



Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang

Herliana¹, Yecha Febrieanitha Putri², Fahmi³

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Jln. Prof. KH. Zainal Abidin Fikry No. 1. Km, 3.5. Kel. Pahlawan, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan

Email: herlianaks9@gmail.com¹, yechafebrieanithaputri@radenfatah.ac.id²,

fahmi_uin@radenfatah.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini berjudul Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang. Adapun yang menjadi permasalahan yaitu suatu gambaran bahwa peserta didik pada kemampuan mengenal huruf belum berkembang dengan maksimal. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang. Jenis penelitian ini adalah *Pre-experimental* dengan *one group pretest-posttest design* (satu kelompok subjek). Jumlah sampel berjumlah 13 anak di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi awal sebelum diberi perlakuan dengan media permainan *puzzle*, observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada saat *treatment*, tes berbentuk skor yang dilakukan untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil hipotesis nilai signifikansi (2-tailed) = $0.000 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, ini menunjukkan hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak artinya permainan *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang.

Kata kunci: Permainan, Puzzle, Perkembangan Motorik Halus

Abstract: *This research is entitled The Influence of Puzzle Games on Children's Fine Motor Development in the Penerus Bangsa KB, Tanjung Kepayang Village. The problem is a picture that students' ability to recognize letters has not developed optimally. The aim of this research is to find out whether there is an influence of puzzle games on the development of children's fine motor skills at the Penerus Bangsa KB, Tanjung Kepayang Village. This type of research is pre-experimental with a one group pretest-posttest design (one group of subjects). The total sample was 13 children in the Penerus Bangsa KB, Tanjung Kepayang Village. The data collection technique in the research used initial observation before being treated with learning using puzzle games, observation was used to collect data during treatment, tests in the form of scores were carried out to find out the results after being given treatment and documentation in the form of photos. The data analysis technique used in this research uses the normality test, homogeneity test and hypothesis test. The results of the hypothesis significance value (2-tailed) = $0.000 < 0.05$ show that there is a significant difference between the initial variable and the final variable, this shows that the H_a hypothesis is accepted and H_o is rejected, meaning that puzzle games have a significant effect on the fine motor development of children in Penerus Bangsa KB, Tanjung Kepayang Village*

Keywords: Games, Puzzles, Fine Motor Development

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan

nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu pilar penting dalam menyongsong pembangunan negara, sama halnya di Indonesia untuk menciptakan seluruh masyarakat Indonesia yang adil dan makmur, seperti yang tertera dalam Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 dimana pengembangan potensi pada diri anak generasi penerus bangsa di Indonesia harus dimulai sejak usia dini.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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.

Di Indonesia pendidikan anak usia dini berkembang sangat pesat terbukti dengan terus berkembangnya fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) seperti Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan PAUD sejenisnya. Hal ini menjadi sebuah bukti bahwa tumbuhnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya PAUD dalam perkembangan anak. Jika dilihat pada pasal 5 Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup nilai moral dan agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Anak Usia Dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun, (Permendiknas, 2010), anak merupakan generasi penerus serta investasi bagi masa depan bangsa sehingga pendidikan untuk anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan oleh negara. Anak usia dini merupakan usia emas atau the *golden age* yang sangat potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. Multi kecerdasan tersebut dapat diperkembangkan dengan adanya pendidikan anak usia dini (Syicsa Nurwita, 2019).

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa, pendidikan anak usia dini (PAUD) 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.

Perkembangan adalah deretan perubahan yang teratur dan koheren yang bersifat kualitatif (Aep Rogendi, 2017). Perkembangan anak ialah segala aspek perubahan yang terjadi pada anak yang meliputi seluruh 6 aspek perkembangan anak yaitu, aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, moral dan agama, sosial-emosional dan seni. Aspek perkembangan fisik-motorik adalah hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar, aspek kognitif adalah suatu proses berpikir atau daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan, aspek perkembangan bahasa merupakan alat terpenting manusia dalam melakukan interaksi, komunikasi dan mengembangkan peradaban sepanjang kehidupannya.

Aspek perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan otot terkoordinasi. Menurut Hurlock, (1998) keterampilan motorik anak terdiri atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Pada anak usia dini aspek perkembangan harus dikembangkan secara optimal sesuai dengan keunikan anak usia dini. Anak usia dini dipandang sebagai individu yang baru mengenal akan dunia, anak belum mengerti akan aturan, perilaku baik dan cara bersikap dengan orang lain, anak usia dini juga sedang belajar bergaul dan belajar memahami orang lain. Perkembangan motorik adalah suatu proses keemasan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses persarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

Berdasarkan penelitian saya, perkembangan motorik halus juga harus dirangsang dengan optimal menggunakan metode permainan. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media permainan *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di KB Penerus Bangsa yang menggunakan permainan *puzzle* ini sebagai alternatif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak, kegiatan permainan *puzzle* yang dilakukan yaitu kegiatan menyusun, menempel, mencocokkan, memasang, dan kecepatan gerak tangan dan mata anak.

Dari hasil observasi di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang bahwa perkembangan motorik halus anak masih kurang. Media pembelajaran yang tersedia untuk perkembangan motorik halus anak yang masih kurang, monoton dan belum digunakan secara langsung atau maksimal. Salah satu penyebab rendahnya keterampilan perkembangan motorik halus anak di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang ialah cara belajar yang hanya bersumber pada buku pelajaran yang dipakai di sekolah. Dan juga menyebabkan anak kurang dalam perkembangan motorik halus. Terlihat bahwa kegiatan yang dilakukan tidak menarik bagi anak, hal ini disebabkan karena kegiatan belajar yang hanya fokus pada buku pelajaran dari sekolah. Media pembelajaran yang masih kurang karena guru yang hanya berfokus pada buku pelajaran di sekolah. Stimulasi pada anak dalam perkembangan motorik halus anak usia dini perlu ada inovasi dengan berbagai macam permainan contohnya seperti menggunakan permainan *puzzle*. Guru perlu mengembangkan cara mengajar agar anak dapat termotivasi dalam berbagai kegiatan belajarnya. Hal ini agar aspek perkembangan motorik halus anak dapat berkembang dengan maksimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang".

B. Landasan Teori

1. Definisi Permainan Puzzle

Permainan *puzzle* adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, tepat dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Permainan *puzzle* ini mengandalkan koordinasi gerak tangan dan mata. Permainan ini dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang sesuai bentuk, pola dan warna. Permainan *puzzle* merupakan suatu permainan yang dapat melatih kesabaran dan koordinasi gerak tangan dan mata pada anak untuk mengembangkan motorik halus (Astuti &

Yuli, 2016). Kemudian menurut Rokhmat yang menyatakan *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu (Trimantra Hermansyah, 2021).

Permainan *puzzle* merupakan permainan merangkai keping-keping gambar menjadi satu kesatuan utuh yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Seperti gambar hewan, manusia, buah-buahan, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya, yang berbentuk kepingan-kepingan dan permainan yang asing bagi anak-anak biasanya anak-anak akan merasa senang dalam menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya atau permainan bongkar pasang (Elo Paikoh, 2014).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), Permainan *puzzle* adalah “teka-teki” (Alwii Hasan, 2019). Permainan *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecahkan dalam beberapa bagian. Permainan *puzzle* adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Permainan *puzzle* merupakan permainan menyusun potongan keping *puzzle* dan hanya dapat menggesernya ke ruang kosong. Permainan *puzzle* sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.

Sedangkan permainan *puzzle* juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar. Permainan *puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu, kardus dan lempengan karton. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan melatih koordinasi gerak tangan dan mata pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* merupakan alat permainan edukatif guna untuk melatih koordinasi gerak tangan dan mata dan merupakan permainan edukatif yang menyenangkan yang dapat mengembangkan kemampuan dan kecerdasan anak yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasar pasangannya.

2. Definisi Perkembangan Motorik Halus

Menurut Santrock, perkembangan motorik halus merupakan perkembangan yang melibatkan gerakan yang diatur secara halus seperti keterampilan motorik yang dapat diartikan sebagai suatu keterampilan yang membutuhkan kontrol yang kuat terhadap otot, khususnya yang termasuk koordinasi mata dan tangan yang tinggi seperti menulis, menggambar, menggantung, menyusun *puzzle* dan memasang kancing baju. Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil.

Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Menurut Nursalam, (2005) perkembangan motorik halus adalah kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerakan

yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga.

Sedangkan menurut Widodo, (2008) perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berkoordinasi yang dengan otak dalam melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus dan otak untuk melakukan suatu kegiatan yang memerlukan koordinasi yang cermat dan tidak memerlukan banyak tenaga serta dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB Penerus Bangsa yang bertepatan di Jl. Desa Tanjung Kepayang, Kecamatan Banyuasin III, Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, dan bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, *Pre-Experiment Design tipe One-Group Pretest-Posttest design*. Desain ini hanya ada satu kelas yang menjadi kelas eksperimen dan dilaksanakan tanpa ada kelas kontrol. Desain ini terdapat *Pre-test*, sebelum diberi perlakuan dan *post-test*, setelah diberi perlakuan.

Teknik pengumpulan data yaitu bagian penting dari penelitian, strategi pengumpulan informasi juga merupakan langkah utama untuk melakukan penelitian, data dikumpulkan oleh peneliti dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut: 1) Observasi (Pengamatan) 2) Dokumentasi, 3) Tes.

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan agar dapat menjawab rumusan masalah yang ada dan juga hipotesisnya (Sugiyono, 2010). adapun beberapa ujinya yaitu sebagai berikut; 1) Uji Validitas, 2) Uji Reliabilitas, 3) Uji Normalitas, 4) Uji Homogenitas, dan 5) Uji Hipotesis.

D. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak

1. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang akan diukur. Hasil uji validitas dan rekapitulasi perhitungan dengan SPSS Statistik versi 26:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Uji Coba Penilaian di KB Penerus Bangsa

Butir	Validitas			Keterangan
	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria	
1	0.996	0.553	Valid	Dipakai
2	0.899	0.553	Valid	Dipakai
3	0.996	0.553	Valid	Dipakai
4	0.98	0.553	Valid	Dipakai

5	0.936	0.553	Valid	Dipakai
6	0.892	0.553	Valid	Dipakai
7	0.967	0.553	Valid	Dipakai
8	0.914	0.553	Valid	Dipakai
9	0.896	0.553	Valid	Dipakai
10	0.979	0.553	Valid	Dipakai

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% yaitu 0,553. Hasil perhitungan instrumen yang diujikan diperoleh r_{hitung} lebih besar dari 0,553 maka $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ jadi dapat disimpulkan bahwa indikator yang akan digunakan untuk penelitian valid.

2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas perhitungan indeks reliabilitas test dilakukan terhadap butir amatan yang terdiri dari 10 item pertanyaan. Instrumen dikatakan reliabel jika $\alpha > 0,468$. Hasil dari uji reliabilitas yaitu:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.973	10

Kesimpulan dari hasil tabel di atas dan perhitungan uji reliabilitas di atas bahwasannya memiliki hasil uji reliabilitas dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,973 > 0,10$, dengan hasil ini berarti instrument yang akan digunakan dalam pengambilan data pada penelitian ini bersifat reliabel dan memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Uji Normalitas
N Tabel 4.15			13
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		38.1538
	Std. Deviation		7.26689
Most Extreme Differences	Absolute		0.254
	Positive		0.254
	Negative		-0.216
Test Statistic			0.254
Asymp. Sig. (2-tailed)			0.022 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		0.319 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound	0.307

		Upper Bound	0.331
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.			

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat dijelaskan bahwa, setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan Microsoft excel, di mana hasil dari nilai uji coba diuji normalitas untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan mengikuti distribusi normal atau tidak. Setelah dilakukan perhitungan secara keseluruhan telah diperoleh nilai tertinggi 0,269 yang diuji normalitas ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikan 5%. Sesuai dengan ketentuan uji normalitas, jika nilai $D_{max} < Kolmogorov\ tabel$, maka data berdistribusi normal. Di dapat nilai $D_{max} = 0,269$ dan $Kolmogorov\ tabel = 0,361$. Karena $D_{max} 0,269 < Kolmogorov\ tabel 0,361$, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesetaraan data atau kesamaan data. Berikut hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 26:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	8.832	1	24	0.007
	Based on Median	4.149	1	24	0.053
	Based on Median and with adjusted df	4.149	1	21.860	0.054
	Based on trimmed mean	9.171	1	24	0.006

Berdasarkan tabel uji homogenitas melalui perhitungan menggunakan uji F di atas, diperoleh nilai $F_{hitung} 1,888$ dan $F_{tabel} 4,279$ ($df_1 = 1$ dan $df_2 = 23$). Dapat disimpulkan bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,888 < 4,279$ artinya H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data dinyatakan memiliki kesamaan variansi atau dapat dikatakan memiliki kemampuan yang sama atau homogen. Hal ini berarti data akhir perkembangan motorik halus anak adalah bersifat homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk menguji hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini menggunakan Uji t. Berikut Hasil Uji Hipotesis (Uji t) menggunakan SPSS 26:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Paired Differences					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the	Sig.(2-tailed)

			Mean	Difference		t	df	
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Pretest- Posttest</i>	-48.00	5.29	1.467	-51.197	-44.802	-32.706	12	0.000

Berdasarkan tabel *Paired Samples Test* dengan menggunakan SPSS 25, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} perkembangan motorik halus anak di KB Penerus Bangsa adalah sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan pada uji-t adalah jika nilai $sig.(2-tailed) < 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan. Adapun hasil yang didapat pada uji-t adalah $0,000 < 0,05$. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak di KB Penerus Bangsa.

Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian 11 kali pertemuan, sampel yang digunakan sebanyak 13 anak di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Pertemuan pertama mengadakan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti.

Hasil observasi awal (*pretest*) anak mendapatkan nilai sebesar adalah 496 dengan rata-rata sebesar 38,15. Setelah observasi awal (*pretest*) selanjutnya peneliti memberikan *treatment* dengan media permainan *puzzle* sebanyak 11 kali pertemuan dengan menggunakan berbagai media dan kegiatan menggunakan media permainan *puzzle*, dan perkembangan anak dalam motorik halus untuk melibatkan aktivitas koordinasi mata dan tangan menggunakan media permainan *puzzle*.

Setelah dilakukan observasi akhir (*posttest*) dengan indikator penilaian olah data yang telah diteliti serta dapat melihat dokumentasi, dengan media permainan *puzzle* guna untuk melatih motorik halus pada anak dalam mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan. Perkembangan motorik halus adalah gerakan terbatas dari beberapa bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan di bagian jari-jari tangan. Contohnya adalah menulis, menggambar, memegang sesuatu. Pada masa ini, kemampuan anak bergerak sudah semakin tinggi karena perkembangan fisik motoriknya serta koordinasi saraf-sarafnya sudah semakin baik sehingga anak semakin kompeten untuk berjalan, berlari dan memanjat sesuatu. Menurut Nursalam perkembangan motorik halus adalah kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga. Menurut Widodo, perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang terkoordinasi dengan otak dalam melakukan suatu kegiatan. Bambang Sujiono seperti yang dikutip oleh Diah Utami Wikaningty menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti kemampuan menggunakan jari jemari tangan. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun

gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Jadi, semakin baiknya gerakan motorik halus maka anak dapat berkreasi seperti menggambar, mewarnai, menganyam, menempel, menggunting, dan lain sebagainya. Dalam hal pengembangan motorik halus, anak-anak berkesempatan untuk melakukan aktivitas seperti bermain pada papan keseimbangan, bermain *puzzle*, menggambar, melukis, menggunting dan aktivitas serupa lainnya. Menurut Sumantri keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil dan atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain.

Gerak halus atau motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat serta mengamati sesuatu, menjimpit, menulis, dan sebagainya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan motorik halus adalah kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecil seperti jari-jari dan menggunakan atau mengkoordinasikan penggunaan mata dan tangan anak. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti hanya menggunakan 6 buah *puzzle* hewan. Dikarenakan permainan *puzzle* ini adalah hal yang baru bagi anak di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang, maka anak begitu antusias sehingga peneliti kesulitan untuk mengkondisikan kelas, sehingga guru kelas ikut membantu peneliti dalam mengkondisikan kelas agar anak-anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pengaruh permainan *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang dengan jumlah 13 anak. Pengaruh yang signifikan antara permainan *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak, yang diperoleh dengan $t_{hitung} = 4,119$ sedangkan $dk = 12 - 2 = 10$ dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 2,024$. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,119 < 2,024$), maka kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, K., dkk. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ahmad, Pito. (2012). Pengaruh Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Inskusi Ahsanu Amal. *Skripsi*. Yogyakarta.
- Alwi, Hasam. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Depdiknas. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013*. Jakarta: Depdiknas.
- Aep, R. & Laurens, S. 2017. *Perkembangan Motorik*. Bandung: Alfabeta.
- Elo, Paikoh. (2014). *Penerapan Metode Bermain Puzzle Dalam Meningkatkan Kognitif Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kevin, Andrian. (2019). *Permainan Yang Bisa Membangun Kemampuan Motorik Halus Anak*. Diakses pada 04/09/2022 pada pukul 08.30.
- Mursid. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana, S. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nursalam. (2020). Penulis Literature Review Dan Systematic Review Pada Pendidikan Kesehatan (Contoh). *Tesis*. Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.
- Slamet, R., dkk. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Dibiidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syisva, N. (2014). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di PAUD Aiza Kabupaten Kepahang. *Universitas Dehasen Bengkulu*, 3(4).
- Trimantra, H. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27-28.
- Triyono. (2005). *Pintu-Pintu Pendidikan Kontekstual Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Yuli, Astuti. (2016). *Cara Mudah Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari Hari Peningkatan Kecerdasaan Otak Kanan-Kiri Anak)*. Bandung: Flash Books.