



Perkembangan Motorik Halus Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Geometri pada Usia 3-4 Tahun di KB Al-Ishlah Gorontalo

Sri Ramla Wati Monoarfa^{1*}, Rabiatal Adawiya Lapasu², Prahara M. Marjuni³,
Tri Hastri Bumulo⁴, Annisa Fahmi Mannassai⁵

¹⁻⁵Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: sriramlawati123@gmail.com¹, adawiyalapasu77@gmail.com², praharamarjuni@gmail.com³,
hastribumulo01@gmail.com⁴

Alamat : Jl. Jend. Sudirman No.6, Dulalowo Tim., Kec. Kota Tengah, Kota Gorontalo, Gorontalo
Korespondensi penulis: sriramlawati123@gmail.com*

Abstract. *This research aims to determine the development of fine motor skills in children aged 3-4 years through the activity of compiling geometric puzzles at Kbit Al-Ishlah, Gorontalo City. This research is classroom action research at KBIT Al-Ishlah. The subjects in this study were 9 children, consisting of 5 boys and 4 girls aged 3-4 years at Kbit Al-Ishlah Gorontalo. The data collection technique used qualitative description techniques. The results of this study showed that there was an increase in the fine motor skills of children aged 3-4 years through the activity of putting together puzzles. It can be explained that fine motor skills in children at KBIT Al-Ishlah are the child's ability to use the fingers of the right and left hand in the activity of compiling geometric puzzles, 5 out of 9 children or 75% of children are able to develop as expected, 2 children 10% of children The ability is starting to develop, while 1 child 5% is at the ability not yet developed. Most of the children show good mastery of fine motor skills as measured through the activity of putting together geometric puzzles, although there is still one child who needs more attention.*

Keywords: *Children, Fine motor development, Puzzle game stimulation*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan menyusun puzzle geometri di Kbit Al-Ishlah Kota Gorontalo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas KBIT Al-Ishlah. Subjek dalam penelitian ini adalah 9 orang anak, yang terdiri 5 anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan usia 3-4 tahun di Kbit Al-Ishlah gorontalo. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik kualitatif deskripsi Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan menyusun puzzle. Dapat dijelaskan bahwa keterampilan motorik halus pada anak di KBIT Al-Ishlah adalah kemampuan anak menggunakan jari-jemari tangan kanan dan kiri dalam aktivitas menyusun puzzle geometri, 5 dari 9 anak atau 75% anak berada pada kemampuan berkembang sesuai harapan, 2 anak 10% anak berada pada kemampuan mulai berkembang, sedangkan 1 anak 5% berada pada kemampuan belum berkembang sebagian besar anak menunjukkan penguasaan yang baik dalam keterampilan motorik halus yang diukur melalui kegiatan menyusun puzzle geometri, meskipun masih ada satu anak yang membutuhkan perhatian lebih.

Kata kunci : Anak, Perkembangan motorik halus, Stimulasi permainan puzzle,

1. PENDAHULUAN

Hurlock dalam (Khadijah & Amelia, 2020) menyatakan bahwa keterampilan motorik merupakan pengembangan kontrol tubuh yang terjadi dengan dukungan saraf yang terkoordinasi. Perkembangan motorik halus pada anak berpengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti perkembangan kognitif (Fitriyah et al., 2021) (Al Hakim & Rahmah, 2019). Dengan demikian, perkembangan motorik halus memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan akademik dan kesiapan anak untuk memasuki pendidikan yang lebih

tinggi (Akollo et al., 2023) (Hendraningrat & Fauziah, 2021). Motorik halus dapat distimulasi melalui permainan edukatif. s

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan, dengan maksud untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak (Mayke, 2001). Sehubungan dengan pernyataan tersebut, Fadillah (2017) mengemukakan bahwa permainan edukatif melibatkan indera dan mengandung nilai-nilai pendidikan yang penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Alat permainan berfungsi sebagai sarana belajar yang dapat digunakan oleh anak untuk memahami proses belajar melalui aktivitas bermain. Mainan edukatif, seperti puzzle, dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak di usia dini. Puzzle merupakan alat permainan yang mengajarkan anak untuk mengenali bentuk serta mengidentifikasi ruang kosong yang memerlukan potongan. Selain itu, puzzle juga membantu anak dalam mengenali kesamaan, warna, atau garis tebal yang sesuai dengan pola di bagian lainnya. Teka-teki gambar mengajarkan anak-anak bahwa suatu objek terdiri dari bagian-bagian kecil. . Keterampilan motorik halus adalah kemampuan dalam menggerakkan otot-otot halus melalui koordinasi jari tangan serta mata yang membutuhkan kecermatan dan ketepatan (Rezieka et al., 2022)

Anak usia dini memiliki karakteristik sebagai individu yang aktif berinteraksi, sehingga pengetahuan yang mereka peroleh lebih banyak berasal dari pengalaman langsung melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan (Studies 2013). Apabila kebutuhan bermain anak tidak terpenuhi, mereka akan mengalami kesulitan dalam mencapai perkembangan yang optimal secara menyeluruh. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah untuk mendukung pengembangan seluruh potensi anak, termasuk aspek fisik, kognitif, emosional, sosial, moral, dan agama, serta membangun dasar untuk perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan seni, dan daya cipta agar dapat beradaptasi dengan lingkungan serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan di masa mendatang. Perkembangan dapat dipahami sebagai proses yang menunjukkan kemampuan (keterampilan) dalam pola yang teratur, yang merupakan hasil dari proses pematangan yang berkaitan dengan kemampuan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan bahasa. Contohnya, anak dapat menjadi lebih cerdas atau lebih lancar dalam berbicara. Penelitian menunjukkan adanya sepuluh fakta mengenai prinsip-prinsip perkembangan selama masa kanak-kanak, dan masih ada kemungkinan untuk menemukan prinsip-prinsip baru seiring dengan berlanjutnya penelitian. Perkembangan itu sendiri merupakan model perubahan dinamis yang dimulai dengan perubahan atau persepsi yang terus menerus selama siklus hidup individu setiap orang (Izzaty, 2017).

Kegiatan awal disekolah anak usia 3-4 tahun di KBIT Al-Ishlah Kota Gorontalo sudah bisa mengendalikan gerakan tangan dan jari-jemari mereka. Mereka sudah bisa menggambar garis sederhana, mewarnai didalam garis, dan mereka sudah bisa menyusun puzzle sederhana dan membangun Menara dengan balok. Anak-anak disekolah KBIT Al-Ishlah Kota Gorontalo mulai mengembangkan koordinasi tangan mata yang lebih baik. Mereka belajar mengontrol gerakan tangan mereka dengan lebih tepat dan kuat meskipun kadang mereka mungkin masi membutuhkan bantuan dari orang lain atau guru disekolah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Populasi penelitian ini terdiri dari 9 anak di KBIT Al-Ishlah Kota Gorontalo. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling, di mana seluruh populasi yang terdiri dari 9 anak akan dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan metode analisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Puzzle adalah alat sederhana yang berfungsi sebagai media permainan dengan cara menyusun dan membongkar, yang terdiri dari 2-3 hingga 4-6 potongan tipis yang terbuat dari kayu atau karton (Abristiana et al., 2020). Aktivitas menyusun potongan-potongan puzzle melibatkan gerakan otot kecil pada anak, khususnya di area tangan dan jari. Ketika anak bermain puzzle, mereka secara tidak sadar terlibat dalam proses pembelajaran aktif yang melibatkan penggunaan jari untuk menyusun bagian-bagian gambar dengan benar. Hal ini juga dapat melatih koordinasi antara tangan dan mata, sehingga merangsang perkembangan keterampilan motorik halus pada Anak Usia Dini. Penggunaan puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Permainan puzzle dapat dilakukan secara individu maupun dalam kelompok (Utami, 2023). Dalam penelitian ini, permainan puzzle dimainkan oleh masing-masing individu anak.

Data penilaian observasi motorik halus anak diukur dengan indikator yang dapat dilihat pada tabel

Tabel 1. Indikator penilaian observasi motorik halus melalui permainan puzzle

| Kompetensi Dasar | Variabel | Indikator |
|--|-------------------------|--|
| menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus | Kemampuan motorik halus | Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan Anak mampu membedakan berbagai gambar puzzle geometri Anak mampu mengklasifikasikan gambar anak mampu menyusun puzzle |

Penelitian yang dilakukan di KBIT Al-Ishlah dengan jumlah anak 9 siswa yang terdiri dari laki-laki 5 anak dan 4 orang anak Perempuan. Penelitian ini dilakukan di KBIT Al-Ishlah. Sebelum melaksanakan penelitian ini, terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui perkembangan terhadap keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Dari 9 anak tersebut, 5 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), 2 anak mulai berkembang (B), 1 anak belum berkembang (BB), dan 1 anak berkembang sangat baik (BSB). Hal ini terlihat perkembangan motorik halus yang diharapkan sudah tercapai secara maksimal dalam permainan edukatif media puzzle. Namun berdasarkan hasil observasi, metode bermain puzzle mampu meningkatkan kemampuan dan daya berpikir anak, serta mampu melatih motorik halus yang berada pada tangan dan jari sehingga meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terkait dengan aspek perkembangan motorik halus selama observasi, pembelajaran berlangsung anak mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan yang melibatkan keterampilan motorik halus. Pada umumnya anak masih terlihat kaku dalam menggerakkan jari-jemarnya. Anak masih sangat membutuhkan bimbingan dan stimulasi agar anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan gerak jarik-jemari dan koordinasi mata dan tangan seperti, mengkolase, menggambar, mewarnai, menjiplak dan menempel.

Dari 9 anak tersebut, 8 anak biasa Menyusun puzzle geometri tetapi 1 anak belum sempurna dalam menyusun puzzle geometri sampai selesai. Hal ini dapat dilihat perkembangan motorik halus yang diharapkan belum tercapai secara maksimal dalam aktivitas Menyusun puzzle geometri. Namun berdasarkan hasil observasi, aktivitas Menyusun puzzle geometri mampu meningkatkan kemampuan daya berpikir anak, serta mampu melatih motorik halus yang berada pada tangan dan jari sehingga meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Dapat dijelaskan bahwa keterampilan bahwa keterampilan motorik halus pada anak di KBIT Al-Ishlah adalah kemampuan anak menggunakan jari-jemari tangan kanan dan kiri dalam aktivitas Menyusun puzzle 5 dari 9 anak atau 75% anak berada pada kemampuan berkembang sesuai harapan, 2 anak 10% mulai berkembang, sedangkan ada 1 anak 5% belum berkembang. Sebagian besar anak menunjukkan penguasaan yang baik dalam keterampilan motorik halus yang diukur melalui kegiatan Menyusun puzzle geometri, meskipun masi ada satu anak yang harus membutuhkan perhatian lebih.

4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa dari penelitian di KBIT Al-Ishlah, sebagai besar anak (85%) menunjukkan kemampuan motorik halus yang baik melalui kegiatan Menyusun puzzle geometri, sementara 5% anak masih mengalami kesulitan. Anak-anak umumnya membutuhkan bimbingan lebih lanjut untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Terutama dalam kegiatan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan. Aktivitas Menyusun puzzle geometri terbukti afektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dan daya pikir anak, meskipun ada satu anak yang harus memerlukan perhatian khusus serta bimbingan. Anak usia dini merupakan suatu individu dalam membutuhkan stimulasi agar tercapai pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahap usia. Perkembangan anak dapat dirangsang dengan berbagai cara, diantaranya melalui aktivitas Menyusun puzzle geometri, aktivitas pada anak di KBIT Al-Ishlah sesuai dengan Langkah-langkah yang sudah ditetapkan dengan kriteria baik

DAFTAR PUSTAKA

- Abristiana, P. O., & Kristanti, A. (2020). Pengenalan angka menggunakan permainan puzzle dan pengaruhnya terhadap perkembangan emosi dan kemampuan motorik halus anak usia dini di Play Group se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70–86.
- Akollo, J. G., Tarumasely, Y., & Surur, M. (2023). Meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui teknik kolase berbahan leleba. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 358–373.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Fitriyah, Q. F. (2019). *Pengembangan media bermain busy book dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Demangan, Depok, Sleman, Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media pembelajaran digital untuk stimulasi motorik halus anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56–70.
- Izzaty, R. E. (2017). *Perilaku anak prasekolah*. Elex Media Komputindo.
- Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: Teori dan praktik*. Prenada Media.
- Mayke, T. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rezioka, D. G., Munastiwi, E., Na'imah, N., Munar, A., Aulia, A., & Bastian, A. B. F. M. (2022). Memfungsikan jari jemari melalui kegiatan mozaik sebagai upaya peningkatan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4321–4334.
- Utami, R. F. (2023). Terapi bermain puzzle berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak down syndrome di SLB Kota Bukittinggi. *Human Care Journal*, 7(3), 734–740.