

PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA SISWA SD NEGERI CIKUNTUL 1 DENGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE*

Riska Lidiya, Anis Fitri Nur Masruriyah

Program Studi Psikologi

Fakultas Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang

Email: ps19.riskalidiya@mhs.ubpkarawang.ac.id

anis.masruriyah@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Pada tanggal 21 Juli 2022 peneliti melakukan sebuah kegiatan pelatihan di salah satu sekolah dasar yang berada di Desa Cikuntul Karawang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Cikuntul 1 peneliti mengambil tema dengan judul “Pengembangan motorik halus pada siswa sekolah dasar Cikuntul 1 dengan media permainan edukatif *puzzle*. Contohnya aspek pengembangan motorik halus pada anak yang didorong oleh penggunaan alat permainan edukatif. Dalam hal ini, di antara permainan edukatif yang digunakan untuk merangsang motorik halus pada siswa-siswi di sekolah dasar adalah permainan *puzzle*. Manfaat dan juga pengaruh permainan *puzzle* itu sangat penting untuk perkembangan motorik halusnya, menjadikan siswa untuk bisa bekerja sama dengan kelompoknya dan beradaptasi dengan teman-temannya. Tujuan pada kegiatan pelatihan ini untuk mengetahui bagaimana kegunaan dari alat permainan edukatif dengan media *puzzle* berkenaan dengan perkembangan motorik halus dapat menstimulus perkembangan motorik halus siswa, selain dari itu permainan edukatif *puzzle* juga bisa membantu pengembangan kognitif pada siswa-siswa dan memecahkan sebuah masalah yang sederhana. Sehingga perkembangan kognitif dan motorik halus pada siswa menjadi optimal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Metode Observasi, Pelatihan serta Dokumentasi. Berdasarkan hasil dari penelitian dalam kegiatan pelatihan ini terdapat 2 kelompok tercepat yang bisa menyelesaikan *puzzle* tersebut dengan durasi waktu 30 menit yang diberikan oleh peneliti. Dengan begitu permainan edukatif *puzzle* dapat efektif untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar SDN Cikuntul 1 Kecamatan Tempuran.

Kata Kunci : Desa Cikuntul, Motorik Halus, Permainan Edukatif *Puzzle*.

Pendahuluan

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk pengabdian terhadap masyarakat dan pembelajaran mahasiswa/mahasiswi melalui kegiatan langsung yang didahului dengan identifikasi kebutuhan dan permasalahan masyarakat. Selain itu, di bawah bimbingan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), mahasiswa akan mencoba menggunakan hasil tertentu yang nantinya akan

menjadi pedoman untuk menemukan solusi yang berbeda bagi masyarakat untuk membantu mengatasi masalah ini. memobilisasi inisiator, inovator dan motivator dapat mendorong dan meningkatkan kesadaran di komunitasnya dengan berbagai kegiatan yang dapat diterapkan di komunitasnya untuk dinikmati masyarakat luas. Salah satu tujuan dari KKN yang akan dituju oleh Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang hal ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hubungan antara pendidikan tinggi dengan perkembangan Masyarakat dan kebutuhan akan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk mewujudkannya mengembangkan lebih banyak hubungan antara kurikulum yang dipelajari di kampus dan realitas penggolongan masyarakat.

Desa Cikuntul terletak di kawasan Tempuran Kabupaten Karawang. Cikuntul berbatasan dengan Laut Jawa di utara, Pagadungan di selatan, Tempuran di timur, dan Sumberjaya di barat. SDN Cikuntul 1 merupakan sekolah dasar yang bertempat di Desa Cikuntul Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang. Desa Cikuntul memiliki luas wilayah sekitar 506,61 Ha yang terbagi menjadi 3 jenis pertanahan pertama untuk tanah sawah seluas 356,48 Ha, kedua yaitu tanah kering untuk pemukiman dengan luas 115,57 Ha, dan yang ketiga adalah tanah perkebunan seluas 26,42 Ha Adapun dibidang pendidikan, Jumlah buta huruf dan huruf latin sekitar 115, anak usia 3 sampai 6 tahun yang masuk TK sebanyak 60, lulusan SD sebanyak 2.987, dan usia 7 sampai 15 tahun sebanyak sekitar 1.756, jumlah guru SD sekitar 24 orang, jumlah siswa SD sekitar 540 orang. Pada sebagian besar masyarakat di Desa Cikuntul bekerja di bidang pertanian, namun selain itu ada beberapa masyarakat di Desa Cikuntul yang masih mengembangkan UMKM nya sampai sekarang ini.

Pendidikan Dasar kelas satu menjadi transisi dari taman kanak-kanak di mana anak-anak harus beradaptasi dengan lingkungan baru ke tingkat berikutnya di mana mereka meninjau tidak hanya permainan dan lagu, tetapi juga kehidupan kelas satu sekolah dasar. Usia enam sampai tujuh tahun mulai terlibat dalam pembelajaran untuk mengasah keterampilan kognitif mereka. Menurut Pratiwi & Indah, (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemberian alat edukatif berupa permainan *puzzle* dapat meningkatkan kognitif anak. *puzzle games* salah satu metode pembelajaran permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif. *puzzle* selain digunakan untuk perkembangan kognitif, juga bisa digunakan untuk pengembangan bahasa. hal ini sejalan dengan penelitian Trimantara & Mulya (2019) menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak dapat kembangkan melalui permainan edukatif yang berupa *puzzle*.

Menurut Hurlock, perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi. Lalu motorik halus adalah komponen yang mendukung perkembangan aspek lainnya, maka dari itu kemampuan motorik halus adalah salah satu aspek kemampuan anak yang penting untuk mendapatkan stimulus yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan usia anak itu sendiri (Safitri, 2018). Salah satu alat permainan yang dapat digunakan yaitu untuk mengembangkan aspek motorik halus pada anak Sekolah Dasar salah satunya Permainan Edukatif *Puzzle* (Safitri, 2018).

Alat permainan edukatif merupakan media anak untuk bermain namun didalamnya memiliki edukasi atau nilai pendidikan. Menurut Soetjiningsih Alat permainan edukatif berguna untuk mengoptimalkan perkembangan sesuai dengan kebutuhan tingkat perkembangan anak. Kemudian Andang Ismail mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif atau APE merupakan alat yang secara khusus dirancang untuk membantu perkembangan anak yang didalamnya memiliki unsur pendidikan. Salah satu alat permainan tersebut adalah *puzzle*. Menurut pendapat Masitoh (dalam Manurung dan Simanjuntak, 2019) “*puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatuhkan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan”. *Puzzle* merupakan sebuah permainan konstruksi yang dimainkan dengan cara memasang atau menjodohkan beberapa bagian dari suatu gambar atau suatu bentuk lainnya sehingga membentuk sebuah pola tertentu (Rokhmat dalam Trimantara dkk, 2019).

Permainan *puzzle* sangat bermanfaat terhadap perkembangan motorik halus anak dalam hal ini terlihat saat anak mengambil kepingan-kepingan *puzzle* dan mencoba memasangkannya menjadi gambar yang utuh. Adriana (dalam Maghfiroh, 2018) juga menyatakan bahwa *puzzle* bermanfaat untuk melatih keterampilan motorik halus pada anak. Hal ini juga disetujui oleh peneliti (Erni Yuniati, 2019) bahwa bermain *puzzle* memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak.

Selain dari mengasah motorik halus anak, permainan edukatif *puzzle* pun berfungsi sebagai Keterampilan pemecahan masalah anak-anak juga diajarkan ketika mereka bermain *puzzle*. Menurut Lestari, 2020 “Kemampuan anak dalam memecahkan persoalannya (*problem solving*) juga bisa menaikkan kemampuan kognitifnya baik dalam kecerdasan maupun kreativitasnya dalam memecahkan masalahnya sendiri, mereka masih memerlukan bantuan orang tua atau pengajar pada menerapkan *problem solving* pada dilema sehari-hari.” *“Puzzle”* adalah permainan edukatif yang

berbentuk kepingan gambar yang nantinya akan disusun anak menjadi bentuk utuh menggunakan pikirannya. *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan dayaingatan siswa (Hidayati, 2018: 65). Permainan *puzzle* ini memiliki banyak manfaat salah satunya ialah karena anak mengasah otak untuk mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk untuk melatih kesabaran dan memecahkan masalah sederhana yaitu menyelesaikan kepingan *puzzle* secara mandiri dan benar (Oktavianto, 2018: 3).

Dengan begitu tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengasah mengenai motorik halus dengan pembelajaran ataupun permainan edukatif *puzzle* untuk mengembangkan kognitif pada siswa di SDN Cikuntul 1 Desa Cikuntul Kecamatan Tempuran. Selain itu permainan *puzzle* pun bisa melatih siswa untuk bisa memecahkan masalah/permasalahan, contohnya dalam memecahkan permasalahan pada pembelajaran matematika, untuk tidak membosankan dan tidak sulit dalam menyelesaikan soal maka solusi yang tepat untuk hal tersebut yaitu dengan permainan edukatif *puzzle*.

Metode

Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilakukan di Desa Cikuntul yang dilaksanakan mulai dari tanggal 01 Juli 2022 – 31 Juli 2022. Metode yang dilakukan dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini yaitu melalui Observasi, Pelatihan dan Dokumentasi. Mahasiswa KKN melakukan Observasi pada siswa dan siswi di SDN Cikuntul 1 dan melakukan Pelatihan untuk mengasah mengenai motorik halus dengan metode *learning by games*. Mahasiswa melakukan pelatihan mengenai motorik halus dan kasar pada siswa-siswi di SDN Cikuntul 1 yang ada di lingkungan Desa Cikuntul sekaligus Mahasiswa KKN memberikan permainan edukatif berupa media *puzzle* untuk mengasah motorik halus siswa selain itu dengan bermain menggunakan media *puzzle* bisa mengembangkan kognitif pada siswa SD Negeri Cikuntul 1. Dalam melakukan pelatihan ini meliputi rangkaian kegiatan dari mulai observasi sampai dengan melakukan pelatihan tersebut yaitu :

- 1) Observasi, sebelum melakukan kegiatan pelatihan, Mahasiswa KKN meminta izin dan bertemu langsung dengan kepala sekolah SDN Cikuntul 1 yaitu Ibu Tayumi, S.Pd. setelah itu Mahasiswa KKN mulai mengobservasi siswa-siswi yang sedang mencoba untuk menyelesaikan permainan edukatif *puzzle*.
- 2) Pada Pelatihan tersebut Mahasiswa KKN sebelumnya memberikan pengetahuan atau materi mengenai permainan edukatif *puzzle* dan setelah itu mulai pelatihan

secara langsung kepada siswa-siswi kelas 5 yang terdiri dari 38 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 20 siswi perempuan, pada pelatihan ini dilakukan dengan membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari 4 kelompok dan diberi waktu durasi mengerjakan selama kurang lebih 30 menit.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas pada saat berjalannya pelatihan mengasah motorik halus di SD Negeri 1 Cikuntul Kecamatan Tempuran, pelatihan mengenai permainan edukatif *puzzle* yang berjumlah 38 siswa sekolah dasar dengan sebanyak 18 siswa laki-laki dan siswa perempuan berjumlah 20 mulai melakukan percobaan menyusun *puzzle*, peneliti langsung mengobservasi pada saat waktu permainan dimulai dan melihat bahwa siswa-siswi yang menyusun teka-teki lebih cepat dalam waktu yang ditentukan cenderung berprestasi baik di bidang akademik, sedangkan siswa yang menyusun teka-teki di luar waktu yang ditentukan sebaliknya dikatakan kurang berprestasi di bidang akademik.

Dalam melakukan permainan edukatif dengan media *puzzle* ini pada satu kelas itu siswa dibagi menjadi sebanyak empat kelompok, yang masing-masing dari 1 kelompok itu terdiri dari 10 murid, sedangkan kelompok yang paling sedikit berjumlah 8 murid. Mereka semua memiliki waktu untuk bisa memecahkan kepingan-kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh. Waktu yang dibeikan oleh Mahasiswa KKN yaitu sekitar kurang lebih 30 menit. Dari hasil observasi peneliti menemukan banyak siswa-siswa yang menunjukkan cara untuk bisa menyusun *puzzle-puzzle* tersebut, dalam observasi ditemukan beberapa siswa yang terlihat sangat aktif dan fokus untuk menyusun *puzzle* tersebut, adapun yang sedang terlihat diam saja dan nampak kebingungan, ada pula yang tidak bisa diam tetapi terlihat mensupport teman-teman nya yang sedang menyusun *puzzle* tersebut.

Dari hasil observasi peneliti menemukan perilaku yang muncul pada siswa-siswi yang sedang menyelesaikan Permainan edukatif dengan media *puzzle* tersebut :

- 1) Pada kelompok satu terlihat dalam kelompok tersebut semuanya terlihat bekerja sama dalam menyusun *puzzle* tersebut, namun ada beberapa siswa yang diam dan masih belum mengerti ataupun paham dalam menyusun *puzzle* tersebut.
- 2) Pada kelompok dua terlihat semua bekerja sama dalam menyusun kepingan *puzzle* hingga menjadi bentuk yang utuh, adapun yang berteriak menyemangati teman-temannya, dan terlihat bersemangat.

- 3) Pada kelompok tiga terlihat sunyi dan tidak berisik namun kelompok ini terlihat semuanya fokus dan semuanya bekerja sama, terlihat di kelompok tiga semua siswa memainkan jari-jarinya dan nampak semuanya terlihat tidak ada yang menoleh ke kanan dan kiri.
- 4) Pada kelompok empat terlihat banyak siswa yang kebingungan untuk menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut, terlihat beberapa siswa yang hanya menopang dagu dan terlihat bingung, ada pula yang tidak fokus dan kurang berkonsentrasi dalam menyusun *puzzle* tersebut.

Kegiatan pelatihan motorik halus ini dibantu oleh para guru SDN Cikuntul 1 dan mahasiswa KKN yang lainnya, sehingga pelatihan ini bisa di selenggarakan dengan sukses dan lancar. Adapun hasil dokumentasi dari selama kegiatan pelatihan berlangsung yaitu :



Gambar 1. Pemberian materi permainan edukatif puzzle

Kegiatan pemberian materi kepada siswa-siswi SDN Cikuntul 1 sebelum dilaksanakannya pelatihan dibuktikan dari dokumentasi Gambar 1, Hal ini memberikan informasi ataupun pengetahuan bahwa dari pelatihan permainan edukatif dengan media *puzzle* adalah cara yang tepat untuk dapat mengembangkan motorik halus pada siswa selain itupun pada permainan edukatif dengan media *puzzle* dapat memecahkan masalah yang paling sederhana oleh siswa-siswi sekolah dasar.



Gambar 2. Observasi pelatihan permainan edukatif puzzle

Kegiatan mengobservasi siswa-siswi kelas V SDN Cikuntul 1 yang sedang melakukan permainan edukatif *puzzle* dibuktikan dari dokumentasi Gambar 2, dari hasil observasi ditemukan siswa-siswi yang terlihat fokus saat menyusun *puzzle* tersebut, namun terdapat beberapa siswa-siswa yang terlihat kebingungan untuk menyelesaikan *puzzle* tersebut.



Gambar 3. Dokumentasi hasil pemenang menyelesaikan puzzle

Gambar 3 merupakan kegiatan dengan siswa-siswa yang berhasil memecahkan kepingan-kepingan *puzzle*, dari hasil yang tercepat menyelesaikan *puzzle* diraih oleh kelompok 3 yang

diwakili foto dokumentasi oleh siswi perempuan dengan durasi waktu 30 menit, sedangkan hasil kedua tercepat yang menyelesaikan *puzzle* diraih oleh kelompok 1 yang diwakili oleh siswa laki-laki dengan durasi waktu 32 menit.



Gambar 4. Foto bersama dengan siswa-siswi SDN Cikuntul 1 dan Tim pelaksana KKN

Gambar 4 merupakan kegiatan foto bersama dengan siswa-siswi SDN Cikuntul 1 serta dengan Tim pelaksana KKN, sekaligus memberikan hadiah *snack* atau *reward* kepada siswa-siswi yang telah mengikuti kegiatan pelatihan ini dari awal hingga selesai.

Pembelajaran menggunakan media *puzzle* merupakan kegiatan mengamati objek, kegiatan mengamati barang menggunakan indera peraba, mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan pengamatan, kegiatan mengabungkan pengalaman yang baru serta pengalaman yang sudah pernah dilakukan, dan kegiatan berkomunikasi tentang hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan dengan teman kelompoknya. Berbagai penelitian juga telah membuktikan kegunaan atau manfaat *puzzle* salah satunya untuk melatih kecerdasan otak anak. Diklaim bahwa game yang satu ini benar-benar dapat merangsang kedua bagian otak dan menyempurnakan berbagai fungsinya hingga tingkat yang paling tinggi. Permainan ini juga dapat melatih daya ingat ketika anak mencoba menghafal gambar, pola, atau kata yang menyertainya dan mempertajam keterampilan visual-spasial.

Sebuah studi tahun 2011 di US oleh *University of Chicago* menemukan bahwa manfaat bermain *jigsaw puzzle* secara teratur yang dilakukan terhadap anak di bawah umur 5 tahun adalah agar bisa meningkatkan keterampilan visuospasial. Dan untuk siswa sekolah dasar dapat

mengembangkan atau melatih motorik halusny. Keterampilan ini dapat ditingkatkan dengan bermain teka-teki. Karena anak perlu mengenali dan memahami bentuk, ukuran, warna, dan spasi.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan dengan observasi dan pelatihan maka dapat disimpulkan bahwa beberapa siswa-siswi SDN Cikuntul 1 masih terlihat ada yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan ataupun menyusun *puzzle-puzzle* tersebut menjadi gambar yang utuh. Namun siswa-siswi SDN Cikuntul 1 pun ada yang sudah terlihat terkait perkembangan kognitif nya dalam memecahkan masalah yang sederhana terlihat bisa menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh dan benar.

Dengan mengenal permainan edukatif media *puzzle* maka selain untuk mengasah gerak motorik halus siswa, bisa juga untuk memudahkan siswa-siswi mengikuti pembelajaran matematika dan mata pelajaran lainnya. Tujuannya yaitu untuk siswa-siswi SDN Cikuntul 1 agar tidak terlihat bosan dengan metode pembelajaran yang sering diikutinya dikelas.

Daftar Pustaka

- Khumaeroh, S. (2022). Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif Dan Implikasinya Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 164-171.
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93-100.
- Mamungkas, m., & suprianto, h. (2022). Peningkatan kemampuan motorik anak dengan permainan edukatif bagi siswa di tk aba 25 malang. *Jurnal pengabdian masyarakat sabangka*, 1(01 maret), 21-26.
- Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1).
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108.

Zusanty, M., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Media Puzzle Education Game terhadap Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak TK. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 5(1), 52-64.