

Jurnal Penelitian Kebidanan & Kespro	Vol. 3 No. 1	Edition: November 2020 – April 2021
	http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPK2R	
Received: 30 Agustus 2020	Revised: 25 September 2020	Accepted: 26 Oktober 2020

PENGARUH METODE BERMAIN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK PRA SEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK KECAMATAN SIANTAR KOTA TAHUN 2020

Tedty Rohaya Tinambunan, Sulastri br Ginting

Institut Kesehatan Deli Husada Deli Tua

e-mail : tedtyrohayatinambunan15@gmail.com

Abstract

Introduction : *Preschool children are children aged between three to six years which in this phase is known as the golden age. At this time children often experience delays in fine motor skills due to writing and drawing, this causes the act of using small muscles not according to age. One of the games that can improve the act of using small muscles is by playing puzzles. Puzzle is one of medium to stimulate the act of using small muscles. The research aimed to find the effect of " puzzle playing method " toward the act of using small muscles of preschool children. The research method used pre experiment one group pretest posttest and involving sampel of 18 respondents which selected by using purposive sampling. The experiment was carried out twice a week for 1 month. Fine motor development before having had not balanced and developed yet and started to develop 50,0 %, after playing puzzles on average to 44,4 % developing as expected. Out put results show the results of significance calculations : test saphiro-wilk = <0,05 (data not normally distributed). Therefore, the tests that used to make hypotheses cannot use parametric statistical calculations, with uji T-sampel test in pairs (t dependent) so it was replaced by a non-parametric test that is wilcoxon test.*

Keywords : *the act of using small muscles, puzzle playing method, preschooler*

1. PENDAHULUAN

World Health Organization (WHO, 2009), melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah mengalami disfungsi otak minor, dan gangguan perkembangan motorik halus.

Hasil data dari Profil Kesehatan Indonesia tahun 2014 bahwa jumlah balita umur 0-2 tahun di Indonesia sebanyak 14.228.917 jiwa, sementara balita dengan umur interval 1-4 tahun sebanyak 19.388.791 jiwa. Sekitar

16% anak usia dibawah lima tahun Anak (balita)Indonesia mengalami keterlambatan dalam proses perkembangan. Penyebab Hal ini belum diketahui secara pasti, sekitar 1-3% anak dibawah mengalami pertumbuhan yang lambat,antara lain adalah bahasa,motorik, kognitif dan sosio-emosional, (Kemenkes RI, 2016).

Beberapa hasil penelitian di Amerika menjelaskan bahwa 9,5-14,5% anak usia 0 sampai usia 6 tahun mengalami masalah

psikososial yang berdampak negatif terhadap mereka Kesehatan mereka (Cooper, 2009 dalam penelitian Subandi 2012). Angka kejadian gangguan motorik halus yang terjadi pada anak prasekolah di Amerika Serikat sebesar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22%, dan di Indonesia antara 13-18%.

Setelah dilakukan survei awal yang dilakukan di Tk Pembina Negeri Pembina 3 terdapat jumlah siswa keseluruhannya sebanyak 217 orang dan terdapat siswa setiap kelasnya 30 orang. Dari hasil observasi jumlah anak yang bermasalah terhadap perkembangan motorik halus sebesar 70 %, dapat dilihat dari anak yang kurang mampu untuk menggambar, mewarnai, bermain puzzle.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengambil judul Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pterkait dengan latar belakang yaitu : "Bagaimana Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 3 Kecamatan Siantar Utara Tahun 2020?".

2. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk menganalisis pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Siantar Utara tahun 2020.

2. Tujuan Khusus

Mengidentifikasi perkembangan motorik halus sebelum (pre) diberikan metode bermain puzzle.

Mengidentifikasi perkembangan motorik halus sesudah (post) diberikan metode bermain puzzle.

Menganalisis apakah pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus.

3. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini Merupakan penelitian kuantitatif dengan metode Quasy Eksperiment dengan rancangan penelitian One Group Pretest Dan Post Test yaitu dengan menggunakan observasi pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelahh diberi pelakuan (Sugiono, 2017).

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2019 sampai dengan mei 2020 di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Siantar Kota.

1. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah subjek atau objek yang akan diteliti dan

ditentukan oleh peneliti untuk diterapkan dan kemudian dikaji hasilnya (Sugiyono, 2018). Populasi pada penelitian ini seluruh siswa di TK Negeri Pembina 3, dengan jumlah keseluruhan siswa yang memenuhi kriteria di wilayah Kecamatan Siantar Kota tahun 2020.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian atau jumlah dan objek yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Teknik sampling yang digunakan yaitu Nonprobability Sampling dengan pendekatan Purposive Sampling yaitu pengambilan sampel dengan memilih sampel sesuai dengan yang diinginkan (Sugiyono, 2018).

Teknik sampling yang digunakan adalah pendekatan Purposive Sampling diambil dari populasi penelitian yaitu siswa di TK Negeri Pembina 3 dengan kegiatan perkembangan motorik halus yang memenuhi pembatasan dengan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi.

Dengan Kriteria inklusi sebagai berikut :

1. Anak Pra sekolah usia 4-5 tahun.
2. Anak yang mengalami keterlambatan motorik halus.
3. Bersedia menjadi responden.

Dengan Kriteria eksklusif sebagai berikut :

1. Usia kurang dari 6 tahun.
2. Murid berada di sekolah.

Rumus : ISSAC dan MIHAEL :

$$N = \frac{N \cdot Z^2 \cdot P \cdot Q}{d(N-1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

Kerangan :

n = jumlah sampel

N= jumlah populasi

Z² = taraf kesalahan

P= Proporsi populasi (0,5)

Q= 1- P (1-0,5 = 0,5)

d= derajat kebebasan (0,05)

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot P \cdot Q}{d(N-1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

$$n = \frac{217 \cdot 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05(217-1) + 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$n = \frac{208,32}{11,76}$$

$$n = 17,71$$

$$n = 18$$

4. Hasil

4.1.1 Karakteristik Responden

Distribusi Frekuensi Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, umur, pendidikan orangtua, pekerjaan orangtua.

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin pada anak prasekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Jenis Kelamin	Frequency	Percent
Laki-laki	7	38,9
Perempuan	11	61,1
Total	18	100,0%

Distribusi frekuensi Berdasarkan jenis kelamin diketahui dari 18 orang responden anak

prasekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020, Jenis kelamin Responden terbanyak adalah perempuan dengan jumlah 11 orang atau sekitar (61,1%) sedangkan laki-laki sebanyak 7 orang / sekitar (38,9%).

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan umur anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Usia	Frekuensi	Percent
4 tahun	6	33,3
5 tahun	12	66,7
Total	18	100,0%

Distribusi frekuensi berdasarkan usia diketahui dari 18 orang responden usia anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020, mayoritas mengalami berusia 5thn sebanyak 12 responden (66,7%), dan minoritas berusia 4thn sebanyak 6 responden (33,3%).

Tabel 4.3 Distribusi frekuensi berdasarkan pendidikan orangtua anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Pendidikan Orangtua	Frekuensi	Percent
SMP	4	22,2
SMA/Sederajat	10	55,6
Perguruan Tinggi	4	22,2

Total	18	100,0%
-------	----	--------

Distribusi frekuensi berdasarkan pendidikan orangtua diketahui dari 18 orang responden anak dengan usia pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020, mayoritas berpendidikan SMA/Sederajat sebanyak 10 responden (55,6%), dan minoritas berpendidikan setara antar SMP dan perguruan tinggi, dimana pendidikan SMP sebanyak 4 orang (22,2%), dan Perguruan Tinggi sebanyak 4 orang berusia 4 tahun (22,2%)

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi berdasarkan pekerjaan orangtua di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Pekerjaan Orangtua	Frekuensi	Percent
Bekerja	13	72,2
Tidak Bekerja	5	27,8
Total	18	100,0%

Berdasarkan data karakteristik responden untuk pekerjaan orangtua diketahui dari 18 orang responden anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020, mayoritas bekerja sebanyak 13 responden (72,2%), dan minoritas tidak bekerja sebanyak 5 orang (27,8%).

4.1.2 Analisis Univariat

Analisis univariat berdasarkan kategori nilai motorik halus sebelum dilakukan di Taman Kanak-kanak

Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Tabel 4.5 Nilai Rata-Rata Sebelum Dan Sesudah Bermain PUZZLE Pada Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Variabel	Min	Max	Mean	S.d
Pre Test	15	50	32,17	13.094
Post Test	20	78	53,06	20.432

Pada tabel 4.5 didapatkan nilai rata-rata pada tingkat motoric halus pada anak pra sekolah sebelum diajak bermain puzzle senilai 32,17 atau termasuk dalam kategori BB (Belum Berkembang) dengan nilai maksimal 50 dan minimal 15 dengan nilai standard deviation 13,094. Dan nilai rata-rata tingkat motoric halus pada anak pra sekolah sesudah diajak bermain puzzle senilai 53,06 atau masuk kedalam kategori MB (Mulai Berkembang) dengan nilai maksimal 78 dan nilai minimal 20 dengan nilai standard deviation 20,432.

4.1.3 Uji Normalitas Data Shapiro-wilk

Tabel 4.6 Nilai Normalitas Shapiro-wilk pada pretest dan posttest pada anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

	Tests of Normality		
	Shapiro-wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>PRETEST</i>	.880	18	.026
<i>POSTTEST</i>	.865	18	.015

Pada Tabel 4.6 uji normalitas menunjukkan hasil penghitungan signifikansi: test saphiro-wilk = < 0,05 (data tidak berdistribusi normal). Karena itu, pengujian yang digunakan untuk pengambilan hipotesis tidak dapat menggunakan penghitungan statistika parametrik, dengan uji T- sampel test berpasangan (T dependen), sehingga diganti dengan uji non parametric yaitu uji Wilcoxon.

1. Uji Hipotesis

Salah satu syarat melakukan pengujian parametrik dilakukan uji normalitas data, dimana data harus berdistribusi normal, sehingga dapat dilakukan uji parametrik, sedangkan data yang diperoleh peneliti hasilnya adalah tidak berdistribusi normal maka, uji statistik yang digunakan adalah uji Wilcoxon.

Tabel 4.7 Hasil Uji Wilcoxon signed rank test pretest dan posttest pada anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

N	Mean Rank	Sum of Ranks	Normal Approx. Z	p-value

Post test-pret est	Negative Ranks	0	.00	.00	- 37,92	0,00
	Positive Ranks	18 ^b	9,50	1,00		
	Ties	0 ^c				
	Total	18				

Pada tabel 4.7 terdapat Negative Ranks 0, artinya tidak ada responden mengalami penurunan perkembangan motorik halus. Positive Ranks 18 berarti ada 18 responden mengalami peningkatan perkembangan motorik halus. dan Ties berjumlah 0, artinya tidak ada responden yang tidak mengalami perubahan pada perkembangan motorik halus.

Nilai signifikansi perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah diajak bermain puzzle sebesar 0,000 atau < 0,05 dengan nilai z hitung - 3,792. Apabila H₀ ditolak dan H_a diterima maka ada Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Siantar Timur Tahun 2020.

5. PEMBAHASAN

1. Bermain Puzzle

Metode yang digunakan saat Bermain Puzzle sangat berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah, karena bermain puzzle dapat melatih gerak

mata dan tangan anak, oleh karena itu tanpa di sadari motorik halus mereka terus terlatih dan berkembang dengan baik.

Pada saat anak bermain puzzle mereka akan berlatih untuk mengenal bentuk dan mengisi ruang kosong dari potongan-potongan tersebut di perlukan. Puzzle dapat mendorong anak untuk lebih mengenali persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal di dalam suatu potongan sesuai dengan corak yang sama pada potongan yang lain. Metode ini dapat membuat anak belajar bahwa suatu benda atau objek dapat tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini dapat menstimulus anak untuk mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda, (Andriana, 2011).

2. Motorik Halus

Motorik halus merupakan kegiatan yang melibatkan kemampuan otot-otot kecil seperti menggambar, meronce manik, menulis, dan makan. Kemampuan motorik halus dimulai setelah kemampuan motorik kasar anak berkembang (Rudyanto, 2009). Motorik halus adalah gerakan atau tindakan dengan menggunakan otot halus yang dipengaruhi oleh kemampuan anak untuk belajar dan berlatih, misalnya memindahkan sesuatu benda dari tangan, mencoret, menyusun, menggunting, dan menulis (Sujiono, 2008). Untuk Tahap perkembangan motorik halus anak akan mudah dicapai apabila mendapatkan stimulasi yang tepat.

3. Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

Hasil uji statistik dengan uji wilcoxon, pretest dan posttest diperoleh didapatkan nilai p-value sebesar 0,000. Untuk menentukan hipotesis diterima atau ditolak maka besarnya taraf signifikan p-value dibandingkan dengan taraf kesalahan $\alpha = 0,05$. Jika $(p) < (\alpha) = 0,05$. Jika $(p) < (\alpha) = 0,05$ maka hipotesis diterima. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa hasil p-value $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak artinya ada Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 3 Jl. Meranti, Kel.Kahean, Kec.Siantar Di Tahun 2020. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle merupakan metode yang efektif dalam perkembangan motorik halus pada anak.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Sebelum diberikan bermain puzzle pada responden didapatkan nilai rata-rata (mean) sebesar 32,17 atau termasuk dalam kategori BB (Belum Berkembang).
2. Sesudah diberikan bermain puzzle pada responden didapatkan nilai rata-rata (mean) sebesar 53,06 atau termasuk dalam kategori MB(Mulai Berkembang).

3. Terdapat pengaruh bermain puzzle terhadap motorik halus anak pra sekolah, dimana nilai $p = 0,00$ dan nilai z hitung sebesar 3,792.

2. Saran

1. Institusi Pendidikan

Sebagai media untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan bahan bacaan di perpustakaan Deli Husada Delitua.

2. Tempat Penelitian

Sebagai informasi tambahan tentang perkembangan motorik halus untuk anak pra sekolah dan dapat diterapkan di sekolah dan dapat dijadikan sebagai metode yang baik kegiatan bermain .

3. Peneliti dan Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, agar meneliti dengan jenis kegiatan yang berbeda untuk meningkatkan motorik halus pada anak sehingga mendukung perkembangan motorik pada anak, dan menjadikan sebagai referensi sebagai data tambahan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Erni Yuniati. (Volume 11 Nomor 1 Tahun 2018). Metode Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate, 36-47.
- Jurana. (JIK), Vol.4 No.3, September 2017). PERKEMBANGAN MOTORIK

KASAR DAN HALUS PADA ANAK USIA 1-3 TAHUN (TOODLER) DI KELURAHAN MAMBORO BARAT WILAYAH KERJA PUSKESMAS MAMBORO. Dosen Poltekkes Kemenkes Palu, Halaman 47-63.

BIBLIOGRAPHY Livana PH, Dhita Armitasari, Yulia Susanti (2018). Pengaruh Menstimulasi Motorik Halus Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah. Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia, e-ISSN 2477-3743 p-ISSN 2541-0024, 30-40.

BIBLIOGRAPHY

Email :Yuanita_ananda88@yahoo.com. (Volume 2 No 2 Januari 2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018. Jurnal Keperawatan Abdurrah, Halaman 29-34.

Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. Jurnal ENDurance 3(1) Februari, (55-60).

Sujiono(2008).Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta. Univeristas Terbuka.

Rudyanto.(2009).Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak, Jakarta : Depdiknas.

Tanuwidjaya. (2010). Konsep Umum Tumbuh dan Kembang, Jakarta : ECG