

## **Stimulasi Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media Stempel Puzzle Kayu di Taman Kanak Kanak Lumbung Sari Denpasar**

### *Stimulation of Fine Motor Aspects of Early Childhood with Wooden Puzzle Stamp Media in Lumbung Sari Kindergarten Denpasar*

Ni Wayan Gita Chandra Suari<sup>1</sup>, I Made Gede Anadhi<sup>2</sup>, Ida Bagus Komang Sindu Putra<sup>3</sup>, I Komang Suardika<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, [niwayangitachandrasuari13@gmail.com](mailto:niwayangitachandrasuari13@gmail.com)

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, [anadhi@uhnsugriwa.ac.id](mailto:anadhi@uhnsugriwa.ac.id)

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, [Sinduputra85@gmail.com](mailto:Sinduputra85@gmail.com)

<sup>4</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, [Dika.mang11@gmail.com](mailto:Dika.mang11@gmail.com)

#### **ABSTRAK**

Motorik halus yaitu pergerakannya hanya mempengaruhi bagian-bagian tubuh tertentu saja yang dapat dilakukan oleh otot-otot kecil seperti koordinasi antara mata, lengan, dan tangan, secara bersamaan yang dipengaruhi oleh kesempatan anak mencoba melakukannya. Penelitian ini menggunakan sebuah media yaitu stempel puzzle kayu yang dapat digunakan dalam keadaan acak sehingga anak menggunakannya dengan mengecap secara beraturan dan menghasilkan bentuk-bentuk seperti buah, sayur, geometri dan lainnya. Stempel puzzle kayu merupakan suatu kegiatan yang menggunakan berbagai alat referensi ditempelkan pada kertas dengan menggunakan cat, dan dibuat cetakan dengan menggunakan alat yang telah disediakan. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini meliputi anak-anak dengan usia 5-6 tahun di TK Lumbung Sari Denpasar berjumlah 26 anak beserta satu orang guru wali kelas B3. Metode pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode observasi serta wawancara. Hasil penelitian membuktikan bahwa keahlian motorik halus anak melalui media stempel puzzle kayu di TK Lumbung Sari Denpasar meraih peningkatan dari sebelumnya beberapa anak kurang dalam mengasah motorik halusnya. Antusias aktivitas anak mengikuti pembelajaran media stempel puzzle kayu dalam melatih motorik halusnya mengalami peningkatan yang terjadi lumayan besar dengan kriteria BSH hingga menjadi BSB serta anak seluruhnya aktif. Kesimpulan dari penelitian ini dapat dijelaskan bahwa melalui Media Stempel puzzle kayu dapat menstimulasi perkembangan aspek motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Lumbung Sari Denpasar dengan baik. Hal ini menjadi strategi yang bagus dan efektif untuk tetap diteruskan dalam sebuah aktivitas pembelajaran anak usia dini.

**Kata kunci:** Motorik Halus, Stempel Puzzle Kayu, TK Lumbung Sari Denpasar

#### **ABSTRACT**

*Fine motor is the movement that only affects certain parts of the body that can be done by small muscles such as coordination between the eyes, arms, and hands, simultaneously which is influenced by the opportunity for children to try to do it. This study uses a medium, namely a wooden puzzle stamp that can be used in a randomized state so that children use it by stamping regularly and producing shapes such as fruits, vegetables, geometry and others. Wooden puzzle stamp is an activity that uses various reference tools affixed to paper using paint, and molds are made using the tools provided. This activity stimulates*

*children's imagination and allows them to express themselves to train their fine motor skills. The researcher used qualitative research methods. The subjects in this study included children aged 5-6 years at Lumbung Sari Kindergarten Denpasar totaling 26 children and one B3 homeroom teacher. The method of collecting information used in this study is the observation and interview method. The results of the study prove that children's fine motor skills through wooden puzzle stamp media at Lumbung Sari Kindergarten Denpasar achieved an increase from previously some children were lacking in honing their fine motor skills. The enthusiasm of children's activities following the learning of wooden puzzle stamp media in training their fine motor skills has increased quite a lot with BSH criteria to become BSB and all children are active. The conclusion of this study can be explained that through the wooden puzzle stamp media can stimulate the development of fine motor aspects in children aged 5-6 years at Lumbung Sari Kindergarten Denpasar well. This is a good and effective strategy to continue in an early childhood learning activity.*

**Keywords:** *Fine motor, wooden puzzle stamps, Lumbung Sari Kindergarten Denpasar*

## PENDAHULUAN

Motorik halus yaitu sebuah aktivitas beberapa otot kecil, seperti jari tangan serta merupakan keterampilan yang sering diperhatikan koordinasi dengan tangan serta melibatkan alat untuk memanipulasi objek (Sumantri (2005). Kemampuan dan kepribadian anak sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, sehingga perkembangan motorik sangat penting untuk perkembangan kepribadian anak. Apabila kemampuan motorik tersebut berkembang dengan baik maka perkembangan berikutnya akan lebih baik, dan sebaliknya jika keterampilan motorik tersebut kurang berkembang maka perkembangan selanjutnya akan buruk pula. Sumantri (Sidabutar & Siahaan, 2019) dan (Ahmadin et al. 2023) juga mencatat bahwa berfungsinya aspek lain seperti aspek kognitif, sosial, dan linguistik lainnya.

Perkembangan motorik halus secara alami sangat berbeda pada setiap anak, meskipun pada usia yang sama, hal itu dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal, seperti keluarga, kesehatan, lingkungan, dan lainnya (Ernawati 2023). Jika anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halusnya, bisa jadi anak tersebut tidak mampu melakukan hal-hal yang melibatkan motorik halusnya. Misalnya, seorang anak tidak akan bisa menggenggam pensil dengan baik karena kurangnya aktivitas yang melatih mobilitas jari. Gerakan yang melibatkan motorik halus tidak memerlukan banyaknya tenaga serta mengandalkan koordinasi jari-mata. Semakin baik kemampuan motorik halus anak meningkat, maka ia akan semakin kreatif.

Strategi guru untuk merangsang keterampilan motorik halus melalui aktivitas kehidupan praktis. Kegiatan kehidupan praktis adalah kegiatan seperti menuang, melipat, dan lain-lain, dan kegiatan kehidupan praktis anak usia 4 hingga 5 tahun melalui demonstrasi, pemecahan masalah, dan pembelajaran. Instruksi strategi pembelajaran langsung (Badriyah and Fidesrinur 2023) Permainan puzzle merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan berbagai keterampilan pada anak usia dini karena memerlukan konsentrasi dan kesabaran. Anak usia 3 sampai 5 tahun diajarkan menghafal gambar dan bentuk puzzle sebagai media untuk merangsang

perkembangan motorik halusnya. Puzzle ini mempergunakan bahan yang aman untuk lingkungan dan aman bagi anak kecil (Adiwena, Noviadi, and Aldora 2022).

Guru mempunyai peran dan terdapat langkah-langkah pembelajaran yang menjadi acuan dan tolak ukur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Husna and Mayar 2022). Guru adalah elemen kunci dalam pembelajaran. Guru harus memiliki strategi khusus untuk mengelola suasana kelas, menjadikan pembelajaran menyenangkan, dan mendorong perkembangan anak melalui kegiatan tersebut. Strategi guru adalah cara-cara guru menyampaikan pembelajaran kepada anak agar anak memahami apa yang diajarkan guru dan anak mampu melaksanakan tugas yang diberikan guru. Jika anak memahami ajaran guru berarti anak mampu melakukan aktivitas sesuai dengan yang diharapkan sesuai standar Imelda (Azrina and Akrim 2023).

Media dalam belajar bisa dimengerti sebagai segala yang dapat mengantarkan amanat terkait pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Media sangat penting karena membantu guru menyampaikan makna isi pelajaran. Media dapat menjelaskan kesulitan, dan dapat menjadikan hal yang abstrak menjadi konkrit. Hal ini memudahkan anak dalam memahami pelajaran dengan menggunakan media. Peran media erat kaitannya dengan bahan ajar, isi, dan tujuan pembelajaran. Stempel merupakan kerajinan kayu yang memungkinkan anda dengan mudah mencetak bentuk dari stempel kayu dengan menggunakan stempel berwarna (Nuril, Lestanti, and Kirom 2021). Media dalam pendidikan adalah alat elektronik atau grafis untuk memperoleh, mengelola, dan mentransmisikan informasi visual (Ulfadilah, Mulyana, and Muslihin 2021). Dengan demikian media merupakan sarana penunjang pembelajaran dan juga sangat bermanfaat sebagai sarana penunjang kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

Puzzle Kayu adalah permainan dimana Anda meletakkan potongan-potongan gambar hingga membentuk sebuah gambar yang utuh (Mahendra n.d.). Puzzle merupakan alat bermain yang membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata dan mengenalkan konsep berpasangan dalam bentuk dua atau tiga permainan. Sedangkan media stempel puzzle kayu merupakan alat permainan edukatif berbentuk benda model imitasi yang dapat merangsang motorik halus anak. Namun, yang berbeda dengan puzzle kayu biasa adalah puzzle tersebut dicetak dalam beberapa bagian, dan Anda dapat mencetak dan merakitnya untuk dijadikan bentuk, atau menggunakan stempel puzzle kayu sendiri.

Pembuatan stempel kayu dilakukan dengan menggunakan bahan sisa berupa pola geometris, hewan, sayur mayur, buah-buahan, dll. Namun, Anda bisa menghancurkan kayu menjadi bentuk yang Anda inginkan, menghaluskannya dengan amplas, dan mengecatnya dengan warna-warni. Kelebihan media stempel puzzle kayu adalah mudah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, serta persepsi dan aspek lainnya. Selain itu juga memudahkan proses pembelajaran di kelas bagi guru dan pendidik. Tentu saja anak juga mempunyai pengetahuan baru untuk dipelajari sehingga kelemahan motorik halusnya semakin kuat saat melakukan gerakan halus hingga kasar.

Puzzle yang terbuat dari kayu juga merupakan permainan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus. Misalnya, anak dapat melatih pemikiran kreatif mereka untuk menyelesaikan soal sederhana dengan mengelompokkan objek berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran. Puzzle kayu merupakan permainan yang dapat merangsang perkembangan sistem motorik anak dengan mengenali bentuk, warna dan pola potongan-potongan, serta membimbing mereka dalam menggunakan kreativitasnya untuk menggabungkan potongan-potongan yang berbeda dan membuat keputusan sederhana (Adiwena et al. 2022).

Ada banyak aspek perkembangan yang berbeda-beda pada setiap perkembangan anak. Banyak anak yang mengalami kekurangan pada motorik halus yang diakibatkan oleh kurangnya kesiapan tumbuh kembang atau perkembangan potensi anak, Perkembangan motorik halus secara alamiah berbeda-beda pada setiap anak, bahkan pada usia yang sama. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor keluarga, kesehatan, lingkungan, dan masih banyak lagi faktor lainnya, termasuk pengertian dari peningkatan fisik motorik pada anak usia dini, khususnya koordinasi otot-otot anak dalam melakukan gerakan-gerakan kecil. Selama observasi lapangan, peneliti menemui masalah pada keterampilan motorik halus, kurangnya penggunaan atau eksekusi, dan lemahnya motivasi menggunakan jari dan otot halus lainnya (Ernawati 2023).

Hasil dari judul Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Anak Usia Dini oleh Ni Ketut Suci dalam (Suci 2019) adalah untuk menemukan solusi permasalahan tersebut maka diperlukan stimulasi untuk mengembangkan aspek motorik halus anak. Manfaat yang dapat diperoleh yaitu kelenturan pada tubuh anak, tubuh anak akan bertambah kuat dan motorik halus pada anak akan berkembang dengan baik. Anak akan lebih mudah untuk melakukan kegiatan yang melibatkan motorik halus yang lebih banyak dan kompleks. Selain itu mempermudah para guru dalam mengajar dan mempelajari situasi di kelas. Para pendidik akan memiliki motivasi untuk menemukan ide-ide terbaru dan memilih cara-cara pembelajaran atau metode yang mampu untuk menyelesaikan permasalahan dan kemampuan anak yang sulit menyerap pembelajaran. Kegiatan di sekolah anak menjadi lebih banyak bergerak atau dinamis dan menarik menurut anak sebab banyak ide-ide baru yang dapat dihasilkan dari kreativitas para guru. Para orang tua akan semakin mempercayai anak-anaknya sebab para pendidik mampu untuk menemukan jalan keluar dari kesulitan belajar yang dialami oleh anak dan anak tetap bisa menikmati pembelajaran.

Hasil penelitian yang dipaparkan Lestari (2021) berjudul Keterampilan Motorik Halus Dalam Kegiatan Mengecap dengan Bahan Alam Di Kelas A Tk Aba Gedongkuning dengan adalah untuk mengetahui rendahnya kemampuan mengecap anak usia 4 dan 5 tahun di Tk Aba Gedongkuning. Penelitian dilakukan dalam tahap tiga siklus. Partisipan penelitian adalah anak kelas A TK ABA Gedongkuning yang berjumlah 15 orang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dengan kegiatan mengecap.

Hasil penelitian Putu Wena (Wena, Subawa, and Suparya n.d.) berjudul Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Finger Painting Kelompok A Tk Weda

Purana Pamaron. Bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelompok A TK Weda Purana Pamaron, Melalui kegiatan melukis jari. Berdasarkan hasil siklus PTK sebelumnya, kemampuan motorik halus anak belum mencapai hasil yang optimal. Jadi terlihat kita baru mencapai persentase 50% atau kategorinya mulai berkembang. Sedangkan pada Siklus I tindakan yang dilakukan mencapai hasil 70% atau kategori berkembang sesuai harapan, pada Siklus II tercapai hasil 90% atau kategori berkembang sangat baik, jadi Indikator penelitian terpenuhi.

Hasil penelitian dari Musdalifa dan kawan-kawan yang berjudul Penggunaan Media Playdough untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Cerebral Palsy (H, Marsidi, and Sulasminah 2022). Tujuan pada penelitian ini merupakan untuk menganalisis kemampuan motorik halus anak cerebral palsy. Hasil penelitian menunjukkan adanya keahlian motorik halus yang ada pada anak di cerebral palsy kelas III SLB Negeri Campalagian Kabupaten Polman.

Hasil penelitian Taznidaturrohmah dan kawan-kawan (Taznidaturrohmah, Pramono, and Suryadi 2020) berjudul Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Dinoyo 01 Mojokerto. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan morik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita 01 Dinoyo Mojokerto. Adapun tingkat keberhasilan dari Perkembangan dalam kegiatan montase yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan motorik halus pada anak di kelompok B TK wanita 01 Dinoyo Mojokerto. Dari kegiatan tersebut didapatkan nilai rata-rata anak sebesar 74,1. Pada siklus pertama, dan anak-anak mendapatkan nilai skor rata-rata 87 Pada siklus yang kedua, dan yang terakhir adalah nilai rata-rata 53,1 yang diperoleh anak-anak dari tahap pra tindakan. Jadi anak-anak di siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan nilai skor dengan rata-rata 74,5 dan 87,5.

Hasil penelitian Asmara dalam (Asmara n.d.) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggantung Pada Anak Usia Dini Di Kelompok A Tk Khadijah Surabaya, tujuan dari kegiatan pemotongan adalah untuk melatih koordinasi dan konsentrasi otot mata dan tangan. Keterampilan menggantung merupakan langkah awal dalam mempersiapkan anak untuk melakukan aktivitas yang berkaitan dengan aspek motorik halus yang lebih lanjut, khususnya pada saat belajar memakai pensil. Kegiatan menggantung merupakan salah satu rangsangan yang dapat dikembangkan oleh pendidik untuk mengembangkan kemampuan motorik anak khususnya motorik halus. Melalui kegiatan menggantung yang menyesuaikan dengan pola dengan berbagai media merupakan salah satu metode atau stimulus yang tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan aspek motorik halus anak. Dalam keterampilan dan kemampuan aspek motorik halus pada anak mengembangkan kelompok A di TK Khadijah Surabaya mengalami peningkatan dengan nilai skor rata-rata awal sebesar 47,3%, kemudian bertambah menjadi 62,2% di siklus pertama dan sebesar 84,1% di siklus kedua.

Hasil penelitian Azizah berjudul Peningkatan Keterampilan Motorik Anak melalui Kegiatan Rasa Menggunakan Media Pisang pada Kelompok A2 TKIT AL FITROH



SALATIGA" mengarahkan kami untuk menyelidiki apakah daun pisang efektif penelitian yang ditargetkan. Media dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik anak halus kelompok A2 TKIT Al Fitro Salatiga tahun ajaran 2021/2022. TKIT Al Fitro Salatiga yaitu bahwa motorik halus anak kelompok A2 masih buruk. Nyata dengan masih adanya beberapa anak lemah dalam motorik halus. Selain anak-anak di TKIT Al Fitro Salatiga juga masih memerlukan bimbingan untuk peningkatan kemampuan motorik halus. Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan mendorong pengembangan keterampilan motorik halus. Pada Siklus I jumlah anak yang memenuhi kriteria perkembangan motorik halus penuh sebanyak 6 anak atau 31%, meningkat menjadi 16 anak atau 84% pada Siklus II. Hasil ini menempatkannya pada kategori sukses.

Hasil dari penelitian yang berjudul Upaya Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dari Bahan Daun oleh Novita dkk (Novita Widiyaningrum, Umi Masturoh, and Fitrianti Wulandari 2024). Tujuan dari penelitian ini yaitu adanya Permasalahan yang muncul pada survei lapangan ini adalah anak-anak masih kurang mampu berkonsentrasi, belum mampu menempelkan bahan kolase dengan rapi pada kertas, dan masih belum mampu membentuk bahan kolase sesuai keinginan. Cocokkan dengan bentuk gambar. Peningkatan sebanyak 94% di siklus pertama hasil dari aktivitas guru dan sebesar 69% Pada siklus kedua peningkatannya. Pada siklus pertama terjadi aktivitas oleh siswa sebanyak 56,22%, kemudian pada siklus kedua terjadi peningkatan aktivitas siswa sebanyak 87,5%, serta persentase sebanyak 73% dari kegiatan Kolase di siklus pertama, dan Pada siklus kedua meningkat menjadi 93% dari hasil perolehan keterampilan dan kemampuan motorik halus pada anak.

Hasil yang diperoleh Indri Ramahwanti dan Deni Widjayatri dalam (Widjayatri n.d.) yang berjudul Penerapan Permainan Match Colors Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 3 Tahun. Bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak usia saat menggunakan gerakan tangan dan mata melalui penerapan permainan match colors. Dari hasil yang dijelaskan pada indikator berpikir kritis terdapat 3 orang anak sudah mendapat penilaian yang cukup baik.

Hasil penelitian Suriati dan kawan-kawan (Suriati et al. 2019) Dengan judul yaitu meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui pencetakan menggunakan daun pisang, dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan mencetak. Setelah siklus tindakan pertama, tingkat keberhasilan rata-rata adalah 53,3%, atau 8 dari 15, dengan 8 siswa memenuhi kriteria 'berkembang sesuai harapan' (BSH). Pada siklus kedua, tingkat pertumbuhannya sebesar 93,3%, dengan 14 dari 15 siswa memenuhi kriteria 'berkembang sesuai harapan' (BSH) dan enam siswa memenuhi standar 'berkembang sangat baik' (BSB). Dari berbagai referensi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pengecap dan cetak dengan batang pisang ternyata mendorong perkembangan motorik halus pada anak usia dini.

Hasil penelitian Kusmiati dalam (Kusmiati 2023) berjudul: "Peningkatan keterampilan motorik halus dalam pembelajaran pengecap dengan kapas pada anak kelompok B TK Negeri Kepanjenkidur". Tujuannya untuk menjelaskan penerapan tasting pada anak kelompok B TK

Negeri Kepanjenkidur I kota Blitar dan meningkatkan kemampuan motorik halusnya. Di Kelompok B TK Negeri Kepanjenkidur I Kota Blitar, kemampuan fisik motorik anak tidak ada atau rendah dalam hal pengecapian dengan kapas. Hasilnya yang dicicipi dengan kapas dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan motorik halus guru dan anak.

Hasil penelitian Meisyi (Handayani n.d.) dengan judul Implementasi Penggunaan Media Kolase Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Di Pos Paud Eporbia Desa Serdang Menang menunjukkan bahwa Media kolase gambar masjid memungkinkan anak belajar mengenal bentuk masjid sekaligus mengembangkan motorik halus dengan cara merobek dan menempel origami yang lebih efektif dibandingkan dengan cara menempel biasa. Tujuannya Meningkatkan motorik halus anak usia 14 tahun dengan menggunakan kolase gambar masjid.

Hasil penelitian dengan judul “Peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan memotong menggunakan daun kering pada anak usia dini” oleh Lia Febriani dan kawan-kawan (Febriani, Bendriyanti, and Sari 2024) menunjukkan bahwa hasil penelitian adalah Tujuannya untuk mengetahui keterampilan melalui pemotongan. Kegiatan pemanfaatan daun kering sebagai media PAUD di PAUD Cita Ananda Bengkulu Tengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sebuah daun kering dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Cita Ananda Bengkulu Tengah, dan pada siklus II pertemuan kedua persentase kinerjanya meningkat sebesar 83,59 persen yang mana hal tersebut sangat ditunjukkan. bahwa hasil yang baik telah diperoleh.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media stempel puzzle kayu dengan tujuan untuk lebih mengembangkan kembali motorik halus anak di TK Lumbung Sari Denpasar, namun sebagian besar anak pada awalnya penggunaan kekuatan otot halus anak masih kurang. Peneliti mengamati penggunaan media stempel puzzle kayu untuk melatih motorik halus anak. Penelitian juga bertujuan untuk menganalisis proses stimulasi anak dengan teman sebayanya ketika melakukan kegiatan pada media stempel puzzle kayu menggabungkan potongan puzzle menjadi bentuk. Pentingnya penelitian ini adalah mengungkapkan hasil media puzzle kayu yang digunakan guru dan pendidik memecahkan masalah seperti otot tipis dan lemahnya kekuatan jari pada anak, bahkan melatih fungsi kognitif anak.

## **METODE**

Penelitian dilakukan oleh peneliti berupa penelitian kualitatif. Data yang didapatkan dengan penelitian ini merupakan data empiris yang memenuhi kriteria tertentu seperti autentik, reliabel, dan obyektif. Data dapat diperoleh dari naskah wawancara atau observasi. Data menunjukkan tingkat ketepatan antara data yang sebenarnya tersedia bagi subjek dan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Penelitian kualitatif tidak berusaha memberikan hasil yang dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi, sehingga penelitian ini berfokus pada orang dan situasi yang data statistiknya belum tentu tersedia. Namun penelitian kualitatif yang menyeluruh dan

terfokus bertujuan untuk memberikan penjelasan yang membantu menemukan makna, meskipun makna tersebut terikat pada pengalaman pribadi (Sumarna and Kadriah 2023).

Penelitian dilakukan di TK Lumbung Sari Denpasar sebagai sasaran dari penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini jumlah anak yang diteliti sebanyak 26 selain itu peneliti juga menjadikan guru wali kelas B3 sebagai subjek dalam penelitian. Melalui hasil data di atas, dalam penelitian ini peneliti berupaya meningkatkan Motorik Halus pada anak usia dini melalui Media Stempel Puzzle Kayu di TK Lumbung Sari Denpasar. Hasil dari Peningkatan Motorik Halus pada anak yaitu bisa mengecap menggunakan Stempel dengan baik serta terampil dalam menyusun bentuk sesuai ide atau imajinasinya.

Serta kumpulan sebuah data yang dapat dipakai pada penelitian meliputi, Observasi yaitu cara mengamati suatu orang serta benda dalam penelitian, sehingga dapat dipahami kondisi yang sebenarnya, adanya pengamatan peneliti berada disistem yang diam (Rudini 2020). Pengertian wawancara oleh Berger wawancara merupakan sebuah diskusi dari beberapa individu yang ingin memperoleh informasi dan seseorang yang dinilai mempunyai informasi penting terhadap satu objek (Anon 2020). Menurut (Rudini 2020), wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka, dimana pertanyaan diajukan secara langsung antara peneliti dan narasumber. Di dalam sebuah wawancara yang berstruktur, peneliti mendapatkan informasi yang ingin dia peroleh dari sumbernya. Dalam keadaan tersebut, peneliti biasanya mengembangkan sebuah pertanyaan secara terstruktur. Peneliti juga dapat menggunakan berbagai peralatan penelitian, termasuk perekam, kamera, dan peralatan lainnya (Suwita and Oktarina 2021).

## **HASIL PENELITIAN**

### **Hasil Pre Test**

Berdasarkan amatan yang sudah dicoba pada tahap Pre-Test menunjukkan bahwa kemampuan Motorik Halus pada anak usia dini di TK Lumbung Sari Denpasar masih kurang, dalam pengamatan ini peneliti menemukan bahwa beberapa anak masih memiliki kendala terhadap motorik halusnya, diantaranya seperti lemahnya kekuatan jemari tangan anak, lemahnya koordinasi mata dan tangan serta lemahnya kelenturan pergelangan tangan anak. Dengan itu peneliti melakukan pelaksanaan penerapan media permainan Stempel Puzzle Kayu. Percobaan dilakukan selama satu hari .

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil test awal yang memuat indikator motorik halus pada anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) ada 10 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak, Mulai Berkembang (MB) 12 anak dan Berkembang Sangat Baik 1 anak. Data bisa dilihat Motorik Halus pada anak usia dini dengan menggunakan media Stempel Puzzle Kayu pada tahap Pre-Test belum mencapai target yang diinginkan, sudah ada sedikit anak yang menunjukkan perubahan dari sebelum diadakannya penerapan media tersebut.



**Hasil Postest**

Hasil Post Test dilaksanakan pada pembelajaran berlangsung dengan mengambil waktu di jam pertama. Berikut hasil Post Test atas observasi media Stempel Puzzle Kayu untuk perkembangan motorik halus pada anak usia dini di TK Lumbung Sari Denpasar.

Hasil observasi pada tahap Postest membahas mengenai Indikator Motorik Halus pada anak yaitu ada 26 orang anak kelompok B3 TK Lumbung Sari Denpasar. Berdasarkan indikator anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 11 anak, Mulai Berkembang (MB) 10 anak, Berkembang Sangat Baik (BSB) 5 anak, Belum Berkembang 0 anak.

Dalam tahap Post Test ini kemampuan yang ada pada anak usia dini kelompok B3 TK Lumbung Sari Denpasar sudah mengalami peningkatan dari hasil Pre-Test sebelumnya. Walaupun dari beberapa anak masih berada dikategori cukup, penerapan media Stempel Puzzle Kayu ini bisa dikatakan efektif dalam membantu anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus secara optimal hingga kemudian hari.



**Gambar 1.1 Alat mengecap (Stempel Puzzle Kayu)**

Hal pertama yang dilakukan oleh guru yaitu menyiapkan kebutuhan seperti menyiapkan beberapa warna cat, piring kecil, air, kertas untuk mengecap, beserta stempel puzzle kayu, tidak lupa guru juga memberikan contoh kepada anak – anak agar mereka mengerti cara penggunaan dari media tersebut.



**Gambar 1.2 Anak – anak mulai melakukan praktek mengecap**

Hal pertama yang dilakukan anak – anak setelah dibagikan perlengkapan untuk praktek yaitu mulai memilih stempel yang diinginkan tanpa ada kata rebutan maupun bertengkar karena stempel sudah sangat cukup banyak disediakan, agar anak juga bisa memilih sendiri bahkan bisa saling tukar menukar saat menggunakannya.



**Gambar 1.3 Praktek mengecap**

Dalam memilih warna anak dibebaskan saja dan anak juga langsung mengecap tanpa ada keraguan maupun rasa takut, mereka mengecap dengan berimajinasi sesuai keinginan mereka, serta menuangkan ide – idennya dalam mengecap.



**Gambar 1.4 Hasil Karya Stempel Puzzle Kayu**

Hasil karya anak – anak setelah mengecap dengan teman – temannya, mencakup hasilnya pun begitu beragam, karena imajinasi dan ide mereka yang berbeda – beda, bahkan anak – anak sangat senang dalam praktek mereka dengan leluasa melatih motorik halus mereka dan menghasilkan juga sebuah karya yang cukup bagus.

Dalam pelaksanaan kegiatan menggunakan media stempel puzzle kayu dapat melatih motorik halus anak menjadi lebih berkembang, dengan praktek seperti beberapa gambar diatas menunjukkan bahwa media tersebut sangat efektif digunakan dalam waktu kapan pun. Dengan memudahkan anak juga mengembangkan imajinasi serta ide yang ada di dalam diri mereka, banyaknya bentuk stempel puzzle membuat mereka memilih yang mereka inginkan (Usnah 2021).

## PEMBAHASAN

Aspek motorik halus anak usia dini sebelum adanya Media Stempel Puzzle Kayu di Tk Lumbung Sari Denpasar sangat buruk, sehingga harus dikembangkan lagi, setelah peneliti melakukan uji coba dengan media Stempel Puzzle Kayu mendapatkan sebuah hasil Pre-test yang masih cukup belum berkembang, namun sedikit adanya sebuah peningkatan. Belum ada tanda-tanda bahwa anak-anak sudah berkembang atau berkembang sesuai harapan, dan masih banyak anak yang lemah menggunakan motorik halus yang mencakup tentang koordinasi mata dan tangan, kekuatan tangan, serta kelenturan pergelangan tangan anak. Mereka menunjukkan rasa takut diawal karena takut membuat cetakan gambar yang tidak sesuai dengan yang anak imajinasikan atau anak inginkan, bahkan anak masih takut dalam menekan stempel puzzle kayu tersebut. Keterampilan motorik halus merupakan kesempatan belajar dan berlatih, lebih khusus lagi gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot halus atau bagian tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh koordinasi mata-tangan. Dari penjelasan di atas terlihat jelas bahwa motorik halus anak sudah sangat berkembang. diperlukan untuk mempersiapkan anak memasuki tingkat sekolah dasar (Sari n.d.).

Mengingat pentingnya pengembangan keterampilan motorik halus pada anak, sehingga anak harus mencoba untuk bereksplorasi dan melaksanakan aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak adalah gerakan di mana anak menggunakan otot-otot seperti otot tangan dan jari untuk mengendalikan benda-benda yang berbeda bentuk dan ukurannya, seperti memegang benda kecil di antara jari telunjuk dan ibu jari (Azrina and Akrim 2023).

Bahkan saat dilakukannya postest masih ada anak yang selalu menanyakan apakah hasil yang dibuat benar atau salah, maka guru harus berani memberikan semangat lebih agar anak bisa mengambil keputusan dengan percaya diri tanpa adanya rasa takut beserta ragu dalam diri anak. Jika anak sudah mampu melakukan kegiatan tersebut, anak akan terbiasa melakukannya dihadapan siapapun termasuk guru maupun teman-temannya. Dari hal tersebut, Keterampilan motorik halus anak harus dikembangkan sejak dini, baik keterampilan motorik kasar maupun halus hanya memerlukan koordinasi kelompok otot besar. Misalnya keterampilan motorik kasar seperti melompat, memanjat, berlari, dan melempar bola merupakan gerakan-gerakan yang hanya memerlukan otot-otot kecil, gerakan jari dan pergelangan tangan, serta koordinasi mata seperti: Melukis, menggambar, dan mengedit oleh anak-anak (Jenny I Dengah 2023).

Pelaksanaan Media Stempel Puzzle Kayu untuk melatih kemampuan motorik halus pada anak usia dini di TK Lumbung Sari Denpasar dilakukan dengan berbagai tahap yaitu: Mempersiapkan media dengan semaksimal mungkin, membuat sebuah laporan mengenai test wawancara serta observasi, adanya rpph dari guru wali kelas B3, menyiapkan alat dokumentasi dan alat tulis serta alat rekam agar mendapatkan informasi yang lengkap dan sedetail mungkin. Setelah hal tersebut dilakukan peneliti mulai melakukan contoh untuk penggunaan media yang akan digunakan yaitu Stempel Puzzle Kayu, yang 1). Anak dibentuk dalam beberapa kelompok

dan memilih bentuk apa yang akan dicetak seperti buah-buahan atau sayur-sayuran bahkan ada geometri dan lain sebagainya, yang ke2). Anak dapat memilih warna yang akan dipakai dengan kesepakatan bersama dalam kelompoknya, yang ke3). Anak dibagikan kertas hvs untuk di cap dan sudah dialaskan meja, yang ke4). Anak mulai bisa bekerja sama dalam mencetak atau mengecap bentuk yang akan dibuat, yang ke5). Anak-anak diminta maju kedepan bersama teman kelompoknya untuk menunjukkan hasil dari apa yang mereka buat atau mereka kerjakan bersama-sama (Hartini and Parid 2023).

Stempel puzzle kayu merupakan suatu kegiatan yang menggunakan berbagai alat referensi ditempelkan pada kertas dengan menggunakan cat, dan dibuat cetakan dengan menggunakan alat yang telah disediakan. Kegiatan ini merangsang imajinasi anak dan memungkinkan mereka mengekspresikan diri untuk melatih motorik halus (Yusmaniarti, Ali, and Miranda n.d.). Dalam kegiatan mengecap bahan kayu yang meningkatkan motorik halus anak, guru dapat berinteraksi dengan anak-anak, memungkinkan mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar dengan lebih banyak motivasi dan minat. Guru dan peneliti memotivasi anak-anak selama kegiatan pembelajaran. Guru dan peneliti akan menyediakan berbagai alat dan bahan pada proses stempel puzzle kayu.

Hasil yang didapatkan peneliti dalam melakukan Pretest dan post-test yaitu adanya sebuah kemajuan serta kemampuan anak menjadi meningkat pada motorik halus, anak menunjukkan sikap ceria dan lebih santai dalam mengikuti kegiatan yang terlaksana. Anak berani mencoba sesuai dengan keinginannya sendiri tanpa adanya rasa malu atau takut, bekerja sama dengan baik antar teman-temannya.

## **SIMPULAN**

Hasil dari penelitian dalam melatih motorik halus anak dengan media stempel puzzle kayu dapat membantu anak-anak dalam memperkuat imajinasi serta membantu kelemahan dan kebosanan anak yang sebelumnya buruk. Sesudahnya mendapatkan media baru untuk berkreaitivitas, motorik halus serta kekuatan anak menjadi berkembang sesuai yang diharapkan. Anak-anak di TK Lumbung Sari Denpasar berkembang dengan baik dengan dukungan media stempel puzzle kayu. Hal tersebut akan sangat membantu anak untuk lebih bisa bersemangat ketika diminta untuk praktek bersama-sama dengan teman sekelasnya. Melalui media stempel puzzle kayu, anak-anak mampu menuangkan imajinasi serta ide kreativitas dalam dirinya masing-masing untuk melakukan kreativitas yang belum pernah dilakukan sehingga menimbulkan rasa percaya diri yang kuat untuk anak-anak mengambil sebuah tindakan tanpa rasa takut untuk salah. Karena dalam menuangkan kreativitas dirinya melalui proses-proses yang nantinya diharapkan anak lebih mampu lagi mengasah motorik halus dengan sebaik mungkin.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Corresponding author: Ni Wayan Gita Chandra Suari

Email Address: [niwayangitachandrasuari13@gmail.com](mailto:niwayangitachandrasuari13@gmail.com)

Received: 27-05-2024, Accepted 07-06-2024, Published 30-06-2024

- Adiwena, Briantito, Benny Rahmawan Noviadi, and Janet Aldora. 2022. "Desain Puzzle Sebagai Media Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun." *Artika* 6(2):111–25. doi: 10.34148/artika.v6i2.559.
- Ahmadin, Ahmadin, Hendra Hendra, Lukman Lukman, Nurfidianty Annafi, and Muslim Muslim. 2023. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Permainan Eduktif Puzzle." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(6):8041–48. doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5905.
- Asmara, Berda. n.d. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN MENGGUNTING PADA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK A TK KHADIJAH SURABAYA."
- Azizah, Nurul Aini. n.d. "Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini."
- Azrina, Fildzah, and Akrim Akrim. 2023. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dan Klolase Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 17 medan." *Jurnal Raudhah* 11(1). doi: 10.30829/raudhah.v11i1.2847.
- Badriyah, Aulia Ul, and Fidesrinur Fidesrinur. 2023. "STRATEGI GURU MENSTIMULASI MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN PRACTICAL LIFE ANAK 4-5 TAHUN." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 5(2):96. doi: 10.36722/jaudhi.v5i2.1816.
- Ernawati, Ernawati. 2023. "UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MENGGUNTING DAN MENEMPEL BAGI ANAK KELOMPOK B TK PELITA HATI KUARO TAHUN PELAJARAN 2020/2021." *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* 2(1):23–36. doi: 10.24246/audiensi.vol2.no12023pp23-36.
- Febriani, Lia, Rita Prima Bendriyanti, and Rika Partika Sari. 2024. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Media Daun Kering Pada Anak Usia Dini." *Early Childhood Research and Practice* 4(2):119–24. doi: 10.33258/ecrp.v4i2.5295.
- H, Musdalifa T., Agus Marsidi, and Dwiyatmi Sulasminah. 2022. "PENGUNAAN MEDIA PLAYDOUGH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK CEREBRAL PALSY." *Vidya Karya* 37(2):54. doi: 10.20527/jvk.v37i2.13503.
- Handayani, Meisyi Tri. n.d. "IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA DINI DI POS PAUD EPORBIA DESA SERDANG MENANG."
- Hartini, Komariah Dhini, and Miptah Parid. 2023. "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencap Dengan Menggunakan Pelepah Pisang Pada Kelompok B Di TKIT Cahaya Qolbu Tambakdahan." 01.



- Husna, Miatul, and Farida Mayar. 2022. "Strategi Guru dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia Dini di Masa Pandemi." 9(1).
- Jenny I Dengah, Selfiana Ributu. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menulis Huruf Nama Masing-Masing Anak 5-6 Tahun Tk Imanuel Kedi Halmahera Barat." doi: 10.5281/ZENODO.8083402.
- Kusmiati, Kusmiati. 2023. "PENINGKATAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK HALUS DALAM PEMBELAJARAN MENGECAP DENGAN COTTON BUDS ANAK KELOMPOK B TK NEGERI KEPANJENKIDUL." *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):32–41. doi: 10.51878/edukids.v3i1.2219.
- Lestari, Puji. 2021. "KETERAMPILAN MOTORIK HALUS DALAM KEGIATAN MENGECAP DENGAN BAHAN ALAM DI KELAS A TK ABA GEDONGKUNING." 1(1).
- Mahendra, A. Izza. n.d. "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN JUNI 2023."
- Novita Widiyaningrum, Umi Masturoh, and Fitrianti Wulandari. 2024. "UPAYA DALAM MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN KOLASE DARI BAHAN DAUN." *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4(1):17–30. doi: 10.32665/abata.v4i1.2709.
- Nuril, Irviana, Sri Lestanti, and Sabitul Kirom. 2021. "IMPLEMENTASI METODE WEIGHT PRODUCT BERBASIS WEBSITE UNTUK REKOMENDASI BENTUK STEMPEL RUNAFLEK (Studi Kasus: Toko Stempel Rahmad Jaya Dusun Jiwut Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar)." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5(2):398–404. doi: 10.36040/jati.v5i2.4113.
- Rudini, Moh. 2020. "MOTIVASI ORANG TUA TERHADAP PENDIDIKAN SISWA SDN SANDANA (STUDI PADA KELUARGA NELAYAN DUSUN NELAYAN)." *JURNAL PENELITIAN* 2(2).
- Sari, Yenda. n.d. "FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG."
- Suci, Ni Ketut. 2019. "UPAYA MENINGKATKAN KETRAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI METODE BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA DINI." *PRATAMA WIDYA : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI* 3(1). doi: 10.25078/pw.v3i1.708.
- Sumarna, Dadang, and Ayyub Kadriah. 2023. "Penelitian Kualitatif Terhadap Hukum Empiris." *JURNAL PENELITIAN SERAMBI HUKUM* 16(02):101–13. doi: 10.59582/sh.v16i02.730.
- Suriati, Suriati, St Kuraedah, Erdiyanti Erdiyanti, and La Ode Anhusadar. 2019. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Mencetak dengan Pelepah Pisang." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):211. doi: 10.31004/obsesi.v4i1.299.



- Suwita, Ami Sri, and Riza Oktarina. 2021. "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PERMAINAN MEMASUKKAN KANCING BAJU PADA KELOMPOK B TK MAWAR INDAH BANDA ACEH." 2.
- Taznidaturrohmah, Yuvi Erfiana, Pramono Pramono, and Suryadi Suryadi. 2020. "Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Dinoyo 01 Mojokerto." *Jurnal Pendidikan Anak* 9(1):20–26. doi: 10.21831/jpa.v9i1.29805.
- Ulfadilah, Nida, Edi Hendri Mulyana, and Heri Yusuf Muslihin. 2021. "Pemanfaatan Media Permainan Sains untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(01):49–58. doi: 10.31849/paud-lectura.v5i02.6605.
- Usnah, Usnah. 2021. "Penerapan Kegiatan Mengecap Berbantuan Pelepah Daun Pisang Untuk Meningkatkan Kreativitas Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sungairaya." *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10(1):179–86. doi: 10.26877/paudia.v10i1.8093.
- Wena, Putu, I. Putu Subawa, and I. Ketut Suparya. n.d. "PENINGKATAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING KELOMPOK A TK WEDA PURANA PEMARON."
- Widjayatri, Indri Ramahwanti Deni. n.d. "PENERAPAN PERMAINAN MATCH COLORS DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3 TAHUN."
- Yusmaniarti, Lista, Muhamad Ali, and Dian Miranda. n.d. "PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN MENGECAP (STEMPEL) MENGGUNAKAN BAHAN ALAM PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KEMALA BHAYANGKARI 1 PONTIANAK."