

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN PERMAINAN PUZZLE PADA KELOMPOK A DI RA AL- BASHITIYAH BATU TUNGGAL

Asmiyah

*Mahasiswa Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
No HP: [0822-7458-7142](tel:0822-7458-7142)*

Suryatik

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
Email: suryatik.buch@yahoo.co.id*

Azhar

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
Email: azhar@yahoo.co.id*

Soybatul Aslamiah Ritonga

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
Email: soybatul89@stita.ac.id*

Abstract—Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi perkembangan anak di Raudhatul Athfal AL-Basithiyah Batu Tunggal ditemukan adanya kendala pada kegiatan motorik halus anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti menemukan bahwa anak masih kesulitan dalam melakukan kegiatan motorik halus anak khususnya permainan *puzzle* dan proses pembelajaran motorik halus dalam permainan *puzzle*, belum berjalan secara optimal Pada saat pembelajaran kemampuan motorik halus anak masih rendah. Ketika diminta untuk menyusun *puzzle* yang mencocokkan bentuk gambar *puzzle*. disamping itu hanya terdapat 14 orang anak yang bisa menyusun *puzzle* secara tidak berurutan dan hanya 16 orang anak bisa menyusun *puzzle* secara berurutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di RA Al Bashithiyah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak RA Al Bashithiyah. Hasil penelitian ini adalah menggunakan dua siklus, pada siklus I pencapaian nilai rata-rata anak 51% dan pada siklus II nilai rata-rata anak sebesar 86% artinya pada siklus II dinyatakan tuntas..

Keywords—Kemampuan Motorik Halus, Permainan Puzzle.

I. PENDAHULUAN

Salah satu jenjang pendidikan yang menjadi perhatian pemerintah adalah pendidikan anak usia dini yang meliputi satuan Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (KOBER) dan pendidikan anak usia dini sejenis, seperti yang telah diatur pula dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1, Pasal 1, Butir 14 bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.¹

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau disebut dengan usia keemasan (*golden age*). Masa ini merupakan masa yang harus mendapatkan perhatian khususnya dalam perkembangan motorik halus anak. Jika masa itu terabaikan atau tidak terpenuhi dengan baik maka akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya.

Proses pembelajaran membantu dalam meningkat kemampuan motorik halus anak dengan permainan *puzzle* adalah suatu gambar yang menjadi potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya fikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi anak.²

Berdasarkan pengamatan penulis dimana penulis sebagai guru di sekolah tersebut terlihat bahwa perkembangan anak di Raudhatul Athfal AL-Basithiyah Batu Tunggul ditemukan adanya kendala pada kegiatan motorik halus anak usia dini dalam

kegiatan pembelajaran berlangsung di RA Al-Basithiyah pada kelompok A (5-6) yang sebanyak 30 orang. Peneliti menemukan bahwa anak masih kesulitan dalam melakukan kegiatan motorik halus anak khususnya permainan *puzzledan* proses pembelajaran motorik halus dalam permainan *puzzle*, belum berjalan secara optimal Pada saat pembelajaran kemampuan motorik halus anak, peneliti menemukan hasil yaitu dari 30 orang anak, hanya terdapat 17 orang anak sudah paham dalam menyusun *puzzle* tetapi 13 orang anak anak tersebut masih kebingungan dalam menyusun *puzzle*. Ketika diminta untuk menyusun *puzzle* yang mencocokkan bentuk gambar *puzzle*. disamping itu hanya terdapat 14 orang anak yang bisa menyusun *puzzle* secara tidak berurutan dan hanya 16 orang anak bisa menyusun *puzzle* secara berurutan.

Demikian dalam pengamatannya juga mendapatkan adanya anak yang menangis sehingga hasil belajar anak kurang optimal. Hasil belajar anak ini dapat berupa angka huruf dan hasil belajar yang dicapai kurang memenuhi target. Dari 30 anak yang terdiri dari 13 putra dan 17 putri yang dapat melakukan kegiatan menyusun tanpa dibantu hanya 5 anak. Ketika guru sedang menerangkan langkah untuk menyusun *puzzle*, anak ditanya apakah sudah bisa atau belum, hampir semua anak menjawab sudah. Tetapi ketika diminta mengerjakan ternyata masih banyak yang kesulitan

Maka untuk meningkatkan penguasaan gerak motorik halus, peneliti menggunakan kegiatan menyusun dengan teknik yang tepat dan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dituangkan dalam sebuah judul **“Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Permainan Puzzle pada Kelompok A di RA AL-Basithiyah Batu Tunggul.”**

¹Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, hlm. 1 Bab I Pasal 1, Butir 14

²Bukhari, Suryatik, 2021, *Metode Dan Model Pembelajaran*, Cv Manhaji, Medan, hlm. 80

II. LANDASAN TEORI

A. Motorik Halus

Motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil yang menuntun koordinas mata dan tangan serta pengendalian gerak yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak. Motorik halus adalah gerakan pada anak yang berkaitan dengan kegiatan meleleakkan, atau memegang suatu objek dengan menggunkan jari tangan. Pada usia empat tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna.³ pengembangan motorik halus untuk usia 4-5 tahun adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis.⁴

Perkembang motorik halus itu berkembang seiring dengan perkembang fisik anak dan perkembangan mental anak

Sebagaimana firman allah dalam surat ar-rum yang berbunyi

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ

Artinya: "Allah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah kuat itu lemah (kembali) dan berubah. Dia menciptakan apa yang Dia kehendaki. Dan Dia Maha Mengetahui, Mahakuasa." (QS.Ar-Rum :54)⁵

³Mursid, 2015, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, PT Remaja Rosdkarya Offset, Bandung, hlm. 12

⁴ Siti rohma, 2018, *Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Halusanak Usia Dini Melalui Teknik Kolase*, Tarbiyah al-Aulad, Vol. 3, No. 2, 2018ISSN 2549-4651, hlm. 61.

⁵ QS. Ar-Rum, ayat 54

Faktor-Faktor yang mempengaruhi motorik halus menurut Hurlock ada bermacam-macam. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan gerak motorik terutama motorik halus, antara lain:

1. Perkembangan Sistem Saraf.

Sistem saraf sangat berpengaruh dalam peningkatan motorik, karena sistem saraf merupakan sistem pengontrol gerak motorik pada tubuh manusia.

2. Kemampuan Fisik Yang Memungkinkan Untuk Bergerak.

Karena peningkatan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kemampuan fisik seseorang akan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Anak yang normal perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kekurangan fisik.

3. Keinginan Anak Yang Memotivasinya Untuk Bergerak.

Ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka akan termotivasi untuk bergerak kepada motorik yang lebih luas lagi. Hal tersebut di karenakan semakin dilatih kemampuan motorik anak akan semakin meningkat.

4. Lingkungan Yang Mendukung.

Perkembangan motorik anak akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otak.

5. Aspek Psikologis Anak.

Untuk menghasilkan kemampuan motorik yang baik pada anak diperlukan kondisi psikologis yang baik pula, agar mereka dapat mengembangkan gerakan motoriknya.

6. Umur.

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja.

7. Jenis Kelamin.

Setelah melewati pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat dibanding anak perempuan

8. Genetik.

Genetik adalah bawaan anak, yaitu potensial anak yang akan menjadi ciri khasnya, antara lain bentuk tubuh (cacat fisik) dan kecerdasan. Kelainan genetik akan mempengaruhi proses tumbuh kembang anak.

9. Kelainan Kromosom.

Pada umumnya kelainan kromosom akan disertai dengan kegagalan pertumbuhan.

a. Mengoptimalkan kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Benyamin Bloom menyatakan bahwa rentang penguasaan psikomotorik ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai pada gerakan yang lancar atau luwes. Dave mengembangkan teori Bloom ini dengan mengklasifikasikan main psikomotorik ke dalam lima kategori, mulai dari tingkat rendah sampai tingkat yang paling tinggi. Kelima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

a. Imitation (Peniruan)

Imitation adalah keterampilan untuk menentukan suatu gerakan yang telah dilatih sebelumnya.

b. Manipulation (Penggunaan konsep)

Manipulation adalah kemampuan untuk menggunakan konsep dalam melakukan kegiatan. Kemampuan ini juga sering disebut sebagai kemampuan manipulasi.

c. Precision (Ketelitian)

Precision adalah kemampuan yang berkaitan dengan gerak yang

mengindikasikan tingkat kedetailan tertentu.

d. Articulation (Perangkaian)

Articulation adalah kemampuan untuk melakukan serangkaian gerakan secara koordinasi antarorgan tubuh, saraf, dan mata secara cermat.

e. Naturalization

(Kewajaran/Kealamiahan)

Naturalization adalah kemampuan untuk melakukan gerak secara wajar atau luwes.

Pengembangan motorik halus anak usia dini hendaknya memperhatikan beberapa prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak.
- b. Belajar sambil bermain.
- c. Kreatif dan inovatif.
- d. Lingkungan kondusif.
- e. Tema.
- f. Mengembangkan keterampilan hidup.
- g. Menggunakan kegiatan terpadu.
- h. Kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak.

Selain itu juga, agar perkembangan motorik halus anak optimal, anak harus :

1. Memiliki kesiapan mental dan fisik untuk melakukan kegiatan motorik halus.
2. Diberi kesempatan untuk belajar.
3. Diberi bimbingan dan model yang baik untuk di tiru.
4. Didampingi saat bermain, sehingga dapat diberikan contoh menggunakan motorik halus.
5. Diberi dukungan bila mengalami kesulitan.
6. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam bermain yang menstimulasi

- perkembangan motorik halusnya.
7. Tidak terlalu banyak menuntut diluar batas kemampuan anak

B. Permainan Puzzle

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu media *puzzle* adalah media yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik halus dan melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran dan menambah pengetahuan anak (Iskandar & suryatik, 2021).⁶

Penggunaan media *puzzle* digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media *puzzle* tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda- benda di sekitarnya.

Macam-macam *puzzle* ada beberapa macam sebagai berikut:

- a. *Puzzle* hewan : merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak digunakan dan dijumpai di lembaga PAUD dan kebanyakan anakanak juga menyukainya.
- b. *Puzzle* bentuk : merupakan alat permainan yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Permainan ini di maksudnya untuk mengenal berbagai bentuk geometri kepada anak. Alat permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk usia 2-5 tahun.

⁶Bukhari, Suryatik, 2021, *Metode Dan Model Pembelajaran*, Cv Manhaji, Medan, hlm. 80

- c. *Puzzle* buah secara umum *puzzle* ini sama dengan *puzzle-puzzle* yang lain hanya *puzzle* ini merupakan bentuknya buah-buahan. Berdasarkan jenis *puzzle* yang telah disebutkan, *puzzle* edukatif termasuk dalam kategori The Thing *Puzzle*, dimana *puzzle* edukatif berisi audio, angka dan kata yang berhubungan dengan gambar buah untuk dijodohkan.⁷

Yulianti mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle*
- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.⁸

Menurut Subagio dalam Khazanah langkah-langkah bermain *puzzle* antara lain

- a. Guru menjelaskan peraturan dan proses permainan
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- c. Guru membagi alat dan bahan permainan
- d. Siswa melakukan permainan

⁷Nuraini, 2019, “ Penerapan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung” Universitas Islam Negeri, Lampung, hlm.37

⁸Yesi Ratna Sari, 2018, *Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra*, hlm. 23

- e. Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
- f. Siswa melaporkan hasil diskusi

III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di RA Al-Basithiyah, yang beralamat tidak jauh dari kota Rantau prapat lebih tepatnya berada di Jalan Batu Tunggal Kecamatan NA IX-X , Kabupaten Labuhanbatu utara.

Waktu penelitian dimulai bulan April sampai Juni Tahun 2022. Penentuan mengacu pada kalender akademik sekolah.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Banyak yang berpendapat bahwa subjek penelitian adalah orang yang melakukan penelitian, sedangkan penelitian adalah orang atau sesuatu yang diteliti. Subjek dalam penelitian merujuk pada responden, informen yang hendak dimintai informasi atau digali datanya.⁹ Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa RA Al-Basithiyah

Objek merujuk pada masalah atau tema yang sedang diteliti. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan motorik halus.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wina Sanjaya PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk

memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasinya serta menganalisis setiap masalah dari perlakuan tersebut.¹⁰ Sedangkan menurut Totok Sukardi yono penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pengamatan yang menerapkan tindakan di dalam kelas yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu atau dengan menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan bersama di kelas secara professional sehingga diperoleh peningkatan pemahaman atau kualitas atau target yang telah ditentukan.¹¹

IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Data awal yang diperoleh peneliti setelah melakukan pengamatan awal terhadap kemampuan membaca permulaan yang telah dilaksanakan selama yang satu kali pertemuan pada tanggal 08 April 2022. Penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan yaitu pada tanggal 08 April 2022 sampai 12 April 2022, pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi telah tersusun yakni berupa *check list* untuk mengungkap kemampuan awal anak dalam menyebutkan warna puzzle, membedakan bentuk *puzzle*,. Dengan menggunakan penilaian, skor 4 untuk anak yang memiliki kemampuan motorik halus dengan kriteria baik berkembang sangat

¹⁰WINA SANJAYA 2016, *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*, PRENADA MEDIA, JAKARTA, HLM.22

¹¹Totok Sukardiyono, 2015, *Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karakteristik, Prinsip, Dan Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta, hlm.5

⁹MUH. FITRAH & LUTHFIYAH, 2017, *METODOLOGI PENELITIAN: PENELITIAN KUALITATIF, TINDAKAN KELAS & STUDI KASUS*, JAWA BARAT, CV JEJAK, HLM. 151

baik, skor 3 untuk anak yang memiliki kemampuan motorik halus dengan kriteria berkembang sesuai harapan, skor 2 untuk anak yang memiliki kemampuan motorik halus dengan kriteria , skor 1 untuk anak yang belum berkembang. Pengamatan kondisi pertindakan dilakukan untuk mengetahui keadaan yang nyata dan yang ada dilapangan, sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti melakukan prantindakan terlebih dahulu.

Hasil yang diperoleh pada hasil setelah tindakan melalui kegiatan berhitung permulaan. Kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas dapat dilihat dari kebiasaan belajar anak di dalam kelas, yang penulis peroleh dari prapenelitian pada saat penulis melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Aspek yang penulis teliti yang berkaitan dengan kreatifitas siswa yang meliputi minat, perhatian dan aktivitas bertanya di dalam kelas. Penulis menduga bahwa ada terdapat beberapa kelemahan anak pada ketiga aspek tersebut. Kondisi tersebut menunjukkan dengan masih rendahnya kemampuan motorik halus anak. Kondisi awal ini digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas pada anak di RA Al-Basithiyah Batu Tungal.

B. Deskripsi Hasil Siklus I

Langkah-langkah penelitian ini, peneliti mulai melaksanakan pada bulan April 2022 yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, (tindakan), observasi (pengamatan) refleksi. Dapat diuraikan sebagai berikut;

1. Perencanaan Tindakan

Siklus 1 terdiri dari 2 kali pertemuan yang di lakukan pada tanggal 08 April 2022, tanggal 15 April 2022. Pada siklus ini anak mempelajari tentang tema

kendaraan roda 4 sub tema mobil angkutan. Dalam melaksanakan tindakan lanjut pada siklus 1 ini, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh guru dan penulis, antara lain: a. rencana proses pembelajaran harian (RPPH), b. menyiapkan lembar observasi anak, c. menyiapkan media puzzle untuk melakukan kegiatan menempel pada anak,

o	Hari / tanggal	P ert	Materi
	Senin 08 April 2022	1	Perkenalan tema dan sub tema, tema binatang darat. Sub tema lebah
	Senin 12 April 2022	2	Tema binatang /binatang darat. Sub tema kupu-kupu

d. alat dan bahan yang akan digunakan,

2. Pelaksanaan Tindakan

Penulisan dibantu oleh guru kelas dalam melakukan perbaikan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran, dalam hal meningkatkan motorik halus pada anak menggunakan media *puzzle* atau *puzzle* bergambar yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan.

a. Pertemuan 1 siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan I dilaksanakan pada hari senin, 08 April 2022, binatang sub temabinatang darat. Jumlah pelaksanaan tindakan pertemuan pertama, anak dibagi menjadi 4 kelompok, kelompok yang duduk rapi akan mendapat kesempatan untuk melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain *puzzle*.

a) Kegiatan awal

Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam dan anak didik ikut menjawab salam, kemudian membacakan surah pendek, berdo'a bersama-sama, guru

mengecek kehadiran anak, kemudian guru melakukan apresiasi yang mengarah ketopik pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa tujuan dari kegiatan bermain *puzzle* itu adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

b) Kegiatan inti

Anak disuruh membuat lingkaran, karna anak di TK tidak menggunakan kursi, dan guru menjelaskan kegiatan yang akan di lakukan pada hari ini. Guru mengajak anak-anak bernyanyi dan bertepuk tangan dengan semangat agar anak-anak lebih siap untuk belajar. Guru bertanya kepada anak tentang kendaraan roda 4, siapa yang tau tentang binatang darat, kemudian Guru memperlihatkan permainan *puzzle* yang akan diterapkan kepada anak. Anak bersama-sama di minta untuk menyebutkan satu persatu nama gambar yang ada di *puzzle* tersebut serta guru menanyakan huruf yang ada pada *puzzle*. Pada pertemuan pertama anak membentuk sebuah kata : lebah, kupu-kupu, ayam, yang terdapat didalam *puzzle* tersebut, kemudian guru mengambil *puzzle* yang sesuai dengan sub tema pada pertemuan pertama yakni binatang darat, kemudian guru menunjukkan *puzzle* yang bergambar lebah dan anak menyebut nama-nama bintang darat seperti lebah, kupu-kupu, dan anak mampu menjodohkan *puzzle*. Setelah semua kelompok mendapat giliran bermain dengan media *puzzle*, selanjutnya setiap anak diberi berupa gambar pola, anak disuruh untuk mewarnai dan menulis nama yang di warnai.

c) Penutup

Pada hasil pembelajaran peneliti dan guru merefleksi hasil pembelajaran dengan sub tema lebah guru mengulang pembelajaran dengan cara mengamati siswa di dalam kelas. Guru menjelaskan pembelajaran besok dan mengajak anak

untuk bernyanyi kembali dan berdo'a bersama. Selama kegiatan berlangsung pada pertemuan pertama, anak sudah mulai tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun selama pelaksanaan masih ada anak kurang aktif dan tidak giat dalam belajar.

b. Pertemuan II siklus 1

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari senin 15 April 2022, dengan tema binatang darat, sub tema kupu-kupu Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I sebanyak 20 anak. Anak yang duduk paling rapi akan mendapat kesempatan untuk melaksanakan kegiatan bermain *puzzle*. Guru juga membagikan *puzzle* bergambar digunakan yakni: sepeda, kupu-kupu, ayam, sapi pada anak yang mendapat giliran membaca.

a) Kegiatan awal

Pada awal pembelajaran guru membuka pelajaran dengan memberikan salam kemudian siswanya kembali menjawab salam dan kemudian serta membaca surah-surah pendek, serta berdo'a bersama-sama, lalu guru mengecek kehadiran anak, kemudian guru melakukan apresiasi yang mengarah ke topik pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa tujuan dari kegiatan bermain *puzzle* adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada pertemuan kedua masih sama seperti pertemuan pertama, Anak disuruh membuat lingkaran, karna anak di TK tidak menggunakan kursi. Guru juga menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru mengajak anak-anak bernyanyi dan bertepuk tangan yang semangat agar anak lebih siap untuk belajar. Pertemuan kedua anak masih sama seperti pertemuan pertama yaitu

menyambungkan lambang bunyi angka yang membentuk jumlah : kupu-kupu ayam,sapi, yang terdapat pada media *puzzle* tersebut. Anak disuruh membedakan bentuk yang terdapat pada *puzzle* secara bergiliran. Dan anak juga memilih *puzzle* yang akan dibacakan pada anak. Contoh akbar memilih *puzzle* yang sudah bergambar kendaran kupu-kupu, dan ashela menyebutkan gambar binatang sapi dan membedakan bentuk yang terdapat pada gambar *puzzle* sapi dengan suara keras supaya didengarkan oleh teman-temannya yang lain.

c. Penutup

Pada hasil pembelajaran peneliti dan guru merefleksikan hasil pembelajaran dengan sub tema kupu-kupu, guru mengulang pembelajaran dengan cara menanyakan hari ini kita belajar apa saja, dan menanyakan perasaan anak apakah senang atau tidak. Guru juga menjelaskan tentang pembelajaran besok dan mengajak anak-anak untuk berdoa bersama-sama. Namun dalam pertemuan kedua ini anak masih ada yang malu dan belum berani untuk maju membacakan bacaan yang dipilih dengan keras dan nada anak yang masih berbicara dengan temannya sendiri.

3. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar anak belum berlangsung optimal dalam membedakan bentuk dan ukuran *puzzle* dan menempel *puzzle* yang telah disediakan guru, sehingga kemampuan motorik halus anak dapat dikatakan mulai berkembang.

Berdasarkan tabel hasil pengamatan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pengamatan siklus I mencapai 51, nilai dinyatakan tuntas jika nilai anak dalam rentang 51-75 (Belum Sesuai Harapan) dan rentang 76-100 (Berkembang Sangat

Baik), sementara itu dinyatakan tuntas jika nilai dalam rentang 0-25 (Belum Berkembang) dan rentang 26-50 (Mulai Berkembang). Persentase peserta didik yang sudah tuntas dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan yaitu 12 (40%) dan peserta didik yang belum tuntas dalam kategori Mulai berkembang yaitu 18 (60%). Dengan adanya hasil dari nilai tersebut maka perlu dilakukan penelitian pada siklus II.

4) Refleksi

Berdasarkan lembar observasi siswa dalam, pelaksanaan siklus I dapat dikatakan peningkatan sedikit dalam motorik halus dalam membedakan ukuran dan bentuk *puzzle*, menggunakan media *puzzle* dan perlu ditingkatkan pada siklus II. Dalam hal ini dapat dilihat dari masih rendahnya pemahaman siswa yang dilihat masih adanya siswa hasil belajarnya tetap dalam proses pembelajaran., bahkan ada siswa yang belum mampu membedakan warna menyebutkan bentuk. Hal ini disebabkan adanya kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.seperti mengenal ukuran *puzzle*, dan bentuk *puzzle*, menempel *puzzle* mengenal warna *puzzle* sehingga motorik halus anak belum berkembang Peneliti dan guru berdiskusi untuk mencari solusi agar anak dapat mengenal bentuk dan ukuran *puzzle*, mengenal warna *puzzle*, agar kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak menggunakan *puzzle*. Berdasarkan hasil refleksi ini, maka peneliti merencanakan kembali tindakan pelaksanaan motorik halus .

C. Deskripsi Hasil Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I peneliti dan guru berdiskusi untuk menyusun perencanaan

pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan yang dilakukan pada tanggal 12 April 2022, tanggal 15 April 2022. Pada siklus ini anak didik mempelajari tentang tema kendaraan sub tema sapi. Dalam melaksanakan tindakan lanjut pada siklus 2 (dua) ini, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh guru dan penulis antara lain: a. rencana proses pembelajaran harian (RPPH), b. menyiapkan lembar observasi anak, c. menyiapkan media *puzzle* untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk mendukung dalam penelitian dan memperoleh data, d. alat dan bahan yang digunakan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Penulis dibantu oleh guru kelas untuk melakukan perbaikan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak TK dengan menggunakan media *puzzle* yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

1. Pertemuan I siklus II

Pada tindakan siklus II pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 12 April 2022, tema pembelajaran yaitu tentang binatang dengan sub tema macam-macam binatang darat.

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal pada pembelajaran guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan siswa menjawab salam kembali dan kemudian guru mengajak anak peserta didiknya untuk membaca surah-surah pendek, kemudian berdo'a bersama-sama, guru juga mengecek kehadiran anak, kemudian guru melakukan apresiasi yang mengarah ketopik pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa tujuan dari kegiatan bermain *puzzle* adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

b. Kegiatan inti

Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan pertama yaitu anak disuruh maju kedepan untuk membaca/ meneja kata dan menyebutkan semua huruf yang ada dipapan tulis dan anak mengikuti secara bersamaan.

c. Penutup

Pada hasil pembelajaran, peneliti dan guru merefeksi hasil pembelajaran dengan sub tema binatang darat sapi, ayam, bebek, guru mengulang pembelajaran dengan cara hari ini kita belajar apa saja dan menanyakan tentang perasaan anak apak senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada hari ini. Juga dilanjutkan dengan mempersilahkan anak untuk merapikan dan menngembalikan alat yang sudah digunakan ketempat semula dan mengambil tas yang ada di rak (tas). Kemudian anak membaca doa bersama-sama, dan anak yang duduknya paling rapi dipanggil untuk pulang duluan dan mengucapkan salam pada guru.

2. pertemuan ke 2 siklus II

Pada tindakan siklus II pertemuan kedua yang dilaksanakan pada 9 Mei 2022, tema pembelajaran yaitu kendaraan darat dengan sub tema ikan.

a. kegiatan awal

Kegiatan awal pada pembelajaran guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan siswa menjawab salam kembali dan kemudian guru mengajak anak peserta didiknya untuk membaca surah-surah pendek, kemudian berdo'a bersama-sama, guru juga mengecek kehadiran anak, dan menyanyikan lagu ikan, kemudian guru melakukan apresiasi yang mengarah ketopik pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa tujuan dari kegiatan bermain *puzzle* adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

b. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan pertama yaitu anak disuruh maju kedepan untuk membaca/mengeja kata dan menyebutkan semua huruf yang ada dipapan tulis dan anak mengikuti secara bersamaan

c. Penutup

Pada hasil pembelajaran, peneliti dan guru merefeksi hasil pembelajaran dengan sub tema bintang air ikan guru mengulang pembelajaran dengan cara hari ini kita belajar apa saja dan menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada hari ini. Juga dilanjutkan dengan mempersilahkan anak untuk merapikan dan mengembalikan alat yang sudah digunakan ketempat semula dan mengambil tas yang ada di rak (tas). Kemudian anak membaca doa bersama-sama, dan anak yang duduknya paling rapi dipanggil untuk pulang duluan dan mengucapkan salam pada guru.

3. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar anak berlangsung secara optimal anak mampu membedakan bentuk dan ukuran *puzzle* dan menempel *puzzle* yang telah disediakan guru sehingga dapat dikatakan kemampuan motorik halus anak berkembang sangat baik

Berdasarkan tabel hasil pengamatan dapat diketahui bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik halus permulaan pada anak melalui permainan *puzzle*. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan pada nilai rata-rata pengamatan siklus II mencapai 85. Jumlah anak dalam kategori belum berkembang yaitu 0 (0%), anak dalam kategori belum berkembang yaitu 2 (7%), anak dalam kategori berkembang sesuai dengan harapan yaitu 0 (0%) dan

anak dalam kategori berkembang sangat baik mencapai 18 (93%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus 2 terjadinya peningkatan nilai rata-rata siswa mencapai tingkatan perkembangan yaitu 90 % siswa yang tuntas. Dan hasil ini menunjukkan bahwa persentase tindakan siklus 2 lebih tinggi dari siklus pertama.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi yang diadakan melalui permainan *puzzle* bergambar pada siklus II, hasil yang telah diperoleh siswa telah mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan. Berdasarkan analisa nilai-nilai dan data observasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus ini telah berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Hal ini terbukti dengan hasil menggunakan media *puzzle* bergambar yang diperoleh siswa telah memenuhi tingkat perkembangan yang telah ditetapkan

Berikut ini adalah, kondisi akhir belajar siswa yang diperoleh dalam pembelajaran melalui permainan *puzzle*.

Berdasarkan hasil analisa kemampuan anak dengan penerapan menggunakan *puzzle* dapat dilihat dari hasil yang dicapai anak mengingat hal ini menunjukkan bahwa penyampaian pembelajaran menggunakan media *puzzle* yang dilakukan dapat meningkatkan motorik halus pada anak. Berdasarkan dari hasil penelitian terdapat perubahan nilai rata-rata dari siklus I sampai ke tindakan siklus II, dalam hal ini disebabkan karena pada siklus I masih ada anak yang belum mengetahui dan membedakan bentuk. menyebutkan huruf yang sama. Dari table 4.8 terlihat bahwa hasil belajar setiap siklusnya semakin meningkat. Pada prasiklus nilai rata-rata, Pada siklus I nilai rata-rata 51, nilai rata-rata siklus II 86. Berdasarkan table 4.8 di atas terlihat

bahwa anak telah mencapai tingkat capaian perkembangan, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *puzzle* dapat meningkatkan motorik halus pada anak RA AL-Basithiyah Batu Tunggal.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak di RA AL-Basithiyah Batu Tunggal dapat ditingkatkan melalui permainan *puzzle*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan motorik halus permulaan pada anak pada setiap siklus. Pada hasil pengamatan pada prasiklus nilai rata-rata anak 48 dengan jumlah anak dalam kategori belum berkembang yaitu 10 (33%), anak dalam kategori mulai berkembang yaitu 12 (40%), anak dalam kategori berkembang sesuai dengan harapan yaitu 8 (26%). Pada hasil nilai pengamatan pada siklus I dengan jumlah anak dalam kategori mulai berkembang yaitu 18 (60%), anak dalam kategori berkembang sesuai dengan harapan yaitu 12 (40%). Dan pada hasil nilai pengamatan pada siklus I dengan jumlah anak dalam kategori mulai berkembang yaitu 2 (6%), anak dalam kategori berkembang sangat baik yaitu 28 (93%). Peningkatan kemampuan motorik halus permulaan ini meliputi ini anak sudah mampu membentuk bintang melalui *puzzle*, mampu menunjuk simbol angka yang diminta, mampu menyatukan *puzzle* serta mampu menyatukan *puzzle* yang bermakna dan mampu mengelompokkan bentuk.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an. surah Ar-Rum 54.

- Mursid. 2015, *Belajar dan Pembelajaran Paud*, PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Nurlaili, 2019, *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Modul, Medan.
- Samsudin, 2015, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Litera Prenada Media Group, Jakarta.
- Sanjaya Wina, 2016, *Penelitian Tindakan Kelas*, Prenada Media, Jakarta.
- Sukardiyono Totok, 2015, *Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karakteristik, Prinsip, Dan Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta.
- Sumantri, 2020, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Depdiknas, Jakarta.
- Sumarni, 2015, *Penigkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Kerja Kelompok Dalam Pembelajaran Ipa Disekolah Dasar*, Pontianak.
- Suprayitno Adi, 2020, *Menyusun PTK ERA 4.0*, CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Iskandar, B., & Suryatik, 2021, *Metode dan Model Pembelajaran*, Cv Manhaji, Medan.
- Undang-undang Sistám Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, hlm. 1 Bab I Pasal 1, Butir 14.