



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Permainan Media Edukatif *Puzzle* untuk Melatih Motorik Halus Siswa Kelas III SD Negeri 19 Desa Sukarami

Mutia Mawardah ^{1*} | Putri Ajeng Pratiwi ²

^{1,2} Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.

Correspondence

^{1*} Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.
Email: mutia_mawardah@binadarma.ac.id.

Funding information

Universitas Bina Darma.

Abstract

Primary school education is the most critical educational process in the development of students. This is because primary school is the essential source of education for children to acquire knowledge after they have been educated by their parents at home, and it is a transition from kindergarten, where children have to adapt to a new environment, to the next level where they review not only games and songs but also primary school life. Six- to eight-year-olds begin to engage in learning to hone their cognitive skills. The method used is the puzzle educational media method; based on the results of the application of educational games at SD Negeri 19 Sukarami Village, it can be seen that children whose fine motoric development in writing was initially not smooth and slow are now writing quite well and are no longer left behind in writing material.

Keywords

Educational Media; Puzzles; SD Negeri 19; Fine Motor.

Abstrak

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan yang paling penting dalam perkembangan siswa. Hal ini dikarenakan Sekolah Dasar adalah sumber pendidikan dasar bagi anak untuk memperoleh ilmu setelah mereka dididik orang tua di dalam rumah, dan menjadi transisi dari Taman Kanak-kanak di mana anak-anak harus beradaptasi dengan lingkungan baru ke tingkat berikutnya di mana mereka meninjau tidak hanya permainan dan lagu, tetapi juga kehidupan sekolah dasar. Usia enam sampai delapan tahun mulai terlibat dalam pembelajaran untuk mengasah keterampilan kognitif mereka. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode media edukatif puzzle, berdasarkan hasil dari penerapan permainan edukatif pada SD Negeri 19 Desa Sukarami, terlihat anak-anak yang dimana perkembangan motorik halus nya dalam menulis yang awalnya belum lancar dan lambat sekarang menulis nya sudah cukup bagus dan tidak tertinggal lagi dalam menulis materi.

Kata Kunci

Media Edukatif; Puzzle; SD Negeri 19; Motorik Halus.

1 | PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan yang paling penting dalam perkembangan siswa. Hal ini dikarenakan Sekolah Dasar adalah sumber pendidikan dasar bagi anak untuk memperoleh ilmu setelah mereka dididik orang tua di dalam rumah, dan menjadi transisi dari Taman Kanak-kanak di mana anak-anak harus beradaptasi dengan lingkungan baru ke tingkat berikutnya di mana mereka meninjau tidak hanya permainan dan lagu, tetapi juga kehidupan sekolah dasar. Usia enam sampai delapan tahun mulai terlibat dalam pembelajaran untuk mengasah keterampilan kognitif mereka. Menurut Pratiwi & Indah, (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemberian alat edukatif berupa permainan *puzzle* dapat meningkatkan kognitif anak. *puzzle games* salah satu metode pembelajaran permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif. *puzzle* selain digunakan untuk perkembangan kognitif, juga bisa digunakan untuk pengembangan bahasa. Hal ini sejalan dengan penelitian Trimantara & Mulya (2019) menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak dapat dikembangkan melalui permainan edukatif yang berupa *puzzle*. Menurut Susanto yang dikutip pada jurnal milik Wandi menyatakan bahwa motorik halus merupakan gerakan halus yang melibatkan bagian tertentu pada tubuh saja yang dilakukan oleh beberapa otot kecil saja, karena tidak membutuhkan tenaga akan tetapi motorik halus membutuhkan koordinasi yang aktif dan akurat dengan diiringi kesabaran dan konsentrasi. Salah satu alat permainan yang dapat digunakan yaitu untuk mengembangkan aspek motorik halus pada anak Sekolah Dasar salah satunya Permainan Edukatif *Puzzle* (Safitri, 2018).

Alat permainan edukatif merupakan media anak untuk bermain namun didalamnya memiliki edukasi atau nilai pendidikan. Menurut Soetjningsih Alat permainan edukatif berguna untuk mengoptimalkan perkembangan sesuai dengan kebutuhan tingkat perkembangan anak. Kemudian Andang Ismail mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif atau APE merupakan alat yang secara khusus dirancang untuk membantu perkembangan anak yang didalamnya memiliki unsur pendidikan. Salah satu alat permainan tersebut adalah *puzzle*. Menurut pendapat Masitoh (dalam Manurung dan Simanjuntak, 2019) "*puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatuhkan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan". *Puzzle* merupakan sebuah permainan konstruksi yang dimainkan dengan cara memasang atau menjodohkan beberapa bagian dari suatu gambar atau suatu bentuk lainnya sehingga membentuk sebuah pola tertentu (Rokhmat dalam Trimantara *dkk*, 2019).

Permainan *puzzle* sangat bermanfaat terhadap perkembangan motorik halus anak dalam hal ini terlihat saat anak mengambil kepingan-kepingan *puzzle* dan mencoba memasangkannya menjadi gambar yang utuh. Adriana (dalam Maghfiroh, 2018) juga menyatakan bahwa *puzzle* bermanfaat untuk melatih keterampilan motorik halus pada anak. Hal ini juga disetujui oleh peneliti (Erni Yuniati, 2019) bahwa bermain *puzzle* memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak. Selain dari mengasah motorik halus anak, permainan edukatif *puzzle* pun berfungsi sebagai Keterampilan pemecahan masalah anak-anak juga diajarkan ketika mereka bermain *puzzle*. Menurut Lestari, 2020 "Kemampuan anak dalam memecahkan persoalannya (problem solving) juga bisa menaikkan kemampuan kognitifnya baik dalam kecerdasan maupun kreativitasnya dalam memecahkan masalahnya sendiri, mereka masih memerlukan bantuan orang tua atau pengajar pada menerapkan problem solving pada dilema sehari-hari. "*Puzzle*" adalah permainan edukatif yang berbentuk kepingan gambar yang nantinya akan disusun anak menjadi bentuk utuh menggunakan pikirannya. *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan dayaingatan siswa (Hidayati, 2018).

Berdasarkan Hasil Observasi selama tiga minggu mengajar di SD Negeri 19 pemulutan yang terletak di desa sukarami. Pada minggu pertama penulis dan tim melaksanakan program kerja ngajar mengajar yang dimana penulis berkesempatan mengajar di kelas 3. Pada awal mengajar masih ada beberapa anak yang belum menguasai dan kesulitan dalam mengenal huruf, angka, dan bentuk ruang siswa tersebut masih belum bisa membedakannya, ada juga anak (subyek) yang memiliki ingatan yang lemah atau mudah lupa dengan pembelajaran,. Kemudian ada anak (subyek) masih kurang dalam hal menulis dan menggambar. Sebagian anak pada usia tersebut seharusnya sudah baik dalam bidang motorik halusnya.

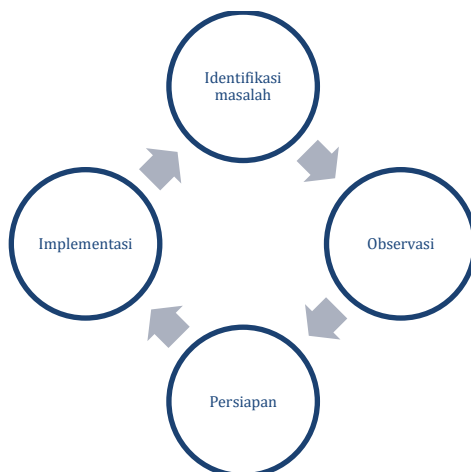
Menurut Bambang Sujiono (2008) menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti ketrampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan itu tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta menempel. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan ketrampilan

fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu serta rutin. Bermain *puzzle*, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya. Oleh karena itu salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media pembelajaran edukatif yang dapat mengkondisikan anak agar selain dapat bermain anak juga dapat belajar secara aktif. Salah satu media pembelajaran edukatif yang berupa gabungan dari beberapa potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreativitas berpikir anak dan dapat melatih motorik halus anak adalah *puzzle* (Yolanita, 2010).

Alat permainan edukatif berupa *puzzle* karena ada beberapa anak yang memiliki ingatan yang lemah atau mudah lupa dengan pembelajaran yang diberikan. Hal ini terlihat saat siswa diberikan tugas menghafal pancasila. Ada juga beberapa siswa masih kesulitan dalam menulis. Hal ini terlihat saat siswa tersebut paling akhir dalam mencatat materi yang di berikan sehingga ia terlambat dari yang lain dalam menggumpulkan tugas. Dan ada satu siswa yang tidak mau menulis ataupun menjawab ketika penulis bertanya pada siswa tersebut. dan berdasarkan wawancara sama anak anak murid bahwa mereka belum pernah memainkan media permainan *puzzle* dan masih jarang digunakan dalam pembelajaran di sd negeri 19 dikarenakan fasilitas yang tidak memadai, maka diharapkan bentuk permainan edukatif ini dapat lebih melatih motorik halus anak dalam proses pembelajaran. Selain dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, *puzzle* tersebut juga dapat dijadikan alat permainan anak sehingga anak tidak mudah jenuh dalam belajar karena masih banyak anak anak dikelas tidak bersemangat dalam belajar. Berdasarkan wawancara dengan ibu wali kelas 3 bahwasanya juga dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan *puzzle*. Dan sudah mendiskusikan meminta izin bersama wali kelas, kelas 3 untuk melaksanakan program kerja individu di kelas tiga tersebut. Berdasarkan fenomena yang terjadi, maka penulis tertarik untuk mengaplikasikan permainan edukatif dengan media *puzzle* untuk melatih kemampuan motorik halus pada anak kelas 3 di SD Negeri 19 Desa Sukarami Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir.

2 | METODE

Metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan media edukatif *puzzle* yang merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya.



Gambar 1. Diagram Perencanaan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengusung pendekatan yang berfokus pada pemanfaatan media edukatif *puzzle* sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaan anak-anak. Proses metodologi ini terdiri dari beberapa tahapan yang sistematis. Tahap pertama adalah identifikasi masalah, di mana peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan pembelajaran anak-anak kelas 3 di SD Negeri 19 Desa Sukarami. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk memahami secara lebih mendalam kondisi serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, tahap persiapan dilakukan dengan merancang rencana kegiatan yang meliputi penggunaan media *puzzle*, menetapkan waktu, serta menyiapkan segala perlengkapan yang diperlukan. Setelah persiapan, tahap implementasi dilaksanakan dengan menerapkan kegiatan permainan edukatif *puzzle* kepada siswa kelas 3. Selama tiga minggu, mahasiswa melakukan kegiatan tatap muka offline di SD Negeri 19 Pemulutan pada tanggal 25 Oktober 2023. Proses implementasi ini mencakup pembagian *puzzle* kepada siswa, memberikan arahan tentang cara bermain, serta memberikan waktu kepada siswa untuk

menyelesaikan *puzzle*. Selama proses ini, dilakukan pengamatan terhadap respons siswa serta efektivitas permainan *puzzle* dalam mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat tercapai tujuan utama penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan motorik halus siswa kelas 3 melalui penggunaan media edukatif *puzzle*. Tahapan identifikasi masalah, observasi, persiapan, dan implementasi merupakan langkah-langkah yang terencana dan terstruktur untuk memastikan keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini.

3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Kegiatan pengabdian Masyarakat terdapat program penerapan permainan edukatif dengan media *puzzle* yang ditujukan untuk siswa kelas 3. Sebelum program tersebut diterapkan, dilakukan observasi dan wawancara mengenai teknik mengajar yang diterapkan oleh guru. Setelah itu, program kegiatan dilakukan berdasarkan observasi (pengamatan) dan wawancara. Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka offline pada tanggal 25 Oktober 2023 di SD Negeri 19 Pemulutan. Siswa-siswi kelas 3 di SD Negeri 19 Desa Sukarami memiliki usia dari 7 sampai 8 tahun yang menjadi tempat mahasiswa menerapkan programnya. Jika berdasarkan teori perkembangan rentang usia tersebut masih masa anak awal. awalnya para siswa bingung saat ada mahasiswa kkn (Kuliah Kerja Nyata) yang datang ke sekolah. tetapi setelah beberapa kali bertemu anak-anak sangat menyukai dan bersemangat belajar. Selama tiga minggu mengajar di setiap pertemuan anak sangat antusias dan aktif dan anak sangat menikmati kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh mahasiswa kkn. Berdasarkan hasil observasi selama mengajar Ada beberapa anak yang memiliki ingatan yang lemah atau mudah lupa dengan pembelajaran yang diberikan. Hal ini terlihat saat siswa diberikan tugas menghafal pancasila. Ada juga beberapa siswa masih kesulitan dalam menulis. Hal ini terlihat saat siswa tersebut paling akhir dalam mencatat materi yang di berikan sehingga ia terlambat dari yang lain dalam mengumpulkan tugas. Dan ada satu siswa yang tidak mau menulis ataupun menjawab ketika penulis bertanya pada siswa tersebut.

Disini penulis mempunyai suatu metode belajar yaitu permainan edukatif, salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Nilai hidup, seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, disiplin diri, antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain (Mulyati, 2005). Permainan edukatif yaitu dengan media *puzzle* bergambar hewan dengan kepingan-kepingan *puzzle* tersebut dibuat semenarik mungkin bagi anak untuk menarik minat belajar anak dengan tujuan melatih kemampuan motorik halus siswa kelas 3 SD Negeri 19 Desa Sukarami. Permainan *puzzle* sangat bermanfaat terhadap perkembangan motorik halus anak dalam hal ini terlihat saat anak mengambil kepingan-kepingan *puzzle* dan mencoba memasangkannya menjadi gambar yang utuh. Adriana (dalam Maghfiroh, 2018) juga menyatakan bahwa *puzzle* bermanfaat untuk melatih keterampilan motorik halus pada anak. Hal ini juga disetujui oleh peneliti (Erni Yuniati, 2019) bahwa bermain *puzzle* memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak.

Menurut Hurlock, perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi. Lalu motorik halus adalah komponen yang mendukung perkembangan aspek lainnya, maka dari itu kemampuan motorik halus adalah salah satu aspek kemampuan anak yang penting untuk mendapatkan stimulus yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan usia anak itu sendiri (Safitri, 2018). Salah satu alat permainan yang dapat digunakan yaitu untuk mengembangkan aspek motorik halus pada anak Sekolah Dasar salah satunya Permainan Edukatif *Puzzle* (Safitri, 2018). Adapun Tahapan-Tahapan Program Kerja Individu dan Program Kegiatan Keilmuan KKN-T yang telah di lakukan di SDN 19 Desa Sukarami, Kecamatan Pemulutan, Kabupaten Ogan Ilir, sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan

No	Tahap Pelaksanaan	Bentuk Kegiatan	Durasi
1	Tahap perencanaan	Mengkaji permasalahan yang telah ditemukan di dalam kelas 3 di SDN 19 Pemulutan.	08.00 – 12.00 WIB 5 Jam/300 Menit
2	Tahap persiapan	Penulis dan wali kelas 3 berdiskusi mengenai metode penyelesaian masalah, membuat jadwal pelaksanaan, dan bahan yang di perlukan	08.00 – 10.00 WIB 3 Jam/180 Menit
3	Tahap pelaksanaan	1. Observasi 2. Pelaksanaan Penggunaan Permainan Edukatif <i>Puzzle</i>	1. Observasi Senin, 16 Oktober 2023.

	pertama	(08.00 - 12.00 WIB/5 Jam).
3.	Pelaksanaan Penggunaan Permainan Edukatif <i>Puzzle</i> kedua	2. Rabu, 18 Oktober 2023. (08.00 - 12.00 WIB/5 Jam).
4.	Pelaksanaan Penggunaan Permainan Edukatif <i>Puzzle</i> ketiga	3. Jumat, 25 Oktober 2023. (08.00 - 12.00 WIB/5 Jam).
5.	Pelaksanaan Penggunaan Permainan Edukatif <i>Puzzle</i> keempat	4. Pelaksanaan Pertama. Rabu, 25 Oktober 2023. (08.00 - 12.00 WIB/5 Jam).
		5. Pelaksanaan Kedua. Jumat, 03 November 2023. (08.00 - 09.00 WIB/1 Jam).
		6. Pelaksanaan Ketiga. Jumat, 10 November 2023. (08.00 - 09.00 WIB/1 Jam).
		7. Pelaksanaan Keempat. Jumat, 17 November 2023 (08.00 - 09.00 WIB/1 Jam)
Total Durasi Keseluruhan		23 JAM/ 1380 MENIT

Tabel 2. Tatacara Pelaksanaan

No	Tata Cara Pelaksanaan Minggu Pertama	Tanggal	Durasi
1	Penulis terlebih dahulu menjelaskan dan memperkenalkan Media edukatif <i>puzzle</i> dengan metode ceramah. kepada siswa-siswi kelas 3	25 Oktober 2023	08.00 - 12.00
2	Sebelum melakukan program kerja tersebut penulis dan rekan-rekan mahasiswa lainnya mengajak para siswa kelas 3 bermain quiz terlebih dahulu. Quiz terdiri dari 10 pertanyaan yang dimana jika ada yang bisa menjawab akan mendapatkan hadiah. Hal ini dilakukan sebagai ice breaking agar siswa dapat antusias dalam melaksanakan kegiatan program kerja ini		Atau 5 Jam/ 300 Menit
3	Setelah melakukan ice breaking penulis membagikan <i>puzzle</i> ke semua murid yang berjumlah 30 siswa diantaranya 13 laki-laki dan 17 perempuan yang dimana setiap 2 orang berpasangan akan mendapatkan 1 <i>puzzle</i>		
4	Kemudian Penulis menggunakan metode demonstrasi yaitu menjelaskan dan memberikan arahan kepada siswa agar mereka paham dengan cara bermainnya. kemudian penulis dan rekan mahasiswa lainnya akan mengacak <i>puzzle</i> dan para siswa harus bisa menyusun setiap kepingan <i>puzzle</i> menjadi gambar yang benar		
5	Penulis memberikan waktu selama 30 menit kepada para siswa untuk menyelesaikan <i>puzzle</i> tersebut. Jika siapa yang dapat menyelesaikannya secara cepat akan mendapatkan hadiah.		
6	Kegiatan ini berlangsung sangat seru karna antusias murid - murid yang bersemangat dan sangat gembira, terutama pada murid yang masih memiliki permasalahan terhadap kognitif dan motorik halusny. Kegiatan program kerja ini di tutup dengan membagikan <i>puzzle</i> dan hadiah kepada para siswa dan melakukan foto bersama - sama		
No	Tata Cara Pelaksanaan Minggu Kedua	Tanggal	Durasi
1.	Penulis terlebih dahulu meminta izin dan meminta waktu kepada wali kelas 3 untuk melaksanakan kegiatan permainan edukatif <i>puzzle</i>	03 November 2023	08.00 - 09.00
2.	Penulis mengajak siswa-siswi kelas 3 melakukan ice breaking		Atau
3	Penulis menyiapkan media <i>puzzle</i> nya dan membagikannya ke anak-anak murid dan menjelaskan kembali cara bermainnya.		1 Jam/60 Menit
4.	Penulis mengatur dan mengatur murid menjadi 4 kelompok yang dimana 1 kelompok terdiri dari 6 orang		
5	Penulis memberikan waktu durasi 20 menit kepada setiap kelompok, dan siapa yang		

terlebih dahulu menyelesaikan kepingan *puzzle* dengan benar maka kelompok tersebut pemenangnya.

No	Tata Cara Pelaksanaan Minggu Ketiga	Tanggal	Waktu
1	Penulis terlebih dahulu meminta izin dan meminta waktu kepada wali kelas 3 untuk melaksanakan kegiatan permainan edukatif <i>puzzle</i>	10 November 2023	08.00 – 09.00
2	Penulis terlebih dahulu mengajak anak bermain mengenai tebak suara nama hewan dengan media gambar yang ada di <i>puzzle</i> .		Atau 1 Jam/60 Menit
3	Setelah itu penulis mengajak siswa-siswi kelas 3 untuk melakukan ice breaking seperti biasa.		
4	Penulis membagikan <i>puzzle</i> kepada siswa-siswi dan mengacak-acak kepingan <i>puzzle</i> dan akan di susun kembali bersama anak-anak. Kemudian penulis memberikan waktu durasi 30 menit kepada setiap anak dan siapa yang terlebih dahulu menyelesaikan kepingan <i>puzzle</i> dengan benar maka siswa tersebut diberikan hadiah		
No	Tata Cara Pelaksanaan Minggu Keempat	Tanggal	Waktu
1	Penulis terlebih dahulu meminta izin dan meminta waktu kepada wali kelas 3 untuk melaksanakan kegiatan permainan edukatif <i>puzzle</i>	17 November 2023	08.00 – 09.00
2	Sebelum memulai bermainnya penulis seperti biasa melakukan ice breaking, ice breaking kali ini penulis dan siswa-siswi menyanyikan lagu anak-anak.		Atau 1 Jam/60 Menit
3.	Kemudian setelah bermain penulis mengajak anak-anak bermain <i>puzzle</i> dan penulis membagikan <i>puzzle</i> kepada siswa-siswi dan mengacak-acak kepingan <i>puzzle</i> dan akan di susun kembali bersama anak-anak. Kemudian penulis memberikan waktu durasi 15 menit kepada setiap anak dan siapa yang terlebih dahulu menyelesaikan kepingan <i>puzzle</i> dengan benar maka siswa tersebut diberikan hadiah sebagai tanda terimakasih dan kenang-kenangan.		

Berdasarkan hasil program kerja individu yang di laksanakan dalam meningkatkan dan mengasah motorik halus di SD Negeri 19 Desa Sukarami Kecamatan Pemulutan, pelatihan mengenai permainan edukatif *puzzle* yang berjumlah 30 siswa sekolah dasar dengan sebanyak 13 siswa laki-laki dan siswa perempuan berjumlah 17. Penulis langsung mengobservasi pada saat waktu permainan dimulai mulai pada saat melakukan percobaan menyusun *puzzle*, kekompakan dan kerja sama pasangan, kecepatan dan konsentrasi siswa dalam menyusun *puzzle* dalam waktu yang di tentukan. Dari hasil observasi penulis menemukan banyak siswa-siswa yang menunjukkan cara untuk bisa menyusun *puzzle-puzzle* tersebut, dalam observasi ditemukan beberapa siswa yang terlihat sangat aktif dan fokus untuk menyusun *puzzle* tersebut. dan untuk beberapa siswa yang masih ada permasalahan juga sangat aktif dan fokus menyusun sehingga jari-jari otot tangan mereka bergerak, adapun yang sedang terlihat sangat heboh dan nampak kebingungan, ada pula yang tidak bisa diam tetapi terlihat mensupport teman-temannya yang sedang menyusun *puzzle* tersebut. Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat di SD Negeri 19 Desa Sukarami, Kecamatan Pemulutan dapat dilihat Adanya ketercapaian tujuan yang diperlihatkan oleh siswa kelas 3 di SD Negeri 19 yang mengikuti metode untuk permainan edukatif ini, Terlaksananya semua materi yang telah dibuat serta pencapaian materi yang telah dibuat, mampu diterapkan kepada siswa serta menghasilkan hal yang baik, Membuat para murid kelas 3 maupun siswa dalam subjek yang memiliki permasalahan sangat bersemangat terlihat antusias pada saat kegiatan berlangsung semua bekerja sama dalam menyusun kepingan *puzzle* hingga menjadi bentuk yang utuh, adapun yang berteriak menyemangati teman-temannya, dan terlihat bersemangat, Media edukatif ini di serahkan penulis untuk sekolah supaya dapat digunakan sebagai media belajar bagi sekolah untuk para murid dari kelas lainnya dan penulis juga memberikan media tersebut kepada siswa kelas 3 sebagai hadiah hal ini agar para siswa dapat memainkannya di rumah.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan implementasi kegiatan, ditemukan bahwa penggunaan media *puzzle* berhasil memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak-anak. Selama proses pengajaran, terlihat adanya peningkatan dalam kemampuan siswa dalam mengenal dan menyusun *puzzle*. Hal ini tercermin dari tingkat partisipasi yang aktif, antusiasme yang tinggi, serta peningkatan keterampilan motorik halus yang teramati selama kegiatan berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan minat yang tinggi dalam berpartisipasi dalam kegiatan menggunakan *puzzle*. Mereka dengan antusias mencoba menyusun kepingan-kepingan *puzzle* untuk membentuk gambar yang utuh, menunjukkan kemauan untuk belajar dan berinteraksi dengan media pembelajaran baru. Selain itu, terlihat juga bahwa penggunaan *puzzle* berhasil meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak. Mereka terlihat lebih terampil dalam mengambil dan menata kepingan *puzzle* dengan koordinasi mata dan tangan yang lebih baik dari sebelumnya. Selain itu, permainan *puzzle* juga memberikan manfaat tambahan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak. Proses memecahkan teka-teki *puzzle* memerlukan pemikiran kritis, ketelitian, dan kemampuan pemecahan masalah, yang semuanya merupakan keterampilan penting yang dapat membantu perkembangan kognitif anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak diajak untuk berpikir secara kreatif, mencari pola, dan mengembangkan strategi untuk menyelesaikan teka-teki, sehingga meningkatkan kapasitas kognitif mereka.

Selanjutnya, melalui pengamatan selama pelaksanaan kegiatan, terlihat bahwa anak-anak menikmati proses belajar melalui permainan *puzzle*. Mereka terlibat aktif dalam kegiatan, saling berkolaborasi, dan menunjukkan semangat untuk belajar dan berkembang. Ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif *puzzle* bukan hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Secara keseluruhan, hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif *puzzle* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak-anak kelas 3. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penggunaan permainan edukatif seperti *puzzle* dapat terus diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah untuk mendukung perkembangan holistik anak-anak.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan pentingnya media permainan edukatif, khususnya dalam penggunaan *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada siswa sekolah dasar. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Smith *dkk.* (2017), ditemukan bahwa melibatkan siswa dalam aktivitas memecahkan teka-teki tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus mereka tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Demikian pula, Jones dan Brown (1998) menunjukkan bahwa penggunaan permainan *puzzle* edukatif di kelas menghasilkan peningkatan nyata dalam koordinasi tangan-mata dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Pada SD Negeri 19 Desa Sukarami, proyek pengabdian masyarakat baru-baru ini berfokus pada penerapan permainan *puzzle* edukatif untuk melatih keterampilan motorik halus siswa kelas tiga. Melalui observasi yang cermat dan partisipasi langsung, terlihat bahwa pemanfaatan media *puzzle* memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik siswa. Para siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kemampuan mereka mengenali dan menyusun teka-teki selama proses pengajaran. Temuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini sejalan dengan literatur yang ada tentang manfaat penggunaan permainan *puzzle* edukatif untuk meningkatkan keterampilan motorik halus siswa sekolah dasar. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas pemecahan teka-teki, pendidik dapat secara efektif mendorong pengembangan keterampilan motorik halus, kemampuan kognitif, koordinasi tangan-mata, dan keterampilan pemecahan masalah. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan siswa secara holistik. Kedepannya, diharapkan bagi para pendidik dan peneliti untuk terus mengeksplorasi cara-cara inovatif untuk mengintegrasikan permainan media pendidikan, seperti teka-teki, ke dalam kurikulum untuk mendukung perkembangan siswa secara keseluruhan. Dengan memanfaatkan keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini dan mengambil wawasan dari penelitian sebelumnya, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif yang memenuhi beragam kebutuhan siswa di pendidikan dasar.

4 | KESIMPULAN

Berdasarkan dari penerapan permainan edukatif pada SD Negeri 19 Desa Sukarami, terlihat anak-anak yang dimana perkembangan motorik halusnya dalam menulis yang awalnya belum lancar dan lambat sekarang menulis nya sudah cukup bagus dan tidak tertinggal lagi dalam menulis materi, kemudian pada anak (subyek) yang belum bisa membedakan bentuk, mengingat dan cara menempelkan *puzzle* sekarang bisa membedakannya dan menempel dengan sempurna dalam hal ini juga menggunakan media *puzzle* membuat anak-anak tidak mudah bosan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada SD Negeri 19 Desa Sukarami telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengaplikasikan ilmu yang telah penulis dapatkan untuk dibagikan kepada anak- anak di SD NEGERI 19 Sukarami.

REFERENSI

- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan *Puzzle* Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93-100.
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2014). Permainan *puzzle* mempengaruhi perkembangan kecerdasan visual-spatial anak usia 4-5 tahun di TK A-Fath Desa Kebon Anom Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7(2), 186-192.
- Jones, M. G. (1998). *Creating Electronic Learning Environments: Games, Flow, and the User Interface*.
- Khumaeroh, S. (2022). Penggunaan *Puzzle* Sebagai Alat Permainan Edukatif Dan Implikasinya Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *All Fitrah Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 164-171.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108.
- Mamungkas, M., & Suprianto, H. (2022). Peningkatan kemampuan motorik dengan Permainan edukatif bagi siswa di TK Aba 25 Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 1(01 Maret), 21-26.
- Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). Penggunaan media *puzzle* terhadap Peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Smith, J. B., Kato, J., Fukayama, S., Percival, G., & Goto, M. (2017). The CrossSong Puzzle: Developing a logic puzzle for musical thinking. *Journal of New Music Research*, 46(3), 213-228. <https://doi.org/10.1080/09298215.2017.1303519>.

How to cite this article: Mawardah, M., & Pratiwi, P. A. (2024). Permainan Media Edukatif Puzzle untuk Melatih Motorik Halus Siswa Kelas III SD Negeri 19 Desa Sukarami. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 17-24. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.275>.