



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdiqbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

EFEKTIFITAS ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK ANAK DI BKB PAUD RABBANI

Dian Novita^a, Lin Suciani Astuti^b

^a Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer / Teknik Informatika, dyan.novita21@gmail.com, Universitas Indraprasta PGRI

^b Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer / Teknik Informatika, elinsucijaja@gmail.com, Universitas Indraprasta PGRI

ABSTRACT

Educational Game Equipment (APE) is anything that can be used as a means or equipment for children's play that can contain educational (educative) value. Puzzle is a form of game that can hone thinking skills, make it easier for children to remember and understand the concepts needed. The fine motor skills of a child can be seen from the side of the child's independence and focus will be better when doing activities at pre-school age. The purpose of this study was to determine how effective the puzzle educational game tool is on children's fine motor skills. This research was conducted at BKB Rabbani. This study uses a quantitative research method using pre-experimental design type one group pretest-posttest (initial test-single group final test). The population in this study were children aged 5-6 years around 40 children. While the sample that will be examined is class B1 and B2. About 20 children. Based on the results of the study, the percentage results (P) resulted in an increase in the criteria for children's fine motor skills, with the pretest value to the posttest value from 64.37% to 85.31%. Meanwhile, the statistical hypothesis test using the t test (one sample test) got a sig value of $0.000 < 0.05$ which concluded that an increase in student learning outcomes using APE Puzzles could improve children's fine motor skills in achieving very well developed (BSB) more than 75%.

Keywords: APE, Puzzle, Fine Motor Ability

Abstrak

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain anak yang dapat mengandung nilai pendidikan (edukatif). Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang dapat mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam hal mengingat dan memahami konsep yang di butuhkan. Kemampuan motorik halus seorang anak dapat dilihat dari sisi kemandirian anak dan fokus akan semakin baik saat melakukan kegiatan di usia pra sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektifitas alat permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini dilakukan di BKB Rabbani. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-experimental design tipe one group pretest-posttest (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Populasi pada penelitian ini yaitu anak berumur 5-6 tahun sekitar 40 anak. Sedangkan sampel yang akan di teliti yaitu kelas B1 dan B2 Sekitar 20 anak. Berdasarkan hasil penelitian Hasil persentase (P) menghasilkan peningkatan kriteria kemampua motorik halus anak, dengan nilai pretest ke nilai posttest yaitu dari 64,37% menjadi 85,31%. Sedangkan dari uji hipotesis statistik menggunakan uji t (one sample test) mendapatkan nilai sig $0,000 < 0,05$ yang menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan APE Puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam pencapaian berkembang sangat baik (BSB) lebih dari 75%.

Kata Kunci : APE, Puzzle, Kemampuan Motorik Halus

PENDAHULUAN

Seorang anak adalah sebuah anugerah yang di berikan Allah kepada setiap umat manusia. Dengan di berikannya sebuah amanat tersebut, seorang anak harus di jaga dan di asuh secara baik. Sebelum proses menjadi seorang yang dewasa, pasti melewati dulu fase dimana menjadi seorang anak-anak. Perkembangan

Received Agustus 30, 2022; Revised September 2, 2022; Accepted September 22, 2022

merupakan perubahan yang terus menerus dialami oleh setiap manusia. Perkembangan tersebut terus berlangsung dengan perlahan-lahan melalui masa demi masa yang terjadi sejak bayi masih dalam kandungan sampai dengan usia tua.[1]. Perkembangan anak ini menjadi dasar di dalam memahami materi perkembangan anak secara keseluruhan. Dengan memahami definisi, sejarah dan ruang lingkup perkembangan anak maka mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan, perbedaannya dengan pertumbuhan dan kematangan, serta keberadaannya dalam rentang kehidupan.

Sebelum masuk ke dunia sekolah, seorang anak dapat melewati fase pra sekolah. Dimana pengertian dari anak pra sekolah adalah Anak usia prasekolah adalah anak usia 3-6 tahun yang belum menempuh sekolah dasar [2]. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan di sekolah pra sekolah adalah dengan cara bermain sambil belajar.

Alat permainan yang di gunakan banyak sekali jenisnya, namun alat permainan yang digunakan haruslah yang dapat mengembangkan kemampuan si anak. Salah satu Alat Permainan Edukatif adalah *Puzzle*. *Puzzle* seringkali digunakan guru-guru di Taman Kanak-Kanak atau PAUD karena memang sangat mudah untuk ditemui dan dalam penggunaannya pun anak-anak dapat belajar sambil bermain.

Banyak kemampuan yang dapat dikembangkan dalam PAUD, salah satunya adalah kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus inilah yang mengkoordinasikan tangan dan mata.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Alat Permainan Edukatif (APE)

Salah satu kegiatan yang paling di senangi oleh seorang anak adalah bermain. Pada anak, bermain tak sekedar bersenang-senang. Bermain jadi sarana untuk mendukung pertumbuhan fisik, mengembangkan keterampilan motorik, perkembangan kognitif, serta perkembangan sosial dan emosional anak.

Saat bermain, anak akan belajar dan mengembangkan keterampilan penting yang akan terus mereka gunakan sepanjang hidup mereka. Pemecahan masalah, kreativitas, dan kemauan untuk mengambil risiko, adalah beberapa keterampilan yang akan dikembangkan anak melalui permainan.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain anak yang dapat mengandung nilai pendidikan (edukatif) selain itu dapat merangsang pertumbuhan otak pengembangan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak [3].

Melalui alat permainan edukatif efektif terhadap perkembangan anak hal ini dikarenakan permainan edukatif dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni [4]. Pada penggunaan alat main anak, banyak orang tua yang kurang mengetahui arti penting APE karena banyak orang tua yang membeli alat permainan hanya sekedar membeli untuk anak mereka saja tanpa mempedulikan jenis kegunaan yang mampu mengembangkan aspek tersebut, bahkan sampai-sampai harganya mahal, tidak sesuai umur anak, dan tipe permainannya sama.

Ada beberapa syarat yang harus di penuhi untuk sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebagai berikut:

1. APE harus terkandung nilai pendidikan
2. Warna dan bentuknya menarik
3. Disesuaikan dengan minat dan juga taraf perkembangan anak
4. Sederhana, biaya murah, dan mudah diperoleh.
5. Tidak mudah rusak dan mudah dalam pemeliharannya
6. Jenis ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak
7. Fungsi membentuk objek kreatifitas dan juga kecerdasan anak

Selain menggunakan alat permainan secara edukatif, guru juga harus memiliki pengetahuan tentang jenis alat permainan dan kegunaannya, sabar dalam bermain, tidak memaksakan, dan mampu mengkaji kebutuhan bermain anak seperti kapan harus mulai dan kapan harus berhenti, memberikan kesempatan untuk mandiri

Ada beberapa contoh jenis permainan yang dapat mengembangkan secara edukatif, seperti :

1. Permainan sepeda roda dua atau tiga, bola, mainan yang ditarik dan didorong jenis ini mempunyai pendidikan dalam pertumbuhan fisik atau motorik kasar anak usia dini.
2. Adapun alat permainan gunting, pensil, balok, bola, lilin dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.
3. Alat permainan buku cerita, buku bergambar, boneka, puzzle, pensil warna, radio dll dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa.

4. Alat permainan seperti sendok, sepatu, kaos kaki, baju semuanya dapat dipakai untuk mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri.
5. Alat permainan seperti bola, tali, dan kotak dapat digunakan bersama-sama untuk mengembangkan tingkah laku sosial.

2.1.1 Puzzle

Dunia yang tidak dapat lepas dari anak-anak adalah bermain. Bermain selain menimbulkan kesenangan bagi anak-anak, Anak-anak membutuhkan permainan yang mampu melatih konsentrasi dan juga kemampuan motorik. Dengan bermain *puzzle*, anak akan belajar untuk berpikir secara logis dalam menggabungkan potongan-potongan *puzzle*. Kreativitas dan memori anak pun akan makin terlatih dengan memainkan mainan ini.

Menurut [5] kata “*puzzle*” berasal dari bahasa Inggris yang artinya “teka-teki” atau bongkar pasang”, dengan arti lain media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang dapat mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam hal mengingat dan memahami konsep yang di butuhkan.[2].

Selain itu dengan bermain *puzzle* anak akan lebih kreatif dan dapat berdampak pada perkembangan kognitif anak. Dalam bermain *puzzle*, anak akan dituntut bernalar sehingga otak anak akan terasah. Secara umum media *puzzle* dapat memberikan manfaat baik bagi siswa, selain karena media luar dari sekolah juga dapat menjadi petahuan yang tidak mereka dapat di sekolah. Oleh karena itu guru harus dapat memiliki pengetahuan dan juga pemahaman mengenai media yang cukup dan beragam.

2.2.1 Manfaat *Puzzle*

Banyak sekali manfaat yang dapat diambil dari permainan *Puzzle*, seperti yang di ungkapkan [6] adalah sebagai berikut :

a. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Ketrampilan kognitif sangat berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan juga memecahkan masalah. *Puzzle* merupakan permainan yang menarik bagi anak balita karena anak balita pada dasarnya sangat menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain *puzzle* maka anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahapan awal mengenal *puzzle*, anak mungkin akan mencoba menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan juga contoh, kemudian anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, mencocokkan warna, atau logika.

b. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya seperti tangan dan jari-jari tangan. Anak balita pada umumnya anak berusia kurang dari tiga tahun (batita) sangat direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus. Dengan cara bermain *puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Agar *puzzle* dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian dalam *puzzle* harus disusun secara hati-hati. Dapat perhatikan cara anak-anak memegang bagian *puzzle* akan berbeda dengan cara anak dalam memegang boneka atau bola. Memegang dan juga meletakkan *puzzle* mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari, sedangkan dalam memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan mengempit di ketiak (tanpa menggunakan jari tangan) atau mempergunakan kelima jari dan telapak tangannya sekaligus.

c. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Permainan *puzzle* dapat dimainkan secara individu. Namun *puzzle* dapat juga dimainkan secara kelompok. Permainan *puzzle* yang dimainkan oleh anak-anak secara kelompok, akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain didalam kelompoknya. Tetapi apabila anak bermain *puzzle* di rumah, orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi bagaimana cara untuk menyelesaikan *puzzlenya*, tetapi ada baiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat langsung membantu anak menyusun *puzzle*.

d. Melatih koordinasi mata dan tangan.

Pada permainan *puzzle* anak akan belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya dalam satu gambar.

- e. Melatih logika Membantu melatih logika anak.
Contohnya *puzzle* bergambar manusia. Anak akan dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika anak.
- f. Melatih kesabaran.
Fungsi terpenting dalam bermain *puzzle* adalah membutuhkan ketekunan, kesabaran dan juga memerlukan waktu untuk dapat berfikir dalam menyelesaikan tantangan.
- g. Memperluas pengetahuan.
Dalam hal ini anak akan belajar banyak hal mengenai warna, bentuk, angka, huruf. Pengetahuan yang diperoleh dalam cara ini biasanya mengesankan bagi anak apabila dibandingkan yang dihafalkan. Anak akan belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, buah-buahan, alfabet dan lainnya.

2.1.2 Macam – Macam Puzzle

Ada beberapa macam-macam puzzle yang sering kita temui, menurut [5] adalah sebagai berikut :

- a. *Puzzle* rakitan (*construction puzzle*),
- b. *Puzzle* batang
- c. *Puzzle* lantai terbuat dari bahan sponge (karet/busu)
- d. *Puzzle* numerik/ *puzzle* piramida.

2.3 Kemampuan Motorik Anak

Perkembangan motorik anak menjadi salah satu hal terpenting yang membutuhkan perhatian khusus dari orangtua karena berhubungan dengan kemampuan anak dalam mengendalikan gerak tubuhnya. Kemampuan anak untuk bergerak inilah yang dipengaruhi oleh perkembangan kekuatan otot, kekuatan tulang, dan juga koordinasi otak untuk menjaga keseimbangan tubuh.

Pengertian kemampuan motorik [7], adalah kemampuan motorik merupakan proses perantara antara stimulus dan juga respons, kemampuan motorik adalah sebagai suatu kapasitas dari seseorang yang sangat berkaitan dengan pelaksanaan dan juga peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak, kemampuan motorik dapat juga diartikan sebagai satu keadaan yang stabil dari sistem motorik

Pengaruh kemampuan motorik, anak terlambat jalan dipengaruhi kemampuan motorik dari faktor genetik. Jika anak terlambat jalan, kemungkinan ada anggota keluarga yang mengalami hal sama sebelumnya. Ini bukan berarti anak cacat atau ketinggalan. Semua kemampuan motorik berjalan baik dan normal, hanya saja terlambat dibanding teman lain dan ini tidak bahaya. Selain itu, anak terlambat jalan juga bisa disebabkan gangguan perkembangan. Bisa jadi anak tidak hanya terlambat berjalan, tapi juga terlambat dalam perkembangan motorik kasar, halus, bahasa, dan kemampuan sosial.

2.3.1. Kemampuan Motorik Kasar

Menurut [8] menyatakan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang mempergunakan sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dapat dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Pada anak usia pra sekolah anak sudah bisa menyeimbangkan tubuhnya ketika berlari, sehingga risiko terjatuh lebih kecil dibanding usia sebelumnya. Imajinasi yang dimiliki pada saat bermain ketika sedang berlari, terkadang ia membayangkan sedang menggiring bola di tengah lapangan dalam sebuah pertandingan. Hal ini menunjukkan bahwa keseimbangan anak juga semakin baik. Ia dapat melakukan mengangkat satu kaki selama 1-4 detik tanpa terjatuh. Si kecil juga bisa melompat-lompat sambil berjalan layaknya kelinci.

2.3.2. Kemampuan Motorik Halus Anak

Kemampuan Motorik halus merupakan bagian dalam perkembangan kemampuan anak dalam melakukan pergerakan pada jari-jari tangan ketika melakukan berbagai aktivitas. Keterlambatan perkembangan motorik halus akan sangat berdampak pada perkembangan berikutnya [4].

Kemampuan motorik halus seorang anak dapat dilihat dari sisi kemandirian anak dan fokus akan semakin baik saat melakukan kegiatan di usia pra sekolah. Di usia ini, anak sudah mampu menggantung kertas mengikuti pola ataupun garis putus-putus sebagai panduannya.

Selain itu, anak juga sudah dapat meniru gambar yang dibuat oleh orang lain, bahkan mereka sudah mulai mencoba menggambar manusia, lengkap dengan anggota tubuh. Seperti , kepala, tangan, kaki, jari, mata, telinga, hidung, dan mulut.

Menurut [9], dampak motorik halus yang terlambat dapat mengakibatkan perkembangan anak tersebut menjadi terhambat dan tidak sesuai dengan usia, cenderung adanya gangguan pada sistem saraf atau selebral palsy. Anak yang sudah mengalami cerebral palsy ini mempunyai karakteristik gerakan menulis yang tidak terkontrol dan perlahan, gerakan abnormal ini mengenai tangan, kaki, lengan atau tungkai dan

pada sebagian besar kasus, otot muka dan lidah. Penderita biasa juga menunjukkan koordinasi yang buruk, berjalan tidak stabil, kesulitan melakukan gerakan cepat dan tepat misalnya susah menulis atau mengancing baju.

2. METODOLOGI PENELITIAN

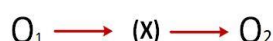
3.1 Populasi dan Sampel

Populasi adalah suatu kesatuan individu atau subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati atau diteliti. Sesuai dengan judul penelitian, maka yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu anak berumur 5-6 tahun sekitar 40 anak. Sedangkan sampel yang akan diteliti yaitu kelas B1 dan B2 Sekitar 20 anak.

3.2 Desain Penelitian

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-experimental design tipe one group pretest-posttest (tes awal-tes akhir kelompok tunggal).

Berdasarkan desain dari penelitian ini di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. One Grup *Pretest –Posttest* Desain

Keterangan :

O_1 = Pretes pada kelas eksperimen

X = kelas yang mendapatkan perlakuan

O_2 = Postes pada kelas eksperimen [10]

Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui efektivitas alat permainan edukatif puzzle terhadap terhadap kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur mengenai motorik halus anak usia 5-6 tahun dalam menggunakan permainan puzzle. Observasi tidak terstruktur ialah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan. Adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu: lembar observasi dan tabel penilaian. Lembar observasi berisi daftar perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati ketika anak belajar menggunakan permainan puzzle. Dari hasil observasi akan diperoleh data yang akan dianalisis dan digeneralisasikan hasilnya. Selain data observasi, data yang dikumpulkan yaitu berupa data *pretest* dan *posttest*.

Lembar observasi efektivitas permainan puzzle terhadap motorik halus anak di PAUD Rabbani.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Instrument

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Menggunting Sesuai Dengan Pola	BSB (berkembang sangat baik)	4	Anak menggunting gambar sesuai pola sesuai dengan waktu yang telah ditentukan tanpa bantuan guru.
		BSH (berkembang sesuai harapan)	3	Anak menggunting gambar sesuai pola tanpa bantuan guru.
		MB (Mulai Berkembang)	2	Anak menggunting gambar sesuai pola dengan bantuan guru.
		BB (belum berkembang)	1	Anak tidak melakukan kegiatan menggunting meskipun telah dibantu guru.
2.	Menempel Gambar Dengan Tepat	BSB (berkembang sangat baik)	4	Anak menempel gambar dengan tepat sesuai dengan waktu yang telah ditentukan tanpa bantuan

			guru.
BSH (berkembang sesuai harapan)	3	Anak menempel gambar dengan tepat tanpa bantuan guru.	
MB (Mulai Berkembang)	2	Anak menempel gambar dengan tepat dibantu guru.	
BB (belum berkembang)	1	Anak tidak melakukan kegiatan menempel meskipun telah dibantu guru.	

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengolah data-data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan sehingga akan didapat hasilnya berupa generalisasi dari pembuktian hipotesis.

Analisis data yang akan digunakan dalam setiap data penelitian yang diambil yaitu menghitung persentase dari skor yang dicapai setiap anak dengan rumus:

Persentase nilai ditulis menggunakan rumus menurut Ngalim Purwanto (2016: 102), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (1)$$

Kriteria persentase tersebut diekuivalensikan dengan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

Tabel 2. Kriteria penilaian keterampilan motorik halus.

No	Persentase	Kriteria
1.	80 – 100 %	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	60 – 79%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	30 – 59%	Mulai Berkembang (MB)
4	0 – 29%	Belum Berkembang (BB)

Uji Prasyarat dalam menganalisis data berupa uji normalitas dengan menggunakan rumus uji normalitas Saphiro Wilk dengan bantuan SPSS 24, dikarenakan data sampel yang diambil kurang dari 50. Pada uji normalitas Saphiro wilk dengan ketentuan data normal apabila nilai signifikansi (P) lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$) [11]. Kemudian dilakukannya uji hipotesis menggunakan *one sample t-test*. Akan tetapi jika salah satu data *prettest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal dan tidak homogen maka uji paired sampel *Ttest* diganti dengan menggunakan uji *non-parametrik Wilcoxon*. Kriteria penelitian ini apabila hasil uji Hipotesis nilai *sig (2-tailed)* lebih kecil dari nilai alpha/ taraf signifikansi uji 0,05 maka H_a diterima, dan H_0 di tolak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1 Hasil Pretes

Hasil *prettest* dari nilai persentase berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada sekolah BKB PAUD Rabbani Jakarta Selatan dalam mengukur motorik halus anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Persentase Pretes

No.	Nama Anak	Hasil Persentase (%)	Range Persen (%)	Kriteria
1.	Adam	62,50%	60 – 79%	BSH
2.	Mizan	68,75%	60 – 79%	BSH
3.	Ricky	56,25%	30 – 59%	MB
4.	Hafidz	56,25%	30 – 59%	MB
5.	Aurel	75%	60 – 79%	BSH
6.	Indah	75%	60 – 79%	BSH
7.	Salsa	100%	80 – 100 %	BSB
8.	Dimas	62,50%	60 – 79%	BSH
9.	Satria	31,25%	30 – 59%	MB
10.	Kanaya	81,25%	80 – 100 %	BSB

Nian Novita dkk / Jurnal Pendidikan dan kebudayaan Vol 2 No. 3 November (2022)

11.	Aisyah	93,75%	80 – 100 %	BSB
12.	Darren	56,25%	30 – 59%	MB
13.	Zaki	25%	0 – 29%	BB
14.	Azkiya	62,50%	60 – 79%	BSH
15.	Fadhil	56,25%	30 – 59%	MB
16.	Kemal	56,25%	30 – 59%	MB
17.	Gilang	68,75%	60 – 79%	BSH
18.	Syifa	75%	60 – 79%	BSH
19.	Alvino	62,50%	60 – 79%	BSH
20.	Kayla	62,50%	60 – 79%	BSH

Sumber : Penulis

4.1.2..Hasil *Postest*

Hasil *postest* dari nilai persentase berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada sekolah BKB PAUD Rabbani Jakarta Selatan dalam mengukur motorik halus anak dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Persentase *Postest*

No.	Nama Anak	Hasil Persentase (%)	Range Persen (%)	Kriteria
1.	Adam	81,25%	80 – 100 %	BSB
2.	Mizan	87,50%	80 – 100 %	BSB
3.	Ricky	75%	60 – 79%	BSH
4.	Hafidz	81,25%	80 – 100 %	BSB
5.	Aurel	87,50%	80 – 100 %	BSB
6.	Indah	87,50%	80 – 100 %	BSB
7.	Salsa	100%	80 – 100 %	BSB
8.	Dimas	87,50%	80 – 100 %	BSB
9.	Satria	75%	60 – 79%	BSH
10.	Kanaya	93,75%	80 – 100 %	BSB
11.	Aisyah	100%	80 – 100 %	BSB
12.	Darren	87,50%	80 – 100 %	BSB
13.	Zaki	75%	60 – 79%	BSH
14.	Azkiya	87,50%	80 – 100 %	BSB
15.	Fadhil	75%	60 – 79%	BSH
16.	Kemal	93,75%	80 – 100 %	BSB
17.	Gilang	93,75%	80 – 100 %	BSB
18.	Syifa	100%	80 – 100 %	BSB
19.	Alvino	62,50%	60 – 79%	BSH
20.	Kayla	75%	60 – 79%	BSH

Sumber : Penulis

4.1.3 Hasil Uji T (*One Sample Test*)

Berdasarkan uji prasyarat dalam menganalisis data berupa uji normalitas dengan menggunakan Saphiro Wilk dengan ketentuan data normal apabila nilai signifikansi (P) lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$), didapatkan hasil data yang berdistribusi normal yaitu dengan hasil *pretest* nilai signifikansi (P) sebesar 0,140 dan *postest* nilai signifikansi (P) sebesar 0,204. Dikatakan data normal, kemungkinan karena data yang didapatkan berasal dari persebaran data yang normal dan merata. Oleh Karen itu, pengujian dapat dilanjutkan menggunakan uji *one sample Test* (uji T). Hasil uji T yang di dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 5. **One-Sample Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	20	13.60	1.635	.366

Tabel *one sample statistics* di atas menunjukkan nilai statistik deskriptif yaitu $N = 20$ yang artinya jumlah sampel ada 20 siswa. Mean = 13,60 maka nilai rata-rata hitungnyanya adalah 13,60. Untuk *std deviation* atau simpangan baku sebesar 1,635 dan *std. error mean* sebesar 0,366.

Tabel 6. **One-Sample Test**

Test Value = 12						
				Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Difference	Lower	Upper
Hasil	4.376	19	.000	1.600	.83	2.37

Berdasarkan hasil tabel di atas, diketahui nilai t (t hitung) adalah sebesar 4,376 dengan nilai df (derajat kebebasan) nya sebesar 19. Kemudian nilai sig. 2-tailed atau nilai signifikansi dengan uji dua sisi di dapatkan sebesar 0,000.

4.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil data *pretest* dan *posttest* dari soal yang berkaitan dengan motorik halus siswa, mendapatkan hasil kenaikan nilai persentase yang cukup bagus. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 64,37%, sedangkan rata-rata persentase nilai *posttest*nya adalah 85,31%. Sesuai dengan kriteria penilaian yang ada nilai *pretest* masuk ke dalam kualifikasi rentang 60%-79% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) namun masih mengharapkan perkembangan yang sangat baik, sedangkan hasil *posttest* masuk ke rentang 80% - 100% yaitu dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Sehingga berdasarkan dari nilai persentase pretest dan posttest terdapat kenaikan yang signifikan.

Hasil statistic pada uji one sample pada hasil pembelajaran pada posttest dengan menggunakan alat permainan edukatif puzzle benar-benar dapat meningkatkan kemampuan motorik harus bagi siswa-siswa BKB PAUD Rabbani Jakarta Selatan dengan nilai rata-rata penilaiannya sebesar 13,60 dengan sampel sebanyak 20 siswa.

Hasil dari uji t yang di dapatkan sebesar 4,376 dengan nilai df (derajat kebebasan) nya sebesar 19. Kemudian nilai sig. 2-tailed atau nilai signifikansi dengan uji dua sisi di dapatkan sebesar 0,000. Untuk dasar pengambilan keputusan perlu di bandingkan dari rumusan hipotesis yang sudah ada yaitu:

H_0 : hasil belajar siswa menggunakan APE Puzzle sama dengan 75%

H_a : hasil belajar siswa menggunakan APE Puzzle lebih dari 75%

Dengan kriteria dalam penentuan pengambilan kesimpulan adalah:

1. jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 di tolak
2. jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 di terima

Berdasarkan output uji one sample test yang ada, maka di ketahui nilai sig. (2-tailed) yang di dapat sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu sesuai dari dasar pengambilan keputusan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) Puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam pencapaian berkembang sangat baik (BSB) lebih dari 75%.

Dalam membandingkan nilai t hitung pada tabel distribusi t yang ada, maka dari output di atas nilai t yang didapat sebesar 4,376 dengan rumus mencari t tabel (uji dua sisi ; df) = (0,025 ; 19) kemudian dicari nilai t yang ada pada nilai diatas, maka diketahui nilai t tabel sebesar 2,093. Karena nilai t hitung $4,476 > t$ tabel 2,093 maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga kesimpulannya pun sama dengan diatas yaitu hasil belajar siswa menggunakan APE Puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam pencapaian berkembang sangat baik (BSB) lebih dari 75%.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang di dapat, maka penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil persentase (P) menghasilkan peningkatan kriteria kemampuan motorik halus anak, dengan nilai *pretest* ke nilai *posttest* yaitu dari 64,37% menjadi 85,31%.
2. Dari uji hipotesis statistik menggunakan uji t (one sample test) mendapatkan nilai sig $0,000 < 0,05$ yang menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan APE Puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam pencapaian berkembang sangat baik (BSB) lebih dari 75%.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan di atas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan atau dapat di bantu dengan berbagai alat permainan edukatif (APE) terutama pada siswa-siswa PAUD dan TK.
2. Penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran salah satu sarana dalam membangkitkan kemampuan motorik halus pada anak dan harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- [1] Y. Bawono, "Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah : Sebuah kajian pustaka," *Pros. Temu Ilm. X Ikatan Psikol. Perkemb. Indones.*, pp. 116–125, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2181> diakses tanggal 26/12/2020
- [2] Yuniati Erni, "Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah | 65," *J. Kesehat. Poltekkes Ternate*, vol. 11, no. 2, pp. 65–74, 2018.
- [3] R. H. Kusumodestoni, A. K. Zyen, and Z. Arifin, "Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tentang Alat Peraga Edukatif Menggunakan Adobe Flash," *J. Dispotek*, vol. 6, no. 2, pp. 66–76, 2015.
- [4] Sriwahyuni, Sulastri, and I. Patabang, "Efektivitas Pemberian Alat Permainan Edukatif Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di TK Frater Bakti Luhur Makassar," *J. Ilm. Kesehat. Pencerah*, vol. 09, no. 1, pp. 59–64, 2020, [Online]. Available: <https://stikesmu-sidrap.e-journal.id/JIKP>
- [5] P. R. Noviyati, "Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang," *Golden Age J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 47–57, 2017, doi: 10.29313/ga.v1i1.2686.
- [6] R. Marta, "Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, p. 32, 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.29.
- [7] I. Dariyati, "Pengaruh Pembelajaran Praktik Berbantuan Media Audio Terhadap Kemampuan Motorik Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Di Slb a," *J. Penelit. ...*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2015, [Online]. Available: http://trafficlight.bitdefender.com/info?url=http%3A//pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ep/article/view/1582&language=en_US
- [8] R. Novitasari, M. Nasirun, and D. D., "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong," *J. Ilm. POTENSIA*, vol. 4, no. 1, pp. 6–12, 2019, doi: 10.33369/jip.4.1.6-12.
- [9] L. Maghfuroh, "Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah," *J. Endur.*, vol. 3, no. 1, p. 55, 2018, doi: 10.22216/jen.v3i1.2488.
- [10] S. Duwila, I. Hamid, and A. Jalal, "Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP pada Materi Diagram Venn melalui Pendekatan Realistic Matematis Education," *Delta-Pi J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 8, no. 1, pp. 64–80, 2019, doi: 10.33387/dpi.v8i1.1366.
- [11] H. Rosiyanti, "Implementasi Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Materi Transformasi Linier," *FIBONACCI J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 1, 2015.

NOMENKLATUR

- (1) NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan
R : skor mentah yang diperoleh siswa
SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
100 : bilangan tetap