



Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menyusun Sebuah Gambar Melalui Permainan *Puzzle* Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun di RA AT-TAQWA Matayanagan

Aminah Ilato

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

Aminahilato@gmail.com

Abstrak

Anak masih mengalami kesulitan melatih konsentrasi, kesabaran, serta ketelitian dalam menyusun kepingan puzzle menjadi sebuah bentuk gambar yang utuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menyusun sebuah gambar melalui permainan puzzle bagi anak usia dini 3-4 tahun. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus dan ada empat tahapan yang dilakukan yakni, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Analisis data Teknik analisa data ini, peneliti menggunakan statistik sederhana yaitu prosentasi (%); Subjek penelitian adalah dengan jumlah 12 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian siklus I yaitu, (33%) karena anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi gambar. Sedangkan (25%) karena anak mulai bisa membentuk kepala dan ekor dari gambar, begitupun (42%) karena anak belum mampu menyusun gambar hanya mampu membentuk bagian kepalanya saja. Kemudian peneliti melanjutkan siklus II yaitu: (83%) karena anak bisa menyusun kepingan puzzle baik kepala, badan, kaki, menjadi gambar binatang angsa, sedangkan 2 anak (17%) karena anak mampu menyusun kepingan gambar binatang walaupun dalam menggerakkan jari-jari tangannya masih sedikit dalam kesulitan. Dapat dikatakan bahwa permainan puzzle efektif dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menyusun sebuah gambar.

Kata Kunci : Motorik halus, Permainan puzzle, Menyusun gambar

Abstract

Children still have difficulty practicing concentration, patience, and accuracy in arranging puzzle pieces into a complete picture. The purpose of this study is to improve fine motor skills in composing a picture through puzzle games for 3-4 year olds. The research method used is classroom action research which is carried out in two cycles and there are four stages: planning, implementing, observing and reflecting. Data collection techniques are carried out by observation and tests. Data analysis This data analysis technique, researchers used simple statistics, namely percentage (%); The research subjects were 12 children. The results showed that the research in the first cycle was (33%) because the children were able to arrange puzzle pieces into pictures. Meanwhile (25%) because children began to be able to form heads and tails from pictures, likewise (42%) because children were not yet able to compose pictures, they were only able to form parts of the head. Then the researcher continued the second cycle, namely: (83%)

because the children could arrange the pieces of the puzzle both head, body, legs, into a picture of a goose animal, while 2 children (17%) because the child was able to compile pieces of animal pictures while moving their fingers still a little in trouble. It can be said that puzzle play can effectively improve fine motor skills in composing an image.

Keywords : Fine motor skills, Puzzle games, Compose pictures

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini sering disebut dengan “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat. Dalam permainan puzzle adalah merupakan alat permainan edukatif yang dapat melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, melatih koordinasi mata dan tangan (motorik halus) dengan menggunakan otot-otot kecil, khususnya tangan dan jari-jari tangan sehingga tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya untuk mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar, serta melatih otak kiri anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematika.

Dalam permainan puzzle membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak berkonsentrasi ketika menyusun sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Menurut Yudha Saputra dan Rudyanto(2005:118) menyatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Perkembangan motorik halus pada anak usia dini ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dan menggunakan jari tangan. Dengan terbiasa bermain puzzle lambat laun mental anak akan

terbiasa untuk bersifat tenang, tekun, dan sabar juga dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya. Saat bermain puzzle anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan berpikir dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut. Menurut Sudono (1995:62) alat permainan berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek untuk mendorong aktifitas dan kreativitas.

Model demonstrasi merupakan cara untuk menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Dengan model ini dapat meningkatkan pemahaman melalui penglihatan dan pendengaran. Menurut Syaiful Bahri Djamarah(2000:2) mengemukakan bahwa metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran. Dalam bermain anak akan menemukan dirinya yaitu kelemahan dan kekuatan dirinya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya. Bermain berupa bergerak, seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berfikir seperti puzzle. Jadi bermain itu merupakan kebutuhan anak untuk memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada anak. Yuliani Nurani (2009:36) berpendapat bahwa bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada

potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik.

Permasalahan yang terjadi dai jumlah 12 anak yang aktif, dalam permainan puzzle, menyusun kepingan binatang menjadi utuh, ada 4 anak yang mampu berkonsentrasi menyusun kepingan puzzle menjadi sebuah bentuk gambar binatang yang utuh karena anak mampu menstimulasi permainan puzzle, dan motorik halus dalam jari-jari tangannya, mampu aktif menyelesaikan bentuk kepingan puzzle. Sedangkan 8 anak belum mampu melatih konsentrasi, kesabaran, serta ketelitian dalam menyusun kepingan puzzle menjadi sebuah bentuk gambar binatang yang utuh sehingga anak hanya mampu menyusun bentuk kepala, kaki sedangkan badan belum bisa menempatkan pada tempat yang benar. Serta anak-anak belum mampu menstimulus otak kirinya dalam permainan puzzle karena tahap perkembangan motorik halus dalam menggerakkan jari-jari tangannya mengalami keterlambatan dalam menyusun kepingan puzzle menjadi gambar yang utuh.

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka dapat dibuat rumusan permasalahan penelitian yaitu: Bagaimana menerapkan model demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dalam permainan puzzle pada kelompok B di TK. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah Untuk menerapkan model demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dalam permainan puzzle pada anak usia dini 3-4 tahun.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Aqib Zainal 2006:1) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi, refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 3-4 tahun sebanyak jumlah 12 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi terhadap anak yang sedang belajar dan melalui tes untuk mengukur taraf kompetensi Data yang di peroleh selama proses pembelajaran dianalisis dengan teknik presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari tabel siklus I diatas hasil refleksi menunjukkan dari jumlah 12 anak ada 4 anak (33%) berkembang sesuai harapan karena anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk gambar binatang sapi yang utuh serta anak mampu berkonsentrasi dalam permainan puzzle dalam perkembangan gerakan motorik halus dalam jari-jari tangannya.

Sedangkan 8 anak yang terdiri dari 3 anak (25%) mulai berkembang karena tahap perkembangan motoric halusnya dalam menggerakkan jari-jari tangannya mulai bisa membentuk gambar kepala dan ekor binatang sapi walau belum bisa menjadi bentuk gambar sapi yang utuh. Begitupun 5 anak (42%) belum berkembang karena anak belum mampu melatih konsentrasi, kesabaran, serta ketelitian dalam menyusun kepingan puzzle menjadi sebuah bentuk gambar binatang sapi yang utuh sehingga anak hanya mampu membentuk gambar bagian kepalanya saja sedangkan badan dan kaki anak belum mampu

membentuk gambarnya, sehingga tahap perkembangan motorik halus dalam menggerakkan jari-jari tangannya mengalami keterlambatan dalam otak kirinya. Dengan Standar Ketuntasan Belajar pada siklus I belum mencapai hasil yang maksimal. Karena itu peneliti melanjutkan pada putaran/siklus II.

Dari hasil refleksi siklus II menunjukkan dari jumlah 12 anak yang terdiri dari 10 anak (83%) berkembang sangat baik karena anak mengalami peningkatan dalam menyusun kepingan puzzle baik kepala, badan, kaki, dalam gambar binatang angsa yang utuh sehingga dalam perkembangan gerakan motorik halus dalam jari-jari tangannya meningkat dalam otak kirinya, sedangkan 2 anak (17%) berkembang sesuai harapan karena anak mampu menyusun kepingan puzzle gambar binatang angsa dari kepala, badan, dan kaki walau dalam menggerakkan jari-jari tangannya masih sedikit dalam kesulitan. Dengan hasil Standar Ketuntasan Belajar maka tercapai dengan optimal.

Berdasarkan pada hasil siklus I belum memenuhi standar ketuntasan belajar. Hal ini dikarenakan anak yang belum mampu melatih konsentrasi, kesabaran, serta ketelitian dalam menyusun kepingan bintang puzzle menjadi sebuah bentuk gambar binatang yang utuh serta anak belum mampu menstimulus otak kirinya dalam permainan puzzle karena tahap perkembangan motorik halus dalam menggerakkan jari-jari tangannya mengalami keterlambatan dalam menyusun kepingan binatang puzzle. Dengan masalah ini, peneliti melanjutkan pada siklus II.

Pembelajaran pada siklus II guru memperbaiki kekurangan-kekurangan di siklus I seperti menyiapkan alat media/peraga yang lebih menarik dan

guru lebih menguasai materi yang akan disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran demonstrasi yang cocok dengan materi pembelajaran melibatkan anak langsung aktif pada pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan potensi anak. Hal ini menunjukkan hasil belajar siklus I dari jumlah 12 anak ada 4 anak (33%) berkembang sesuai harapan karena anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk gambar binatang sapi yang utuh serta anak mampu berkonsentrasi dalam permainan puzzle dalam perkembangan gerakan motorik halus dalam jari-jari tangannya. Sedangkan 8 anak yang terdiri dari 3 anak (25%) mulai berkembang karena tahap perkembangan motorik halus dalam menggerakkan jari-jari tangannya mulai bisa membentuk gambar kepala dan ekor binatang sapi walau belum bisa menjadi bentuk gambar sapi yang utuh. Begitupun 5 anak (42%) belum berkembang karena anak belum mampu melatih konsentrasi, kesabaran, serta ketelitian dalam menyusun kepingan puzzle menjadi sebuah bentuk gambar binatang sapi yang utuh sehingga anak hanya mampu membentuk gambar bagian kepalanya saja sedangkan badan dan kaki anak belum mampu membentuk gambarnya, sehingga tahap perkembangan motorik halus dalam menggerakkan jari-jari tangannya mengalami keterlambatan dalam otak kirinya.

Dengan hasil ketuntasan belajar belum mencapai secara optimal maka dilanjutkan pada siklus II.

Dengan hasil ketuntasan pada siklus II mengalami peningkatan dengan menunjukkan dari jumlah 10 anak (83%) berkembang sangat baik karena anak mengalami peningkatan dalam menyusun kepingan puzzle baik kepala, badan, kaki, dalam gambar

binatang angsa yang utuh sehingga dalam perkembangan gerakan motorik halus dalam jari-jari tangannya meningkat dalam otak kirinya, sedangkan 2 anak (17%) berkembang sesuai harapan karena anak mampu menyusun kepingan puzzle gambar binatang angsa dari kepala, badan, dan kaki walau dalam menggerakkan jari-jari tangannya masih sedikit dalam kesulitan.

Melalui peningkatan hasil belajar membuktikan bahwa pencapaian model demonstrasi untuk meningkatkan motorik halus dalam permainan puzzle pada anak. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui ketuntasan belajar anak sehingga perkembangan belajar anak dapat diketahui sedini mungkin, sebelum melanjutkan pendidikan pada jenjang selanjutnya.

KESIMPULAN

Model pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan motorik halus dalam permainan puzzle sehingga mampu menstimulus ataupun menstimulasi dalam jari-jari tangan pada anak sehingga anak mampu menemukan ide ataupun kreativitas dalam imajinasi dalam tahap perkembangannya.

Model demonstrasi dapat membantu anak dalam meningkatkan kreativitas serta lebih antusias karena pembelajaran lebih menyenangkan.

Kemudian diharapkan guru yang mengajar di **RA AT-TAQWA Matayangan** dapat menggunakan model demonstrasi agar hasil pembelajaran efektif dan efisien untuk menunjang pembelajaran sehingga guru mampu kreatif dalam permainan puzzle pada anak, diharapkan juga anak terlibat aktif dan dapat mengerjakan dengan baik apa yang telah

disimpulkan dalam pembelajaran sehingga menyenangkan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bandung: Irama Widja
- Djamarah Bahri Syaiful. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurani Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Idektif
- Saputra Yudha dan Rudhyanto. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Sudono. 1995. *Sumber Belajar dan Permainan AUD*. Jakarta: Grafindo
- Trianto. 2010. *Kriteria Ketuntasan Individu dan Klasikal Siswa*. Bandung: Irama Widya.