

PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5 – 6 TAHUN MELALUI PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* DI TK NEGERI 01 KOTA BANGUN KUTAI KARTANEGARA

¹Hasta Rita,² Heppy Liana*, ³Lailatul Hidayah

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Timur

email : heppy.lianan@unukaltim.ac.id

Abstract *Fine motor skills are an important factor in early childhood development, based on the identification of problems in Kindergarten 01 Kota Bangun, it was found that there were several identified problems, especially in fine motor skills, which were indicated by indicators of skills in using fingers, eye and hand coordination, distinguishing shapes and images, and assembling puzzles that had not been achieved. This study is a classroom action research. This study aims to improve the fine motor skills of children aged 5–6 years through puzzle media in Kindergarten 01 Kota Bangun. The formulation of the problem in this study is how to improve the fine motor skills of children aged 5–6 years through educational puzzle games in Kindergarten 01 Kota Bangun. Fine motor skills involve coordination between the brain, eyes and hands and require appropriate stimulation to develop optimally. The subjects used by the researcher were 10 children, 6 boys and 4 girls. The data collection techniques used in this study were observation, documentation and interviews. After conducting research through educational puzzle games, the results of cycle I were 68% and in cycle II it increased to 96% and had met the criteria for achieving success of 80% of the number of children in Kindergarten 01 Kota Bangun. Based on the results obtained in the study, it was proven that through educational puzzle games, children's fine motor skills could be improved.*

Keywords: *Fine motor skills, puzzle media, early childhood*

Pendahuluan

Anak usia dini ialah individu yang berada pada fase perkembangan dan pertumbuhan yang berlangsung sangat pesat (Yunita, A., Fatimah, A., Sultan, U., & Tirtayasa 2021). Pendidikan pada jenjang Taman Kanak-kanak ialah salah satu bentuk layanan yang memiliki peranan strategis dalam membentuk pertumbuhan anak secara menyeluruh sekaligus mempersiapkan mereka untuk menempuh jenjang pendidikan berikutnya. Menurut (Permendikbud Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014) terungkap pendidikan anak usia dini ialah serangkaian kegiatan pembinaan

yang terarah, ditujukan bagi anak-anak sejak mereka dilahirkan hingga mencapai usia enam tahun. Tahapan ini dilakukan melalui penyediaan stimulasi pembelajaran yang esensial guna mendukung perkembangan yang optimal baik dari sisi fisik maupun psikis, dengan tujuan utama mempersiapkan fondasi yang kuat bagi mereka untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Sejalan dengan pandangan (Ariani, I., Lubis, R. nafilah, Sari, S. H., Fansisca, Y., & Nasution, 2022) dapat ditarik kesimpulan perkembangan motorik ialah tahapan kompleks yang mencakup

kemampuan untuk mengontrol gerakan, dengan penekanan pada koordinasi yang efektif antara sistem saraf dan otot, dan secara signifikan dipengaruhi oleh tingkat kematangan fisiologis tubuh. Tahapan perkembangan ini secara luas terbagi menjadi dua: kemampuan motorik halus dan kemampuan motorik kasar. Dalam penelitian (Mahanani, A. F., Palupi, W., & Widyaningtyas 2022) kemampuan motorik halus didefinisikan sebagai kapasitas seorang anak untuk secara akurat mengendalikan pergerakan tangan dan jari melalui koordinasi yang terintegrasi. Sementara keterampilan motorik kasar berkaitan erat dengan penguasaan kontrol atas pergerakan tubuh yang lebih besar, yang melibatkan penggunaan kelompok otot utama seperti yang terdapat pada anggota tubuh, termasuk kaki dan tangan (Yudha Prawira, A., Prabowo, E., & Febrianto, 2021).

Hurlock dalam (Khadijah, 2020, p.) menjabarkan keterampilan motorik mencakup penguasaan pengendalian atas tubuh, yang secara melekat diatur oleh koordinasi yang rumit dari sistem saraf. Tahapan ini dicapai melalui integrasi yang mulus antara sistem saraf, pusat pengatur otak, otot-otot, dan sumsum tulang belakang yang berfungsi sebagai penghubung. Pergerakan tubuh kemudian dikategorikan menjadi dua klasifikasi utama: motorik kasar dan motorik halus. Aspek motorik halus melibatkan kegiatan yang memerlukan pemanfaatan otot-otot kecil atau segmen tubuh tertentu. Perkembangannya sangat dipengaruhi oleh frekuensi latihan serta kapasitas adaptasi individu (Khadijah, 2020, p.). Kemampuan yang demikian ini membutuhkan kolaborasi

antara mata, tangan, dan otak, yang tercermin dalam kegiatan seperti menulis, menggambar, menempel gambar sesuai bentuk, memotong kertas secara presisi, hingga keterampilan mengikat tali sepatu dengan mahir. Media permainan kemudian muncul sebagai salah satu alat pembelajaran yang efektif (Qalbi, Zahratul 2020). Bukan hanya karena kemampuannya untuk merangsang aktivitas otak, tetapi juga karena melatih keterampilan motorik halus anak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian adalah bagaimana peningkatan keterampilan motorik halus anak 5 – 6 tahun melalui permainan edukatif puzzle di TK Negeri 01 Kota Bangun?

Kajian Pustaka **Pengertian Anak Usia Dini**

Dalam lingkup terminologi bahasa, sebagaimana tercantum dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, frasa "anak usia dini" merujuk kepada individu-individu yang menduduki rentang usia antara nol hingga enam tahun. Lebih lanjut, regulasi formal yang tertuang dalam *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*, khususnya pada *Pasal 1*, mengidentifikasi anak usia dini sebagai kelompok yang tengah mengalami fase perkembangan dan pertumbuhan yang karakteristik. Menurut (Fadlillah, 2020) , dapat diamati anak usia dini ialah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, atau lompatan perkembangan, oleh karena itu anak usia dini atau taman kanak-kanak ialah

taman kanak-kanak yang mencakup rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dipaparkan, disimpulkan anak usia dini ialah individu yang berusia antara nol dan enam tahun yang sedang mengalami perkembangan yang amat dinamis, dan menuntut stimulasi yang terkalibrasi dengan tepat demi tercapainya optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh.

Perkembangan Motorik Halus

(Hurlock 2020) Perkembangan kemampuan motorik halus mencerminkan tingkat pematangan kontrol gerakan tubuh, yang sekaligus bertindak sebagai pusat regulasi bagi gerakan itu sendiri. Di sisi lain, (Suriati, S., Kuraedah, S., Erdiyanti, E., & Anhusadar, 2019) menggambarkan pertumbuhan motorik halus ialah transformasi progresif dalam penguasaan serta kompetensi melakukan gerakan, yang dikonstruksi melalui interaksi antara faktor bawaan dan pematangan, dan juga serangkaian pengalaman atau praktik yang dijalani sepanjang rentang kehidupan.

Arnold Gisell, melalui kerrang teori pematangan yang ia miliki, menegaskan perkembangan motorik dipengaruhi oleh tingkatan kematangan system saraf dan otot, dengan konsekuensi setiap anak meraih fase pertumbuhan spesifik sesuai dengan gradasi pematangan yang mereka miliki. Teori kematangan menggarisbawahi lintas perkembangan anak baik yang bersifat fisik, kognitif,

maupun emosional pada hakikatnya didorong oleh factor bawaan (*nature*) dan tidak semata-mata oleh pengaruh lingkungan (*narture*).

Berdasarkan pengertian di atas, perkembangan motorik halus dapat uraikan sebagai tahapan manakala seorang anak belajar untuk menguasai gerakan anggota tubuh, sekaligus mengembangkan ketangkasan, kecepatan, kelenturan, kekuatan, dan koordinasi yang presisi antara sistem manual dan visual. Tahapan ini juga mempresentasikan hasil akhir dari interaksi antara faktor genetik bawaan dan tingkat kematangan yang diakumulasi selama hidup melalui rangkaian pengalaman dan latihan.

Pengertian Media Puzzle

Media puzzle, sebagai wahana permainan, mengedepankan aktivitas menyusun ulang potongan visual menjadi gambar sempurna. Kata "puzzle," berasal dari Bahasa Inggris, mengimplikasikan teka-teki visual atau rekonstruksi modular, dan perangkat ini didesain dengan konfigurasi potongan yang lazimnya asimetris, melahirkan problematik unik dan memfasilitasi penajaman kapabilitas anak dalam menyederhanakan sekaligus menata ulang elemen-elemen visual. Dengan intermediasi aktivitas ini, anak secara aktif berlatih dalam identifikasi bentuk, pemahaman relasi spasial, dan kemampuan untuk mengisi kekosongan dengan segmen yang relevan (Maghfiroh 2018).

(Mulyaningsih. 2021) berpendapat permainan puzzle memprioritaskan

harmonisasi elemen visual secara akurat, memperhatikan karakteristik bentuk, nuansa warna, dan proporsi ukuran, sekaligus melibatkan intuisi dan inteligensi anak dalam mendekonstruksi dan merekonstruksi potongan-potongan dimaksud agar selaras dengan pola atau kode warna yang ditetapkan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Menurut (Arikunto 2017) PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dan perilaku, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Menurut (Suhardjono 2017) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelas.

Desain intervensi dalam PTK diorganisasikan dalam rangkaian siklus iteratif, mencakup empat fase membedakan, yang memfasilitasi evaluasi kritis dan refleksi mendalam pada setiap tahapan sebelum memasuki siklus berikutnya. Mengadaptasi kerangka konseptual yang digagas oleh Kurt Lewin, sebagaimana diinterpretasikan oleh (Arikunto, 2017), tahapan-tahapan operasional dalam penelitian tindakan di kelas dapat divisualisasikan dalam diagram berikut:



Bangun, dengan fokus pada peningkatan motorik halus anak melalui permainan edukatif. Dalam pelaksanaannya, Peneliti berperan sebagai pendidik sekaligus pengamat, memberikan arahan, menilai proses belajar, dan memberi masukan untuk perbaikannya.

- c. Pengamatan, Selama tindakan berlangsung, pengamat yang ditunjuk mencatat secara teletik setiap kejadian pembelajaran. Hasil observasi digunakan peneliti untuk menilai efektivitas tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya, mencakup pemantauan perilaku peserta didik dan hasil belajarnya
- d. Refleksi, Tahapan ini merupakan kegiatan mengingatkan kembali aktivitas sebelumnya, di mana pendidik dan peneliti berdiskusi untuk merefleksikan pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan guna menilai rancangan yang telah diterapkan serta menentukan perlu tindakannya melanjutkan ke siklus berikutnya.

2. Siklus II

Siklus II terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh anak}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

- a. Perencanaan, Peneliti menyusun RPPH berdasarkan refksi Siklus I dengan fokus memperbaiki pembelajaran dan menyiapkan strategi yang lebih efektif.

- b. Pelaksanaan, Kegiatan dilakukan dengan metode PTK melalui permainan puzzle untuk melatih motorik halus anak. Perbaikan dari siklus I diterapkan dalam lima pertemuan agar keterampilan anak semakin terasah.

- c. Pengamatan, Observasi mencakup kinerja guru, aktivitas anak, dan hasil belajar setelah kegiatan *puzzle* sebagai dasar menilai efektivitas dan perkembangan motorik halus anak.

- d. Refleksi, Peneliti membandingkan hasil Siklus I dan II, menilai peningkatan motorik halus anak, serta menyimpulkan efektivitas permainan *puzzle*.

Menurut pendapat (Arikunto, 2011), tingkat kesuksesan penelitian berpotensi untuk dianalisis melalui komparasi antara total skor yang diperoleh subjek anak dengan skor ideal dalam kelas. Tahapan kalkulasi skor direalisasikan dengan memperhatikan setiap indikator yang telah didefinisikan sebelumnya, dengan harapan resultan refleksi menunjukkan

perkembangan anak yang konkret dalam penguasaan kecakapan motorik halus. Penelitian dapat dikategorikan berhasil ketika terdeteksi peningkatan kemampuan **motorik halus** pada anak-anak, setara dengan 80% di TK Negeri 01 Kota Bangun, dengan jumlah 10 peserta didik.

Menurut (Anindito Aditomo, Badan Standar, Kurikulum, 2024)), kriteria penilaian presentasi diklasifikasikan diantaranya:

1. Mahir, apabila nilai yang diperoleh anak 80%-100%
2. Cakap, apabila nilai yang diperoleh anak 50%-79,99%
3. Layak, apabila nilai yang diperoleh anak 25%-49,99%
4. Layak, apabila nilai yang diperoleh anak 25%-49,99%

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Perencanaan, menentukan tema, subtema pembelajaran dan modul ajar, serta menyiapkan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang mencakup kegiatan-kegiatan yang direncanakan dalam satu siklus, diharapkan dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak, dan pendidik menyiapkan media *puzzle* dengan langkah-langkah penggunaan media *puzzle*, mempersiapkan lembar observasi dan catatan lainnya seperti rencana perbaikan dan lembar refleksi, yang sudah di siapkan kegiatan berdasarkan satu siklus yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yaitu tanggal, sesuai dengan kesepakatan yang telah oleh pendidik. Harapan peneliti agar bisa meningkat keterampilan motorik halus

anak, ada 4 indikator yang ingin peneliti capai ialah (1) Keterampilan menggunakan jari tangan, (2) Mengkoordinasikan mata dan tangan, (3) Mampu membedakan berbagai bentuk dan gambar, (4) Mampu menyusun *puzzle* dengan sempurna. Peneliti mempersiapkan lembar observasi, refleksi, dokumentasi.

Sebelum kegiatan awal di mulai peserta didik berbaris di depan kelas untuk masuk di dalam kelas masing-masing, serta bersalaman dengan pendidik dan mengucapkan salam. Kegiatan pembuka diawali dengan pendidik memberi salam kepada peserta didik, kemudian membaca do'a sebelum memulai pembelajaran dan menanyakan kabar kepada peserta didik yang dijawab secara bersamaan. Kemudian pendidik mengabsen peserta didik dengan memanggil nama satu per satu. Pendidik menjelaskan kegiatan yang dilakukan dengan tema bermain dengan topik sekolah asik yang dijelaskan yaitu bagaimana cara bermain media *puzzle* dengan sempurna dan saling membantu dengan teman sekelompok. Media yang digunakan adalah media *puzzle* angka dari kardus bekas untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan keterampilan menggunakan jari tangan, mampu mengkoordinasikan mata dan tangan, mampu membedakan berbagai bentuk dan gambar, dan mampu menyusun *puzzle* dengan sempurna. Di dalam kegiatan permainan media *puzzle* sudah banyak peserta didik sudah mulai mampu menyusun potongan *puzzle* tanpa bantuan. Dan ada sebagian peserta didik berhasil menyelesaikan media *puzzle* secara

mandiri dengan urutan yang benar. Pada kegiatan awal sampai kegiatan terlihat banyak peserta didik mulai bisa berkembang dengan baik.

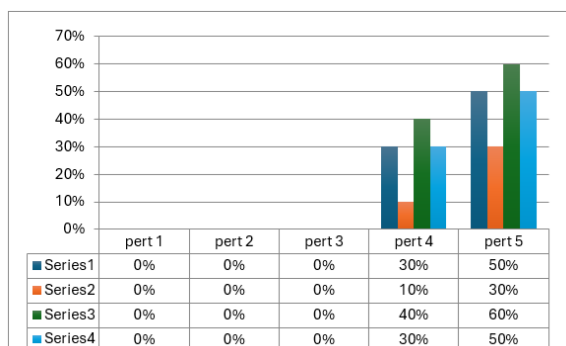
Kegiatan inti. pendidik menviapkan

No	Nama	Prasiklus	Siklus I				
			pert 1	pert 2	pert 3	pert 4	pert 5
1	AIS	31%	31%	56%	75%	75%	88%
2	ARA	38%	44%	63%	69%	88%	88%
3	AZ	31%	38%	56%	75%	81%	88%
4	ETH	38%	38%	56%	69%	81%	88%
5	FD	38%	44%	50%	75%	75%	88%
6	GEO	31%	38%	56%	69%	81%	88%
7	RF	25%	44%	56%	75%	88%	75%
8	RP	38%	44%	63%	63%	81%	94%
9	SYF	38%	44%	63%	69%	88%	94%
10	ZH	31%	50%	69%	75%	81%	81%
Rata-rata %		34%			68%		

peserta didik untuk melakukan permainan dengan media yang sudah disiapkan.

Kegiatan akhir, pendidik memberikan semangat kepada peserta didik dengan kegiatan bernyanyi bersama, bermain tepuk, dan bertanya perasaan peserta didik hari ini setelah bermain media *puzzle* dari bahan kardus.

Berikut adalah grafik persentase ketercapaian keberhasilan tiap siklus I:



Gambar.2

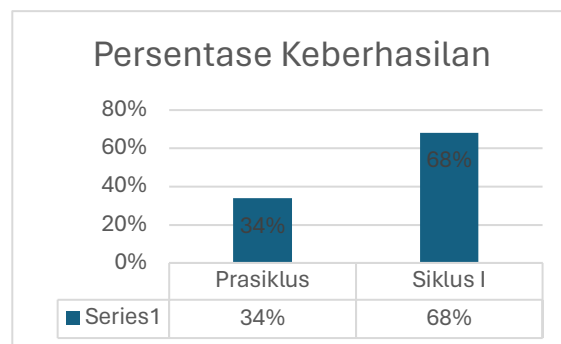
Grafik ketercapaian keberhasilan tiap pertemuan siklus I

Berikut ditampilkan tabel yang berisi data dari prasiklus dan siklus I

berdasarkan ketercapaian kemampuan motorik halus perindividu anak.

Tabel 1. Data Prasiklus dan Sklis I berdasarkan ketercapaian kemampuan

Dari tabel peningkatan motorik halus anak dari masing-masing siklus tersebut dapat ditampilkan dapa grafik sebagai berikut:



Gambar. 3

Persentase Keberhasilan Prasiklus dan Siklus I

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat dilihat bahwa pada pra siklus diperoleh persentase rata-rata mencapai 34%. Rata-rata persentase keberhasilan pada siklus I meningkat menjadi 68%, yang menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus melalui permainan edukatif *puzzle* telah mengalami kemajuan yang besar. Namun, mengingat bahwa target keberhasilan yang

ditetapkan oleh peneliti adalah 80% dan belum tercapai, peneliti berencana untuk melanjutkan penelitian ke siklus II.

Refleksi merupakan evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan dalam satu siklus. Peneliti dan pendidik melakukan evaluasi bersama, kemudian menggunakan hasilnya sebagai acuan dalam menerapkan siklus II. Peneliti dan pendidik mendiskusikan berbagai masalah atau hambatan yang muncul selama pelaksanaan siklus I. Hasil observasi dan diskusi peneliti dengan pendidik mengungkapkan beberapa kendala yang muncul pada siklus I.

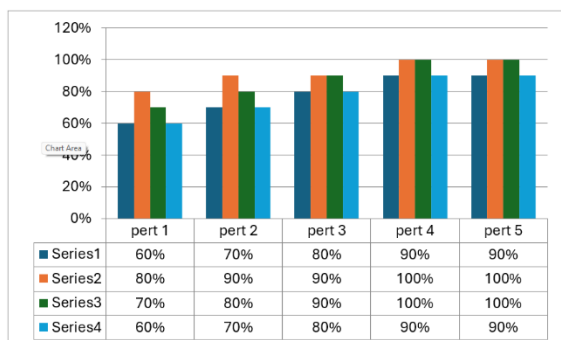
Namun, mengingat bahwa target keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti adalah 80% dan belum tercapai, peneliti berencana untuk melanjutkan penelitian ke siklus II. Sebelum kegiatan awal di mulai peserta didik berbaris di depan kelas untuk masuk di dalam kelas masing-masing, serta bersalaman dengan pendidik dan mengucapkan salam. Kegiatan pembuka diawali dengan pendidik memberi salam kepada peserta didik, kemudian membaca do'a sebelum memulai pembelajaran dan menanyakan kabar kepada peserta didik yang dijawab secara bersamaan. Kemudian pendidik mengabsen peserta didik dengan memanggil nama satu per satu. Pendidik menjelaskan kegiatan yang dilakukan dengan tema bermain dengan topik sekolah asik yang dijelaskan yaitu bagaimana cara bermain media *puzzle* dengan sempurna dan sesuai dengan urutannya. Media yang digunakan adalah media *puzzle* angka dari kardus bekas untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan keterampilan menggunakan jari tangan, mampu mengkoordinasikan

mata dan tangan, mampu membedakan berbagai bentuk dan gambar, dan mampu menyusun *puzzle* dengan sempurna.

Peneliti pada tahap ini berpedoman pada refleksi yang dilakukan di siklus I. Observasi ini dilakukan menggunakan catatan pengamatan secara langsung selama kegiatan. Selama tahap pembelajaran siklus II yang berlangsung dalam 5 pertemuan, semua berjalan dengan baik mulai aktivitas awal hingga akhir seperti yang telah direncanakan oleh peneliti. Setelah menerima penjelasan dan gambaran, peserta didik melakukan kegiatan bermain media *puzzle* dari bahan kardus bekas dalam meningkatkan keterampilan motorik halus peserta didik. Kegiatan pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan media *puzzle* dan mendokumentasikannya pada lembar observasi. Hal yang diamati disesuaikan dengan instrumen adalah keterampilan menggunakan jari tangan, mampu mengkoordinasi mata dan tangan, mampu membedakan berbagai bentuk dan gambar, dan mampu menyusun *puzzle* dengan sempurna. Dari data observasi, dapat disimpulkan bahwa terdapat kemajuan pada keterampilan motorik halus peserta didik sejak siklus sebelumnya. Pada siklus II, peningkatan keterampilan motorik halus Peneliti pada tahap ini berpedoman pada refleksi yang dilakukan di siklus I. Observasi ini dilakukan menggunakan catatan pengamatan secara langsung selama kegiatan. Selama tahap pembelajaran siklus II yang berlangsung dalam 5 pertemuan, semua berjalan dengan baik

mulai aktivitas awal hingga akhir seperti yang telah direncanakan oleh peneliti. Setelah menerima penjelasan dan gambaran, peserta didik melakukan kegiatan bermain media *puzzle* dari bahan kardus bekas dalam meningkatkan keterampilan motorik halus peserta didik. Kegiatan pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan media *puzzle* dan mendokumentasikannya pada lembar observasi. Hal yang diamati disesuaikan dengan instrumen adalah keterampilan menggunakan jari tangan, mampu mengkoordinasi mata dan tangan, mampu membedakan berbagai bentuk dan gambar, dan mampu menyusun *puzzle* dengan sempurna. Dari data observasi, dapat disimpulkan bahwa terdapat kemajuan pada keterampilan motorik halus peserta didik sejak siklus sebelumnya. Pada siklus II, peningkatan keterampilan motorik halus peserta didik 96 % dalam kategori berkembang sesuai harapan.

Berikut ini grafik persentase keberhasilan pada tiap pertemuan siklus II adalah:



Gambar. 4

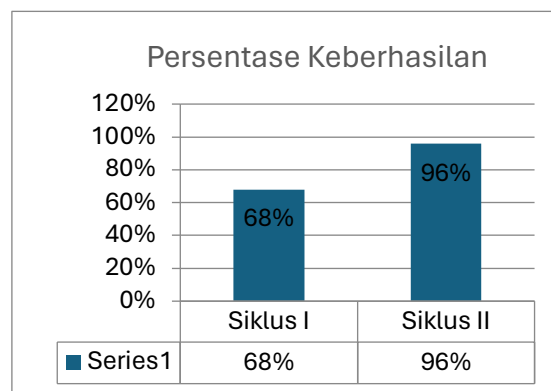
Grafik Ketercapaian Keberhasilan Tiap Pertemuan Siklus II

Berikut ditampilkan tabel yang berisi data dari siklus I dan siklus II berdasarkan ketercapaian kemampuan motorik halus perindividu anak adalah:

Tabel. 2 Data Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Ketercapaian Kemampuan

No	Nama	Siklus I					Siklus II				
		pert 1	pert 2	pert 3	pert 4	pert 5	pert 1	pert 2	pert 3	pert 4	pert 5
1	AIS	31%	56%	75%	75%	88%	94%	94%	100%	100%	100%
2	ARA	44%	63%	69%	88%	88%	94%	94%	100%	100%	100%
3	AZ	38%	56%	75%	81%	88%	94%	100%	100%	100%	100%
4	ETH	38%	56%	69%	81%	88%	88%	88%	94%	100%	100%
5	FD	44%	50%	75%	75%	88%	88%	94%	94%	100%	100%
6	GEO	38%	56%	69%	81%	88%	88%	94%	94%	100%	100%
7	RF	44%	56%	75%	88%	75%	81%	88%	88%	88%	88%
8	RP	44%	63%	63%	81%	94%	94%	94%	94%	100%	100%
9	SYF	44%	63%	69%	88%	94%	100%	100%	100%	100%	100%
10	ZH	50%	69%	75%	81%	81%	100%	100%	100%	100%	100%
Rata-rata %				68%					96%		

Dari tabel peningkatan motorik halus anak dari masing-masing siklus tersebut dapat ditampilkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar. 5

Persentase Keberhasilan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat dilihat bahwa pada pra siklus diperoleh persentase rata-rata mencapai 33%. Rata-rata persentase keberhasilan pada siklus I adalah 68%, dan pada siklus II meningkat hingga mencapai 96% yang menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus melalui permainan edukatif *puzzle* telah mengalami

kemajuan yang besar atau melebihi ketercapaian keberhasilan 80%.

Berdasarkan hasil observasi, evaluasi, dan diskusi pada siklus I dan siklus II penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak telah mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Hasil refleksi pembelajaran pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan dalam kemampuan motorik halus peserta didik melalui permainan edukatif *puzzle* yang berpengaruh meningkatkan keterampilan motorik halus peserta didik dengan keterampilan menggunakan jari tangan, mampu mengkoordinasikan mata dan tangan, mampu membedakan berbagai bentuk dan gambar, dan mampu menyusun *puzzle* dengan sempurna di TK Negeri 01 Kota Bangun. Hal ini terlihat dari data hasil peneliti yang mencatat kemajuan setelah pembelajaran. Dengan kegiatan bermain yang diterapkan berhasil menumbuhkan ketertarikan dan kegembiraan peserta didik selama mengikuti kegiatan.

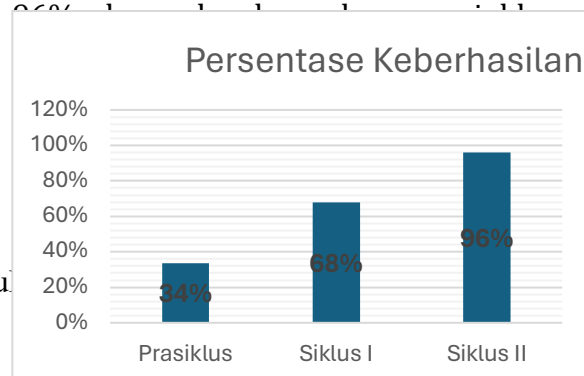
Peneliti bersama guru di TK Negeri 01 Kota Bangun membahas strategi peningkatan keterampilan motorik halus anak melalui permainan edukatif *puzzle*. Dari observasi dan evaluasi peneliti terhadap dua siklus tindakan, terlihat bahwa permainan edukatif *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Penelitian berakhir pada siklus II karena kemampuan motorik halus anak sudah menunjukkan peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian. Menurut (Rahmad Maulana, 2024) Pada usia 5 tahun, anak sudah

mencapai tingkat kematangan tertentu dalam keterampilan motorik halus. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang dilakukan sebelum tindakan serta selama pelaksanaan siklus I dan siklus II, terlihat kemajuan pada indikator yang diamati.

Dari tabel peningkatan motorik halus anak dari masing-masing siklus tersebut dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:

Gambar. 6
Persentase Keberhasilan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat di lihat bahwa pada pra siklus diperoleh nilai persentase anak RF sebesar 25%, anak AIS, AZ, GEO, ZH sebesar 31% dan rata-rata persentase ketercapaian keberhasilan sebesar 34 %. Pada siklus I rata-rata ketercapaian keberhasilan sebesar 68% yang mana anaknya AIS, AZ, GEO, SYF dan ZH terdapat peningkatan kesuksesan dari tahap pra siklus hingga siklus II yang mencapai jumlah rata-rata keberhasilan 96%.



jumlah rata-rata keberhasilan sebesar 96% dari 10 orang anak, di mana target keberhasilan yang ditetapkan peneliti sebesar 80% telah tercapai. Untuk mengoptimalkan pencapaian perkembangan anak sesuai usia mereka, diperlukan aktivitas yang dapat melatih keterampilan motorik halus mereka. Salah satu aktivitas yang bisa dijalankan dengan menggunakan media *puzzle* yang sangat cocok digunakan karena kegiatan permainan media *puzzle* menggunakan jari tangan secara langsung dan mengkoordinasikan mata dan tangan. Menurut (Alaska, A., & Hakim, 2021) menyatakan bahwa permainan *puzzle* berfungsi sebagai salah satu bentuk stimulasi efektif yang dapat mendukung perkembangan anak, terutama dalam aspek kreativitas dan keterampilan motorik halus. Maka berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan permainan edukatif *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Permainan edukatif *puzzle* memberikan stimulasi yang menyenangkan dan bermanfaat, karena melibatkan koordinasi mata dan tangan secara langsung, serta mendorong anak untuk berpikir kreatif dalam menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Sehingga dapat terlihat peningkatan persentase motorik halus dari pra siklus sebesar 34%, siklus I sebesar 68% dan siklus sebesar II 96% pada keterampilan motorik anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri 01 Kota Bangun tahun ajaran 2024/2025.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan yang dilakukan di TK Negeri 01 Kota Bangun pada Tahun Pembelajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan edukatif *puzzle* yang terbuat dari kardus bekas secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5–6 tahun, sebagaimana tercermin dari capaian persentase keterampilan motorik halus pada pra siklus sebesar 34%, meningkat menjadi 68% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 96% pada siklus II. Temuan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan pendekatan pengajaran melalui media kontekstual yang murah dan mudah dijangkau, tetapi juga menegaskan kebaruan metode yakni pemanfaatan kardus bekas sebagai *puzzle*, yang efektif, ramah lingkungan, dan lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di wilayah non-perkotaan. *Puzzle* dari bahan daur ulang gini terbukti tidak hanya mampu menstimulasi perkembangan motorik halus, antara lain koordinasi mata-tangan, keterampilan jemari, dan gerakan manipulatif, tetapi juga memberikan stimulasi pada ranah kognitif seperti pengenalan pola, pemecahan masalah, pencocokan bentuk, serta mendukung pengembangan kreativitas melalui kegiatan eksplorasi, desain, dan pewarnaan pada setiap potongan *puzzle* yang disesuaikan dengan konteks lokal anak. Selain itu, pengalaman keterlibatan aktif dalam proses belajar dengan *puzzle* mendorong anak untuk berpikir divergen, meningkatkan daya tahan terhadap tantangan (resiliensi), dan mengembangkan keterampilan sosial serta komunikasi ketika *puzzle*

dikerjakan secara kelompok, sebagaimana tertuang dalam model pembelajaran kontekstual yang telah diintergrasikan pada studi kasus tersebut. Keberhasilan intervensi ini menegaskan *puzzle* bukan sekadar alat bantu visual, melainkan instrumen pedagogis yang efektif dan anak usia dini. Secara praktis, penggunaan kardus bekas sebagai bahan utama pembuatan *puzzle* membuka peluang besar bagi lembaga pendidikan dengan sumber daya terbatas untuk menyediakan media pembelajaran yang kontekstual, berbiaya minimal, dan tetap memenuhi standar efektivitas, sehingga mewujudkan prinsip pendidikan yang inklusif, adaptif, dan berbasis pada kearifan lokal. Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya menawarkan solusi praktis terhadap keterbatasan anggaran dan hambatan geografis, tetapi juga berhasil menunjukkan bahwa intervensi berbasis media sederhana dapat berdampak besar terhadap optimalisasi perkembangan motorik halus sekaligus memberikan pondasi kuat bagi stimulasi kognitif dan perkembangan kreativitas anak-anak di pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara..
- Anindito Aditomo, Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. (2024). *Paduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*.
- Alaska, A., & Hakim, A. A. (2021). *Analisis Olahraga Tradisional Lompat Tali dan Engklek Sebagai Peningkat Kebugaran Tubuh Analisis Olahraga Tradisional Lompat Tali Dan Engklek Sebagai Peningkat Kebugaran Tubuh Di Era New Normal (Studi Literatur)*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/40928/36256>
- Ariani, I., Lubis, R. nafilah, Sari, S. H., Fansisca, Y., & Nasution, F. (2022). Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1349–1358. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10444>
- Fadlillah, M., Kristiana, D., & Fadhli, M. (2020). Pendidikan Al-Islam dan Kemuhammadiyah pada Anak Usia Dini di Bustanul Athfal Aisyiyah Ponorogo. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 384-394. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/362/pdf>
- Heppy Liana.,(2021). *Strategi Pembelajaran Karakter Anak Usia Dini model daring di masa pandemi covid 19 (studi kasus pada PAUD Anak Kita Preschool)* https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=5ZUNBIIAAAAJ&citation_for_view=5ZUNBIIAAAAJ:zYLM7Y9cAGgC
- Khadijah, M. A. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini : Teori dan Praktik*. Prenada Media.
- Mahanani, A. F., Palupi, W., & Jurnal BeduManagers, Vol.6, No.2, 30 Desember 2025

- Pundyaningtyas, A. R. (2022). Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5 - 6 Tahun Selama Penerapan Pembelajaran Daring. *In Kumara Cendekia*, 10(1). <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/55388>
- Pembelajaran Olahraga Renang Anak Usia Dini. *Jurnal Educatio FKIP UM,A*, 7(2), 300–308. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.995>
- Mulyaningsih., & P. (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dini. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 29–40. <https://ejournal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/article/view/5459>
- Permendikbud Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (2014).
- Suriati, S., Kuraedah, S., Erdiyanti, E., & Anhusadar, L. O. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Mencetak dengan Pelepah Pisang. *Jurnal Obsesin: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.299>
- Yunita, A., Fatimah, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 5–6. <https://dx.doi.org/10.30870/jpppaud.v8i1.11742>
- Yudha Prawira, A., Prabowo, E., & Febrianto, F. (2021). Model