KOLABORASI
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
ISSN 2809-0438
Vol. 03 No. 05 PP. 315-320 E-ISSN 2723-7729

Penerapan Permainan Puzzle Untuk Perkembangan Emosi, Kognitif Dan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak

Sri Utami Asmarani[1], Syffa Yunia Istiqomah[1], Rosalinda Diana Adawiyyah[1], Resa Optiana[1], Nuranti[1]

[1]STIKes Muhammadiyah Ciamis

Correspondence author: Syffa Yunia Istiqomah
Emai: syffayuniaistiqomah@gmail.com
Address : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 20 Ciamis, West Java 46216 Indonesia, Telp. 085794610828

Submitted: 17 Juni 2023, Revised: 19 Oktober 2023, Accepted: 27 Oktober 2023, Published: 30 Oktober 2023
DOI: doi.org/10.56359/kolaborasi.v3i5.266
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Abstract

Introduction: Early childhood education is a coaching effort for children aged birth up to six years. This is done by providing educational stimulation from an early age in order to optimize the growth and development of children so that they are ready to continue to the next level of education. At that age, children must be given a stimulus for maximum and optimal development in both motor, cognitive and social-emotional development.
Objective: The purpose of this community service is to find out the effectiveness of puzzle games on the development of emotional, cognitive and fine motor skills in children at Kenanga 2 Early Childhood Education in Banjar City.
Method: As an effort to determine the effectiveness of the application of puzzle games in an effort to improve emotional, cognitive and fine motoric development in children in Kenanga 2 Early Childhood Education Kota Banjar with a total of 16 respondents using observational research methods with puzzle game media. The 16 respondents were divided into 4 groups, with each group being given 40 minutes to complete the puzzle.
Result: The results of the observations made showed that 11 children had good emotions (68.75%) and 5 people (31.25%) had emotional problems, 1 person (6.25%) had cognitive problems and 15 people (93.75%) had cognitive abilities good fine motor.
Conclusion: This community service has a positive value for the students of Banjar City Kenanga 2 Early Childhood Education. This can be seen from the enthusiasm and activeness of the audience or participants in carrying out puzzle game activities and the results of observations made have a good value on emotional, cognitive status and on fine motor skills in children.

Keywords: Puzzle games, emotional development, cognitive

Latar Belakang

Masa anak usia dini adalah salah satu fase terpenting dalam kehidupan seseorang dimana pada fase tersebut seseorang sedang mengalami proses perkembangan (Pura & Asnawati, 2019). Perkembangan merupakan sebuah pola perubahan yang diawali pada fase pembuahan sampai dengan masa hidup (Wulandari, 2019). Perkembangan pada anak adalah masa dimana terjadinya pembentukan suatu dasar atau pondasi bagi seseorang dan pembentukan keterampilan yang dapat menentukan pengalaman dari anak tersebut dengan salah satu tahapan yang akan dilewati adalah tahapan fase usia dini (Rocmah, 2017).

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan bagi anak usia lahir sampai dengan enam tahun (Najah et al., 2021). Hal ini dilakukan dengan memberikan stimulasi pendidikan sejak dini guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak agar siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (Akbar et al., 2022). Di usia tersebut, anak-anak harus diberikan sebuah stimulus untuk perkembangan yang maksimal dan optimal baik pada perkembangan motorik, kognitif maupun sosial emosional (Ariani et al., 2022).

Perkembangan motorik merupakan sebuah proses dari seorang anak untuk belajar dalam keterampilan menggerakan semua anggota tubuhnya yang meliputi perkembangan fisik motorik halus dan kasar (Akbar et al., 2022). Motorik halus seperti melipat, menulis, mengancingkan baju serta merangkai, sedangkan motorik kasar contohnya adalah berlari, melompat dan pada keseimbangan tubuhnya (Ramadhani et al., 2022). Perkembangan kognitif sendiri merupakan perkembangan pada kemampuan anak untuk berfikir dan pada kecerdasan pada anak serta perkembangan emosional dan sosial berkaitan pada sebuah pengendalian diri serta pada interaksi sosial anak dengan lingkungannya yang dapat mengacu pada kemampuan anak agar mendapatkan pengetahuan serta dalam mengekspresikan emosi dirinya secara lengkap baik emosi yang bersifat positif maupun negatif (Paramita & Sufiati, 2020).

Pada ketiga aspek tersebut dapat dirangsang dengan menggunakan terapi bermain, yang salah satunya adalah dengan menggunakan permainan puzzle (Satriani & Ilyas, 2019). Puzzle merupakan sebuah permainan yang dianjurkan digunakan pada masa tumbuh kembang anak, karena permainan puzzle tersebut dapat merangsang sebuah perkembangan dari otak, terlebih pada otak kiri (Nabila, 2021). Permainan puzzle adalah sebuah media yang dapat dimainkan dengan cara membongkar dan memasang dari puzzle tersebut dengan menggunakan sebuah konsep permainan dengan menyusun gambar secara benar dengan menggunakan bentuk, ukuran serta warna untuk menyusun dengan baik dan benar (Khasanah, 2021).

Tujuan

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan permainan puzzle dalam perkembangan emosi, kognitif dan kemampuan motorik halus pada anak di Paud Kenanga 2 Kota Banjar

Metode

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui penerapan permainan puzzle dalam upaya untuk meningkatkan perkembangan emosi, kognitif serta kemampuan motorik halus pada anak di Paud Kenanga 2 Kota Banjar dengan jumlah responden sebanyak 16 anak dengan menggunakan metode terapi bermain dengan media permainan puzzle. Terapi permainan ini menggunakan bermacam-macam puzzle dalam bentuk gambar, angka, hewan, bunga serta buah.

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan atas kerjasama STIKes Muhammadiyah Ciamis sengan Paud Kenanga 2 Kota Banjar. Jumlah tim yang terlibat dalam kegiatan tersebut sebanyak

5 orang. Dari 16 responden dibagi ke dalam 4 kelompok, dengan setiap kelompok tersebut diberikan waktu selama 40 menit agar dapat menyelesaikan puzzle dengan dibantu fasilitator. Setiap kelompok diberi satu set pemainan puzzle, serta tiap individu dalam satu kelompok memiliki kesempatan untuk bermain dengan menyusun puzzle dengan berbagai jenis bentuk. Pada setiap kelompok dipandu oleh satu fasilitator yang dibantu oleh guru dari sekolah.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2023. Kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik berkat adanya dukungan dari semua pihak sekolah termasuk siswa dan siswi serta guru dari sekolah Paud Kenanga 2 Kota Banjar. Instrumen atau alat permainan serta sarana yang digunakan serta dibutuhkan dalam pengabdian masyarakat ini sangat memadai serta dapat memfasilitasi dari semua tahapan dari kegiatan permainan puzzle. Ketua tim dapat membagi tugasnya dengan guru yang berugas menjadi fasilitator. Tugas tersebut yaitu dimulai dengan penjelasan serta strategi dalam bermain pada fasilitator serta pada semua siswa yang sebelumnya telah dibagi dalam empat kelompok. Kegiatan ini diobservasi dengan menggunakan lembar observasi serta mendokumentasikannya.

Hasil

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini melibatkan guru empat orang yang bekerja di Paud kenanga 2 Banjar, fasilitator dari tim juga sebanyak empat orang serta siswa sebagai peserta sebanyak 16 orang. Dari 16 partisipan dibagi ke dalam 4 kelompok, dengan setiap kelompok tersebut diberikn waktu selama 40 menit agar dapat menyelesaikan puzzle. Setiap kelompok diberi satu set pemainan puzzle, serta tiap individu dalam satu kelompok memiliki kesempatan untuk bermain dengan menyusun puzzle dengan berbagai jenis bentuk. Pada setiap kelompok dipandu oleh satu fasilitator yang dibantu oleh guru dari sekolah.

Setelah kelompok sudah terbentuk, sebelumnya fasilitator akan menjelaskan terlebih dahulu cara serta aturan bermain kepada siswa tersebut dan memberikan contoh cara bermainnya sebelum game tersebut dimulai. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk dapat menyusun kembali puzzle tersebut dalam waktu 10 menit dengan diberikan 3 puzzle. Saat permainan berjalan fasilitator bertugas untuk memandu siswa dan kelompoknya, memberi semangat dan motivasi pada siswa, mengamatai setiap aktivitas siswa selama bermain puzzle. Perkembangan emosi, kognitif dan kemampuan motorik halus anak diamati serta ditulis dalam lembar observasi. Berdasarkan hasil dari observasi selama anak bermain puzzle dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Siswa

Kode siswa	Perkembangan Emosi	Perkembangan Kognitif	Perkembangan Motorik halus
1	Baik	Baik	Baik
2	Baik	Baik	Baik
3	Baik	Baik	Baik
4	Kurang	Baik	Baik
5	Kurang	Baik	Baik
6	Baik	Baik	Baik
7	Baik	Baik	Baik
8	Baik	Baik	Baik
9	Kurang	Baik	Kurang

10	Baik	Baik	Baik
11	Baik	Baik	Baik
12	Kurang	Kurang	Baik
13	Baik	Baik	Baik
14	Baik	Baik	Baik
15	Baik	Baik	Baik
16	Kurang	Baik	Baik

Berdasarkan tabel 1. Diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 11 anak memiliki perkembangan emosi yang baik (68.75 %) serta ada sebanyak 5 orang (31.25 %) kurang baik dalam emosionalnya, sebanyak 15 orang (93.75 %) memiliki kemampuan kognitig dan motorik halus yag baik dengan hanya 1 orang yang kurang.

Diskusi

Puzzle merupakan salah satu permainan dengan pemainnya harus menyatukan antar pecahan menjadi sebuah gambar atau sebuah tulisan dengan satu kesatuan yang utuh. Permainan ini sendiri memiliki kelebihan dan keunggulan yaitu mempunyai macam-macam gambar dan warna sehingga dapa menarik minat anak untuk belajar dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, kognitif serta mengontrol emosional anak.

Berdasarkan hasil penelitian Rahman, 2021) diketahui ada pengaruh terapi bermain dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif, emosi serta motorik halus anak melalui pengamatan memori jangka pendek serta observasi langsung yang dilakukan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti et al., 2022) tentang pengaruh puzzle terhadap daya ingat anak tunagrahita ringan dengan hasil uji statistik diperoleh nilai p value = 0.000 yang berarti ada pengaruh pemberian terapi bermain puzzle pada anak retardasi mental.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan bermain puzzle anak-anak sangat senang dengan media belajar yang digunakan, anak-anak juga terlihat antusias membentuk angka yang dicontohkan oleh guru dan fasilitator, anak-anak antusias meminta gambar puzzle angka sesuai dengan angka dan warna kesukaannya. Peningkatan kemampuan kognitif anak sangat dipengaruhi ketertarikannya, minat, motivasi dan perhatian penuh pada media belajar yang digunakan, ada juga anak yang terlihat kesulitan menyelesaikan penyusunan puzzlenya. Hal itu dikarenakan tidak bisa fokus terhadap permainan yang diberikan dan kurangnya perhatian dari orang tua, dan perlunya bimbingan belajar sambil bermain yang dapat dilakukan secara terus menerus. Kendala yang dihadapi ketika kegiatan permainan dilakukan tidak begitu bermakna, karena hanya masalah kemampuan siswa saling berkoordinasi dan mematuhi tata tertib dalam permainan sehingga jika tidak segera di fasilitasi akan membuat permainan menjadi lama dan tidak kondusif. Agar siswa mampu bermain dan beradaptasi dilakukan simulasi permainan terlebih dahulu, setelah itu siswa baru bermain dengan tata cara yang benar.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diinginkan dan yang sudah direncanakan. Pengabdian masyarakat ini memiliki manfaat yang positif bagi siswa siswi Paud Kenanga 2 Kota Banjar dalam status emosional, kognitif serta pada kemampuan motorik halus. Hal ini terlihat dari antusiasisme serta keaktifan anak-anak atau

peserta dalam pelaksanaan kegiatan permainan puzzle serta hasil observasi yang dilakukan mayoritas memiliki nilai yang baik pada status emosional, kognitif serta pada kemampuan motorik halus pada anak di Paud Kenanga 2 Kota Banjar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang sudah memberikan arahan, masukan dan bimbingan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, serta tidak lupa kepada seluruh pihak Paud Kenanga 2 Kota Banjar yang telah berpartisipasi dan bekerjasama guna merealisasikans kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Daftar Pustaka

1. Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(4b), 2695–2703.
2. Ariani, N. W. T., Gde, D. W. I., & Ketut, W. A. A. (2022). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS OTAK DI PAUD DENGAN PERMAINAN PUZZLE. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 12–20.
3. Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *AS-SABIQUN*, *4*(2), 443–455.
4. Khasanah, S. K. (2021). *Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Ra Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus*. IAIN KUDUS.
5. Nabila, H. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Usia Prasekolah Literatur Review. *Repository Software*.
6. Najah, F. L., Fithriani, A., NF, M. R., Efendi, M. R., Nurapipah, P., & Aisyah, S. (2021). Pendidikan Kesehatan Pada Anak:“Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dengan Pendekatan Squad Game.” *Kolaborasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 137–141.
7. Paramita, M. V. A., & Sufiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *4*(02), 343–350.
8. Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *4*(2), 131–140.
9. Rahman, A. C. (2021). *PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP MOTORIK HALUS PADA AN. K DI PMB SITI HAJAR NATAR LAMPUNG SELATAN*. Poltekkes Tanjungkarang.
10. Ramadhani, A. S., Azizah, W., Selpiyani, Y., & Khadijah. (2022). Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 2360–2370.
11. Rocmah, L. I. (2017). *Penerapan Permainan Konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto*.
12. Satriani, S., & Ilyas, S. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Puzzle Jari Tangan Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak. *Tematik*, *5*(2), 84–93.
13. Wulandari, M. (2019). *Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota bengkulu*. IAIN Bengkulu.

Lampiran