Jurnal Lentera Anak
Pendidikan Anak Usia Dini
Vol . 1, No. 2
P-ISSN : 2685 – 8797

MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORI HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN PUZZLE STIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA BURANGASI RUMBIA KECAMATAN LAPANDEWA

Wa Jada[1], Salwiah[2], Henny[3]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton
Email: wajadapgpaud@gmail.com

Abstrak

Peneliitian ini bertujuan untuk melihat perkembangan motorik halus anak menggunakan media puzzle stik di desa burangasi rumbia kecamatan lapandewa khusunya penggunaan teka-teki media. Jenis penelitia ini adalah deskriptif kulalitatif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasilnya adalah menggunaan media puzzle stik untuk menggembangkan kemampuan motorik halus anak, pada saat peneliti menyiapkan atau merencankan gambar yang akan dikerjakan, guru menyipakan atau memberikan bahan atau alat yang akan digunakan, peneliti membatu anak dengan puzzle stik, peneliti menjelaskan bagaimana posisi yang harus di letakan atau mencocokan gambar. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan puzzle stik dapat merangsang dan berkembang secara optimal.

Kata kunci : Media, Motorik Anak

Abstract

This research aims to see the fine motoric development of children using puzzle stick media in the rumbia village of Lapandewa Subdistric, especially the use of media puzzles. This type of research is qualitative descriptive with observation, interviews, and documentation. The result is using puzzle stick media to develop children's fine motor skills, when the reseacher prepares of plans pictures to be worked on, the teacher prepares or provides the material or tool to be used, the researcher helps the child with the stick puzzle, the researcher explains how the position should be placed . or match images. Thus, researcher can conclude that learning using tsick puzzle can stimulate and develop optimally.

Key words: Media, Motor, Children

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakam salah satu aspek pembangunan nasional yang memegang peranan penting dalam mendekatkan bangsa indonesia pada zona globalisasi saat ini. Hal ini sejalan dengan undang-undang republik indonesia no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasioal ayat 1 pasal 1 menunjukan bahwa pendidikan dipahami sebagi upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana proses belajar mengajar sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan moral, kemulian, serta kreatifitas yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat bangsa dan negara.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 ayat 1 yang berbunyi " pendidikan anak usia dini (PAUD) diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar". Selanjutnya pada pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaaan yang ditunjukan kepada anak usia sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pengembangan motorik halus anak dilakukan dengan tangan alat atau alat bantu kreatif seperti kuas, pensil, kertas, gunting tanah liat, plastisin, dan lain-lain. Dengan lat kreatifitas tersebut, anak dapat melakukan latihan yang dapat mealtih otot tangan dan koordinasi mata pikiran dengan tangan dan koordinasi mata, pikiran dengan tangan kita sendiri. Untuk melakukan katifitas fisik secara benar, anak melakukan perhatian dan pemahaman yang baik, misalnya kecepatan reaksi, kemampuan bekerja sama, disiplin, kejujuran, tergantung kemampuan anak.

Bermain puzzle stik Nurjatmika dalam Syari'ati Maysito (2014 : 16) mengemukakan bahwa

“bermain puzzle merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dan kescerdasan seorang anak”. Puzzle merupakan permaianan yang membutuhan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Sedangkan Tilong dalam Syari’ati Maysito (2014:16) menjelaskan “bermain puzzle merupakan kegiatan memecahkan masalah yaitu dengan menyusun gambar”. Oleh karena itu dengan terbiasanya bermain puzzle lambat laun mental anak terbiasa tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaiakan masalah

Dari beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa permaianan puzzle merupakan permaianan edukatif yang menyenangkan yang dapat mengembangkan kemampuan dan kecerdsan anak yang sedang dimainkan dengan cara mengeluarkan pasangan potongan puzzle yang berpasangan.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan di Desa Burangasi Rumbia Kecamatan lapandewa guru kurang kreatif menyediakan media-media bermain untuk anak. Baik media dari alam sekitar maupun media bahan sisa yang bisa dibuat oleh guru. Salain itu dalam proses pembelajaran sehari-hari guru monoton pada kegiatan mewarnai, menulis menggambar, dan membaca dengan menggunakan buku-buku. Hal tersebut berdampak berdampak pada kurangnya ketertarikan dan perhatian anak terhadap pemebelajaran di dalam kelas. Anak-anak merasa bosan dan malas ketika diberikan tugas terkait menulis dan mewarnai pada saat proses pembelajaran. Namun jika da kegiatan-kegiatan baru yang diberikan oleh guru, anak terlihat semangat dan ceriah berada di dalam kelas.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut maka perlu adannya upaya-upaya untuk memberikan media baru (alat permaian baru) yang lebih menarik dan menyenangkan berbasis bahan alam yang ada di sekitar untuk menstimulasi atau pun mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Olehnya itu peneliti tertarik mengangkat judul “ Menstimulasi Perkambangan Motorik Halus Anak

Melalui Kegiatan Puzzle Stik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa"

Berdasarkan pendapat para ahli yang membagi perkembangan anak menjadi tiga fase, seperti yang dikemukakan oleh Aristoteles (2011: 26) dalam buku Ahmad Susanto: "*Fase I* masa kecil*, Fase II* masa anak-anak, *Fase III* masa remaja/pubertas" dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan pribadi kecil yang memiliki karakteristik dan tahapan perkembangan yang berbeda-beda , yang terbentuk sebagai hasil pengasuhan keluarga dan lingkungan. Aspek-aspek ini membantu anak-anak belajar dengan sukses sesuai dengan usia mereka.

Setiap anak mengalami tahapan perkembangan, tetapi pada saat yang sama, anak adalah pribadi yang unik, yang pendidikannya adaah untuk kepetingan setiap anak. Ciri-ciri anak usia dini adalah sebagai berikut: a)Memiliki rasa ingin tahu yang besar b)Merupakan pribadi yang unik c)Suka berfantasi dan berimajinassi d)Masa potensial untuk belajar e)memiliki sikap egosentris f)Memiliki rentan daya kosentrasi yang pendek g)Merupakan bagian dari mahluk sosial. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri perkembangan anaka usia dini tidak langsung muncul pada saat bersamaan, dalam pembelajaran dengan cara yang benar untuk membantu perkembangan anak sesuai dengan tingkat keseimbangan usia anak, tingkat perkembangannya.

Menurut Samsudin (2008 : 72) motorik halus adalah suatu dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan suatu gerak. Dengan kata lain, gerak merupakan cerminan dari suatu tindakan yang didasari pada proses motorik. Karena motor menyebabkan gerakan, maka setiap penggunaan kata motor selalu dikaitan dengan gerakan. Dalam penggunaan sehari-hari sering kali tidak ada perbedaan.

Sementara menut Hurlock (1978 : 156) pengendalian otot tangan bahu dan pergelangan tangan meningkat dengan cepat selama masa kanak-kanak dan pada umur 12 tahun anak hampir mencapai tingkat kesempurnaan seperti orang dewasa.

Sebaliknya pengendalian otot jari tangan yang baik berkembang lebih lambat. Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004 : 62) motorik halus yaitu merupakam kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada jari dan tangan. Gerakan ini merupakan keterampilan gerak. Peneliti menyimpulkan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot kecil, seperti kemampuan menggunakan jari dan gerakan tangan yang tepat.

Menurut Hurlock (1978 : 96) perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap bentuk perkembangan individu adalah sebagai berikut:

Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dririnya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dnegan memili keterampilan mamainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan. a) Melalui keterampilam motorik, anak beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, kekondisi yang independen. Anak dapat begerak dari satu tempat ketempat lainnya dan dapat bebruat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menujang perkembangan rasa pecaya diri. b) Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, baris-berbaris. c) Melalui perkembangan motorik normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak fringer (terpinggirkan).

Gerakan motorik halus terutama yang melibatkan otot tangan dan jari, biasanya membutuhkan ketelitian yang tinggi, ketekunan dan koordiansi antara mata dan otot kecil. Menurut

Bambang Sujiono,dkk (2012 : 23) mengatakan bahwa ada beberapa aspek yang harus dicapai dalam perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun, yaitu: menempel, mengerjakan puzzle, mencoblos kertas dengan pensil atau spidol, mewarnai dengan rapi, mengancing baju,menggambar dengan gerakan naik turun bersambung, seperti gunung atau bukit, menarik garis lurus, lengkung, dan miring, mengekpresikan gerakan dengan irama bervariasi, melempar dan menangkap bola, melipat kertas

Sedangkan berdasarkan acuan penyusunan kurikulum PAUD (2010 : 9) yang ditetapkan oleh departemen pendidikan nasional menyatakan bahwa ada beberapa aspek perkembangan yang harus dicapai dalam pengembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun, yaitu: a) Anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran b) Anak mampu menjiplak bentuk c.)Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan utuk melakukan gerakan yang rumit d) Anak mampu menggunakan alat tulis dengan benar e)Anak mampu mengespresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.

Menurut Samsudin, ada beberapa kegunaan motorik halus, antara lain: a) Mengembangkan kemandirian, seperti memakai baju sendiri, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu , dan lain-lain b) Sosialisasi, seperti ketika anak menggambar bersama teman-temannya. c) Perkembangan konsep diri, seperti anak telah mandiri dalam melakukan aktivitas tertentu d)Kebanggaan diri, anak yang mandiri akan merasa bangga terhadap kemandirian yang dilakukannya e) Berguna bagi keterampilan dalam aktivitas sekolah misalnya memegang pensil dan pulpen.

Dari beberapa teori di atas dapat dipahami bahwa penggunaan keterampilan motorik halus sangatlah penting. Dimana dengan kemampuan motorik halus yang baik, anak dapat bekembang dengan baik di masa selanjutnya.

Menurut Jerome Singer dalam Diana Mutiah (2010 : 107) bermain memainkan suatu cara bagi

anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (simulasi), baik dari dunia luar maupun dalam yaitu aktivitas otak yang konstan memainkam kembali dan merekam pengalaman. Dengan bermain, anak bisa mengoptimalkan kecepatan rangsangan dari luar maupun dari dalam, sehingga mengalami emosi yang menyenangkan

Diana Mutiah, (2010 : 107) berpendapat bermain membantu anak menguasai keterampikan motorik halus. Melalui bermain anak dapat mempraktikan keterampilan motorik halus mereka seperti menjahit, menata puzzle, memaku paku ke papan, dan mengecat. Jangan biarkan anak-anak lingklung oleh stimulasi berlebihan atai kebosanan karena kurangnya stimulasi

Andang Ismail (2011 : 199) menjelaskan puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang dipecah dalam beberapa bagian, sedangkan Dina Indriana (2011 ; 23) menyatakan cara memainkam puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Puzzle sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.

M. Fadillah (2017 : 68) mejelaskan bahwa jumlah alat permainan di dunia ini ragam dan bentuknya banyak, bahkan tidak bisa teridentifikasi secara pasti. Akan tetapi dari sekian banyak jumlah terbentuk, tidak semua alat permainan bisa di katakan edukatif. Permainan ini disebut logika edukatif karena setiap alat permainan harus memenuhi kriteria tertentu. Kriteria alat bermain yang bagus dengan nilai edukatif.

Sesuai dengan usia anak, setiap permainan edukatif harus disesuikan dengan usia anak. Sebab apabila tidak sesuai akan membahayakan bagi anak . a) Membantu merangsang tumbuh kembang anak, karena salah satu tujuan dibuat alat permainan puzzle ialah untuk memudahkan mencapai perkembangan anak, serta dapat dijadikan sarana pembelajaran anak. b) Menarik dan bervariasi, bemtuk menarik dan bervariasi merupakan

kunci alat permainan di sukai oleh anak-anak. Jika alat permainan menarik dan bervariasi anak akan merasa senang dan antusias dalam memainkannya. c) Memiliki banyak kegunaan, alat permainan yang baik dan berbentuk edukatif ialah yang bisa digunakan atau dimainkan dengan berbagai cara dan mampu merangsang berbagai perkembangan anak. d) Aman digunakan, kemana saat bermain merupakan prioritas utama yang patut menjadi perhatian orang tua maupun pendidik. e) Bentuk sederhana, alat permainan dikatakan edukatif tidak harus berbentuk rumit, akan tetapi lebih bersifat sederhana, baik bentuk maupun cara memainkannya. e) Melibatkan aktivtas anak, kriteria terakhir dari permainan edukatif yaitu dapat melibatkan aktivitas anak, maksudnya alat permainan edukatif harus lebih ditekankan pada bermain aktif bukan pasif.

Anggi Sudomo (58) mengemukakan Puzzle merupakan salah satu alat permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir anak, juga stimulasi otak kanan dan otak kiri agar seimbang dalam mengembangkan kemampuan anak. Banyak manfaat yang diperoleh anak melalui bermain permainan puzzle. Mulai dari puzzle yang sederhana sampai puzzle yang sulit, butuh ketelitian dan kemampuan berpikir dalam menyelesaikannya. Bila sejak kecil anak sudah dibiasakan dengan permainan puzzle, akan mudah bagi anak menemukan jawaban jika dihadapkan pada persoalan.

Nurjatmika mengemukakan manfaat bermain puzzle antara lain: a) merangsang mootrik halus anak saat menyusun potongan gambar, permaiain ini dapat melati anak berfikir, yakni mulai dari potongan bentuk puzzle memahami bentuknya, dan berupa kembali meneta bentuk-bentuk tersebut setelah diacak-acak aktifitas ini jug amengasa kesabaran anak dalam mencari pemecahan masalah. b) melatih kesabaran, dengan bermain puzzle kesabaran anak terlatih saat anak bermain puzzle dibutuhkan kesabaran anak dalam meeyelesaikam tantangan. c) meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat akan berkosentrasi dalam belajar, saat bermai puzzle anaka akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dan berkosentrasi dalam menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut. d) melatih kordinasi mata dan tangan, puzzle dapat melati kordinasi mata dan tangan anak untuk mencocokan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunya menjadi datu gambar. Puzzle juga membatu anak menghafal bentuk dan warna. e) meningkatkan kognitif, aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan dalam belajar dalam memecahkan masalah. puzzle adalah permaianan yang menarik dengan permaian puzzle, anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyususn gambar. f) meningkatkan keterampilan sosial, keterampilan sosial berkaitan denga kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan maupun kelompok, permaianan yang dilakukan anak secra berkelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, membatu dan berdiskusi satu sama lain.

METODE PENELITIAN

Penelitina yang bertajuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak melalui kegitan puzzle stik pada anak usia 5-6 tahun di desa burangasi rumbia kecamatan lapandewa ini menggunakan jenis penelitian deskrptif kualitatif situasi situasi pelatihan sehingga data yang diterima berupa data awal. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif yang disajikan secara deskriptif, oleh karena itu sisebutt penelitian deskriptif kualitatif.

Tempat dan waktu penelitian dilakukan di Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa yang terdiri dari 10 anak dari sekolah TK Tunas Bangsa di Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa, penelitian dilakukan selama 3 bulan dari bulan Maret hingga Mei, desain proses penelitian dimulai dengan koordinasi dengan guru, sekolah dan siswa kemudian dilanjutkan ketahap observasi pertama, observasi tahap kedua dan diakhiri dengan pemeriksaan eksplorasi.

Obyek yang dipakai dalam penelitian adalah menstimulasi perkembangan motorik halus anak melalui kegiatan puzzle stik usia 5-6 tahun di Desa Burangasi Rumbia Kecmatan Lapandewa, subyek dalam penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa. Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Analisis data dilakukan sejak dimulainya penelitian sampai penyususnan naskah akhir penelitian. Konep yang digunakan dalam penelitian ini analisis mengalir yaitu konsep analisi yang meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut : reduksi data, penyajian data, dan mengverifikasi dalam hal ini peneliti melakukan peemeriksaan secara seksama. Kemudian peneliti melakukan triangulasi data atau pengambilan data melalui analisis-analisis yang mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Burangasi Rumbia adalah salah satu desa di Kecamatan Lapandewa Kabupaten Buton Selatan Provinsi Sulawesi Tengggara yang baru dimekarkan dari Desa Induk (Desa Gaya Baru) yang masih menjadi satu kesatuan Desa di wilayah Kabupaten Buton atas aspirasi dari masyarakat, yang kemudian diresmikan pada tanggal 01 Juli 2010.

Peresmian Desa Burangasi Rumbia setelah memekarkan diri dari Desa Gaya Baru dengan kepala Desa sementara adalah Alimudin, S.H yang ditunjuk oleh Bupati sebagai Pelaksana Tugas (PLT). Pemilihan Kepala DesaBurangasi Rumibia pertama dalam sejarah Desa setelah memekarkan diri dari Desa Burangasi Rumibia yaitu pada tahun 2013 dimana yang terpilih sebagai kepala Desa Definitif adalah Bapak La Ntutiyang dilantik langsung oleh Pjs Bupati Buton H. Nasrun S.H

dan pada tahun 2018 terpilihnya kepala desa secara demokratis yaitu Bapak Ruslan Gande, S.I.P yang di lantik langsung oleh Agus Feisal Hidayat selaku Bupati Buton Selatan.

Masyarakat Desa Burangasi Rumbia adalah bagian dari etnis Burangasi yang berbahasa cia-cia sehingga memiliki adat istiadat Burangasi. Desa Burangasi Rumbia mendiami daratan pulau Buton bagian selatan yang merupakan cakupan wilayah Kecamatan Lapandewa Kabupaten Buton. Jarak dari Desa ke Ibu kota Kecamatan ± 3,5 Km dan dari Desa ke Ibukota Kabupaten ± 65 Km dengan luas wilayah ± 872,6 Km^2.

Visi Desa Burangasi Rumbia adalah " Terwujudny Desa Burangasi Rumbia Menjadi Desa Yang Sehat, Aman, Bermartabat dan Sejahtera". Misi Desa Burangsi Rumbia sebagai berikut : 1) Membangun kerja sama yang baik di segala bidang 2) Meningkatkan sarana dan prasana fisik/infrastruktur desa di bidang Pendidikan, Kesehatan dan Kelembagaan 3) Meningkatkan sifat kegotong royongan dan kekeluargaan 3) Meningkatkan mutu pendidikan/SDM 4) Meningkatkan kegiatan di bidang sosial, keagamaan dan kebudayaan 5) Meningkatkan keamanan masyarakat melalui Siskamling

Iklim Desa Burangasi Rumbia mirip dengan desa-desa lain di Indonesia, dimana terdapat iklim yang kering dan hujan, iklim hujan biasanya mulai bulan November hingga April tahun berikutnya dan iklim kering pada bulan Mei hingga Oktober. secara langsung mempengaruhi pola pertanian dan mata pencaharian masyarakat.

Pada bab ini peneliti akan membahas pengolahan dan analisis data dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode yang telah dijelaskan oleh peneliti pada bab sebelumnya. Adapun data-data yang peneliti peroleh sebagi hasil observasi, wawancara sebagai metode pengumpuln data.

Peneliti menggunakan dokumentasi untuk mengumpulkan data yang peneliti tidak dapatkan melalui observasi dan wawancara, penelitian ini merupakan penelitian deskrptif kualitatif berdasrkan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Pengolahan data yang diperoleh peneliti selama penelitianya serta data yang diperoleh

peneliti sebagai hasil wawancara dan observasi sebagi metode utama pengumpulan data untuk membuat keputusan yang obyektif dan dapat bekerja dengan fakta.

Dimana penelitian berawal dari observasi yang dilakukan oleh peneliti yang diambil di TK Tunas Bangsa Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa untuk mengamati bagaimana penggunaan media puzzle stik dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak di TK Tunas Bangsa Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan metode deskriptif, yang dimana metode ini mengambil kesimpulan dalam observasi kegiatan pembelajaran di TK Tunas Bangsa Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa. Kemudian setelah data terkumpul maka dilakukan induktif yaitu menganalisis sebuah data bertitik tolak dari fakta-fakta yang bersifat dengan khusus dan kemudian di simpulkan dengan secara umum.

Jadi ketika peneliti melakukan penelitian pada anak usia 5-6 tahun di Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa berhubung anak tidak diwajibkan untuk sekolah karena waba cofid-19, sehingga peneliti melakukan penelitian di lingkungan keluarga jadi peneliti mengumpulkan anak usia 5-6 tahun sebanyak 10 orang anak yang memang mereka bersekolah di TK Tunas Bangsa di Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa. Untuk melihat bagaimna pengembangan motorik halus halus anak terkait dengan tingkat pencapaian perkembangan anak melalui menggambar sesuai gagasanya, meniru bentuk, melakukan berbagai eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menempel gambar dengan tepat.

Peneliti telah menyiapkan media atau alat permainan puzzle stik kemudian peneliti mengumpulkan anak untuk melakukan permaian atau media yang sudah disiapkan, dalam tahap awal ini pertama-tama peneliti berdiskusi dengan anak tentang media (alat permainan) yang sudah peneliti siapkan apakah media (alat permaianan) ini mereka suda perna melihatnya dan apakah mereka suda perna dapatkan sebelumnya dan ternyata anak belum perna melihat ataupun mendapatkan media itu sendiri. Oleh sebab itu, anak-anak sangat antusias dan sangat

penasaran pada alat permaianan itu sendiri

Peneliti melakukan observasi pada stimulasi perkembangan kemampuan motorik halus anak, pada anak yang bersekolah di TK Tunas Bangsa sebagai langkah awal untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik halus anak.

Peneliti menemukan tidak semua anak tingkat pencapaian perkembanganya berkembang secara bersam-sama peneliti menemukan dari 10 orang anak tersebut terdapat 4 orang anak yang mulai berkembang dan terdapat 3 orang anak yang berkembang sesuai harapan, kemudian peneliti juga menemukan terdapat 3 orang anak yang berkembnag sanngat baik. Setelah peneliti melakukan kegiatan puzzle stik secara berulang-ulang peneliti menemukan dari 10 orang anak tersebut terdapat 2 orang anak yang berkembnag sesua harapan dan terdapat 8 orang anak yang berkembang sangat baik

Sehingga peneliti mengetahui perbandingna sebelum dan sesudah peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media puzzle stik dalam mengembangkan motorik halus anak TK Tunas Bangsa Di Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa, yakni dari keseluruhan anak pada observasi akhir diketahui terdapat 8 orang anak yang berkembang sangat baik yang mampu mencapai indikator dan 2 orang anak berkembang sesuai harapan. Hal ini biasanya penggunaan media puzzle stik dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak yang besekolah di TK Tunas Bangsa di Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa dikatakan berhasil dengan maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan data yang diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media puzzle stik dapat mengembangkan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Burangasi Rumbia Kabupaten Lapandewa, sehingga peneliti melakukan perencanaan alat dan bahan akan diproduksi. Menyediakan alat dan bahan yang akan dibuat, kemudian peneliti mengenalkan dan menjelaskan alat media puzzle stik yang akan digunakan, dan peneliti memberikan contoh sebelum menyelesaikan tugas, dan peneliti harus mengulang tindakan

tersebut untuk merangsang anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, Harvina. 2015. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Usia Dini Melalui Permainan Bisik Berantai di Kelompok B TK Tut Wuri Handayani Bandar Lampung*.

Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana

Arief S. Sardiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Bambang Sujiono, dkk. 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. Tanggerang: Universitas Terbuka

Bina Karya Guru. 2006. *Media Pegajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga

Elizabeth B Hurlock, *Op Cit*

Hajar Pamdhi dan Evan Sukardi. 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, *Op. Cit*

Imam Musbikin. *Tumbuh kembang Anak*. Jogjakarta: Flas Book

J.W. Spantrock. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Kemendiknas. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Bina Insan Mulia

Moeslichatoen R. 2004. Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: PT Rineka Cipta

Nusa putra & Ninin Dwi Lestari. 2012. Penelitian Kualitatif PAUD. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Rully Ramdhansyah. 2010. *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera Prenada Media Grup

Sisca Rahmadonna. 2011. *Penbelajaran Untuk PAUD.* Yogyakarta: Univrsitas Negri Yogyakarta

Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta

Suharsimi Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktek*. Jakata: Rineka Cipta

Sumantri 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti

Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas

Syakir Muharrar dan Sri Verayanti. 2013. *Kolase, Montase, dan Mozaik*. Jakarta: Erlangga

Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin. 2001. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama

Wulandari, Kurnia. 2015. *Hubungan Lagu dengan Pengembangan Kemmapuan Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nurul Huda Pringsewu*. Diss. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Z Muharam E. 2003. *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*. Jakarta: Depdikb