

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASA**

#### **A. Paparan Data dan Temuan Penelitian**

##### **1. Profil TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan**

###### **a. Sejarah singkat TK Aisyiyah Bustanul Athfal**

TK Aisyiyah Bustanul Athfal V didirikan pada tahun 1987 atas tanah seluas 153 M<sup>2</sup> yang dibeli oleh Aisyiyah dari salah seorang tokoh Muhammadiyah yang bernama pak Mus, yang sebelumnya juga sudah pernah menghibahkan tanahnya untuk Masjid Muhammadiyah yang berada tepat di depan TK ABA V.

Dalam perjalanannya TK ABA V sudah tiga kali berganti nama, pada awal mula didirikan, pengurus Ranting Aisyiyah menamakan TK ini dengan nama TK TUNAS ABA, namun pada tahun 2011 TK ABA V berganti nama menjadi TK Aisyiyah Bustanul Athfal Branta pesisir dan pada tahun ini menjadi TK ABA (Aisyiyah Bustanul Athfal) V.

TK ABA ( Aisyiyah Bustanul Athfal ) V sejak awal berdiri sampai tahun 2011 dipimpin oleh ibu Suliswati S.Pd dan pada Juli 2011 sampai saat ini dipimpin oleh Ibu Sitti Asma,S.Pd.I , dan kegiatan belajar dimulai pukul 07.00 s/d 09.45.

TK ABA ( Aisyiyah Bustanul Athfal ) V memiliki 3 ruang kelas dan melayani program pendidikan pra sekolah mulai usia 3 sampai 6 Tahun, dan sampai saat ini Alhamdulillah kami sudah meluluskan hampir 700 siswa yang

melanjutkan ke jenjang dasar ditengah persaingan yang ketat karen di desa kami terdapat 3 lembaga TK yang lokasinya saling berdekatan.

Masih banyak kekurangan yang ada pada TK ABA( Aisyiyah Bustanul Athfal ) V yang tentunya ingin segera kami entaskan, salah satunya pembangunan kantor Kepsek dan Guru yang semoga dapat kami wujudkan tahun ini.

**b. Identitas Lembaga**

Nama Lembaga	: TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
Berdiri sejak tahun	: 1978
Nomor Akta	: 158/W2/PPA/D/TK/1992
Nama Yayasan	: AISYIYAH
Alamat	
Desa	: Branta Pesisir
Kecamatan	: Tlanakan
Kabupaten	: Pamekasan
Nama Kepala Sekolah	: SITTI ASMA,S.Pd.I
Bentuk Kegiatan	: Taman Kanak-kanak
Waktu Belajar	: Pagi
NPSN	: 60726000
No. Izin Operasional	: TK/420/0044/432.316/II/2021
Tanggal diterbitkan	: 21/02/2021
Diterbitkan oleh	: Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja
Status pemilik tanah	: Milik sendiri

**c. Visi dan misi sekolah**

**1) Visi sekolah**

Mewujudkan anak yang cerdas , kreatif dan beriman kepada Allah SWT.

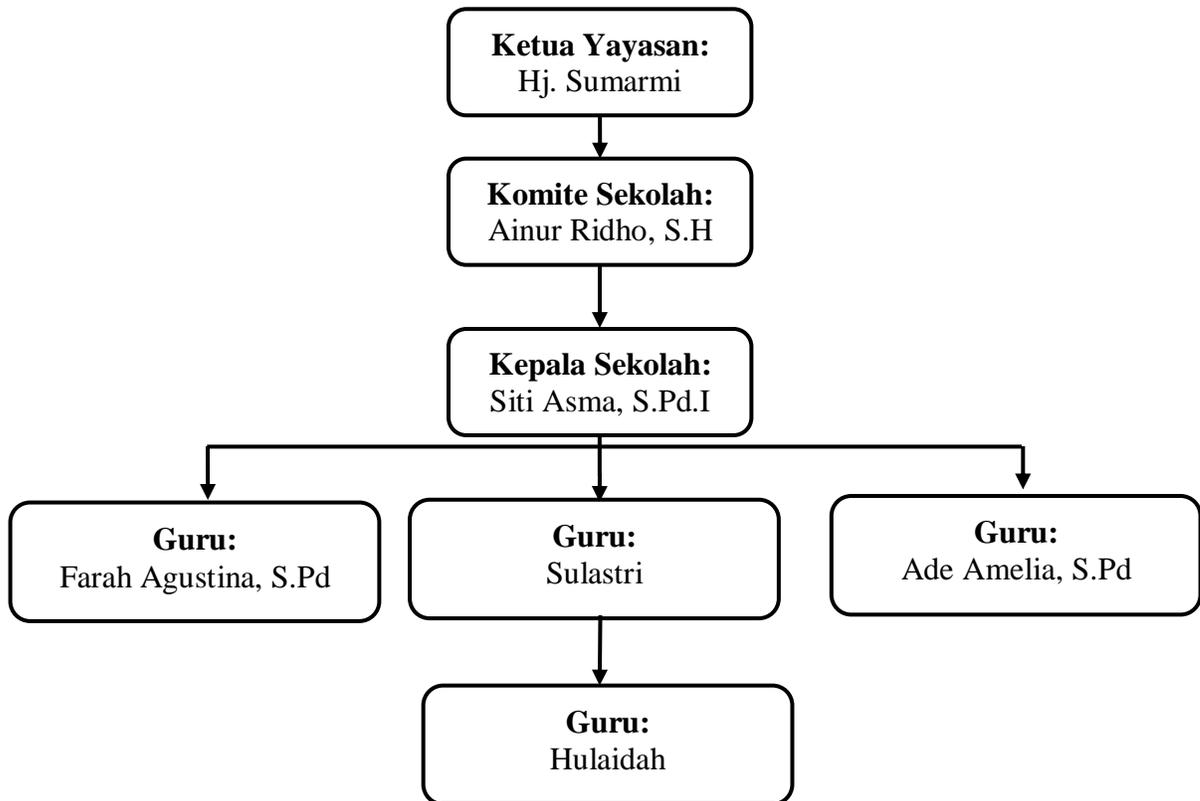
**2) Misi sekolah**

- a) Meningkatkan pengetahuan melalui pengembangan berbahasa dan kognitif.
- b) Melalui keterampilan anak melalui fisik, motorik dan seni.
- c) Meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT melalui pembiasaan dan kegiatan keagamaan.

**Bagan 4.1**

**Struktur Kepengurusan Tk Aisyiyah Bustanul AthfalMasa Khidmat 2021-2025**

**(Penyelenggaraan Pengelola Guru Dan Uraian Tugasnya Masing-Masing)**



**d. Alokasi pembelajaran**

Alokasi waktu di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal sebanyak 2 jam 45 menit tiap harinya. kegiatan tatap muka dilaksanakan selama 6 hari, yaitu mulai hari senin-sabtu dari pukul 07.00-09.45.

**e. Data fasilitas sekolah**

1. Ruang kantor : Ada
2. Ruang Pembelajaran : Ada
3. Ruang lab. Komputer : Tidak ada
4. Ruang bermain : Ada
5. Kamar mandi : Ada
7. Ruang parkir : Tidak ada.

**f. Alat penunjang KBM**

1. Alat bermain bahan kayu
  - ❖ Lempar gelang
  - ❖ Balok bangun
  - ❖ Pertukangan
  - ❖ Puzzle
  - ❖ Timbangan
2. Alat bermain sambil belajar
  - Peralatan alat masak
  - Biji-bijian

- Stempel cetak ( Binatang, tanaman, huruf, angka )
- Permainan pola bentuk
- Menyusun warna berdasarkan ukuran besar kecil

**3. Alat bermain psikomotorik**

- ❖ Roncean
- ❖ Bakiak
- ❖ Bowling mainan
- ❖ Alat menjahit

**4. Buku panduan belajar**

- Mengenal angka
- Mengenal huruf
- Mengenal hijaiyah
- Motorik halus
- Pintar membuat alat peraga
- Buku Cerita

**2. Temuan Penelitian**

Setelah melakukan penelitian dengan observasi, wawancara, pencatatan dan dokumentasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan, peneliti akan menyajikan data yang di hasilkan dari penelitian selama penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, khususnya data yang berhubungan dengan bagaimana penggunaan permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini serta manfaat permainan puzzle pada aspek motorik halus anak usia

dini dan faktor pendukung dan faktor penghambat kinerja motorik halus berdasarkan aktivitas permainan puzzle bagi anak usia dini kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Adapun pemaparan mengenai hal tersebut akan peneliti jelaskan sebagai berikut:

**a. Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan**

Pada hari jum'at 13 Mei 2023 jam 08.00 WIB. Peneliti mengajukan permohonan izin kepada sekolah dan segenap guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal untuk melakukan observasi langsung mengenai kegiatan belajar mengajar disana. Disini peneliti melakukan dua kali observasi. Dan dan dibawah ini peneliti akan memaparkan hasil wawancara serta hasil observasi pertama dan kedua terkait Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan.

**1) Hasil Wawancara**

Berdasarkan dari wawancara bersama ibu sulastris selaku wakil kepala sekolah dan guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, pada hari jum'at 13 Mei 2023 jam 08.00 WIB terkait Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir

Pamekasan. Sebelumnya peneliti berbincang-bincang mengenai motorik halus anak dan permainan puzzle peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

“Berbicara mengenai permainan puzzle itu sendiri ya mbak sesuai dengan pengertian motorik halus anak itu sendiri yaitu kemampuan melakukan gerakan dengan memusatkan otot-otot kecil yang menuntut kerjasama antara mata dan tangan. Karena motorik halus ini merupakan salah satu pencapaian tumbuh kembang yang sangat penting pada anak mbak. Motorik halus membantu anak

memperoleh kemandirian. Maka dari di TK Aisyiyah Bustanul Athfal penggunaan permainan puzzle sangat membantu dalam menstimulasi motorik pada anak usia dini. Dimana saat anak bermain permainan puzzle itu sendiri selain dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak juga dapat menstimulasi perkembangan kognitif dan konsentrasi pada anak melalui permainan puzzle itu sendiri jadi mbak permainan puzzle itu sendiri memberikan dampak yang sangat banyak dalam perkembangan anak usia dini.”<sup>1</sup>

Dari wawancara di atas dapat kita simpulkan bahwa penggunaan permainan puzzle itu sendiri sangat mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

Pernyataan ibu sulastri di perkuat oleh ibu Farah Agustina, S.Pd. beliau selaku guru di kelas B

“Sebenarnya untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini bisa dilakukan dengan berbagai cara. Motorik halus disini tidakhanya bisa dikembangkan melalui melipat, mewarnai ataupun menulis melainkan juga bisa distimulus dengan kegiatan lainnya seperti, meronce, menggantung, menyusun balok dan bermain puzzle. Disini mbak permainan puzzle digunakan sebagai sudut pengaman dan juga digunakan sebagai bahan ajar. Permainan puzzle juga dapat menstimulus perkembangan anak, karena dengan bermain puzzle anak dapat mengkoordinasi mata dengan jari-jari tangan sehingga dapat memasang atau menggabungkan gambar puzzle dengan tepat. Dan upaya kami dalam mengembangkan motorik halus anak melalui bermain puzzle ini dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPHH), dengan menggunakan tema tertentu, seperti

---

<sup>1</sup>Sulastri, Wakil Kepala Sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal, *Wawancara Langsung*, (12 Mei 2023)

tema alat komunikasi, tanaman ataupun keluarga. Kami berupaya agar anak didik senang mengikuti pembelajaran. Jadi sebelum dimulai pembelajaran (bermain puzzle) saya selaku guru menjelaskan terlebih dulu kepada anak didik mengenai tema hari ini dan kegiatan pembelajarannya. Disini saya mencontohkan terlebih dahulu step by step kepada anak, dimulai dari memberi gambar kepada anak, lalu menyuruh menggantung gambar tersebut sesuai dengan pola, setelah itu mengelem bagian dengan bagian lain untuk menyusun kembali gambar tersebut dengan benar. Ketika anak fokus dengan kegiatannya saya mengawasi mereka takutnya anak rebutan lemdan bingung dalam menyusun gambar, terkadang anak lupa dalam menyusun kembali gambar.’’<sup>2</sup>

Dari pemaparan diatas dapat diambil kesimpulan itulah upaya guru dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui permainan puzzle dengan membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPHH), menyediakan media yang di butuhkan dalam tema yang digunakan pada saat pembelajaran tersebut.

## **2) Hasil Observasi**

Dalam hal ini peneliti akan mendeskripsikan penemuan yang didapat dari lapangan selama melakukan observasi sebagai observasi non partisipan. Berdasarkan hasil observasi, peneliti telah mendapatkan data dilangan terkait penggunaan permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan, dengan melakukan dua kali observasi.

### **a) Hasil observasi pertama**

---

<sup>2</sup>Farah Agustina,S.Pd, guru kelas B TK Aisyiyah Bustanul Athfal, *Wawancara Langsung*, Jam 09:00 WIB, (12 Mei 2023)

Untuk menguatkan hasil wawancara diatas, peneliti melakukan observasi pada pukul 07.30 WIB di hari jum'at pada tanggal 12 Mei 2023. Dalam hal ini peneliti hanya sebagai pengamat saja. Peneliti mengamati guru dalam mengembangkan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Ternyata dalam mengembangkan motorik halus anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal tidak hanya dilakukan dalam satu permainan melainkan dengan berbagai macam permainan. Seperti permainan papan angka, boneka tangan, kartu huruf dan angka, papan lukis, puzzle alat komunikasi (handphone dan

komputer), puzzle urutan peristiwa, angka magnetic, alat menjahit dan ronce geometri. Disini peneliti hanya ingin meneliti terkait upaya penggunaan permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Sebelum melakukan kegiatan pengembangan motorik halus anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Guru mempersiapkan kegiatan yang membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak sejak dini. Kebetulan sekali waktu temanya alat komunikasi sub temanya handphone. Jadi guru disini mengenalkan handphone melalui permainan puzzle. Puzzle yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak seperti yang diamati peneliti yaitu puzzle dengan tema alat komunikasi berupa gambar handphone. Sebelum

memainkan permainan puzzle guru menyiapkan alat dan mengenalkan sekaligus menjelaskan terlebih dahulu handphone tersebut. Setelah menjelaskan guru memberikan contoh cara memainkan permainan puzzle untuk anak-anak. Kemudian guru menanyakan kepada anak apakah ia memahami penjelasan yang diberikan atau tidak oleh guru tadi. Setelah anak di rasa sudah mengerti guru mempersilahkan anak untuk memainkan permainan puzzle.

Pada saat kegiatan bermain puzzle sesekali guru membantu anak yang sedikit kesusahan dalam menyusun kepingan puzzle. Guru juga mengamati kemampuan motorik halus anak pada saat menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut. Guru memperbaiki dengan cara

membantu anak menyusun kepingan puzzle pada saat anak salah menyusun antar kepingan puzzle satu sama lain.

Pada saat bermain puzzle anak-anak terlihat senang, hal itu peneliti lihat bukan hanya pada saat kegiatan di dalam kelas, pada saat istirahatpun ada sebagian anak yang bermain puzzle melanjutkan yang sudah dilakukan didalam kelas. Ada juga anak yang melihat temannya bermain puzzle. Guru tidak hanya mengawasi anak-anak ketika bermain puzzle didalam kelas, pada saat istirahat juga mengawasi.

#### **b) Hasil observasi kedua**

Observasi kedua, peneliti lakukan pada hari sabtu tanggal 13 Mei 2023 pukul 07.30 dalam hal ini peneliti masih sebagai pengamat saja.

Guru sebagai fasilitator dan anak mendengarkan apa yang dijelaskan guru. Namun jika pada saat observasi pertama sub temanya tentang handphone, kali ini sub temanya tentang komputer. Yang peneliti lihat pada saat observasi kedua guru menyediakan alat yang digunakan pada saat belajar sambil bermain puzzle yaitu gambar komputer yang sudah di potong menjadi beberapa kepingan. Sebelumnya guru menanyakan tentang alat komunikasi yang berkaitan dengan tema hari ini. Setelah itu guru menjelaskan tentang cara menyusun kepingan gambar komputer menjadi gambar komputer seutuhnya, yang mana dari penjelasan tersebut akan dimainkan langsung oleh peserta didik.

Saat bermain puzzle guru juga mengamati perkembangan motorik halus anak usia dini. Dimana dari permainan puzzle ini anak dapat menstimulus koordinasi mata, menstimulus gerak tangan dan jari tangan dan menguatkan hubungan antara sel-sel otak. Guru juga berupaya agar anak menyelesaikan permainan puzzle tanpa dibantu temennya agar perkembangan motorik halus anak terstimulus dengan baik.

Berdasarkan dari hasil pengamatan peneliti tentang proses kegiatan bermain puzzle, upaya guru untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak patut dilakukan menggunakan permainan puzzle, guru juga menyediakan media yang sesuai dengan tema, guru

mengawasi anak guna merangsang perkembangan motorik halus anak.

**c) Dokumentasi**



Dari gambar di atas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan puzzle dapat membantu menstimulus perkembangan motorik halus anak, memperkuat daya ingat anak, dapat melatih kesabaran, melatih koordinasi otot mata dan tangan, dan dapat berkerja sama satu sama lain.

**b. Manfaat Permainan Puzzle Pada Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan.**

Pada bagian ini akan disajikan hasil penelitian tentang manfaat permainan puzzle bagi anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Desa Branta Pesisir Pamekasan. Tentu peneliti melakukan wawancara serta observasi yang dilakukan dua kali. Adapun hasil wawancara serta observasinya sebagai berikut.

### 1) Hasil Wawancara

Berdasarkan wawancara dengan ibu sulastri selaku wakil kepala sekolah pada tanggal 12 Mei 2022, pukul 07.30 WIB. Bermain puzzle memiliki banyak manfaat terhadap aspek perkembangan motorik halus anak.

“Menurut saya permainan puzzle ini memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini, dengan permainan puzzle anak dapat smenstimulus perkembangan motorik halus, melatih kesabaran, ketekunan,meningkatkan koordinasi otot mata dan tangan. Tidak hanya itu permainan puzzle juga dapat merangsang perkembangan otak anak, meningkatkan daya berfikir anak dan memperkuat daya ingat anak ”<sup>3</sup>

Pernyataan ibu sulastri di perkuat oleh ibu Farah Agustina, S.Pd. beliau selaku guru di kelas B mengenai manfaat permainan puzzle di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan.

“Anak-anak ketika selesai melakukan permainan puzzle dalam proses pembelajaran, seringkali anak melanjutkan bermain permainan puzzle pada saat jam istirahat. Jadi menurut saya permainan puzzle ini sangat cocok bagi anak karena permainan puzzle ini memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, menambah konstrasi anak,kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, melatih kesabaran, memperkuat daya ingat.”<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>Sulastri, Wakil Kepala Sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal, *Wawancara Langsung*, (12 Mei 2023)

<sup>4</sup>Farah Agustina,S.Pd, guru kelas B TK Aisyiyah Bustanul Athfal, *Wawancara Langsung*, (12 Mei 2023)

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle disukai oleh peserta didik. Permainan puzzle juga memiliki banyak manfaat yaitu dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak, memperkuat daya ingat anak, melatih kesabaran menambah konsentrasi anak, dan kemampuan membayangkan sesuatu secara mental.

## **2) Hasil Observasi**

Pada bagian ini peneliti akan membahas hasil observasi yang sudah peneliti lakukan sebanyak dua kali, adapun temuannya akan peneliti paparkan di bawah ini.

### **a) Hasil observasi pertama**

Seperti yang sudah dijelaskan pada halaman sebelumnya, peneliti melakukan observasi pertama pada hari jum'at 12 Mei 2023 jam 07.30 WIB. Dari hasil pengamatan, peneliti temukan manfaat permainan puzzle yaitu pada saat anak bermain permainan puzzle anak

secara otomatis akan berlatih untuk dapat mengatur antara gerakan mata dan tangan, menstimulus motorik halus anak, melatih kesabaran, melatih daya ingat anak. Seperti pada saat bermain puzzle gambar handphone anak mampu menempatkan kepingan atau potongan puzzle sesuai dengan bentuk.

### **b) Hasil observasi kedua**

Pada hari sabtu tanggal 13 Mei 2023 jam 07.30 melakukan observasi yang kedua mengenai manfaat permainan puzzle pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Branta Pesisir Pamekasan. Peneliti menemukan manfaat permainan puzzle yaitu memiliki keterampilan dalam mengelola emosi, hal ini peneliti temukan pada anak memainkan permainan puzzle. Mereka menjadi lebih sabar dan fikiran fokus pada saat menyelesaikan suatu tugas.

Maka berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, permainan puzzle sangat bermanfaat pada seluruh aspek perkembangan salah satunya meningkatkan kemampuan daya ingat, konsentrasi, kesabaran, melatih koordinasi otot tangan dan mata.

### **c. Faktor Pendukung Dan Penghambat Motorik Halus Anak Di TK**

#### **Aisyiyah Bustanul Athfal Branta Pesisir Pamekasan**

Dalam mengembangkan motorik halus pasti ada faktor pendukung dan faktor penghambatnya.

#### **1) Hasil wawancara**

Pada bagian ini peneliti mewawancarai wakil kepala sekolah yaitu ibu sulastri selaku tenaga ajar di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Branta

Pesisir Pamekasan, pada hari jum'at 12 Mei pukul 07.30 terkait faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan motorik halus pada anak di Aisyiyah Bustanul Athfal.

“Saya awali dari faktor pendukung terlebih dahulu ya mbak, di ibaratkan gini ya mbak ketika ada anak yang malas saat mengikuti pembelajaran kita sebagai pendidik harus memotivasi anak supaya semangat. Selain memotivasi anak guru juga memberikan reward kepada anak diakhir pembelajaran agar anak lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran setiap hari. Pendidik juga memberikan apresiasi pada anak di setiap perkembangan pada saat proses pembelajaran. Penggunaan permainan yang variasi juga menjadi faktor pendukung motorik halus anak. Disini kita tidak hanya menggunakan permainan puzzle untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, tetapi kita disini juga menggunakan alat menjahit, mencocok, dan papan lukis. Selanjutnya faktor pendukung motorik halus anak yaitu media atau sarana yang memadai, dimana untuk menstimulus perkembangan motorik halus anak kita dibantu media seperti, menulis, mewarnai, bermain kolase dan menggunting.”<sup>5</sup>

Setelah menjelaskan faktor pendukung, ibu sulastris juga menjelaskan faktor penghambatnya.

“Dan untuk faktor penghambatnya menurut saya yang pertama itu anak sering sakit, karena kalo anak sakit jadi tidak optimal dalam mengikuti pembelajaran. Kedua rasa malas yang dimiliki anak, dalam hal ini pendidik harus sabar membujuk anak, mampu menarik perhatian anak agar anak antusias dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Anak usia dini mudah merasa bosan, jadi untuk mengatasi rasa bosan pendidik menggunakan berbagai macam permainan agar anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Yang ketiga kurangnya stimulasi dari lingkungan menyebabkan anak kurang percaya diri. Jika kita yang menstimulasi anak itu masih kurang, tanpa diulang-ulang dirumahnya. Jadi lingkungan itu sangat berpengaruh bagi perkembangan anak itu

sendiri. Lebih-lebih lingkungan keluarga karena anak lebih banyak menghabiskan waktu bersama keluarga.”<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup>Sulastris, Wakil Kepala Sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal, *Wawancara Langsung*, (12 Mei 2023)

<sup>6</sup>Farah Agustina, S.Pd, guru kelas B TK Aisyiyah Bustanul Athfal, *Wawancara Langsung*, (12 Mei 2023)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung motorik halus anak yaitu 1) motivasi guru, 2) metode yang digunakan, 3) sarana yang memadai. Dan untuk penghambatnya adalah 1) anak yang sering sakit, 2) rasa malas, 3) kurangnya stimulasi dari lingkungan. Dan ini terdapat keselarasan dengan yang peneliti amati pada saat observasi.

## **2) Hasil observasi**

Agar tujuan pembelajaran berjalan secara efektif pada bagian ini peneliti akan membahas hasil observasi yang peneliti sudah lakukan sebelumnya. Adapun faktor pendukung kemampuan motorik halus pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

### **a) Motivasi**

Terlihat jelas pada saat pembelajaran dimulai guru selalu memberikan dorongan pada peserta didik. Dorongan yang diberikan tidak hanya berupa fasilitas, tapi juga emosional berupa sentuhan atau tepukan.

### **b) Metode yang digunakan**

Seperti yang peneliti paparkan diawal bahwa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal dalam mengembangkan kemampuan motorik halus itu menggunakan berbagai macam permainan, seperti menulis,

menggambar, mewarnai, kolase, dan menggunting. Hal itu dilakukan agar anak tidak mudah merasa bosan.

**c) Sarana yang memadai**

Dengan adanya sarana yang memadai seperti, APE dan beberapa permainan lainnya, puzzle mampu membuat anak tertarik untuk ikut memainkannya, selain dapat menarik perhatian anak dengan keunikannya permainan puzzle juga mempunyai banyak kegunaan dalam proses pembelajaran yaitu, mempertajam ingatan, mengasah kemampuan motorik, melatih koordinasi mata dan tangan, merangsang kemampuan dalam memecahkan masalah dan melatih kemampuan sosial.

Adapun faktor penghambat kemampuan motorik halus pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

**a) Kurang semangat belajar**

Pada saat observasi pertama dan kedua peneliti menemukan anak yang kurang semangat belajar, sehingga anak tersebut sering mengalami keterlambatan dalam belajar.

**b) Rasa malas**

Tidak semua anak semangat dan giat dalam mengikuti pembelajaran, ada saja rasa malas yang menghampiri atau kurang minat mengikuti kegiatan pembelajaran. Seperti pada saat bermain permainan puzzle kemarin. Peneliti menemukan peserta didik yang tidak menyelesaikan permainan puzzle. Karena anak

malas dalam menyelesaikan permainan puzzle saat proses pembelajaran.

### **c) Lingkungan Keluarga**

Anak tumbuh dalam keluarga yang tidak mendukung, acuh tak acuh dalam perkembangan anak, dan hanya pasrah pada sekolah tanpa memberikan stimulasi dari rumahnya merupakan penghambat pada kemampuan motorik halus anak sehingga anak sedikit mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halusnya.

## **B. Pembahasan**

### **1. Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan**

Dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan puzzle ada tiga upaya pendidik yang dilakukan yaitu:

#### **a. Membuat rencana pelaksana pembelajaran harian**

Sebelumnya, pendidik membuat rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH). RPPH merupakan pedoman bagi pendidik tentang bagaimana melakukan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, RPPH memuat konten yang terkait langsung

dengan kegiatan pembelajaran untuk mencapai penguasaan kompetensi inti pada peserta didik.<sup>7</sup>

## **b. Menyediakan media yang sesuai dengan tema**

Dalam konteks pembelajaran, media dimaknai sebagai sarana komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik dalam bentuk bahan ajar sehingga membuat anak-anak menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>8</sup> Adapun macam-macam permainan puzzle sebagai berikut:

### **1) Puzzle hewan**

Puzzle hewan merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak digunakan dan dijumpai di lembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya.

### **2) Puzzle bentuk**

Puzzle hewan merupakan alat permainan yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Permainan ini dimaksudkan untuk mengenal berbagai bentuk geometri kepada anak. Alat permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk usia 2-5 tahun.

### **3) Puzzle buah**

---

<sup>7</sup>Sugi, *Strategi Peningkatan Keterampilan Guru SMP Menyusun RPP Melalui In House Training*, (Semarang: CV Pilar Nusantara), 10.

<sup>8</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), 6.

Puzzle buah secara umum ini sama dengan puzzle-puzzle yang lain hanya puzzle ini merupakan bentuknya buah-buahan.<sup>9</sup>

#### **4) Puzzle batang (stick)**

Puzzle ini berbentuk batang/stick yang terbuat dari bahan kayu.

#### **5) Puzzle angka**

Puzzle angka biasa berbentuk dari angka 0 sampai dengan angka 9.<sup>10</sup>

Pada saat peneliti melakukan observasi peneliti menemukan salah satu macam puzzle yaitu puzzle alat komunikasi. Puzzle alat komunikasi ini merupakan puzzle bergambar alat-alat komunikasi.

### **c. Menjadi fasilitator**

Upaya pendidik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan puzzle adalah pendidik bertindak sebagai pengamat yang mengarahkan permainan pendidik yang mengarahkan dan bertanggung jawab atas kegiatan tersebut. Pendidik juga memotivasi dan mengajukan pertanyaan, dan membiarkan anak bebas mengungkapkan pikiran dan idenya dan mengajukan pertanyaan dan memberi komentar.<sup>11</sup>

Hasil dari observasi dan pengamatan peneliti, dapat disimpulkan bahwa peneliti setuju dengan pendapat peneliti terdahulu bahwa sebelum proses

---

<sup>9</sup>Nuraini, *Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*, Skripsi 2019, 38

<sup>10</sup>Hana Nabila, *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah*, Skripsi, 2021, 36

<sup>11</sup>Dinar Nur Inten, "pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran" *Media Tor*, 10, no.1, (Juni 2017): 113.

pembelajaran dimulai pendidik harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) terlebih dahulu. Selain itu peneliti menemukan berbagai macam puzzle.

## **2. Manfaat Permainan Puzzle Pada Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan.**

### **a. Melatih Koordiansi Otot Tangan Dan Mata**

Puzzle memiliki berbagai gambar, bentuk dan warna dapat membantu anak dalam meningkatkan koordinasi mata dan tangan mereka memilih dan

meletakkannya secara bersamaan.<sup>12</sup> Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangan.<sup>13</sup>

### **b. Melatih Kesabaran**

Anak dituntut untuk menggabungkan potongan puzzle sehingga harus sabar dalam menyusun gambar yang ada pada kotak atau tempat kosong yang sudah disediakan.<sup>14</sup> Bermain puzzle juga menuntut anak untuk lebih bersabar dan berlatih untuk dapat berproses agar mencapai satu tujuannya.

### **c. Menambah Konsentrasi Anak**

---

<sup>12</sup>Ni Ketut Alit Suarti, *Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Paedagogy Vol 2 No 1, 2015, 16

<sup>13</sup>Devi Ayu Anjani, Siti Nurjanah, *Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fatih Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo*, UNUSA, Jurnal Ilmiah Kesehatan, Vol 7 No 2, 2014, 188

<sup>14</sup>Ni Ketut Alit Suarti, *Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Paedagogy Vol 2 No 1, 2015, 17

Puzzle dapat meningkatkan kemampuan berfikir, artinya permainan puzzle akan membuat anak berkonsentrasi dalam belajar. Saat bermain puzzle, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dan berkonsentrasi dalam menyelesaikan potongan-potongan kepingan tersebut.<sup>15</sup>

#### **d. Memperkuat Daya Ingat Anak**

Permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan daya ingat jangka pendek. Sebab pada permainan puzzle anak menggunakan otak untuk

mengingat kembali bentuk dan warna gambar puzzle yang sedang disusun. Oleh karena itu, jika sering bermain puzzle, otak akan terlatih dalam mengingat terutama ingatan jangka pendek.<sup>16</sup>

Hasil dari observasi dan pengamatan peneliti, bahwa peneliti sependapat dengan peneliti terdahulu bahwasannya manfaat permainan puzzle bagi perkembangan motorik halus anak diantaranya melatih kesabaran, melatih koordinasi otot mata dan tangan, menambah konsentrasi anak, dan memperkuat daya ingat anak.

### **3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Motorik Halus Anak Di TK Aisyiah**

#### **Bustanul Athfal Branta Pesisir Pamekasan**

##### **a. Faktor pendukung kemampuan motorik halus anak**

---

<sup>15</sup>Ribkha Itha Idhayanti, Rhela Panji Raraswati, Arfiana, Bambang Sarwono, *Mozaik Dan Puzzle Mampu Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah*, Poltekkes Kemenkes Semarang, Jurnal Sains Kebidanan, Vol 4 No 1 2022, 20

<sup>16</sup>Aisyah, *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Daya Ingat Anak Kelompok B*, Universitas Adi Buana Surabaya, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3 N0 1, 2021, 25

## **1. Motivasi guru**

Menurut Schunk motivasi berhubungan dengan tujuan, aktivitas, dan ketekunan. Peserta didik yang memiliki motivasi akan berupaya menggunakan kemampuannya untuk bekerja terus menerus dan ketika menghadapi tantangan mereka akan bertahan, bahkan berjuang untuk memecahkan masalah. Motivasi dapat menentukan seberapa banyak peserta didik akan belajar, seberapa banyak kegiatan yang akan mereka ikuti, seberapa cepat mencapai tujuan, atau seberapa banyak mereka mendapatkan informasi yang dapat diperoleh dan digunakan untuk mencapai tujuan.<sup>17</sup>

Menurut Slavin pekerjaan seorang guru bukanlah meningkatkan motivasi dirinya sendiri, melainkan menemukan motivasi peserta didik kemudian mampu menyalakan motivasinya dan mempertahankannya sehingga mereka dapat terlibat dalam proses pembelajaran hingga menghasilkan prestasi.<sup>18</sup>

## **2. Metode yang digunakan**

Metode pembelajaran pra sekolah adalah metode atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan metode pembelajaran mana yang benar dan maka dari itu karakteristik anak itu mengerti menciptakan kondisi bagi anak untuk mengembangkan potensi dan

---

<sup>17</sup>Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), 1-2

<sup>18</sup>Ibid, hlm 7

kemampuannya sehingga membentuk perilaku positif pada seorang anak secara teknis, ada beberapa metode cocok. Secara teknis, ada beberapa metode bisa diterapkan untuk menentukan usia prasekolah yaitu, metode bermain, metode bercerita, metode menyanyi, metode berbicara dan metode jalan-jalan.<sup>19</sup>

### **3. Sarana yang memadai**

Media yang dipakai pendidik untuk mengembangkan kemampuan motorik halus harus mampu menstimulus anak. Permainan puzzle dan ronce geometri mampu membantu anak dalam merangsang motorik halus dan konsentrasi. Sarana belajar adalah media mutlak yang dapat

menunjang minat belajar peserta didik. Tersedianya fasilitas belajar di sekolah dapat menciptakan situasi dimana anak-anak lebih giat belajar.<sup>20</sup>

#### **b. Faktor penghambat kemampuan motorik halus anak**

##### **1. Rasa malas**

Rasa malas dapat menghampiri siapa saja, tak terkecuali anak usia dini. Malas dapat membuat anak tidak semangat sehingga ini menjadi faktor penghambat pada motorik anak. Namun pendidik dapat mengatasinya yaitu dengan mencari informasi penyebab anak tersebut malas.

##### **2. Kurang semangat belajar**

---

<sup>19</sup>Siswanto, Zaelansyah, Eli Susanti, Jeni Fransiska, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggulan Dan Sukses*, Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup, Jurnal Paramurobi, Vol 02, No. 2 2019, Hal 35.

<sup>20</sup>Akhi Abdurahman, *Jurus Maut Mengatasi Kerewelan Anak*, (Jakarta: Thulis Media, 2016), 62

Murid kurang berminat dalam belajar dapat menyebabkan anak cepat merasa bosan dan malas mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga anak sering mengalami keterlambatan dalam belajar.<sup>21</sup>

### **3. Kurangnya stimulasi dari lingkungan**

Kurangnya stimulasi anak dalam lingkungan keluarga menyebabkan anak mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam motorik halus. Peran orang tua khususnya ibu sangatlah penting tumbuh kembang anak sedini mungkin dan memberikan rangsangan fisik, mental dan sosial secara menyeluru (Hurlock)

Merangsang tumbuh kembangnya dapat dilakukan dengan menawarkan permainan atau kegiatan yang menyenangkan, mengingat melalui anak-anak yang bermain belajar tentang kehidupan. Saat anak itu masuk tahap bermain atau disebut juga tahap balita, mereka tetap perlu

bersenang-senang, oleh karena itu mereka membutuhkan permainan yang membuat mereka bahagia dan akan memberikan kesenangan pada dirinya (Alimul Hidayat).<sup>22</sup> Tumbuh kembang yang optimal dapat tercapai bila adalah komunikasi antara anak dan orang tua. Secara khusus stimulasi sangat berguna tumbuh kembang anak, setiap anak perlu diberikan stimulasi secara rutin sedini mungkin dan terus menerus jika memungkinkan.

---

<sup>21</sup>Nurul Qomariyah, *Upaya Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Melalui Metode Bermain Peran Di RA I'anatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan*, Skripsi, 2022, 65

<sup>22</sup>Etri Yanti, Nova Fridalni, *Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah*, Stikes MERCU BAKTIJAYA Padang, Vol 11 No 2, 2020, 227

Kurangnya rangsangan dapat menyebabkan kelainan pada tumbuh kembang anak ( Utami ).<sup>23</sup>

Hasil dari observasi dan pengamatan peneliti, peneliti setuju dengan pendapat peneliti terdahulu bahwasannya faktor pendukung perkembangan motorik halus anak ada beberapa faktor diantaranya motivasi guru, metode yang digunakan, sarana yang memadai. Selain faktor pendukung ada juga faktor penghambatnya yaitu, rasa malas, kurang semangat belajar, dan kurang dari stimulasi lingkungan.

---

<sup>23</sup>Ibid 233