guru, dengan jumalah persentase 40%. Terdapat 0 anak yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik dengan masing-masing persentase 0%

Adapun tabel pengkategorian perkembangan motorik halus anak setelah diberikan perlakuan (*post test)* yaitu

**Tabel 4.4 Kategori Perkembangan Motorik Halus Anak *(Post-Test)***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Interval | Kategori | Frekuensi | Presentasi |
| 1 | 10-11 | Belum Berkembang (BB) | 2 | 13,33% |
| 2 | 12-13 | Mulai Berkembang (MB) | 1 | 6,66% |
| 3 | 14-15 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 6 | 40% |
| 4 | 16-17 | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 6 | 40% |
|  |  | Jumlah | 15 | 100% |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 15 jumlah anak, terdapat 2 anak masuk kategori Belum Berkembang (BB) yang dimana anak belum mampu menyusun, menempel, menggunakan tangan kiri dan kanan, bereksplorasi pada saat menyusun *puzzle* sesuai dengan pola gambar,dengan persentase 13,33*.* Terdapat 1 anak masuk kategori Mulai Berkembang (MB) terlihat dari hasil lembar kerja anak yang menunjukkan anak mulai mampu menyusun, menempel, menggunakan tangan kiri dan tangan kanan serta bereksplorasi pada ssat menyusun keping *puzzle*  dengan bantuan guru, persentase 6,66%. Terdapat 6 anak masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana anak mampu menyusun, menempel, mampu menggunakan tangan kiri dan tangan kanan maupun bereksplorasi pada saat menyusun keping gambar *puzzle* sesuai dengan polanya tanpa bantuan guru, dengan jumlah persentase 40% . dan terdapat 6 anak masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dapat dilihat dari anak mampu menyusun, menempel dengan baik kepingan gambar *puzzle* sesuai dengan polanya dan anak mampu membantu teman dalam menyelesaikan lembar kerjanya, anak mampu bereksplorasi pada saat menyusun *puzzle* dengan persentase 40%.

Berdasarkan data yang ada dilakukan uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.5 Uji Normalitas Shapiro-*Wilk Pre-test* dan *Post-test***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tests of Normality** | | | | | | |
|  | Kolmogorov-Smirnova | | | Shapiro-Wilk | | |
| Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Pre | .334 | 15 | .000 | .705 | 15 | .000 |
| Post | .264 | 15 | .006 | .779 | 15 | .002 |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | | | | |

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dibandingkan dengan nilai probabilitasnya yaitu 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi data *Pre-test*  sebesar 0,00 dan *Post-test* sebesar 0.02, dimana nilai signifikansinya kurang dari 0.05 maka hasil uji menunjukkan tidak berdistribusi normal. Sehingga dilakukan analisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test.*

**Tabel 4.6 Uji *Wilcoxon***

|  |  |
| --- | --- |
| **Test Statisticsa** | |
|  | post – pre |
| Z | -3.421b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .001 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test | |
| b. Based on negative ranks. | |

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menyatakan bahwa data berdistribusi tidak normal maka tahap selanjutnya yaitu menggunakan uji *Wilcoxon*. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2- tailed) lebih kecil dari (0.05) . yaitu 0,001 < 0,05 yang berarti dapat di tarik kesimpulan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak yang menyatakan bahwa ada pengaruh video tutorial menyusun *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak.

Hasil pembahasan kemampuan motorik halus pada anak sebelum adanya perlakuan masih tergolong rendah hal ini ditandai dengan system pembelajaran yang dilakukan di masa pandemic ini yaitu belajar dari rumah yang dimana anak jarang melakukan kegiatan menyusun *puzzle* bahkan ada anak yang belum pernah melakukan kegiatan menyusun *puzzle.* Berdasarkan hasil penelitian pada saat pemberian kegiatan berupa menyusun *puzzle* ada 9 anak yang belum mampu menyusun gambar *puzzle* sesuai dengan pola.

Kemampuan motorik halus anak setelah di berikan perlakuan yaitu meningkat hal ini di tandai dengan pemberian perlakuan berupa video tutorial menyusun *puzzle* dapat dilihat dari hasil karya anak yang mampu menyusun *puzzle*  sesuai dengan pola, anak mampu menempel keping gambar dan anak terampil dalam menggunakan tangan kiri dan tangan kanan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat 13 anak yang dikategorikan memiliki tingkat kemampuan motorik halus yang meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurwita (2019) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media *puzzle* dalam mengembangkan motorik anak sangat membantu, hal ini dilihat dari koordinasi antara mata dengan tangan dimana anak mampu menempatkan *puzzle* sesuai dengan bentuk, anak mampu memiliki keterampilan memecahkan masalah dan mampu mengelola emosi.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian Uji *Wilcoxon* yang menunjukkan bahwa nilai Sig (2- tailed) lebih kecil dari nilai (0.05) yaitu 0,01 < 0.05 yang menyatakan bahwa H1 di terima dan H0 di tolak sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa ada pengaruh video tutorial menyusun *puzzle* terdapat kemampuan motorik halus anak. Hal ini di tandai dengan terdapat peningkatan yang signifikan antara kemampuan motorik halus anak yang mengikuti kegiatan menyusun *puzzle* dengan menggunakan video tutorial dan kegiatan menyusun *puzzle* tanpa menggunakan video tutorial. Dalam hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil skor kemampuan motorik halus yang mengikuti kegiatan menyusun *puzzle* menggunakan video tutorial lebih tinggi di bandingkan rata-rata hasil skor kemampuan motorik halus yang mengukuti kegiatan menyusun *puzzle* tanpa menggunakan video tutorial.

**SIMPULAN**

Gambaran video tutorial menyusun *puzzle* memuat langkah-langkah dalam menyusun keping-keping gambar *puzzle*  menjadi gambar yang utuh yang di kemas dalam ventuk video.

Kemampan motorik halus dibagi menjadi dua yaitu sebelum perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan, sebelum perlakuan masih tergolong rendah, setelah pemberian perlakuan tingkat kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan

Ada pengaruh video tutorial menyusun *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun pada kelompok B TK Mentari Bontoa Kota Makassar.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ariyana, D. (2009). Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Perkembangan Anak Dengan Motor Bruto dan Motor Halus Berusia 4-5 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. *Fikkes perawatan jurnal, vol,* *2.*

Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *6*(1), 31-40.

Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *5*(2), 74-84.

Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *3*(1).

Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia*

Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1), 24-33.

Hardiyana, A. (2016). Optimalisasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PAUD. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, *2*(1)

Hasan, H. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Logika Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Iii Cabang Karunrung Kota Makassar. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, *2*(1), 1-10.

Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, *2*(1), 158-166.

Medirisa, L.P., Susilo, D.J, dan Aniroh, U. (2015). Pengaruh pemberian stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Krasak, Teras, Boyolali.

Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian.* Jakarta: KENCANA

Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(2), 803-810.

Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, *5*(2), 1-10.

Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, *3*(1).

Rahim, N. A., Musi, M. A., & Rusmayadi, R. (2020). Pengaruh Kegiatan Mozaik terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Nusa Makassar. TEMATIK Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia

Satriani, S., & Ilyas, S. N. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN PUZZLE JARI TANGAN DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS DI TAMAN KANAK-KANAK. TEMATIK Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 84-93.

Simarmata, Janner dkk. 2020 *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Syamsuardi, S., & Hajerah, H. (2018). Penggunaan model pembelajaran pada taman kanak-kanak kota Makassar. Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education), 5(2), 1-7.

Yuniati, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. Jurnal Kesehatan, 11(2), 65-74.