



Pengaruh Efektivitas Alat Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Ypi Zaky River Valley Kabupaten Deli Serdang Tahun 2020

Heny Rista¹, Juliana Munthe², Srilina Br Pinem³, Lasria Simamora⁴, Ade Srimulyani⁵

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mitra Husada Medan, hennysputro80@gmail.com

^{2,3,4} Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mitra Husada Medan

Info Artikel : Diterima Desember 2021 ; Disetujui Januari 2022 ; Publikasi Januari 2022

ABSTRAK

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling penting bagi perkembangan anak sehingga disebut dengan Golden Age, biasanya pada masa ini anak berusia 0-6 tahun yang mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis pengaruh efektifitas bermain Puzzle pada perkembangan motoric halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Zaky River Valley. Populasi penelitian ini adalah Populasi adalah keseluruhan elemen / subjek riset anak yang bersekolah di YPI Zaky River Valley sebanyak 20 orang jumlah siswa dari bulan Maret sampai Mei Tahun 2020. Jenis penelitian ini adalah survei analitik dengan desain penelitian *cross sectional*. Pengambilan data menggunakan lembar ceklis. Data diolah dengan analisis univariat menggunakan statistik deskriptif dan analisis bivariat menggunakan uji wilcoxon. Hasil analisis untuk pengetahuan dan sikap dengan uji wilcoxon menunjukkan bahwa nilai $p=0.000$ yang berarti kurang dari $\alpha=0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa ada Pengaruh efektifitas bermain Puzzle terhadap tingkat kecemasan pada perkembangan motoric halus pada anak usia 4- 5 tahun di TK Zaky River Valley tahun 2020.

Kata Kunci : Pengaruh Efektivitas, Alat Permainan Puzzle, Motorik Halus.

ABSTRACT

Childhood is the most important period for children's development so it is called the Golden Age, usually at this time children aged 0-6 years who experience the fastest stages of physical and spiritual growth and development, both physically and mentally. This study aims to analyze the effect of the effectiveness of playing puzzles on fine motoric development in children aged 4-5 years in Zaky River Valley Kindergarten. Population is all elements research subjects of children who study at YPI Zaky River Valley as many as 20 students, the number of students from March to May 2020. This is an analytical survey with a cross sectional research design. Retrieval of data using a checklist sheet. The data were processed by univariate analysis using descriptive statistics and bivariate analysis using the Wilcoxon test. The results of the analysis for knowledge and attitudes with the Wilcoxon test showed that the value of $p = 0.000$ which means less than $\alpha = 0.005$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is an effect of the effectiveness of playing puzzles on the level of anxiety on fine motoric development in children aged 4-5 years at YPI Zaky River Valley Deli Serdang Regency in 2020.

Keywords: *Effect of Effectiveness, Puzzle Game Tools, Fine Motoric.*

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling penting bagi perkembangan anak sehingga disebut dengan Golden Age, biasanya pada masa ini anak berusia 0-6 tahun yang mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang paling pesat, baik fisik maupun mental¹.

Hasil penelitian di India dengan judul “*Family and child correlates of motor development of toddlers in India*” bahwa ada 4,25 kali keterlambatan perkembangan motorik balita yang di rawat dilingkungan rumah tidak di stimulasi, yang di stimulasi di keluarga mempunyai perkembangan motoric halus 0,54 kali dibandingkan dengan anak yang diasuh oleh keluarga otoriter dan orang tua yang permisif. Di negara berkembang, contohnya di Indonesia Sebanyak 49% balita mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar dikarenakan pengetahuan ibu yang kurang akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun puzzle tersebut.

Data Profil Kesehatan Indonesia tahun 2018, mengemukakan jumlah balita 0-4 tahun di Indonesia sebanyak 21.990 jiwa. Sekitar 16 % dari anak usia dibawah lima tahun (balita) di Indonesia mengalami gangguan perkembangan saraf dan otak mulai ringan sampai berat. Sekitar 510% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan namun penyebab keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, dan diperkirakan sekitar 1-3% khusus pada anak dibawah usia 5 tahun di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan umum yang meliputi perkembangan motorik, bahasa, sosioemosional, dan kognitif.

Puzzle merupakan media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah puzzle yang utuh. Dalam menyusun puzzle maka Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Univariat

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Responden Berdasarkan Karakteristik Usia

| Kategori Usia | Frekuensi | Percent |
|---------------|-----------|---------|
| 4 Tahun | 6 | 30.0 |
| 5 Tahun | 14 | 70.0 |
| Total | 20 | 100.0 |

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 20 responden yang diteliti, mayoritas yaitu dengan usia

metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

Untuk mengoptimalkan perkembangan diperlukan adanya interaksi antara anak dalam pemberian stimulasi dini. Karena pada masa dewasa akan meningkatkan kemampuan dalam berbagai hal. Pencapaian kemampuan ini membuat dirinya bangga, Hambatan atau kegagalan untuk hal tersebut mengakibatkan anak merasa rendah diri, sehingga pada masa dewasa akan mengalami hambatan dalam bersosialisasi. Berbagai upaya yang diberikan kepada anak berupa rangsangan untuk tumbuh kembangannya terutama untuk otak. Untuk mengoptimalkan otak manusia dilakukan dengan memberikan rangsangan sebanyak mungkin melalui semua alat indera yang ada untuk menghasilkan suatu karya berdasarkan kemampuan diri sendiri.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan pre eksperimen designs dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design yaitu menggunakan Uji Wilcoxon. Desain ini menyatakan bahwa di dalam penelitiannya terdapat pre-test sebelum diberi perlakuan dan Posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret-Mei 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak / siswa di YPI zaky dengan jumlah 2 kelas A dan B adalah 20 orang. Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis pengaruh efektifitas bermain Puzzle pada perkembangan motoric halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Zaky River Valley. Data diolah dengan analisis univariat menggunakan statistik deskriptif dan analisis bivariat menggunakan uji wilcoxon.

4 tahun sebanyak 6 responden (30,0%), usia 5 tahun sebanyak 14 responden (70,0%).

Tabel 2 Distribusi frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Jenis Kelamin di YPI Zaky

| Jenis Kelamin | Frequency | Percent |
|---------------|-----------|---------|
| Perempuan | 11 | 55 |
| Laki-Laki | 9 | 45 |
| Total | 20 | 100 |

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil anak yang berusia 4 tahun dengan presentase 30,0% dan anak usia 5 tahun dengan presentase 70,0%, sedangkan jumlah Frekuensi jenis kelamin anak laki-laki adalah

45,0% dan anak perempuan 55,0% hal ini yang di teliti oleh peneliti dengan jumlah distribusi frekuensi berdasarkan karakteristik yang terpenuhi.

2. Analisis Bivariat

Tabel 3 Uji Normalitas

| Kategori | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Sebelum Perlakuan | .487 | 20 | .000 | .495 | 20 | .000 |
| Sesudah Perlakuan | .463 | 20 | .000 | .544 | 20 | .000 |

Berdasarkan Tabel 4.2.2 Test of Normality baik untuk uji Kolmogorov- Smirnov maupun uji Shapiro-Wilk, didapatkan nilai signifikansi pada data Pretest dan data Posttest masing-masing 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa data Pretest dan data Posttest tidak berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi $< 0,05$.

Berdasarkan pada hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa Uji Paired Sample T-Test tidak dapat dilakukan karena terdapat data yang tidak berdistribusi normal, sehingga dilakukan uji Wilcoxon.

Tabel 4 Uji Wilcoxon

| | | N | Mean Rank | Asymp. Sig. (2-tailed) |
|--------------------------------------|----------------|-----------------|-----------|------------------------|
| Sesudah Perlakuan -Sebelum Perlakuan | Negative Ranks | 3 ^a | 9.00 | 0,008 |
| | Positive Ranks | 14 ^b | 9.00 | |
| | Total | 20 | | |

Berdasarkan table 4 output Test Statistics di atas, diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,008. Karena nilai $0,008 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa ada Pengaruh efektifitas bermain Puzzle terhadap perkembangan motoric halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Zaky River Valley tahun 2020.

Hasil analisis univariate Berdasarkan tabel 1 dan 2 diperoleh hasil anak yang berusia 4 tahun dengan presentase 30,0% dan anak usia 5 tahun dengan presentase 70,0%, sedangkan jumlah Frekuensi jenis kelamin anak laki-laki adalah 45,0% dan anak perempuan 55,0% hal ini yang di teliti oleh peneliti dengan jumlah distribusi frekuensi berdasarkan karakteristik yang terpenuhi.

Dalam pemilihan permainan untuk anak usia dini orang tua harus memperhatikan jenis permainan yang akan digunakan oleh anak. Berikut ialah jenis permainan puzzle yang baik untuk anak sesuai dengan usianya. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak kurang dari 4 biji; usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK (4-5) tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari enam biji dan untuk SD keatas potongan puzzlenya tidak lebih dari tujuh biji. Seperti sentra-sentra lainnya sentra puzzle pun bisa dikemas sedemikian rupa, oleh karena itu semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Misalnya di puzzle tersebut diberi gambar orang yang sedang solat (untuk mencerdaskan daya spiritualisasinya anak), dimainkan oleh dua anak (untuk mengasah daya emosi-sosial dan interpersonal), jika permainan puzzle ini jika dilakukan oleh anak-anak maka akan mengasah daya kompetitif anak dan lain-lain².

Hasil analisis Bivariat Berdasarkan data perhitungan menggunakan SPSS ditemukan p value $0,008 < \alpha 0,05$ atau (5%). Dengan demikian H_0 tolak yang artinya adanya pengaruh efektifitas bermain Puzzle terhadap perkembangan motoric halus pada anak usia 4-5 tahun di YPI Zaky River Valley maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara pretest dan post-test. H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh efektifitas bermain Puzzle terhadap perkembangan motoric halus pada anak usia 4-5 tahun di YPI Zaky River Valley.

Alat permainan edukatif merupakan salah satu alat untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Yang dimaksud stimulasi disini adalah perangsangan yang datangnya dari lingkungan diluar individu anak, pemberian stimulasi akan lebih efektif bila memperhatikan kebutuhan-kebutuhan anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya, pada awal perkembangan kognitif anak berada dalam tahap sensori motoric. Pada tahap ini keadaan kognitif anak akan memperlihatkan aktifitas-aktifitas motoriknya.³

Aktivitas motorik halus pada anak usia TK bertujuan untuk melatih kemampuan koorinasi antara mata dan tangan dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain membentuk atau memanipulasi dari tanah liat atau lilin, adonan, mewarnai, menempel Puzzle, menyusun angka-angka dan huruf, serta menjiplak bentuk. Kemampuan daya lihat melatih kemampuan anak untuk melihat dari kiri dan kanan, atas,bawah, yang penting persiapan awal⁴.

Dalam skripsi Halida Metriani Bustri Endang dengan judul meningkatkan perkembangan kognitif melalui penggunaan puzzle pada anak TK. Ia menyatakan bahwa penerapan permainan puzzle berdampak positif pada peningkatan perkembangan kognitif pada anak tk negeri pembina selakau Kabupaten Sambas. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase dari siklus 1 pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata 3(52,9%) dari 34 anak, artinya guru dapat membuat perencanaan dengan baik. Sedangkan siklus 2 pertemuan ke 2 diperoleh nilai rata-rata 4 (76,6 % dari 34 anak), artinya guru dapat membuat perencanaan dengan baik sekali.

Selain itu penelitian Skripsi Dewi Teti Setiawan 2019 tentang Pengaruh Permainan Puzzle Hewan terhadap Perkembangan Motorik Halus anak Usia 4-5 Tahun Di TK Umni Erni Dusun XIII Sidobali Desa Pematang Johar Kabupaten Deli Serdang, didapati bahwa Puzzle sangat baik diberikan pada anak terutama usia 2-5 tahun hal ini untuk melatih kecerdasan dalam merangkai gambar juga kecermatan merangkai Puzzle tersebut, hal ini sangat mempengaruhi perkembangan motoric halus anak setelah dilakukan intervensi jenis puzzle berada di antara 1,57 sampai dengan 2,19 maka terlihat selisih rata-rata peningkatan perkembangan motoric halus sebelum dan setelah dilakukan intervensi edukasi jenis puzzle yaitu antara 1,53 sampai dngan 1,42.

PENUTUP

Hasil penelitian yang dilakukan tentang Pengaruh Efektivitas Alat Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di YPI Zaky River Valley Kabupaten Deli Serdang Tahun 2020. Didapatkan;

- a. Berdasarkan tabel 4.2.1 diperoleh hasil anak yang berusia 4 tahun dengan presentase 30,0% dan anak usia 5 tahun dengan presentase 70,0%, sedangkan jumlah Frekuensi jenis kelamin anak laki-laki adalah 45,0% dan anak perempuan 55,0% hal ini yang di teliti oleh peneliti dengan jumlah distribusi frekuensi berdasarkan karakteristik yang terpenuhi.
- b. Berdasarkan tabel 4.2.2 Menunjukkan bahwa hasil pengukuran score frekuensi perkembangan motoric halus pada anak dari 20 responden

sebelum diberikan perlakuan diketahui rata – rata score nya adalah 1,20 (SD: 0,410) (Min: 1) (Max: 2). Sedangkan frekuensi setelah diberikan perlakuan bermain puzzle diketahui rata – rata score nya adalah 1,75 (SD: 0.44) (Min:1) (Max: 2).

- c. Berdasarkan Tabel 4.2.2 Test of Normality baik untuk uji KolmogorovSmirnov maupun uji Shapiro-Wilk, didapatkan nilai signifikansi pada data Pretest dan data Posttest masing-masing 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa data Pretest dan data Posttest tidak berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi $< 0,05$.
- d. Berdasarkan pada hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa Uji Paired Sample T-Test

tidak dapat dilakukan karena terdapat data yang tidak berdistribusi normal, sehingga dilakukan uji Wilcoxon.

- e. Berdasarkan output Test Statistics di atas, diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,008. Karena nilai $0,008 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa ada Pengaruh efektifitas alat permainan puzzle terhadap perkembangan motoric halus pada anak usia 4-5 tahun di YPI Zaky River Valley tahun 2020.

DAFTAR PUSTAKA

1. Dr. Erna setyaningrum (2017). Buku ajar tumbuh kembang anak usia 0-12 tahun, (Indomedia Pustaka; Jakarta).
2. Desiyani (2018). Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia). (Jakarta: Penebar Swadaya Grup.).
3. Prof. Dr Soetijiningsih, (2014). Buku Tumbuh Kembang Anak Edisi 2, (Penerbit EGC; Jakarta).
4. Yudha M.Saputro (2014), Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK ; Jakarta, Depdiknas.