

**PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN  
MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH 24 BP  
WETAN GRESIK**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh:**

**DYAH CITRA NINDI EKA PURWANTI**

**190701003**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

**GRESIK**

**2023**

**PERMAINAN EDUKATIF *PUZZEL* GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN  
MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH 24 BP  
WETAN GRESIK**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh:**

**DYAH CITRA NINDI EKA PURWANTI**

**190701003**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

**GRESIK**

**2023**

**PERMAINAN EDUKATIF *PUZZEL* GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN  
MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH 24 BP  
WETAN GRESIK**

**SKRIPSI**

Diajukan guna Memenuhi Sebagai Persyaratan  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Psikologi  
Pada Program Studi Psikologi  
Universitas Muhammadiyah Gresik

**Disusun Oleh:**

**DYAH CITRA NINDI EKA PURWANTI**

**190701003**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

**GRESIK**

**2023**

## HALAMAN MOTTO

*“Don't make the limit of your happiness to  
judge other people's happiness”*

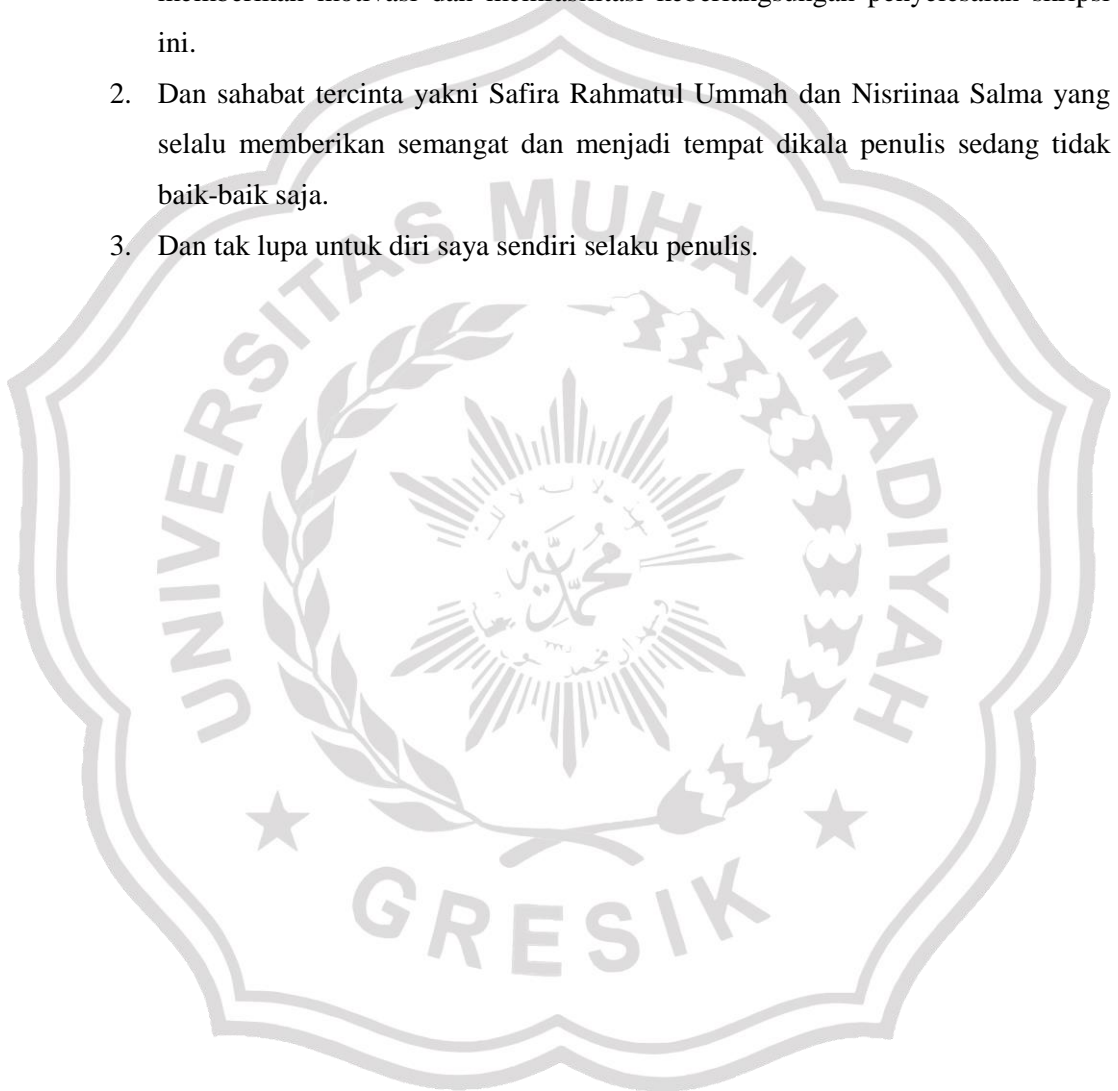
*(Coldplay- Fix You)*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah dan segenap kerendahan hati, saya persembahkan karya ini kepada:

1. Mama dan Ayah, Ibu Dewi Sri Masita dan Bapak Iwan Purwanto yang selalu memberikan motivasi dan memfasilitasi keberlangsungan penyelesaian skripsi ini.
2. Dan sahabat tercinta yakni Safira Rahmatul Ummah dan Nisriinaa Salma yang selalu memberikan semangat dan menjadi tempat dikala penulis sedang tidak baik-baik saja.
3. Dan tak lupa untuk diri saya sendiri selaku penulis.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan daya dan kekuatan bagi orang-orang yang bertawakal, yang memberikan kemudahan dan menghilangkan kesukaran, memberikan petunjuk kebenaran yang benar dan kesalahan yang salah serta memberikan kekuatan kepada kami untuk mampu menjauhinya. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW atas keluarga, sahabat dan orang-orang yang mengikuti mereka dengan baik hingga hari akhir.

Seiring dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas terselesainya penulisan skripsi yang berjudul **“PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH 24 BP WETAN GRESIK”** maka penulis tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Awang Setiawan Wicaksono , M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik
2. Ibu Ima Fitri Scholichah, S.Psi., M.A. selaku KA. Prodi Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik dan Dosen Pembimbing II
3. Ibu Nadhirotul Lailiy, S.Psi., M.Psi., selaku Dosen Wali
4. Ibu Muhimmatul Hasanah, S.Psi., MA. Selaku dosen pembimbing I skripsi
5. Seluruh Dosen dan Civitas Akademik Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik
6. Kedua Orang Tua penulis yang selalu mendukung dan mendo'akan penulis
7. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian proposal skripsi ini yang tidak mungkin saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa didalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan walaupun demikian penulis tetap berharap semoga penulisan skripsi ini berguna dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi.

Gresik, 4 Januari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul .....</b>	<b>ii</b>
<b>Halaman Persetujuan.....</b>	<b>iii</b>
<b>Halaman Pengesahan .....</b>	<b>v</b>
<b>Halaman Motto.....</b>	<b>vi</b>
<b>Halaman Persembahan .....</b>	<b>vii</b>
<b>Pernyataan Keaslian Skripsi .....</b>	<b>viii</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xiii</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xiv</b>
<b>Abstrak .....</b>	<b>xv</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	8
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Motorik Halus .....	9
2.1.1 Pengertian Motorik Halus.....	9
2.1.2 Indikator Pencapaian Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun .....	11
2.1.3 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus .....	11
2.1.4 Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak Umur 3-4 Tahun.....	12
2.1.5 Upaya Pendekatan Untuk Meningkatkan Motorik Halus Umur 3-4 Tahun....	13
2.2 Permainan Edukatif.....	14
2.2.1 Pengertian Permainan Edukatif .....	14

2.2.2	Manfaat Permainan Edukatif .....	15
2.3	<i>Puzzle</i> Geometri .....	15
2.3.1	Pengertian <i>Puzzle</i> Geometri.....	15
2.3.2	Tahapan Pengenalan Geometri.....	16
2.3.3	Manfaat Pengenalan Geometri .....	16
2.3.4	Manfaat Permainan <i>Puzzle</i> Geometri .....	16
2.4	Hubungan Antar Variabel .....	17
2.5	Kerangka Konseptual .....	19
2.6	Hipotesis Penelitian.....	20

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	Tipe Penelitian .....	21
3.2	Desain Penelitian.....	21
3.3	Identifikasi Variabel.....	23
3.4	Definisi Operasional .....	23
3.5	Populasi dan Teknik Sampling .....	25
3.5.1	Populasi .....	25
3.5.2	Teknik Sampling .....	26
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.6.1	Dokumentasi .....	26
3.6.2	Kuesioner.....	27
3.6.3	Norma Skoring.....	30
3.7	Teknik Analisis Data.....	31

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1	Gambaran Umum Peneliti.....	32
4.1.1	Lokasi Penelitian .....	32
4.1.2	Laporan Persiapan dan Pelaksanaan .....	32
4.1.3	Laporan Pelaksanaan .....	33
4.2	Hasil Penelitian .....	36
4.2.1	Deskripsi Data Penelitian.....	36
4.2.2	Uji Hipotesis .....	41



4.3 Pembahasan.....43

**BAB V SIMPULAN**

5.1 Simpulan .....47

5.2 Saran .....47

DAFTAR PUSTAKA.....49

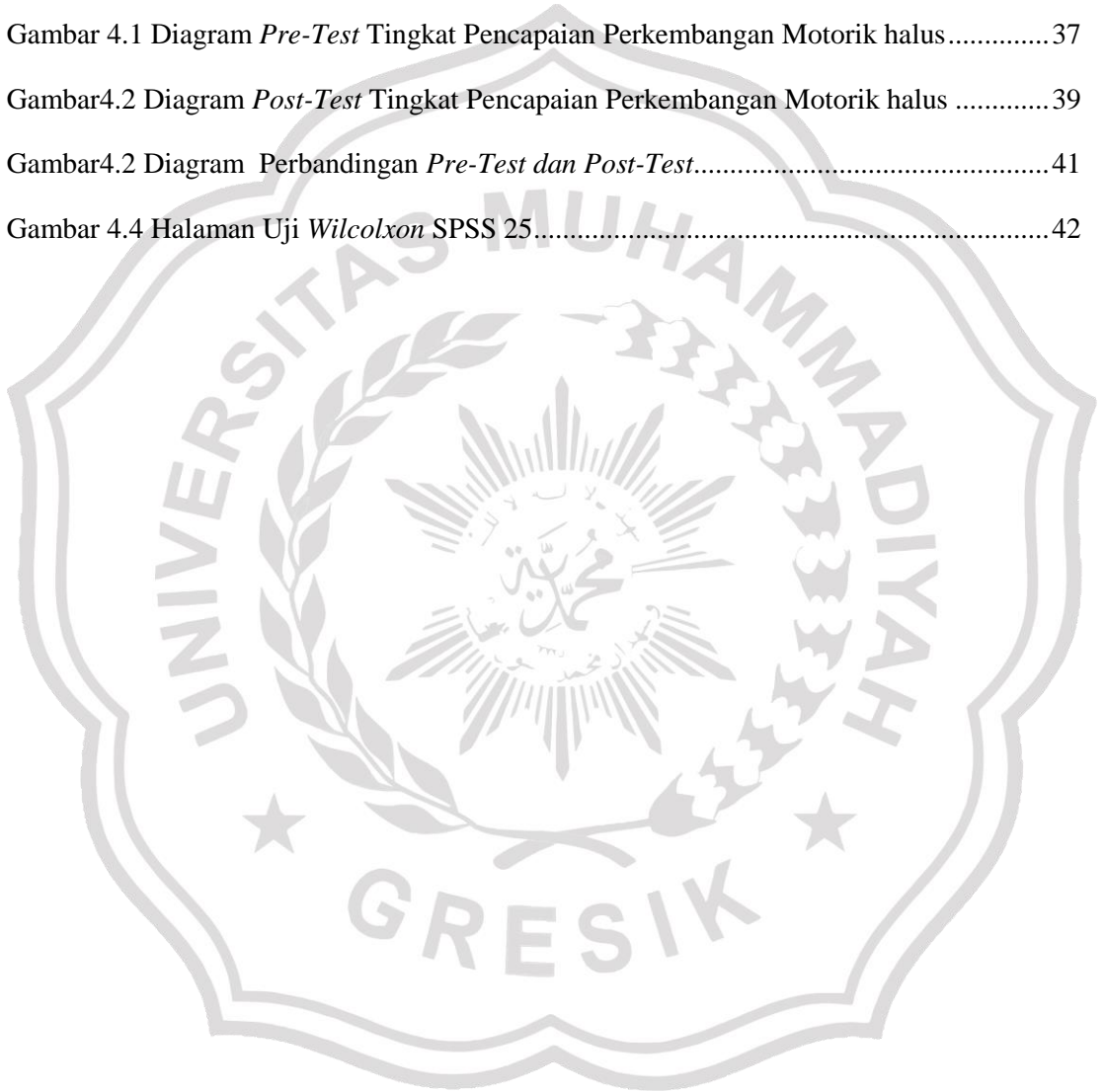


## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Wawancara Mengenai Perkembangan Motorik Halus Anak .....	3
Table 3.1 Rancangan Pelaksanaan Intervensi.....	25
Tabel 3.2 Tabel Kuesioner <i>Pre-Test dan Post-Test</i> .....	28
Table 3.3 Norma Skoring .....	30
Table 3.4 Kategori Pencapaian Perkembangan .....	31
Tabel 4.1 Distribusi Skor <i>Pre-Test</i> Pencapaian Perkembangan Motorik Halus .....	34
Table 4.2. Kategorisasi Empirik Tingkat Pencapaian Perkembangan.....	36
Tabel 4.3 Perincian Hasil <i>Pre-Test</i> Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus .....	36
Table 4.4. Hasil <i>Post-Test</i> Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus .....	38
Table 4.5. Rincian Perubahan Kategori <i>Pre-Test dan Post-Test</i> .....	39
Table 4.6. Perbandingan Rata-Rata <i>Pre-Test dan Post-Test</i> .....	20
Table 4.7 Kategorisasi N-Gain .....	40
Table 4.8 Data Penelitian <i>Pre-Test dan Post-Test</i> .....	41

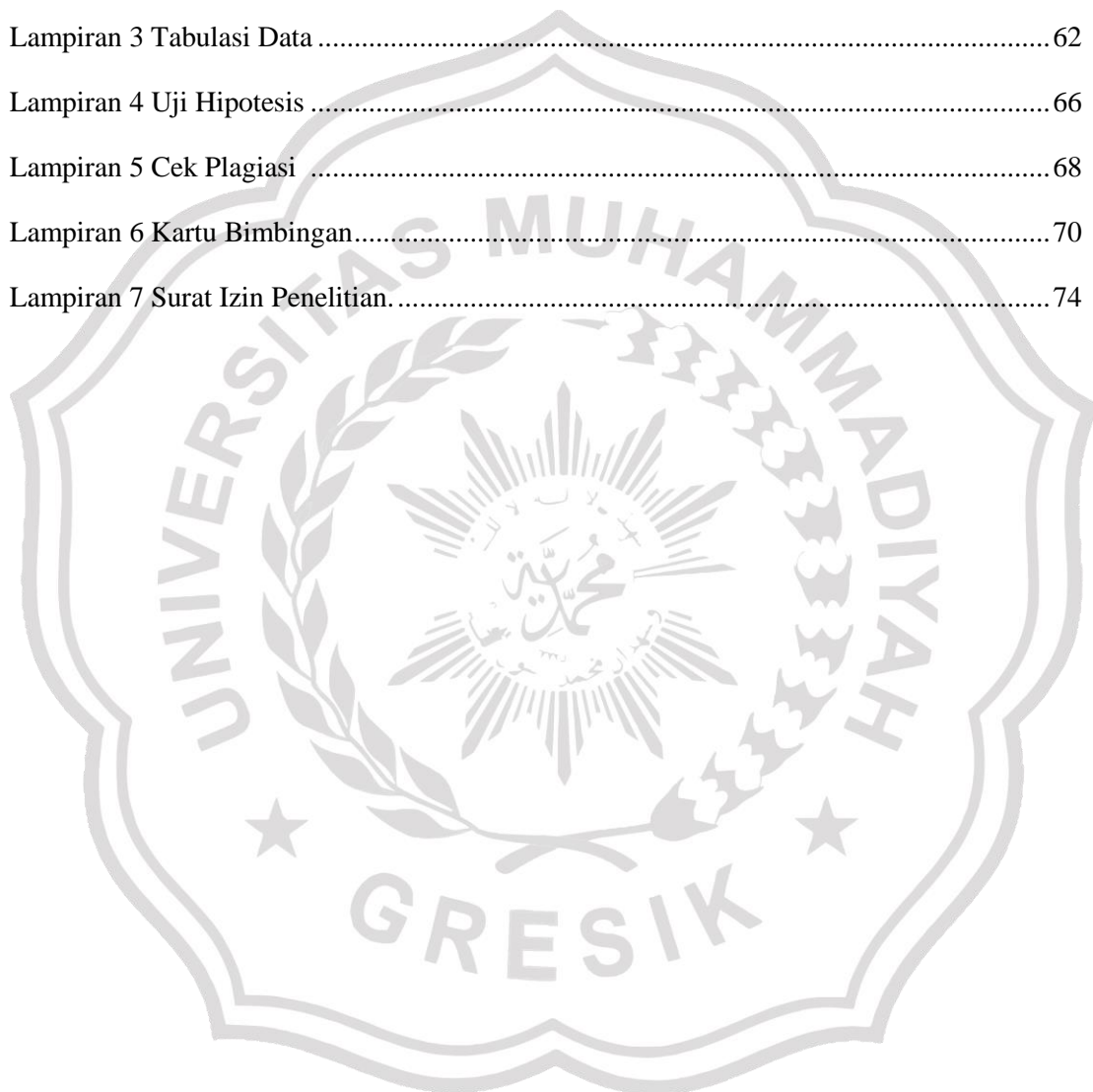
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual .....	39
Gambar 3.1 Desain Eksperimen .....	22
Gambar 4.1 Diagram <i>Pre-Test</i> Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik halus .....	37
Gambar4.2 Diagram <i>Post-Test</i> Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik halus .....	39
Gambar4.2 Diagram Perbandingan <i>Pre-Test dan Post-Test</i> .....	41
Gambar 4.4 Halaman Uji <i>Wilcoxon</i> SPSS 25.....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Pengukuran Motorik Halus .....	52
Lampiran 2 Modul Penelitian Permainan <i>Puzzle</i> Geometri .....	57
Lampiran 3 Tabulasi Data .....	62
Lampiran 4 Uji Hipotesis .....	66
Lampiran 5 Cek Plagiasi .....	68
Lampiran 6 Kartu Bimbingan.....	70
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	74



## ABSTRAK

**Dyah Citra Nindi Eka Purwanti ( 190701003). Permainan Edukatif *Puzzle* Geometri Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok Bermain Aisyiyah 24 BP Wetan Gresik.**

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 meningkatkan 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 14 orang subjek. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik non parametrik. Analisis data yang dilakukan menggunakan Uji *Paired Sample Test Non Parametrik*. Hasil dari penelitian diketahui nilai *asympt sig* sebesar  $0,001 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motorik halus dengan menggunakan Media Permainan Edukatif *Puzzle* Geometri.

**Kata Kunci :** Motorik Halus, Permainan Edukatif *Puzzle* Geometri



## ABSTRACT

***Dyah Citra Nindi Eka Purwanti (190701003). Geomaty Puzzle Educational Game to Train Fine Motoric Development for Children in Aisyiyah Play Group 24 BP WETAN Gresik.***

*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 Media Educational Game Puzzle 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 14 subjects. Data collection techniques in this study used observation and interview techniques. Data analysis was performed using a non-parametric paired sample test. The results of the study show that the asymp sig 0.001 < 0.05, so it can be concluded that there is an increase in fine motor skills by using the educational game media geomaty puzzles.*

***Keywords : Fine Motoric, Geomaty Puzzle Educational Games***

