

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK USIA DINI

**Paulina Ndama Babang**, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Sorong, [paulina@gmail.com](mailto:paulina@gmail.com)  
**Rima**, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Sorong, email: [rimaambuau@gmail.com](mailto:rimaambuau@gmail.com)

---

### Article history

#### Received:

09-12-2023

#### Received in revised form:

15-01-2024

#### Accepted:

24-01-2024

#### Keywords:

***Fine Motor, Puzzle  
playing method***

**Abstract:** *This research aims to improve fine motor skills in Kasih Ibu PAUD children. The subjects in this research were 15 class A students. Where the researcher made initial observations on the 15 students. The research procedure uses Classroom Action Research, the researcher collects data by observation and documentation. The results obtained from the first cycle test are 53%, including in the incomplete value category, while the second cycle test results are 80%, including in the complete value category. So it can be concluded that using the Puzzle playing method can improve children's fine motor skills very well.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak PAUD Kasih Ibu. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas A yang berjumlah 15 orang. Dimana peneliti melakukan observasi awal terhadap 15 siswa. Prosedur penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi dan dokumentasi. Hasil tes siklus I yang diperoleh sebesar 53% termasuk dalam kategori nilai tuntas, sedangkan hasil tes siklus II sebesar 80% termasuk dalam kategori nilai tuntas. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain Puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan sangat baik.

---

## PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014, aspek perkembangan PAUD meliputi nilai religius, moral, gerak fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan seni. Pengembangan aspek-aspek tersebut harus dikembangkan secara menyeluruh dan seimbang agar dapat merangsang bakat anak. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang dapat distimulasi adalah perkembangan motorik.

Perkembangan mengacu pada penambahan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam keterampilan motorik kasar dan halus, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian. Orang tua seringkali tidak menyadari ketika anaknya mengalami keterlambatan perkembangan. Keterlambatan perkembangan yang salah satunya dapat berupa keterlambatan perkembangan motorik halus (Dela et al, 2019).

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada saat ini diarahkan pada bimbingan belajar anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dengan memberikan stimulasi (Aryanti, 2016).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) melaporkan bahwa secara global pada tahun 2020, 149,2 juta anak di bawah usia 5 tahun akan menderita cacat perkembangan. Sekitar 95% anak dengan disabilitas perkembangan tinggal di negara berpenghasilan rendah dan menengah. Prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak di bawah usia 5 tahun di Indonesia yang dilaporkan oleh World Health Organization pada tahun 2018 adalah sebesar 7.512,6 per 100.000 penduduk (7,51%) (World Health Organization, 2021).

Gerak halus atau motorik halus merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam 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 (RI, 2012).

Kemampuan motorik halus anak usia prasekolah mulai berkembang dimana anak mulai dapat menggunakan jari-jarinya untuk menulis, menggambar dan lain-lain. Proses tahapan perkembangan setiap anak sama, yaitu merupakan proses pematangan organ motorik. Namun dalam pencapaiannya, setiap anak memiliki kecepatan yang berbeda-beda (Panzilion et al., 2020).

Berdasarkan temuan Katagiri dkk (2021), Pengaruh Keterampilan Motorik Halus Tertunda, kesulitan motorik halus pada anak prasekolah tidak hanya berpotensi memunculkan masalah teman sebaya, gejala emosi, dan masalah perilaku sepanjang sekolah dasar, tetapi juga memengaruhi kegiatan ekstrakurikuler dan prestasi akademik sekolah. Ini menyiratkan bahwa keterampilan motorik halus memengaruhi ketidakmampuan penyesuaian psikososial dan kinerja akademik di masa depan.

Selain itu, efek dari keterampilan motorik halus yang tertunda dapat menyebabkan anak terhambat perkembangannya dan sesuai usia, rentan terhadap penyakit saraf atau kelumpuhan otak. Anak dengan cerebral palsy memiliki ciri motorik yang tidak normal pada sistem

motoriknya, seperti kesulitan menulis, mengancingkan baju, berjalan tidak stabil, dan kesulitan melakukan gerakan cepat dan tepat (Magfuroh, 2018).

Agar seorang anak tumbuh dan berkembang secara optimal, anak perlu memanfaatkan setiap kesempatan untuk stimulasi secara teratur sejak dini dan konsisten. Salah satu kemampuan dasar anak yang terpapar stimulasi terarah adalah keterampilan motorik halus. Salah satu cara untuk merangsang perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 tahun adalah dengan mengajak anak bermain *Puzzle* (RI, 2012).

Metode bermain *puzzle* berdampak pada perkembangan motorik halus anak prasekolah karena bermain *puzzle* mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan anak, sehingga motorik halusnya terus menerus dilatih dengan baik bahkan tanpa mereka sadari berkembang. Selain itu, saat mereka bermain *puzzle*, anak-anak dapat berlatih memahami bentuk dan cara mereka mengisi ruang kosong yang memerlukan *puzzle*. Teka-teki itu juga mendorong anak-anak untuk mengenali kesamaan, seperti bagaimana garis merah atau tebal di satu bagian cocok dengan pola yang sama di bagian lain. Melalui permainan ini, anak dapat belajar bahwa suatu benda atau benda terbuat dari bagian-bagian kecil. Permainan ini mendorong anak untuk memahami bagaimana menggabungkan berbagai elemen (Magfuroh, 2018).

Salah satu metode yang dapat mempengaruhi keterampilan motorik halus anak adalah melalui permainan *puzzle*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di PAUD Kasih Ibu Raja Ampat dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan *Puzzle* pada Anak.

## METODE

### Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan rangkaian penelitian yang dilakukan beberapa siklus dalam rangka pemecahan masalah. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan anak yang sedang belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan pengembangan model Kemmis dan Mc Taggart, yaitu model spiral yang artinya siklus pembelajaran yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, jadi semakin lama kemampuannya semakin

meningkat, di mana dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi serta perbaikan rencana (Suharsimi Arikunto, 2006: 92).

### Waktu dan Tempat Penelitian

1 Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 10 september- 10 oktober 2023

2 Tempat penelitian

Penelitian ini akan bertempat pada sekolah PAUD Kasih Ibu Waisai, Kabupaten Raja Ampat

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak PAUD Kasih Ibuyang berjumlah 15 anak .dari 15 Anak tersebut peneliti melakukan observasi awal.

### Desain penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini direncanakan II siklus dengan perincian tindakan dari setiap siklus yang dilakukan selama dua kali pertemuan bila hasil I belum mencapai indikator dan dilanjutkan dengan siklus II. Maka setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai ,seperti yang telah dirancang pada faktor yang ingin diselidiki..



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) ini meliputi empat tahapan yaitu ;

1. Perencanaan

Perencanaan pada tahap ini peneliti bersama guru membuat

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH)
- b. Merencanakan bahan /materi ajar dan tugas bermain peran

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pemberian peran Yang sesuai pada materi pembelajaran, berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

## 3. Observasi /Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengamatan terhadap hasil pembelajaran dengan menggunakan pemberian bermain Puzzle untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Tahap penelitian ini dilihat dari siklus satu dan dua, proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan peneliti mengamati dengan cermat kegiatan guru menyampaikan pembelajaran apakah sesuai dengan RPPH dan siswa yang mengikuti proses kegiatan belajar dengan baik atau tidak, data observasi peneliti menggunakan lembar observasi.

## 4. Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap perenungan terhadap kegiatan selama siklus pertama berlangsung dan dilaksanakan siklus kedua di akhir pertemuan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi tidak terstruktur mengenai motorik halus anak dalam menggunakan permainan *puzzle*. Observasi tidak terstruktur ialah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan. Adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu: lembar observasi dan tabel penilaian. Lembar observasi berisi daftar perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati ketika anak belajar menggunakan permainan *puzzle*. Dalam proses observasi, pengamat hanya memberi tanda centang pada kolom skor yang sesuai. Dari hasil observasi akan diperoleh data yang akan dianalisis dan digeneralisasikan hasilnya. Berikut tabel Lembar observasi pengaruh permainan *puzzle* terhadap

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrumen yang memperkuat dalam penelitian. Dalam penelitian ini berupa data anak dan foto anak saat penelitian berlangsung.

### Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan ini adalah memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, perubahan atau peningkatan seperti yang diharapkan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun data kualitatif dalam penelitian ini adalah data hasil observasi selama proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan puzzle. Sedangkan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui presentase kemampuan motorik halus anak dengan media permainan puzzle menggunakan statistik. Kemampuan motorik halus anak ditingkatkan melalui permainan Puzzle dengan membandingkan hasil observasi sebelum tindakan dan sesudah tindakan, dengan demikian akan diketahui hasilnya. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak digunakan rumus seperti yang dikemukakan oleh Purwanto (2011: 116), sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P :Angka persentase

F :Frekuensi

N :jumlah indikator

Menurut Ditjen Mandas DIKNAS 2010 dalam Dimyanti (2014) berpendapat bahwa pengukuran pengamatan terhadap anak pada lembar observasi dibagi menjadi 4 (empat) kriteria penilaian, yaitu:

<b>Kriteria</b>	<b>Presentase</b>
BB (Belum Berkembang)	0 – 25 %
MB (Masih Berkembang)	26 – 50 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51 – 75 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76 – 100 %

### Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu, berupa peningkatan pada kemampuan motorik halus yang terjadi pada anak. Indikator keberhasilan pada penelitian ini berupa perubahan pada kemampuan motorik halus anak khususnya perkembangan gerak kelincahan mata dan tangan, sehingga meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media pembelajaran permainan puzzle dapat tercapai. Indikator keberhasilan pada penelitian ini apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah semua anak yaitu anak dengan kategori berkembang sangat Baik (BSB)

### Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Kemudian setelah itu peneliti menentukan skala yang akan digunakan pada instrumen. Dalam penelitian ini, instrumen atau alat pengumpulan data adalah dengan lembar observasi dan *Chek List*.

**Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Perkembangan motorik Halus**

No	Indikator	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan anak menyusun rencana dalam bermain				
2.	Kemampuan anak untuk memecahkan kesulitan dalam permainan.				
3.	Kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran.				
4.	Kemampuan anak dalam mengenal bentuk permainan				

5.	Kemampuan anak dalam mencocokkan setiap kepingan permainan.				
----	---	--	--	--	--

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Lokasi Penelitian

#### 1. Profil Sekolah

**Tabel 4.1. Data Lembaga Sekolah**

Nama Satuan Paud/TK	KB Kasih Ibu
Alamat Lengkap	Jl. Poros Waisai-Warsambin Perum 200
Jenis Program	Pendidikan Anak Usia Dini
Nama Yayasan	KB Kasih Ibu
Nama Pengelola	Paulina Ndama Babang S.P
Tanggal Pendirian Lembaga	29 Februari 2011
Nomor Statistik	
NPSN	KB :69925615
Tanggal ijin Operasi & nomorijin operasional dikeluarkan	21 Mei 2019-858/1255/2019
Nomor akta notaris & tanggal dikeluarkan	136.31 Maret 2016
No HP Kepsek	0812 4055 3698

#### 2. Visi dan Misi Sekolah

##### 1. Visi

Membangun anak-anak Raja Ampat cerdas mandiri lebih berkualitas sejak usia dini membentuk generasi yang sehat, cerdas, kreatif, mandiri, dan berperilaku baik

##### 1. Misi

- a. Menyelenggarakan layanan pengembangan holistic integrative
- b. Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai tahapan perkembangan minat dan potensi anak



- c. Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat dan berakhlak mulia secara mandiri.
- d. Membangun kerja sama dengan orang tua, masyarakat dan lingkup terkait dalam rangka pengelolaan paud yang professional akuntabel dan berdaya saling rasional

3. Keadaan Guru

**Tabel 4.2. Keadaan Guru Sekolah PAUD Kasih Ibu**

No	Nama	TTL	Jabatan	Pendidikan
1.	Paulina.N. Babang	Kambata Wdt/ 28-02-1976	Kepala Sekolah	S1
2.	Aderiana Melasikit	Sorong/ 09-04-1983	Bendahara	SMA
3.	Barselina Kandenaba	Sorong/ 28-09-1982	Guru Kelas	SMA
4.	Viktoria Renwer	Dobo/ 19-01-1994	Guru Kelas	SMA

4. Nama Anak-Anak

**Tabel 4.3. Nama Anak-anak Kelas A**

No.	Nama Anak	No.	Nama Anak
1	Khairiah	9	Elkana
2	Daniel	10	Azka
3	Jhosepus	11	Plorince
4	Christhia	12	Sion
5	Jhors	13	Clara
6	Zefanya	14	Lovely
7	Damaris	15	Jonathan
8	Muh.Hafis		

## Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Awal (Pra-Siklus)

Kondisi awal anak sebelum dilakukan tindakan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak terbilang rendah pada 5 indikator yang ada. Ini terlihat dari kurangnya antusias anak dalam pembelajaran khususnya pada motorik halus. Ini dikarenakan guru yang kurang memperhatikan pembelajaran mengenai perkembangan motorik halus anak, ini juga dapat dilihat dari kurangnya pemanfaatan alat permainan edukatif yang ada di PAUD Kasih Ibu yang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan motorik halus anak. Untuk mengetahui peningkatan motorik halus pada anak dalam 5 aspek yang ada agar tangan-kaki anak bisa aktif, kegiatan awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian yaitu melakukan observasi terhadap anak pada proses pembelajaran mengenai 5 aspek yang ada. Tindakan awal ini sangat penting untuk meningkatkan hasil yang baik

**Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Pra-Siklus**

No	Nama Anak	Aspek Kemampuan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	K	MB	MB	MB	MB	MB	MB
2	D	MB	MB	MB	MB	MB	MB
3	J	MB	MB	MB	MB	MB	MB
4	C	MB	MB	MB	MB	MB	MB
5	J	BB	BB	BB	BB	BB	BB
6	Z	BB	BB	BB	BB	BB	BB
7	D	BB	BB	BB	BB	BB	BB
8	S	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
9	E	MB	MB	MB	MB	MB	MB
10	A	MB	MB	MB	MB	MB	MB
11	P	MB	MB	MB	MB	MB	MB
12	S	BB	BB	BB	BB	BB	BB
13	C	MB	MB	MB	MB	MB	MB
14	L	BB	BB	BB	BB	BB	BB
15	J	MB	MB	MB	MB	MB	MB

### Keterangan Kemampuan Kognitif:

1. Anak dapat mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan puzzle
2. Anak dapat menyebutkan dan menjelaskan gambar yang disusun
3. Anak dapat memasang dengan cepat dan tepat
4. Anak dapat mengenal warna dan bentuk
5. Anak dapat menghitung kepingan *puzzle*.

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentasi
1	BB	9	60%
2	MB	5	33%
3	BSH	1	7%
4	BSB		
Jumlah		15	100%

Dari hasil yang diamati peneliti dengan 5 indikator kemampuan motoric halus, anak dengan kriteria Belum berkembang (BB) ada 9 orang dengan nilai presentasi 60%, sedangkan anak dengan kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 5 orang sama dengan nilai 33%, sementara itu anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdiri dari 1 orang dengan nilai presentasi 7%. Berdasarkan data sebelum tindakan tersebut dapat dilihat kurang optimalnya kemampuan motorik halus anak dalam 5 aspek, Terbukti dengan presentase siswa yang masih rendah.

## 2. Siklus I

Pelaksanaan pada kegiatan siklus I dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan kurang lebih 1x60 menit. Adapun penelitian kegiatan siklus I ini secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut yaitu:

### a. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan seperti:

- 1) Membuat lembar observasi

- 2) Menyusun RPPH
- 3) Mempersiapkan alat dan media permainan yang akan digunakan untuk proses belajar-mengajar
- 4). Mempersiapkan media dokumentasi seperti kamera

b. Pelaksanaan/tindakan

Jadwal pelaksanaan tindakan kegiatan siklus I untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak dalam melatih anak melalui kegiatan permainan *puzzle* pada tanggal 02 Oktober 2023. Sebelum masuk ruangan kelas anak akan berbaris di lapangan menyanyi, menggerakkan tubuh, mengucapkan Doa Bersama lalu setelah itu anak-anak masuk ke dalam ruangan kelas. Setelah peneliti berada di dalam ruangan kelas peneliti mengucapkan Salam, menanyakan kabar anak-anak, mengabsen daftar hadir anak-anak, menjelaskan apa yang akan dipelajari hari ini seperti memberikan gambaran apa yang akan dilakukan hari ini dalam proses belajar-mengajar

c. Observasi

Berdasarkan tabel di bawah ini dapat dilihat peningkatan kemampuan motorik halus anak pada 5 indikator. Pada penelitian siklus I yang mendapat kriteria mulai berkembang (MB) ada 6 orang sama dengan nilai presentasi 40%, sedangkan anak dengan kriteria berkembang sesuai Harapan (BSH) terdiri dari 8 anak sama dengan nilai 53% , sementara itu anak dengan berkembang sangat baik (BSB) terdiri dari 1 orang sama dengan presentasi 7% walaupun terjadi peningkatan tetapi belum mencapai nilai Tuntas sehingga peneliti harus melanjutkan ke penelitian siklus II.

**Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Siklus II**

No	Nama Anak	Aspek Kemampuan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	K	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2	D	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	J	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
4	C	MB	MB	MB	MB	MB	MB
5	J	MB	MB	MB	MB	MB	MB
6	Z	MB	MB	MB	MB	MB	MB
7	D	MB	MB	MB	MB	MB	MB
8	S	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

9	E	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10	A	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11	P	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12	S	MB	MB	MB	MB	MB	MB
13	C	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
14	L	MB	MB	MB	MB	MB	MB
15	J	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

**Keterangan Kemampuan Motorik Halus:**

1. Anak dapat mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan *puzzle*
2. Anak dapat menyebutkan dan menjelaskan gambar yang disusun
3. Anak dapat memasang dengan cepat dan tepat
4. Anak dapat mengenal warna dan bentuk
5. Anak dapat menghitung kepingan *puzzle*.

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentasi
1.	BB		
2.	MB	6	40%
3.	BSH	8	53%
4.	BSB	1	7%
Jumlah		15	100%

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan guru kelas A melakukan evaluasi tentang hambatan dalam pelaksanaan penelitian pada Siklus I, adapun hasilnya yaitu sebagai berikut:

1. Sebagian anak masih belum mau mencoba bermain permainan *puzzle* karena mereka masih bingung menyusun potongan-potongan *puzzle* tanpa bantuan dari peneliti.
2. Peningkatan kemampuan motorik halus anak meningkat namun belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti.
3. Ada anak yang tidak bisa sama sekali menyusun *puzzle*.
4. Beberapa anak suka berebut ingin lebih dahulu untuk bermain *puzzle* padahal harus sesuai dengan aturan.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I yaitu dengan kegiatan bermain *puzzle* sudah mengalami peningkatan yang cukup baik anak yang belum berkembang meningkat menjadi mulai berkembang (MB) Terdapat 6 orang anak sama dengan nilai presentasi 40%, ada juga peningkatan yaitu ada 8 anak yang mendapat kriteria (BSH) atau sekitar 53%, sementara itu berkembang sangat baik terdapat 1 orang sama dengan nilai presentasi 7% padahal pada hasil Pra-Siklus belum ada kriteria (BSB). Sehingga diharapkan dengan melakukan kegiatan ulang di siklus II dan dilakukan perbaikan proses tindakan kelas siklus II Akan dapat lebih berhasil dan meningkat sesuai dengan baik. Adapun beberapa hal yang Akan dilaksanakan dalam siklus II sebagai perbaikan adalah sebagai berikut:

1. Bermain *puzzle* dengan secara berurutan, agar lebih terkondisikan dan semua anak dapat mencoba bermain permainan *puzzle*
2. Memberikan motivasi kepada anak yang mau mencoba tetapi kurang percaya diri, agar anak dapat menyusun *puzzle* sendiri.
3. Lebih mengutamakan anak yang belum bisa menyusun *puzzle* sama sekali, yaitu dengan memberikan semangat dan pujian pada anak.

### 3. Siklus II

Pelaksanaan pada kegiatan siklus II dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan kurang lebih 1x60 menit. Adapun penelitian kegiatan siklus II ini secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut yaitu:

#### a. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan seperti:

- 1) Membuat lembar observasi
- 2) Menyusun RPPH
- 3) Mempersiapkan alat dan media permainan *puzzle* dalam proses pembelajaran
- 4) Mempersiapkan media dokumentasi seperti kamera

b. Pelaksanaan/tindakan

Jadwal pelaksanaan tindakan kegiatan siklus II untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak dalam melatih anak melalui kegiatan permainan engklek pada tanggal 04 Oktober 2023.

c. Observasi

Berdasarkan tabel di bawah ini terjadinya peningkatan pada 5 indikator kemampuan motorik halus. Pada penelitian siklus II yang mendapat kriteria berkembang sesuai Harapan (BSH) terdiri dari 3 anak sama dengan nilai 20% , sedangkan anak dengan kriteria Berkembang sangat baik (BSB) terdapat 12 anak sama dengan nilai presentasi 80%, dapat disimpulkan hasil presentasi sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75% dengan baik. Sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.

**Tabel 4.6. Rekapitulasi Hasil Siklus II**

No	Nama Anak	Aspek Kemampuan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	K	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
2	D	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
3	J	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4	C	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
5	J	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Z	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
7	D	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
8	S	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
9	E	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
10	A	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
11	P	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
12	S	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

13	C	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
14	L	BSB	BSB	BSB	BSB	BSS	BSB
15	J	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

**Keterangan Kemampuan Motorik Halus:**

1. Anak dapat mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan *puzzle*
2. Anak dapat menyebutkan dan menjelaskan gambar yang disusun
3. Anak dapat memasang dengan cepat dan tepat
4. Anak dapat mengenal warna dan bentuk
5. Anak dapat menghitung kepingan *puzzle*.

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentasi
1	BB		
2	MB		
3	BSH	3	20%
4	BSB	12	80%
Jumlah		15	100%

d. Refleksi Siklus II

Anak menjadi semangat dan senang dalam belajar, anak lebih teratur dalam bermain permainan puzzle peneliti membagi potongan puzzle kepada anak secara berurutan sehingga keadaan menjadi tertib, peneliti lebih focus ke anak yang belum bisa menyusun potongan-potongan puzzle sampai di bisa, sehingga terjadinya peningkatan yang baik. Pengorganisasian belajar juga mulai teratur sehingga proses belajar sudah menjadi lebih nyaman dan menyenangkan, anak menjadi semakin aktif dan mengerti apa yang peneliti jelaskan sehingga kemampuan motorik halus meningkat menjadi 80% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) mencapai nilai ketuntasan Untuk itu peneliti menghentikan tindakan sampai pada siklus II.



Setelah melakukan observasi pada pra-siklus, siklus I dan siklus II pada penelitian tindakan kelas ini, didapatkan hasil pada pra-siklus bahwa kemampuan motorik halus anak masih tergolong rendah, dimana dari aspek kemampuan dari 1-5 mendapatkan hasil anak yang belum berkembang (BB) berjumlah 5 anak hasilnya ialah 33%, sedangkan anak dengan kriteria Mulai berkembang (MB) berjumlah 9 orang sama dengan nilai presentasi 60% juga anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 1 orang sama dengan nilai presentasi yakni 7% (Lihat Tabel 4.4). Pada hasil Pra-Siklus peneliti masih mengamati kemampuan motorik halus anak menggunakan 5 aspek kemampuan saat sedang belajar.

Selanjutnya pada siklus I perkembangan motorik halus anak sudah mulai meningkat, tapi belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu dimana dari 5 indikator yang ada terdapat anak dengan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 6 orang sama dengan nilai 40%, sementara itu anak dengan kriteria berkembang sesuai dengan harapan (BSH) berjumlah 8 orang sama dengan nilai 53%, sedangkan anak dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) ada 1 orang sama dengan nilai presentasi 7% (lihat tabel 4.5). Pada siklus ini masih ada siswa yang belum bisa menyusun *puzzle*, ada anak yang belum dapat membedakan warna dan bentuk potongan *puzzle*.

Selanjutnya pada siklus II perkembangan kemampuan motorik anak terus meningkat, adapun hasil observasi pada siklus II yaitu anak dengan Kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdiri dari 3 orang dengan nilai 20%, sedangkan anak dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 12 orang sama dengan hasil 80%. Pada siklus II ini hasilnya sudah mencapai indikator keberhasilan pada penelitian ini. Maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan kesiklus selanjutnya. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A PAUD Kasih Ibu, Waisai Kabupaten Raja Ampat.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak terutama pada aspek perkembangan gerak mata dan tangan. Pada anak kelompok A PAUD Kasih Ibu, Waisai Kabupaten Raja Ampat. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan motorik halus anak sebelum tindakan yaitu terdapat 9 anak dengan kriteria mulai berkembang (MB) 60%, sedangkan pada Siklus I terdapat 8 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan nilai presentasi 53% , sementara itu pada Siklus II terdapat 12 anak dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) sama dengan nilai presentasi 80%. Untuk itu dikatakan Tuntas karena

mencapai indikator penilaian. Sesuai dengan hipotesis penelitian melalui metode permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak dikatakan berhasil dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ailwood, Jo. 2003. *Governing Early Childhood Education Through Play. Contemporary Issues in Early Childhood.*
- Aqib, Zainal. 2011. *Pendidikan Karakter Membangun Perilaku Positif Anak Bangsa.* Bandung : CV.YRAMA WIDYA.
- Ardy Wiyani, Novan dan Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini,* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Arikuto, 2006, *Metode Penelitian Kuantitatif,* Jakarta: Bumi Aksara
- Ariyanti, T.2016. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak *The Importance Of Childhood Education For Child Development.* Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar
- Augusta. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini.* Diambil dari Penerbit ITB, Bandung.
- Bredenkamp, S. & Rosengrant, T. (Eds). *Reaching Potentials: Appropriable curriculum and assessment for young children volume 1,* Washington DC : NAEYC. 1992
- Desmita, 2013. *Psikologi Perkembangan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta: Kencana Perdana Group.
- Hayiou, Marianna E. & Thomas, 2008. *Genetic And Environmental Influences On Early speech, Language And Literacy Development,* Journal of Communication Disorders.
- Katagiri, M., Ito, H., Murayama, Y., Hamada, M., Nakajima, S., Takayanagi, N., Uemiya, A., Myogan, M., Nakai, A., & Tsujii, M. (2021). *Fine and gross motor skills predict later psychosocial maladaptation and academic achievement.* Brain and Development.

- Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2014 Kurikulum 2013 Tentang *Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Maghfuroh, L. (2018). *Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Endurance.
- Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan; Perdana Publishing.
- Mulyasa, 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nuraini, 2019 “*Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*” Lampung: Universitas Islam Negeri.
- Panzilion, Padila, Tria, G., Amin, M., & Andri, J. (2020). *Perkembangan Motorik Prasekolah Antara Intervensi Brain Gym Dengan Puzzle Panzilion1*, Journal of Chemical Information and Modeling.
- RI, K. K. (2012). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak ditingkat Pelayanan Kesehatan dasar*.
- Santrock, J.W. (2007) *Psikologi Perkembangan Edisi II Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Slamet Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : UNY.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta. 2010).
- Sugianto, Mayke T. 1995. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: DEPDIKBUD
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks.
- Sunani. (2016). *Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Melipat Kertas(Origami) Di Raudhatul Athfal Ar- Russyidah I Kedaton Bandar Lampung*.
- Suyadi. 2014. *Teori pembelajaran Anak Usia Dini: dalam kajian Neurosains*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Trimantara hermansyah, 2019 “*Megembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No. 1.

WHO. 2021. World Healh Statistics of 2018. <http://aps.who.int> diakses tanggal 5 Juli 2023