

PEMANFAATAN MEDIA PUZZLE DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK DI PAUD AIZA KABUPATEN KEPAHANG

Syisva Nurwita

Prodi PGPAUD, Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

e-mail: syisvawita@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak melalui media puzzle. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang memiliki makna mendeskripsikan suatu penelitian yang sedang dilaksanakan. Subjek utama dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan anak usia dini yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil. Permainan puzzle, dapat membuat anak bahagia, terhibur, dan memainkan puzzle juga akan akan berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak, anak dapat memainkan secara individu maupun secara kelompok. Permainan puzzle juga terbilang sangat mudah dan murah. Manfaat dan pengaruh permainan puzzle itu sangat besar dan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik halusnya anak. ketika anak bermain dengan berkelompok untuk menghibur dirinya dan bisa merasa senang dengan permainan tersebut, anak bisa belajar cara kerjasama, cara beradaptasi dengan teman-temannya, dan lain sebagainya. Permainan puzzle, dapat membuat anak menjadi mandiri, anak bisa terhibur, bermain puzzle juga akan berpengaruh pada perkembangan motorik. Bermain puzzle sendiri dapat mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri.

Kata kunci : *motorik halus, media pembelajaran, puzzle, anak usia dini*

Abstract

The purpose of this study was to determine the child's fine motor skills through puzzle media. This study uses descriptive qualitative research which has the meaning of describing a study that is being carried out. The main subjects in this study were 15 principals, teachers, and young children. Data collection techniques using the method of observation, interviews and documentation. As for the results. The game puzzle, can make children happy, entertained, and playing a puzzle will also affect the child's fine motor development, children can play individually or in groups. Puzzle games are also fairly easy and inexpensive. The benefits and effects of the puzzle game are very large and very influential on the child's fine motor development. when children play in groups to entertain themselves and can feel happy with the game, children can learn how to work together, how to adapt to their friends, and so forth. Puzzle game, can make children become independent, children can be entertained, playing puzzles will also affect motor development.

Keywords: *fine motor, media, puzzle, early childhood*

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun (Permendiknas, 2010). Anak merupakan generasi penerus serta investasi bagi masa depan bangsa sehingga pendidikan untuk anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan oleh setiap Negara. Menurut Harun Rasyid (2009:64) anak usia dini merupakan usia emas atau the golden age yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. Multi kecerdasan tersebut dapat dikembangkan dengan adanya pendidikan anak usia dini.

Sejalan dengan hal tersebut, Yuliani Nurani Sujiono (2001:54) mengungkapkan pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan suasana dan lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Johnson (2008) mengemukakan bahwa bermain merupakan cara anak-anak belajar tentang diri sendiri dan dunia dimana mereka berada. Dalam proses bermain, anak-anak akan menguasai situasi secara akrab, dan mereka dapat belajar menguasai hal yang baru kecerdasan dan kepribadian mereka berkembang, begitu pula fisiknya. Bermain pada usia dini mempunyai fungsi untuk mengembangkan keterampilan, eksplorasi realitas dan penguasaan kecemasan. Bermain imajinatif menjadi wahana (vehicle) penting untuk memahami dunia sekitarnya serta dapat memfasilitasi perkembangan kognitif, sosial-emosional dan aspek perkembangan lainnya. Essa (2012) mengemukakan bahwa adanya teman untuk bermain menjadi sangat penting karena bermain adalah kegiatan sosial yang sangat penting bagi mereka dan mereka menikmati kegiatan ini. Dalam membangun pengetahuan anak tidak terlepas dari peranan guru agar tujuan belajar tercapai maka di butuhkan guru yang profesional dan kreatif.

Dalam Undang-undang Nomor, 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Anak Usia Dini adalah dasar dari penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas di masa yang akan datang. Oleh karena itu layanan PAUD harus dirancang seksama dengan memperhatikan perkembangan anak, perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi serta budaya yang berkembang. Memahami kondisi tersebut, pembelajaran di Taman Kanak-Kanak menggunakan Media yaitu Permainan *Puzzle* (Angka dan Huruf).

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting, karena pendidikan manusia pada lima tahun pertama sangat menentukan kualitas hidup selanjutnya. Keberhasilan hidup seseorang ditentukan oleh bagaimana seseorang itu memperoleh pendidikan, perlakuan, dan kepengasuhan pada awal-awal kehidupannya. Pembentukan berbagai konsep, termasuk konsep diri, konsep hidup, konsep belajar dipengaruhi oleh bagaimana lingkungannya memperlakukan dirinya. Tugas Guru PAUD sangat penting, maka sudah seharusnya setiap guru menyadari akan tugas utamanya yaitu; mendidik dan mengasuh anak usia dini. Selain kemampuan secara akademik, juga perlu didukung aspek lain yang membantu keberhasilan pembelajaran. Adanya guru yang berkualitas secara akademik, kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan anak didik, serta media pembelajaran yang memadai, contohnya, guru bisa menciptakan suatu media sesuai dengan Tema. (Yamin, 2012: 30)

Menurut Endang Rini Sukamti (2015: 15) bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses keemasan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Motorik adalah terjemahan dari kata motor yang artinya "Dasar Mekanika Yang Menyebabkan Terjadinya Suatu Gerakan". Proses motorik ini melibatkan sebuah sistem pola gerakan yang terkoordinasi (Otak, Saraf, Otot, dan Rangka) dengan proses mental yang sangat kompleks, yang disebut sebagai proses cipta gerak. Keempat unsur tersebut diatas tidak bisa bekerja secara sendiri-sendiri, tetapi selalu terkoordinasi, apabila salah satu unsur mengalami gangguan, gerak yang dilakukan dapat mengalami gangguan pula. (M. Harwijaya 2009:27).

Menurut Beaty (2011:55) kemampuan motorik kasar dimiliki anak usia dini yang berada pada rentang usia 4-6 tahun, kompetensi tersebut terbagi menjadi 4 aspek yaitu, Berjalan dengan turun atau naik tangga menggunakan kedua kaki, Berlari, menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari, berbelok kekanan atau kekiri tanpa kesulitan dan mampu berhenti dengan mudah, Melompat, dengan mampu melompat ke depan, ke belakang, dan atau ke samping, Memanjat, naik atau turun tangga dan memanjat pohon. Menurut Sunardi (2007: 113-114) Pengertian motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar.

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta koordinasi yang cermat, seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, menuangkan air kedalam gelas tanpa berceceran, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan atau menutup objek dengan mudah, menggunakan kuas, kerayon, dan sepidol serta melipat. Menurut Beaty (2011:55) Perkembangan motorik halus pada anak yaitu kemampuan anak dalam menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan otot dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari. Guru dapat membantu anak mengembangkan

kemampuan motorik halusnya dengan memanfaatkan beragam media. Kemampuan motorik halus juga menjadi jembatan bagi anak untuk mengembangkan aspek kecerdasan terkait dengan kecerdasan kinestetik tubuh yang mencakup kemampuan anak dalam kepekaan dan keterampilan dalam mengontrol dan mengkoordinasi gerakan-gerakan tubuh serta terampil dalam menggunakan peralatan-peralatan tertentu yang dimanfaatkan anak dalam aktivitas bermainnya. Dan secara aspek sosial tentunya kematangan kemampuan motorik halus anak membantu mereka menanamkan citra diri yang positif dalam bentuk kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Keterampilan motorik halus menyangkut koordinasi gerakan jari-jari tangan dalam melakukan berbagai aktivitas, diantaranya adalah : Dapat menggunakan gunting untuk memotong kertas, Dapat memasang dan membuka kancing dan resletin, Dapat menahan kertas dengan satu tangan, sementara tangan yang lain digunakan untuk menggambar, menulis atau kegiatan lainnya, Dapat memasukkan benang ke dalam jarum, Dapat meronce manik-manik, Dapat membentuk dengan plastisin /was, Dapat melipat kertas untuk dijadikan suatu bentuk.

Elizabeth Hurlock (2007) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu sebagai berikut : pertama, Melalui Keterampilan Motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola, bermain puzzle atau memainkan alat-alat lainnya. Kedua, Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi helplessness (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang independence (bebas tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ketempat yang lainnya, dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan self confidence (rasa percaya diri). Ketiga, Melalui Keterampilan Motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah school adjustment. Pada usia Taman Kanak-kanak atau pra sekolah, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, mewarnai dan lain-lain. Keempat, Melalui Perkembangan Motorik, anak yang normal akan memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan dikucilkan atau menjadi anak yang fringer (terpinggirkan). Kelima, Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan keperibadian anak, karena keterampilan dan karakter anak sangat penting dibangun sejak Usia Dini, apabila kemampuan motorik ini berkembang dengan baik maka perkembangan berikutnya akan baik pula, begitu juga sebaliknya, apabila kemampuan motorik berkembang dengan tidak baik maka perkembangan berikutnya tidak akan baik pula.

Permainan puzzle adalah permainan yang ramah anak, bahkan puzzle dipercaya memiliki banyak nilai edukatif. Tingkat kesulitan puzzle juga bisa dimodifikasi menyesuaikan perkembangan psikologi dan kecerdasan anak (tentu saja sesuai dengan perkembangan usia anak) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

METODE

Metode kualitatif deskriptif adalah metode yang bermaksud membuat perbandingan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat sipat populasi tertentu (Usman dan Akbar, 2004:4) metode ini digunakan untuk mengetahui gambaran sistematis dan kenyataan. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat interpretatif (menggunakan penafsiran) yang melibatkan banyak metode dalam masalah penelitian ini lebih cocok digunakan untuk peneliti yang mempertimbangkan kehidupan manusia yang suka berubah-ubah pada penelitian ini penulis akan melihat secara langsung kegiatan informan. Menurut Sugiyono (2005:53) Informan penelitian adalah orang-orang yang memberikan berbagai informasi yang diperlukan selama proses penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah Guru dan Siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan puzzle, dapat membuat anak bahagia, terhibur, dan memainkan puzzle juga akan berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak, anak dapat memainkan secara individu maupun secara kelompok. Permainan puzzle juga terbilang sangat mudah dan murah. Manfaat dan pengaruh permainan puzzle itu sangat besar dan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak. Ketika anak bermain dengan berkelompok untuk menghibur dirinya dan bisa merasa senang dengan permainan tersebut, anak bisa belajar cara kerjasama, cara beradaptasi dengan teman-temannya, dan lain sebagainya. Permainan puzzle, dapat membuat anak menjadi mandiri, anak bisa terhibur, bermain puzzle juga akan berpengaruh pada perkembangan motorik. Bermain puzzle sendiri dapat mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri. Saat bermain puzzle ada beberapa anak yang masih perlu bantuan gurunya, karena anak juga perlu waktu untuk bisa mengerti cara bermain puzzle, seperti cara mencocokkan puzzle. Ketika anak bermain puzzle secara berkelompok, anak belajar untuk memahami lingkungan dan belajar bersosialisasi dengan lingkungan terutama teman-temannya. Dengan permainan puzzle anak merasa senang, dimana anak mulai menyesuaikan dirinya dengan teman-temannya pada saat bermain secara berkelompok, mereka saling kenal, mereka bisa saling bersosialisasi dan lain sebagainya. Setiap anak tentu memiliki perbedaan, anak yang normal memiliki kemampuan untuk menyamakan diri dengan yang lainnya atau mampu

memahami harapan kelompok tempat individu yang bersangkutan menjadi anggotanya dan melakukan tindakan yang sesuai dengan harapan tersebut. Dan dapat mengubah lingkungan agar menjadi lebih sesuai dengan diri anak, sedangkan anak yang abnormal membutuhkan cara penyesuaian diri berbeda, meskipun anak tersebut bisa bermain dengan teman-temannya yang normal anak tersebut memiliki cara sendiri saat bermain. Adapun kondisi penting dalam mempelajari keterampilan motorik halus, yang dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu: Kesiapan belajar anak, Kesempatan belajar anak, Kesempatan praktik anak, Bermain peran dengan baik, Motivasi atau kepuasan anak dari suatu kegiatan yang sedang dilakukan yaitu dengan bermain puzzle yang telah Guru siapkan, Keterampilan motorik halus anak dipelajari secara individu, atau secara kelompok dan Sebaiknya dipelajari satu persatu mencoba berbagai macam keterampilan motorik.

Dalam melakukan permainan puzzle anak dapat mengembangkan kemampuan motorik, seperti motorik halus; (1) Keterampilan Menirukan menggambar puzzle, (2) Memberi warna gambar puzzle, bagian-bagian puzzle dan sebagainya. Gerakan ini tidak terlalu banyak membutuhkan tenaga, dibandingkan dengan aktivitas motorik kasar. Dalam melakukan gerakan motorik halus diperlukan dukungan keterampilan lain serta kematangan mental, misalnya keterampilan membuat gambar puzzle. Dalam membuat gambar selain anak memerlukan keterampilan menggerakkan pergelangan tangan, anak juga memerlukan keterampilan kognitif yang memungkinkan terbentuknya sebuah gambar puzzle. Misalnya untuk menggambar lingkaran, anak perlu memahami bentuk lingkaran terlebih dahulu. keterampilan motorik halus diantaranya: Menggantung mengikuti garis lurus dan lingkaran, Menggambar bentuk Puzzle, Mencocokkan gambar Puzzle, Mengoordinasikan mata dan tangan, Menyelesaikan puzzle 4-10 keping. Sedangkan keterampilan motorik kasar: Berjalan dipapan keseimbangan, Dapat melompat sambil berlari, Melompat ditempat dengan satu kaki, Naik turun tangga, Mengkoordinasikan gerakan manjat pada jungle gym atau melompat pada trampoline kecil.

Manfaat Puzzle diantaranya *pertama*: Keterampilan koordinasi mata dan tangan. Tangan dan mata anak harus mampu berkoordinasi dengan baik. Banyak aktifitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan mata dan tangan. Maka permainan puzzle adalah permainan baik dalam hal ini. Kemampuan anak untuk fokus dalam menyelesaikan tugasnya dalam merangkai kepingan-kepingan puzzle bisa membuat anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik. *Kedua*, Keterampilan memecahkan masalah. Tujuan permainan puzzle adalah merangkai kepingan-kepingan huruf atau angka berdasarkan bentuk yang diinginkan. Kemudian puzzle disusun kembali dengan cara atau urutan yang bervariasi. *Ketiga*, Keterampilan menggunakan motorik halus. Kepingan puzzle yang kecil, dan kadang terasa licin menjadi tantangan tersendiri bagi anak. Bukan hal yang sulit bagi anak untuk mengambil sebuah sendok atau pensil. Namun mengambil kepingan puzzle

bisa membuat anak terlatih dalam menggunakan tangan (motorik halusnya). Hal ini akan membantu anak nanti saat anak mulai belajar menulis, jemarinya akan semakin lihai memegang dan memainkan pensil atau pulpen. *Keempat*, Keterampilan dalam mengelola emosi. Permainan ini membutuhkan kesabaran dan tingkat konsentrasi yang tinggi dan memainkan puzzle, anak akan terlatih untuk menyelesaikan suatu tugas dengan sabar dan fikiran yang fokus.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka didapat kesimpulan bahwa Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang bahwa media bermain seperti puzzle sangat membantu, hal ini dilihat dari manfaat dari puzzle yang dapat membantu menembangkan motorik seperti melatih koordinasi mata dan tangan, dimana anak mampu menempatkan puzzle sesuai dengan bentuk. Dengan puzzle anak memiliki keterampilan memecahkan masalah, seperti saat anak mengalami kesulitan mencocokkan puzzle. Saat bermain puzzle anak juga mampu mengelola emosi. Adapun saran yang dapat saya berikan khusus untuk guru Paud bahwa kegiatan bermain dengan menggunakan media harus lebih ditingkatkan, hal ini akan membuat anak menjadi lebih bersemangat dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta
- Beaty. 2011. *Motorik Halus:Petunjuk bagi Guru dan Orangtua*. Jakarta: PPs UNJ.
- Beaty. 2011. *Motorik Kasar:Petunjuk bagi Guru dan Orangtua*. Jakarta: PPs UNJ.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2003. *Alat Permainan Edukatif untuk .TK A Jakarta : Depdiknas*.
- Elizabeth Hurlock. 2007. *Fungsi Perkembangan Motorik Halus*Jurnal Tadulako Online vol. 3 no. 2
- Endang Rini Sukanti. 2000. *Pengertian Motorik*Jakarta: Grasindo .
- Jamaris, Martini. 2010. *Pertumbuhan danperkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak:Petunjuk bagi Guru dan Orangtua*. Jakarta: PPs UNJ.
- M. Harwijaya. 2009.*Pengertian fisik Motorik*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- M. Herwijaya.2009. *Pengertian motorik secara umum*Jakarta: Grasindo .
- Mayke, Sugianto. 2007. *Bermain, mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Monks Dkk.2003. *Pengertian Kemampuan Fisik motorik*. Jakarta Rineke Cipta.
- Monks. 2003. *Stimulasi Untuk Mengembangkan Motorik Anak*. Jakarta: PPs UNJ.
- Montulalu, dkk. 2012.*Bermain dan Permainan Anak*. Banten: Universitas Terbuka.
- Mursid. 2015. *Metode pengembangan fisik motorik anak*. Bengkulu : MMP.
- Mursid. 2015. *Tentang Tahap Perkembangan*Jakarta: EDSA Mahkota.
- Nuzamul. Misbach. 2010. *Pengertian puzzle*. Jakarta Rineke Cipta.
- Patmodewo. 2010. *Pengertian Bermain*Jakarta: EDSA Mahkota.
- Patmodowo. 2010. *Pengertian bermain*. Pt. Indeks kelompok gramedia.

- Patmonodewo. 2010. jenis dan gambar puzzle. Malang.
- Siarni, Dkk. 2015. Pemanfaatan Kardus Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Kreatif Tadulako Online vol. 3 no. 2
- Sperry, Roger. 2000. Kegiatan sentra puzzle. Pt. Indeks Kelompok Gramedia.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif, dan R & D Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan kombinasi (Mixed Methodes). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumantri. 2005. Motorik Halus: Jurnal Kreatif Tadulako Online vol. 3 no. 2
- Sumantri. 2005. Pengertian Motorik halus. Unit Penerbit Fkip Unib Jakarta.
- Sunardi. 2007. Pengertian motorik kasar. Unit Penerbit Fkip Unib Jakarta.
- Sunardi. 2007. Tentang Motorik Kasar: Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryadi. 2007. Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.