

**PENGARUH PERMAINAN JIGSAW PUZZLE TERHADAP KETERAMPILAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TAMAN KANAK-KANAK TERATAI UNM**

Muhammad Yusri Bachtiar¹, Nuril Khozizah², Angri Lismayani³, Sri Rika Amriani⁴
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar
[1m.yusri@unm.ac.id](mailto:m.yusri@unm.ac.id), [2nurilkhzzh10@gmail.com](mailto:nurilkhzzh10@gmail.com), [3angri.lismayani@unm.ac.id](mailto:angri.lismayani@unm.ac.id),
[4sri.rika.amriani@unm.ac.id](mailto:sri.rika.amriani@unm.ac.id)

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of jigsaw puzzle games on fine motor skills of children aged 5-6 years in Teratai UNM. The research approach used is quantitative approach with a Quasi Experimental Design research type. The population in this study was 40 children. Sampling in this research used purposive sampling techniques include tests, observation and documentation. The data analysis technique used descriptive statistical analysis and nonparametric statistical test. Based on the results of the Wilcoxon test research, a sig value was obtained. (2-tailed) of 0.018 is less than the value of 0,5, which means that Ho is rejected and Ha is accepted, that is, there is a difference in the fine motor skills in children aged 5-6 years at Teratai Kindergarten. From the results of the Wilcoxon test analysis, it can be proven that the results of the research hypothesis that have been formulated are that there is a difference in the average ability to recognize letters in children aged 5-6 years in Teratai Kindergarten, Ho is rejected and Ha is accepted, namely that there is an influence of the jigsaw puzzle games on fine motor skills of children aged 5-6 years old at Teratai UNM Kindergarten.

Keywords: Jigsaw Puzzle, Fine Motor Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan jigsaw puzzle terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah 40 anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Sampel terdiri dari 14 anak, 7 anak kelompok eksperimen dan 7 anak kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan uji wilcoxon, diperoleh nilai sig, (2- tailed) sebesar 0.018, yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima yaitu ada perbedaan rata-rata keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM. Dari hasil analisis uji wilcoxon dapat dibuktikan dapat dibuktikan bahwa hasil hipotesis penelitian yang telah dirumuskan yaitu ada perbedaan rata-rata keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM, Ho ditolak dan Ha diterima yaitu ada pengaruh permainan jigsaw puzzle terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM

Kata Kunci: Jigsaw Puzzle, Keterampilan Motorik Halus.

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia rentang 0-8 tahun yang sedang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Hal ini didukung oleh pendapat yang menjelaskan bahwa anak pada usia dini disebut juga dengan masa emas (golden age), dimana pada usia 0-4 tahun tingkat kecerdasan anak mencapai 50% dan akan mencapai 80% pada usia 8 tahun.

Dalam Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang standar isi pada Pendidikan Anak Usia Dini yaitu Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang kemudian dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan Pendidikan lebih lanjut.

Secara yuridis, istilah Anak Usia Dini ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai 6 tahun. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 pasal 1, angka 14 menegaskan bahwa

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hal ini dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. (Ahmad&Bachtiar, 2024).

Kegiatan motorik pada anak sangat perlu dilatih dan dikembangkan agar anak dapat bertumbuh dan berkembang sangat baik. Perkembangan motorik anak sangat berkaitan dengan kondisi fisik anak dan intelektual anak. Melakukan kegiatan stimulasi kepada anak itu sangat penting untuk berkembangnya fisik dan motorik anak secara optimal. Optimalnya perkembangan fisik dan motorik pada anak akan menjadi gerakan-gerakan dasar misal, menggunting, menulis, keterampilan olahraga dan menari. Maka motorik halus perlu dikembangkan dan dirangsang pada anak usia dini agar proses perkembangan motorik halus anak terarah.

Gerakan motorik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Keterampilan motorik

halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan. Sedangkan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot-otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh (Lismayani, 2023).

Motorik halus adalah salah satu perkembangan motorik yang dapat dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, terutama di Taman Kanak-kanak. Perkembangan motorik halus mengacu pada gerakan tubuh yang melibatkan mata dan tangan agar anak usia dini dapat melakukan aktivitas yang memerlukan gerakan tangan (Saputri&Bachtiar, 2024).

Menurut Santrock 2007 (Claudia et al., 2018) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus anak merupakan keterampilan yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus seperti keterampilan tangan. Keterampilan motorik halus atau kemampuan motorik halus adalah salah satu komponen penting dalam kegiatan anak usia dini di sekolah. Keterampilan motorik halus

ialah kemampuan untuk melakukan mengendalikan gerakan-gerakan melalui aktivitas sistem saraf yang terkoordinasi dan otot-otot seperti gerakan jari dan tangan.

Fenomena yang terjadi pada lingkup pendidikan anak usia dini adalah calistung. Fenomena calistung menitik beratkan kepada anak didik dibidang akademik. Persepsi orang tua bahwa anak yang memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang sangat baik ketika fasih dalam bidang calistung.

Sejalan dengan itu, calistung menjadi fenomena dikarenakan ketakutan orang tua bahwa anaknya tidak pintar ketika tidak mampu melakukan calistung. Dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak, orang tua perlu mengetahui dan memperhatikan tentang aspek pertumbuhan dan perkembangan anak serta masa depan anak secara keseluruhan. Selain orang tua, lingkungan juga mempunyai peranan penting dalam masa pertumbuhan anak.

Berdasarkan fenomena diatas serta hasil observasi yang dilakukan di TK Teratai UNM ketika melakukan Studi/Proyek Independent terhitung mulai bulan Februari 2023, terdapat 6

dari 10 anak keterampilan motorik halusnya belum berkembang sesuai indikator, dimana salah satu Indikator keterampilan motorik halus anak usia 5-6 Tahun yaitu, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas dan kemampuan menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri.

Pada usia 5-6 tahun koordinasi motorik halus anak- telah meningkat dan menjadi lebih cepat. Oleh karena itu, salah satu permasalahan yang tepat untuk diteliti dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya keterampilan motorik halus pada anak.

Pada saat observasi peneliti melihat banyaknya kekurangan pada keterampilan motorik halus anak, dimana pada saat anak bermain puzzle anak masih kesulitan dalam menyusun puzzle yaitu anak menyusun puzzle tidak sesuai dengan pola atau potongan gambar dan terlihat anak menekan secara paksa kepingan puzzle yang tidak sesuai dengan tempatnya. Selain itu, masalah lainnya yaitu anak masih kurang dalam mengkoordinasikan

mata dan tangan terlihat pada saat anak melakukan kegiatan menggunting dan menempel dimana, anak masih takut dan menggunakan kedua tangannya

Contohnya pada saat anak menempelkan gambar yaitu anak masih belum bisa menempelkan gambar yang telah digunting sesuai dengan tempat/pola yang telah disesuaikan dan anak juga terlalu banyak mengambil lem sehingga kertas yang ingin ditempel basah dan sobek. Kesulitan lainnya pada saat anak melakukan kegiatan meronce, ditandai dengan anak masih mengeluh dan kesulitan dalam hal memasukkan manik-manik kedalam benang.

Ketidakkemampuan anak dalam menggunakan jari-jari tangannya karena kurangnya stimulasi, persepsi orang tua yang lebih menekankan anak dibidang akademik, serta kurangnya permainan edukatif atau media edukatif.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak yaitu melalui media permainan puzzle , karena anak terlibat langsung dalam menyusun puzzle . Puzzle ialah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak

tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif dan melatih motorik halus anak usia dini.

Media permainan puzzle untuk anak terbagi menjadi beberapa bentuk/tipe permainan, salah satunya adalah jigsaw puzzle. Jigsaw puzzle adalah permainan teka-teki yang berkaitan erat dengan peningkatan dan pengembangan kecerdasan spasial, dengan fokus pada kemampuan visual spasial. Jigsaw puzzle ini telah terbukti mampu membantu peningkatan perkembangan metarepresentasional umum (perkembangan perilaku) pada anak-anak berusia 5-6 tahun.

Melihat kenyataannya bahwa demikian kompleksnya permasalahan yang diuraikan di atas, sehingga peneliti memiliki solusi yang alternatif dan cocok untuk keterampilan motorik halus anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan jigsaw puzzle terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah desain Eksperimental semu atau quasi experimental design. Jenis penelitian ini akan membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (treatment). Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan motorik halus anak.

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah anak usia 5-6 Tahun yang berjumlah 40 orang di TK Teratai UNM Makassar. Adapun pertimbangan penelitian ini adalah peserta didik yang berumur 5-6 tahun. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 14 anak dalam kelompok B3 TK Teratai UNM dengan rincinya 7 anak sebagai kelompok eksperimen dan 7 anak sebagai kelompok kontrol.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

teknik analisis deskriptif dan teknik analisis non-parametrik. Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data hasil kreativitas anak sebelum dan setelah diberi perlakuan. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran keterampilan motorik halus anak melalui permainan jigsaw puzzle. Teknik analisis statistik deskriptif akan dikerjakan melalui SPSS 23, penyajian data yang ada pada analisis statistik deskriptif diantaranya dalam bentuk distribusi frekuensi data dan dihitung menggunakan aplikasi SPSS 23.

Penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik dengan pertimbangan (n 21), jenis data nominal/ordinal serta data tidak berdistribusi normal. Jenis uji statistik non parametrik yang digunakan yaitu uji Wilcoxon Signed Rank Test. Uji Wilcoxon Signed Rank Test ini juga akan dilakukan melalui aplikasi SPSS 23 dengan nilai signifikansi (sig) atau = 0,05.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang dalam menegani pengaruh permainan jigsaw puzzle

terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak teratai UNM. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui perbedaan anatara keterampilan motorik halus anak yang diberikan kegiatan permainan motorik halus dan yang tidak diberikan. Data post-test digunakan untuk mengetahui keterampilan akhir anak dan sebagai acuan apakah ada pengaruh permainan jigsaw puzzle terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak teratai UNM.

Adapun pengkategorian data pada keterampilan motorik halus anak meliputi, Kurang (K), Cukup (C), Baik(B), dan Sangat Baik (SB).

Berdasarkan hasil penelitian keterampilan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan kegiatan permainan jigsaw puzzle dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi hasil pelaksanaan pre-test kelompok eksperimen berikut ini:

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Keterampilan Motorik Halus Anak Sebelum diberi Perlakuan (Pre-Test) Pada Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	1	14,3%
12-15	Cukup (C)	4	57,2%
16-20	Baik (B)	2	28,5%
21-24	Sangat Baik (SB)	0	0
Jumlah		7	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada pre-test yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui keterampilan motorik halus anak, terdapat 1 anak yang keterampilan motorik halus nya berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 14,3% karena melalui 3 indikator yang diujikan yaitu kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri. Kemudian terdapat 4 anak yang keterampilan motorik halus nya berada pada kategori Cukup (C) dengan persentase 57,2% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri.

Kemudian, terdapat 2 anak yang keterampilan motoric halus nya berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 28,5% dari 3 indikator

yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri.

Kemudian tidak terdapat anak dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase 0% karena dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri.

Tabel 4. 2. Distribusi Frekuensi Keterampilan Motorik Halus Anak Setelah diberi Perlakuan (Post-Test) Pada Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	0	0
12-15	Cukup (C)	0	0
16-20	Baik (B)	2	28,5%
21-24	Sangat Baik (SB)	5	71,5%
Jumlah		7	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada post-test yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui keterampilan motoric halus anak, tidak terdapat anak yang keterampilan motorik

halusnya Kurang (K) dengan persentase 0%. Kemudian, tidak terdapat pula anak yang keterampilan motoric halusnya Cukup (C) dengan persentase 0%.

Kemudian terdapat 2 anak yang keterampilan motoric halusnya berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 28,5% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri. Serta terdapat 5 anak yang keterampilan motoric halusnya berada pada kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase 71,5% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri, anak telah mampu melakukan tanpa bantuan peneliti dan atau temannya.

Hasil penelitian mengenai keterampilan motorik halus anak

sebelum dan sesudah diberikan perlakuan LKPD yaitu mewarnai dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi hasil pelaksanaan pre-test dengan memberikan LKPD menebalkan huruf dan post-test memberikan perlakuan LKPD mewarnai pada kelompok kontrol berikut ini:

Tabel 4. 3. Distribusi Frekuensi Keterampilan Motorik Halus Anak Sebelum diberi Perlakuan (Pre-Test) Pada Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	1	14,3%
12-15	Cukup (C)	5	71,4%
16-20	Baik (B)	1	14,3%
21-24	Sangat Baik (SB)	0	0
Jumlah		7	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada pre-test yang diberikan pada kelompok kontrol untuk mengetahui keterampilan motorik halusnya, terdapat 1 anak yang berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 14,3% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri.

Kemudian, terdapat 5 anak yang berada pada kategori Cukup (C)

dengan persentase 71,4% dari 3 indikator yang telah diuji yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri. Kemudian terdapat 1 anak berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 14,3% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri.

Serta tidak terdapat pula anak yang berada pada kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase 0% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri.

Tabel 4. 4. Distribusi Frekuensi Keterampilan Motorik Halus Anak Sebelum diberi Perlakuan (Post-Test) Pada Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	0	0
12-15	Cukup (C)	3	42,9%
16-20	Baik (B)	4	57,1%
21-24	Sangat Baik (SB)	0	0
Jumlah		7	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada post-test yang diberikan pada kelompok kontrol untuk mengetahui keterampilan motorik halusnya, tidak terdapat anak yang berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 0% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri. Kemudian, terdapat 3 anak yang berada pada kategori Cukup (C) dengan persentase 42,9% dari 3 indikator yang telah diuji yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri.

Kemudian terdapat 4 anak berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 57,1% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri.

Serta tidak terdapat pula anak yang berada pada kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase 0% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam menggunakan otot jari saat beraktivitas, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan anak dalam menggunakan tangan kanan dan atau tangan kiri. Anak sudah terampil melakukannya tanpa bantuan peneliti dan temannya.

Adapun rata-rata keterampilan motorik halus anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan permainan jigsaw puzzle dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5. Data Analisis Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Motorik Halus Anak Pada Kelompok Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	7	12	20	14.43	2.992
Post Test	7	20	24	22.00	1.732
Valid N (listwise)	7				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 14,43% sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 22%. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 7,57%. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan dengan permainan jigsaw puzzle memberikan pengaruh pada keterampilan motorik halus anak.

Kemudian rata-rata keterampilan motorik halus anak pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberi perlakuan dnegan kegiatan memberikan LKPD yaitu mewarnai dapat dilihat pada tabel ini berikut ini:

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	7	10	17	13.43	2.225
Post Test	7	12	20	15.86	2.795
Valid N (listwise)	7				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 13,43% sedangkan setelah diberi perlakuan nila rataratanya menjadi 15,86%. Dengan demikian

telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol yaitu sebesar 2%.

Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan dengan memberikan LKPD yaitu mewarnai memberikan pengaruh terhadap keterampilan motorik halus anak. Berdasarkan hasil analisis descriptive statistics skor pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing mengalami peningkatan nilai post-test, namun pada kelompok eksperimen diberi perlakuan permainan jigsaw puzzle mengalami peningkatan lebih besar dibandingkan menggunakan LKPD mewarnai, dimana pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan sebesar 7,57% sedangkan pada kelompok kontrol terjadi peningkatan sebesar 2%. Dari perolehan skor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat disimpulkan bahwa permainan jigsaw puzzle lebih berpengaruh terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

D. Kesimpulan

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus anak yang telah diberikan kegiatan permainan jigsaw

puzzle terdapat perbedaan dan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2695–2703.
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Ahmad, H., & Bachtiar, M. Y. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ORIGAMI TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK LEA MAKASSAR. TESIS. PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. *Jurnal Eksplorasi Pendidikan*, 7(3).
- Azizah, S. A., & Hidayati, M. (2020). PELATIHAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK BAGI GURU PAUD DI KABUPATEN MAJALENGKA. *JURNAL PARAHITA ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 116–121.
- Bajirani, M. P. D., & Susilawati, L. K. P. A. (2014). Pengaruh Ngulat Tipat Taluh terhadap Keterampilan Motorik Halus

- Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2), 227–240.
- Cllaudia, E. S., Widiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 143–148.
- Devi, A. B. C. (2021). PENGARUH MEDIA JIGSAW PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ANGKASA PEKANBARU. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU. Dewi, N. K., & Surani, S. (2018). STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN SENI RUPA. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.26333>
- Doherty, M. J., Wimmer, M. C., Gollek, C., Stone, C., & Robinson, E. J. (2021). Piecing together the puzzle of pictorial representation: How jigsaw puzzles index metacognitive development. *Child Development*, 92(1), 205–221.
- Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru. *Journal Of Elementary School (JOES)*, 4(1), 45–56.
- Fadilah, E. R. (2019). Pengaruh Pendampingan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Deskriptif Kuantitatif dilakukan di SD Negeri Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat). FKIP UNPAS. Fissler, P., Küster, O. C., Laptinskaya, D., Loy, L. S., Von , 2(2), 38–49.
- Herlina, H., Raisah, E. S., & Khifayah, J. (2019). Implementasi KTSP dalam Program Pembelajaran di PAUD Alif Pamijahan Bogor. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 13–33.
- Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020). Perkembangan fisik motorik anak usia dini: 89 teori dan praktik. Prenada media.
- Kurnia, S. D. (2015). Pengaruh kegiatan painting dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 285–302.
- Lismayani, A., Pendidikan, J., Anak, P., & Dini, U. (2023). Pengaruh Kegiatan Senam Irama Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, 01(01), 1–5.
- Maghfirotn, K., & Sari, M. L. (2022). Efektifitas Penerapan Media Jigsaw Puzzle terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *IBTIDA'*, 3(02), 198–210.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport*

Science and Education Journal,
1(1).

DESA K LAPAGADA
KECAMATAN.

- Manueke, I., SiT, S., Solang, S. D., SiT, S., Longulo, O. J., Amanupunyo, N. A., Sulastri, S. K. M., Hapsari, N. V. D., Kep, M., & Batmomolin, A. (2023). BUNGA RAMPAI TUMBUH KEMBANG ANAK. Media Pustaka Indo.
- Mufidah, N., & Samsiyah, D. N. (2020). PENGARUH JIGSAW PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN KEKUATAN OTOT EKSTREMITAS ATAS PADA PASIEN STROKE. NURSING UPDATE: Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan P-ISSN: 2085-5931 e-ISSN: 2623-2871, 11(3), 109–117.
- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi, 7(1), 44–52.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(2), 803–810.
- Pangastuti, R. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. JECED: Journal of Early Childhood Education and Development, 1(1), 50–59.
- Pramunda, P. F., Kesehatan, F. I., & Purwokerto, U. M. (2016). PENGARUH BERMAIN JIGSAW PUZZLE TERHADAP TINGKAT PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif, 2. Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode penelitian kuantitatif. Pascal Books.
- Saputri, Y., Bachtiar, M. Y., & Asti, A. S. W. (2024). PENGARUH KEGIATAN MENJIPLAK DENGAN MEDIA BENANG WOL TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT MAKASSAR ISLAMIC SCHOOL. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4161-4171.