

Permainan Media Edukatif Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok Bermain Kelompok Bermain Aisyiyah 24 Bp Wetan Gresik

¹⁾Dyah Citra Nindi Eka.P, ²⁾Muhimmatul Hassanah

^{1,2,3)}Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: dcnep45@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Motorik Halus

Permainan Edukatif Puzzle Geometri

Motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan koordinasi mata dan tangan, seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng ke dalam botol. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan Permainan Edukatif Media *Puzzle* Geometri untuk melatih motorik halus pada anak Kelompok Bermain Aisyiyah 24 BP Wetan Gresik. Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen, jumlah populasi sebanyak 20 orang, teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling dengan memilih 7 orang subjek. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, dan wawancara. Analisis data yang dilakukan menggunakan uji paired sample t test non parametrik. Hasil dari penelitian diketahui nilai asymp sig sebesar $0,014 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motorik halus dengan menggunakan media permainan edukatif puzzle geometri

ABSTRACT

Keywords:

Fine Motor

Geomatrix puzzle educational game

Fine motor is the organization of the use of small muscles such as fingers and hands which often require careful hand-eye coordination, such as writing, squeezing, grasping, drawing, arranging blocks and putting marbles into bottles. The purpose of this study was to find out how the application of the Geometry Puzzle Media Educational Game to train fine motor skills in the children of the Aisyiyah Play Group 24 BP Wetan Gresik. The method used is quantitative experiment, the total population is 20 people, the sampling technique used is purposive sampling by selecting 7 subjects. Data collection techniques in this study used observation and interview techniques. Data analysis was performed using a non-parametric paired sample t test. The results of the study show that the asymp sig value is $0.014 < 0.05$, so it can be concluded that there is an increase in fine motor skills by using the educational game media geometry puzzle.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran yang sangat strategis dalam proses peletakan dasar pendidikan generasi bangsa pada masa mendatang. PAUD merupakan tahap awal proses pendidikan yang diselenggarakan secara terstruktur dalam upaya pembentukan sumber daya manusia Indonesia agar kelak mampu menjadi generasi yang handal dan mampu membangun bangsanya serta memiliki harkat dan martabat yang mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain. PAUD juga merupakan masa emas dalam pertumbuhan dan perkembangan pada anak, maka dari itu pentingnya mengarahkan dan membimbing anak dengan membangun karakter positif pada anak dan menyeimbangkan seluruh aspek perkembangannya agar berkembang sesuai dengan tahap usianya, PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Pemahaman tentang Anak merupakan suatu awal keberhasilan dalam pendidikan. Dunia anak merupakan dunia bermain, di saat mereka bermain anak-anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi

1312

di lingkungan sekitarnya, bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi dari motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. (Uswatun Hasanah, 2016)

Puzzle merupakan salah satu permainan edukatif yang berpengaruh pada perkembangan motoric halus anak usia prasekolah, sebab bermain puzzle dapat mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak, dengan itu tanpa mereka sadari motoric halus mereka terus terlatih dan berkembang dengan bagus. Selain itu, ketika mereka bermain puzzle anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong dimana potongan-potongan tersebut diperlukan. Puzzle juga mendorong anak untuk mengenali persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal di dalam suatu potongan sesuai dengan corak yang sama pada potongan yang lain. Melalui permainan ini anak-anak dapat belajar bahwa suatu benda atau objek tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini mendorong anak mengerti cara mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda.

II. MASALAH

Pengamatan di KB ABA 24 BP WETAN untuk memperoleh gambaran kondisi anak Kelompok Bermain pada saat proses belajar berlangsung. Sekolah tersebut terdiri dari 7 ruang kelas, 11 tenaga pendidik serta staff dan 120 siswa aktif yang mana pada setiap kelas terdiri dari rata-rata 20 anak. Dari pengamatan yang dilakukan pada tanggal 3-5 Agustus 2022. Khusus nya di kelompok bermain terdapat 19 murid yang di bagi menjadi 2 kelompok yaitu 10 anak di kelompok kumbang , dan 9 siswa di kelompok kupu-kupu. Pembelajaran sering mengadakan kegiatan belajar didalam ruangan sehingga anak lebih banyak menggunakan media bermain dan belajar yang dapat digunakan di dalam ruangan, dikarenakan ruang gerak yang terbatas anak lebih mudah bosan terhadap media belajar. Kondisi demikian membuat anak kurang bersemangat dalam belajar karena anak identik menginginkan hal-hal yang baru, terlihat dari perilaku anak yang malas-malasa, masih banyak suka berkeliling dan menghiraukan perintah guru saat diajak bermain permainan dan belajar. Terdapat beberapa anak yang belum menguasai dan kesulitan dalam mengenal huruf, angka, bentuk ruang, dan warna yang diajarkan, masih sulit untuk memegang pensil atau crayon, memegang sendok dengan baik, dan masih ada kesulitan dalam hal melepas dan memakai sepatu . Sebagian anak pada usia tersebut seharusnya sudah baik dalam bidang motorik halusnya.

Yang terdapat di lapangan masih ada anak yang kesulitan untuk memegang pensil dengan benar, merobek ketas, memegang gunting. Beberapa anak juga terlihat kurang aktif lebih dominan diam dan hanya melihat saja. Ketika disuru ia hanya diam, bahkan disuru menempelkan saja ada yang tidak mau karena tidak suka dengan tekstur lem, dan selalu meminta buat cepat-cepat cuci tangan. Namun dalam kurikulum yang digunakan disekolah memiliki lumayan banyak capaian motorik halus yang harus dicapai, sebagai acuan penilaian.

Berdasarkan latar belakang penelitian di KB Aisyiyah 24 BP wetan Gresik memfokuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Alternatif kegaitan main dalam melatih perkembangan ketrampilan motorik halus di Kelompok Bermain belum bervariasi.
2. Penilaian guru terhadap perkembangan ketrampilan motorik halus anak hanya berdasarkan hasil. Anak usia 3-4 tahun belum mampu mengkoordinasikan gerakan-gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan.
3. Kemampuan motorik halus berkembang kurang maksimal karena memperoleh stimulasi yang sama yaitu terlalu sering melaksanakan kegiatan yang berulang.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti menjadi lebih memfokuskan penelitian yaitu : Bagaimana penerapan Permainan Edukatif Media Puzzle Geometri untuk Melatih Motorik Halus Pada Anak KB Aisyiyah 24 BP wetan Gresik. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan edukatif media puzzle geometri untuk melatih motorik halus pada anak KB – TK ABA 24 BP wetan Gresik.

III. METODE

Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiono, 2011 : 72). Pada penelitian ini jumlah populasi sebanyak 20 orang, teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling dengan memilih 7 orang subjek. Purposive sampling menurut Sugiyono (2018:138) adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, dan wawancara. Analisis data yang dilakukan menggunakan uji paired sample test non parametrik. Uji Paired T-Test merupakan uji parametrik yang dapat digunakan pada dua data berpasangan. Tujuan dari uji ini adalah untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan. Karena berpasangan, maka data dari kedua sampel harus memiliki jumlah yang sama atau berasal dari sumber yang sama.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi dan Wawancara

KB ABA 24 BP WETAN masih dibawah naungan TK ABA 24 BP WETAN yang dimana kurikulum yang di gunakan dalam system pembelajaran juga mengikuti kurikulum dari TK, yaitu Kurikulum Merdeka. Yang dimana terdapat enam sentra yaitu, 1) Sentra Persiapan, 2) Sentra Balok, 3) Sentra Agama, 4) Sentra Bahan Alam, 5) Sentra Peran, 6) Sentra Seni. Begitupun dengan penilaian, cakupan Penilaian pada anak KB meliputi, 1) Fisik Motorik, 2) Bahasa, 3) Kognitif, 4) Sosial Emosi, 5) Seni, 6) Agama dan Moral. Pembelajaran lebih sering dilakukan di kelas dari pukul 7.30 s/d 9.30. pembelajaran juga lebih banyak menggunakan media kertas, seperti menebali, mewarnai, menempel, menggunting.

Rangkaian Pemberian Pret Test

Pree Test diberikan pada tanggal 23 September 2022. Pree Test diberikan kepada semua murid sejumlah 19 anak yang dimana pada tanggal tersebut kedua kelompok masuk Bersama. Pemberian Pree Test dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran kosong karena ada ekstra berenang dan peneliti meminta waktu satu jam sebelum ekstra. Yang diawali memasukkan benda kecil kedalam botol, disini ada beberapa anak yang kesulitan dan terjatuh. Yang kedua yaitu meronce manik- manik, disini juga terlihat ada beberapa anak yang begitu kesulitan memasukan manik manik ke benang tersebut. Selanjutnya yaitu menggunting garis lurus, disini terlihat pula ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam memegang gunting dengan baik. Yang terakhir yaitu menuangkan air kedalam botol dengan harapan tidak ada yang tumpah namun pada saat dilapangan masih ada beberapa yang lebih banyak tumpahnya ketimbang masuk kebotolnya..

Rangkaian pemberian Intervensi

Dari hasil skor PreeTest peneliti menyadari bahwa memiliki keterbatasan waktu dan tenaga akhirnya peneliti memilih anak yang mendapatkan skor dua kebawah dan didapatkan ada tujuh anak. Pemberian intervensi ini sendiri dilakukan selama dua minggu yang dimana setiap anak mendapatkan enam kali permainan, permainan sendiri diberikan selama 25 menit dalam satu kali permainan. Permainan itu sendiri setiap hari dimodifikasi agar anak-anak tidak bosan. Hari Pertama: Subjek hanya disuru menyusun sesuai sesuai pola tanpa diperintah mana yang dulu . Dilakukan berulang sampe waktu habis. Hari Kedua : subjek Menyusun dengan di perintah mana yang dulu. Hari ketiga : subjek diminta menempelkan sesuai tanpa di perintah mana gambar yang dulu ditempelkan. Hari Keempat : subjek menempel dengan di perintah gambar mana yang dulu. Hari kelima : subjek diminta menempelkan membentuk rumah yang sebelumnya dicontohkan dan dituntun. Hari Keenam : subjek menempel membentuk masjid dicontohkan tanpa di tuntun.

Rangkaian Pemberian PostTest

PostTets diberikan pada tanggal 10 Oktober 2022, bertepatan pada hari Senin, yang dimana anak-anak masuk Bersama dikarenakan ada agenda foto rapot, PostTets diberikan pada saat waktu luang selesai foto, dan menghabiskan waktu hanya 30 menit saja. Pada saat PostTest terlihat bahwa adanya perkembangan yang lumayan signifikan dari kegiatan pemberian PreeTest yang dimana anak yang sebelumnya memegang gunting saja belum mampu namun pada saat PostTest dapat menggunting dengan benar. Begitupun dengan kegiatan meronce, menuangkan air dan memasukkan benda kedalam botol.
Hasil Penelitian

Table 1. Perbandingan Skor Sebelum Dan Sesudah Diberikan Intervensi

No	Subjek	Skor PreTest	Skor PosTest
1	Alf	1	3
2	Jsmn	2	4
3	Mft	1	4
4	Alsy	1	3
5	Aldbr	2	4
6	Dzk	0	2
7	Mzz	2	3
Jumlah		9	23

Dari table di atas terlihat bahwa skor sebelum diberikan intervensi mendapatkan angka sembilan dan setelah diberikan menjadi intervensi menjadi duapuluh tiga dalam waktu kurang lebih dua minggu dan berdurasi duapuluh lima menit dalam sekali permainan.

1. Hasil Uji Wilcoxon Rank Test

Table 2. Hasil Uji Wilcoxon Rank Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pos Tast - Pre Tast	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	7 ^b	4.00	28.00
	Ties	0 ^c		
	Total	7		

a. Pos Tast < Pre Tast
b. Pos Tast > Pre Tast
c. Pos Tast = Pre Tast

Test Statistics ^a	
	Pos Tast - Pre Tast
Z	-2.456 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.014

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari table di atas terlihat bahwa untuk negative renks 7 responden tidak ada penurunan baik dari Mean Rank nya, maupun sun of Ranks nya. Dan terlihat bahwa hasil pretast ke postast terdapat kenaikan skor.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan di KB Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Gresik. Dengan Judul permainan edukatif puzzle geometri sebagai upaya meningkatkan keterampilan motorik halus pada beberapa murid di sekolah tersebut. Keterampilan motorik halus seharusnya dilatih dan ditingkatkan sejak dini, agar ketika melakukan aktivitas otot-otot jarinya sudah terbiasa. Dengan kegiatan menggantung, subjek bisa belajar meningkatkan keterampilan motorik halus nya.

Kegiatan intervensi dilakukan selama 2 minggu dan masing- masing subjek mendapat 6 kali intervensi selama kegiatan magang. Secara keseluruhan, kegiatan bermain puzzle geometri ini mengalami peningkatan yang semula hanya mendapat skor 9 pada saat pre test kemudian meningkat jadi 23 pada post test. Hal itu menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam keterampilan menggantung pada anak KB Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- H.Abarua. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 113-147.
- Uswatun Hasanah, M. (2016). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 717-731.
- Rachmandani, A., & Dini, J. P. 2017. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas Pada Siswa RA Kelompok B Di RA Miftahul Huda 1 Lopait Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017
- Yuniati, E, 2018. Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anakusia Pra Sekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Yinita Ananda. 2019 . Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motoric Halus Pada Anak Pra Sekolah Di TK Inti Gugus Tulip III Padang. *Jurnal Keperawatan Abdurrab*.
- Afifah, T., Sumardi., Mulyadi, S. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN MONTASE PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 4, (2), 358-368.
- PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 137 TAHUN 2014 TENTANG STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAKUSIA DINI. (2014).