

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI MEDIA PUZZLE DI KELOMPOK A TK PLUS WAHIDIYAH KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Dewi Prasetya Wati¹, Siti Lebar², Edi Titik Kusnawawati³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Wahidiyah, Kota Kediri, Indonesia
email : dewiprasetiaw.05@gmail.com¹, sitilebar37@gmail.com², edi_titik@uniwa.ac.id³

ABSTRAK

Motorik halus merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting pada anak usia dini. Kemampuan ini berkaitan dengan koordinasi otot-otot kecil, khususnya pada tangan dan jari, yang digunakan dalam berbagai aktivitas seperti menulis, menggambar, meronce, menyusun balok, dan memotong. Kurangnya stimulasi atau metode pembelajaran yang sesuai dapat menghambat perkembangan motorik halus anak, sehingga berdampak pada kesiapan mereka dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan pengamatan awal di Kelompok A TK Plus Wahidiyah Kota Kediri, ditemukan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik halus. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu merangsang dan melatih keterampilan tersebut secara menyenangkan. Salah satu media yang dipilih adalah media puzzle, karena bersifat konkret, menarik, serta melatih koordinasi tangan dan mata anak secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan media puzzle. Penelitian dilakukan di TK Plus Wahidiyah Kota Kediri pada Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok A, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle secara sistematis dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pada tahap pra-siklus, hanya 6 anak (40%) yang mencapai kategori berkembang sangat baik. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, meningkat menjadi 8 anak (53%). Kemudian pada siklus II, jumlah anak yang menunjukkan perkembangan optimal meningkat menjadi 13 anak (87%). Selain itu, anak terlihat lebih antusias, fokus, dan tekun dalam menyelesaikan puzzle yang diberikan. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle efektif dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak pada Kelompok ATK Plus Wahidiyah Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Motorik Halus, Media Puuzle, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Fine motor is one aspect of development that is very important in early childhood. This ability is related to the coordination of small muscles, especially in the hands and fingers, which are used in various activities such as writing, drawing, jigsaw, building blocks, and cutting. Lack of stimulation or appropriate learning methods can hinder children's fine motor development, thus impacting on their readiness to enter the next level of education. Based on initial observations in Group A of TK Plus Wahidiyah Kota Kediri, it was found that most children still have difficulty in activities involving fine motor skills. Therefore, learning media is needed that is able to stimulate and train these skills in a fun way. One of the media chosen is puzzle media, because it is concrete, interesting, and trains children's hand and eye coordination directly. This study aims to develop fine motor skills of children

aged 4-5 years through the use of puzzle media. The research was conducted at TK Plus Wahidiyah Kediri City in the academic year 2024/2025. The research subjects were 15 group A children, consisting of 9 boys and 6 girls. This research used a descriptive qualitative approach with the metho of Kemmis and McTaggart model consisting of two cycles. Each cycle includes four stages, namely: planning, action implementation, observation, and reflection. The results showed that the systematic use of puzzle media can improve children's fine motor skills. At the pre-cycle stage, only 6 children (40%) reached the category of developing very well. After the action in cycle I, it increased to 8 children (53%). Then in cycle II, the number of children who showed optimal development increased to 13 children (87%). In addition, children look more enthusiastic, focused, and diligent in completing the puzzle given. The conclusion of this study shows that puzzle media is effective in developing fine motor skills in early childhood and creating learning that is fun and in accordance with child development in the A TK Plus Wahidiyah Group in Kediri City in the 2024/2025 academic year.

Keyword: Fine Motor, Puzzle Media, Early Childhood
Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir hingga enam tahun. Usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*), yaitu periode di mana perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak berlangsung sangat pesat. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah yang tepat untuk menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan anak sesuai dengan tahapan usia perkembangannya (Jantrika & Marlina, 2021).

Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) juga ditekankan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa,

dan negara.”

Sejalan dengan hal tersebut, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilaksanakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal dengan tujuan membangun karakter dan keterampilan anak sesuai dengan potensi anak. (Haryani & Qalbi, 2021).

Lebih lanjut, para ahli pendidikan juga menekankan pentingnya memberikan kebebasan eksplorasi kepada anak, agar mereka dapat belajar secara aktif melalui pengalaman

langsung. Salah satu tokoh yang sangat berpengaruh dalam pendekatan ini adalah Maria Montessori (1964). Menurutnya, anak usia dini berada dalam masa sensitif (*sensitive period*), yaitu masa di mana anak memiliki kapasitas luar biasa untuk belajar dari lingkungannya. Montessori berpendapat bahwa anak membutuhkan kebebasan untuk mengeksplorasi lingkungan, dengan didukung alat bantu konkret yang sesuai seperti media puzzle. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan

di PAUD idealnya bersifat interaktif, memberikan anak kesempatan untuk berpikir, mencoba, dan menyelesaikan masalah sendiri melalui pengalaman langsung.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah kemampuan motorik halus, yaitu kemampuan yang melibatkan otot-otot kecil, terutama yang digunakan untuk aktivitas seperti menggenggam alat tulis, memotong dengan gunting, dan menyusun benda kecil. Pada usia 4 sampai dengan 5 tahun, anak mulai menunjukkan peningkatan kontrol terhadap otot-otot kecil tersebut. Keterampilan ini sangat penting karena memengaruhi kemampuan anak dalam melakukan aktivitas kompleks, baik dalam pembelajaran formal maupun kehidupan sehari-hari.

Untuk mendukung perkembangan keterampilan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak. Salah satu media yang dinilai efektif adalah puzzle. Puzzle merupakan media yang efektif dalam mendukung perkembangan motorik halus anak pada usia empat hingga lima (4-5) tahun. Pada usia ini, anak mulai mengembangkan keterampilan koordinasi mata dan tangan, dan puzzle menawarkan cara yang menyenangkan serta tepat untuk melatih kemampuan tersebut. Puzzle yang terdiri dari potongan-potongan kecil yang harus disusun kembali dapat mendorong anak untuk menggunakan jari-jemari mereka dengan presisi

dan ketelitian. Selain itu, kegiatan menyusun puzzle juga dapat mengasah kemampuan *problem solving* dan konsentrasi anak, membantu mereka untuk berpikir lebih kritis dan fokus. Selain itu, permainan puzzle yang interaktif juga melatih kemampuan menyelesaikan masalah karena anak harus berpikir menyusun potongan puzzle menjadi gambar yang utuh kembali.

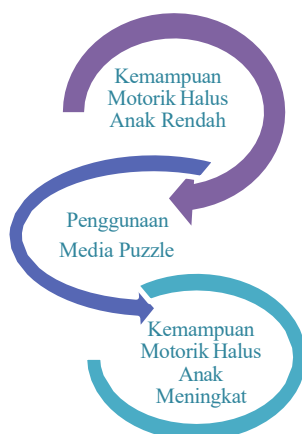
Berdasarkan observasi di kelompok A TK Plus Wahidiyah Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 ditemukan permasalahan terkait perkembangan motorik halus pada anak usia 4 sampai dengan 5 tahun. Beberapa anak menghadapi kesulitan seperti menggenggam alat tulis dengan baik, memotong menggunakan gunting, menyusun benda kecil, atau mencocokkan gambar. Permasalahan ini menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan selama kegiatan pembelajaran memerlukan penguatan dan variasi media yang lebih inovatif. Salah satu media yang potensial untuk membantu pengembangan motorik halus adalah puzzle.

Media puzzle menawarkan aktivitas menyenangkan dan interaktif yang mampu melatih keterampilan motorik halus melalui manipulasi potongan kecil, sambil melatih koordinasi tangan dengan mata, konsentrasi, serta kemampuan *problem solving*. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa media seperti puzzle belum dimanfaatkan secara optimal di TK Plus Wahidiyah Kota Kediri untuk mendukung pembelajaran motorik halus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4 sampai dengan 5 tahun melalui penggunaan media puzzle di kelompok A TK Plus Wahidiyah Kota Kediri. Media ini dirancang secara interaktif memberi kesempatan anak untuk berperan aktif, mengeksplorasi, menyelesaikan masalah secara mandiri dengan guru hanya sebagai fasilitator. Selain memberikan solusi atas kendala yang dialami anak, penelitian ini juga diharapkan menjadi acuan bagi para pendidik untuk merancang media pembelajaran yang inovatif dan sesuai kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan anak usia dini secara holistik, sesuai dengan standar perkembangan yang diharapkan.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, sedangkan jenis penelitiannya adalah deskriptif yaitu dengan cara mendeskriptifkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Adapun alur atau langkah pelaksanaan tindakan yang dimaksud dapat digambarkan sebagai berikut:



Penelitian yang dilaksanakan di TK Plus Wahidiyah Kota Kediri kelompok A tahun ajaran 2024/2025 bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Harapannya melalui media puzzle dapat memperbaiki pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada siswa kelompok A TK Plus Wahidiyah Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Model pelaksanaan penelitian ini menggunakan acuan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart.

Subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelompok a TK Plus Wahidiyah Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa 15 yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di kelompok A TK Plus Wahidiyah Kota Kediri. Penelitian dimulai pada tanggal 06 Mei 2025 – 13 Juni 2025 dengan empat tahapan yaitu :

- Observasi : 06 Mei 2025
- Prasiklus : 28 Mei 2025
- Siklus I : 05 Juni 2025
- Siklus II : 11 Juni 2025

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Plus Wahidiyah Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 melalui media puzzle. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, peneliti

bersama kolaborator berdiskusi dan mempersiapkan tindakan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mengadakan pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal sebelum tindakan sehingga peneliti dapat mengukur tingkat keberhasilan dalam Penelitian. Kategori penilaian kemampuan motorik halus pada anak yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah anak dapat mengoordinasikan gerak mata dan tangan, mampu melakukan aktivitas sederhana menggunakan motorik halus, mampu menyusun potongan media puzzle.

Penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus, peneliti melakukan pengamatan awal terhadap kemampuan motorik halus anak tanpa menggunakan media puzzle. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan keterampilan motorik halus, khususnya pada kegiatan menggunting mengikuti pola, memegang potongan kecil, serta menyusun gambar sesuai bentuk. Dari 15 anak, hanya 6 anak atau sebesar 40% yang mencapai kriteria ketuntasan (kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik), sedangkan 9 anak atau sebesar 60% belum mencapai ketuntasan (kategori Mulai Berkembang dan Belum Berkembang). Rendahnya hasil ini disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang menarik, koordinasi mata dan tangan yang belum terlatih optimal, serta konsentrasi anak yang mudah

teralihkan saat kegiatan berlangsung.

Pada siklus I, peneliti memberikan tindakan menggunakan media puzzle bertema “Tanaman Buah” yang dirancang untuk melatih anak mengambil potongan puzzle, mencocokkan bentuk, dan menyusunnya menjadi gambar utuh. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus. Anak yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 8 anak atau sebesar 53%. Anak terlihat lebih fokus, tertarik dengan media, serta mulai terbiasa menggunakan jari-jemari mereka secara lebih terampil. Meskipun demikian, beberapa kendala masih ditemukan, seperti koordinasi tangan-mata yang belum stabil, ketergantungan sebagian anak pada bimbingan guru, serta waktu penyelesaian puzzle yang masih cukup lama untuk beberapa anak.

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan refleksi dari siklus I. Media puzzle yang digunakan bertema “Binatang Air” dengan variasi gambar yang lebih menarik dan potongan puzzle yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Peneliti memberikan instruksi yang lebih jelas, meningkatkan durasi latihan, serta memberikan pendampingan intensif di awal kegiatan. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik halus anak. Anak yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 13 anak atau sebesar 87%, melebihi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$. Anak terlihat mampu menyusun puzzle secara mandiri, menunjukkan koordinasi tangan-mata yang lebih baik, serta memiliki ketelitian dan kerapian dalam

menyelesaikan tugas. Berdasarkan hasil keseluruhan dari prasiklus hingga siklus II, terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari 40% pada prasiklus, menjadi 53% pada siklus I, dan mencapai 87% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian diatas berikut persentase perbandingan pada setiap siklus dalam mengembangkan motorik halus anak melalui media puzzle :

Persentase Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak							
No	Siklus	BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Belum Tuntas
1	Pra Tindakan	13 %	47%	27%	13%	40%	60%
2	Siklus I	0%	47%	33%	20%	53%	47%
3	Siklus II	0%	13%	20%	67%	87%	13%

Berdasarkan Tabel diatas terdapat peningkatan persentase ketuntasan dari pra tindakan hingga Siklus II. Pada tahap pra tindakan, kemampuan motorik halus anak tergolong rendah, dengan hanya 27% anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan tidak ada yang mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB). Sebanyak 47% anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 13% pada kategori Belum Berkembang (BB), sehingga ketuntasan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya mencapai 27%. Setelah tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan menjadi 53%, dengan 33% anak berada pada kategori BSH dan 20% pada kategori BSB. Meskipun terjadi kemajuan, 47% anak masih belum mencapai ketuntasan sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II. Pada Siklus II, peningkatan terlihat lebih

signifikan. Sebanyak 20% anak berada pada kategori BSH dan 67% pada kategori BSB, sehingga total ketuntasan mencapai 87%. Hanya 13% anak yang masih berada pada kategori MB. Peningkatan ketuntasan dari pra tindakan ke Siklus I mencapai 26%, dan dari Siklus I ke Siklus II meningkat lagi sebesar 34%. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan sebesar 60% dari pra tindakan ke Siklus II. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan keterampilan motorik halus anak secara signifikan. Penerapan strategi ini dinyatakan berhasil karena telah melampaui KKM dengan minimal 75% anak mencapai ketuntasan belajar.

Kesimpulan

Penelitian di TK Plus Wahidiyah Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus usia 4–5 tahun. Melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas, terjadi peningkatan signifikan dari prasiklus (40%) ke siklus I (60%), hingga mencapai 87% pada siklus II. Media puzzle membantu anak melatih koordinasi mata dan tangan, ketelitian, kesabaran, serta kemampuan problem solving dengan suasana belajar yang menyenangkan. Meskipun terdapat keterbatasan waktu, keterlibatan guru, dan faktor emosional anak, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media puzzle merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

Saran

Pengembangan motorik halus anak melalui media puzzle memerlukan dukungan dari anak, guru, lembaga, dan orang tua agar berjalan optimal. Guru dan lembaga disarankan menyediakan pembelajaran yang menarik, bervariasi, serta sesuai tahap perkembangan anak, dengan kesinambungan stimulasi di rumah oleh orang tua. Penelitian selanjutnya diharapkan memperluas cakupan, menggunakan media berbeda, dan mengantisipasi keterbatasan seperti kebutuhan pendampingan guru dan faktor emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Al Munawaroh, Pebrienti Siregar, Rahmadani Rahmadani, & Linda Yarni. (2023). Perkembangan Usia Dini (Masa Kanak-Kanak Awal). *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 291–303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1277>
- Biji, B., Tk, D. I., & Palembang, D. (2024). Vol. 20, No. 1, Mei 2024. 20(1), 31–40.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Eka Winarsih, W. (2021). Perkembangan Fisik Anak, Problem Dan Penanganannya. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 8(1), 55–68. <https://doi.org/10.54069/atthiflah.v8i1.12>
- Fitriani, G. S. V., Ramawati, D., & Rahmawati, E. (2022). Efek Permainan Blok terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak dengan Retardasi Mental: Studi Kasus. *Journal of Bionursing*, 4(3), 216–222. <https://doi.org/10.20884/1.bion.2022.4.3.158>
- Habsy, B. Al, Oktafiani, F., Salsabila, D. M., & Zahro, C. I. (2023). Teori Humanistik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.162>
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>
- Hasibuan, S. E. (2024). Perkembangan Peserta Didik Anak Usia Dini Umur 2-6 Tahun. 1, 106–118.
- Ii, B. A. B., & Teori, A. D. (2020). Risa Nur Sa'adah. (2020). Metode Penelitian R & D . Sumedang: CV Literasi Nusantara Abadi 14 13. 13–49.
- Lestari, S. A., Gery, M. I., & Lyesmaya, D. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni Melipat Origami pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah 3 Cipetir. *Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 1605–1612.
- Marfilinda, R., & Akhiyar, M. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4763–4776. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1692>