**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KEMAMPUAN MOTORIK ANAK DENGAN KECEPATAN BERMAIN PUZZLE DI PAUD MUSTAQIM**

**SELAYO KABUPATEN SOLOK**

**TAHUN 2013**

**Penelitian Keperawatan Anak**



**Oleh:**

**DOMI DWI PUTRA**

**09103084105379**

**STIKes PERINTIS SUMBAR**

**PROGRAM STUDI S-1 KEPERAWATAN**

**TAHUN. 2013**

DINA KURNIA ASJAR

**Program Studi Ilmu Keperawatan**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN PERINTIS SUMATERA BARAT**

**SKRIPSI, September 2013**

**DOMI DWI PUTRA**

**Hubungan Kemampuan Motorik Anak Dengan Kecepatan Bermain Puzzle Di Paud Mustaqim Selayo Solok Tahun 2013**

**IX + VI BAB + Halaman + Tabel + Gambar + Lampiran.**

**Abstrak**

Bermain puzzle adalah suatu kegiatan yang dapat diberikan kepada anak dengan melatih perkembangan otak anak dengan mengingat daya fikir anak bahwa anak mampu dapat menyusun bentuk lekuk, dan kecocokan suatu bagian dari pada sudut potongan puzzle sehingga anak mampu mengingat bagian dari pada sebuah gambar dimana gambar dari sebuah puzzle dapat tersusun secara rapi oleh sianak. Dengan bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan motorik anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui untuk mengetahui hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo SolokTahun 2013. Penelitian ini menggunakanmetode penelitian *korelasi*, sampel dalam penelitian ini adalah semua anak yang berusia 5 tahun yaitu 57 orang anak dengan teknik sampel adalah total sampling. Data diolah dengan komputerisasi menggunakan Chi-Square. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kecepatan bermain puzzle anak sesuai waktu sebesar 71,9%, anak yang memiliki kemampuan motorik sebanyak 68,4% (p value 0,002). Dari hasil penelitian didapatkan hubungan yang bermakna antara kemampuan motorik dengan kecepatan anak bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Solok tahun 2013.

Penelitian ini merekomendasikan kepada pendidik agar lebih meningkatkan keterampilan dalam melakukan tindakan dan menyediakan sarana yang diperlukan anak untuk bermain semaksimal mungkin sehingga suasana bermain anak menjadi menyenangkan.

**Kata Kunci : Kemampuan motorik anak, kecepatan bermain puzzle.**

**Daftar bacaan : 19 (2000-2010)**

***Nursing Science Program College of Health Science Perintis West Sumatra***

***SCRIPTION, September 2013***

**DOMI DWI PUTRA**

***Relationship with The Child’s Motor Skills Playing Speed Puzzle in Mustaqim Selayo Solok Year 2013.***

*IX + IV Chapter + Page + Table + picture + Attachments*

***Abstract***

*Playing puzzle is an activity that can be given to children with brain development in children with training given power think child that the child is ableto make up the shape curve, and the suitability of a part of the corner pieces of the puzzle so that children are able to recall parts of an image of a puzzle can be arranged neatly by the child. By playing puzzle can improve the child’s motor skills with the speed of play puzzle in PAUD Mustaqim Selayo Solok year 2013.*

*This research studies the correlation method, the sample in this study were all children aged 5 years ie 57 children with a total sampling is a sampling technique. The data processed with computerized using a chi-square. Data analysis conducted univariate and bivariate.*

*The results show that the child’s pace of play puzzle with time is 79,1%, children who have motor skills is 68,4% (p value 0,002). From the research of there obtained a significant association of speed motor skills with children playing puzzle in PAUD Mustaqim Selayo Solok year 2013.*

*This study recommends to educators to improve their skills in action and provide the necessary means for children to play as much as possible so that the atmosphere of playing children become please.*

***Key words : motor skills, puzzle playing.***

***References : 19 (2000-2010)***

**KATA PENGANTAR**

**Puji dan Syukur peneliti ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Hubungan Kemampuan Motorik Anak Dengan Kecepatan Menyusun Puzzle Di Paud Mustaqim Selayo Kabupaten Solok Tahun 2013”.**

**Dalam Sripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :**

1. **Bapak Yendrizal Jafri, S. Kp, M. Biomed selaku Ketua STIKes Perintis Sumbar.**
2. Ibu Ns.Yaslina, S.Kep, M.Kep, Sp.Kom selaku Ka. Prodi S 1 Keperawatan Perintis Sumbar.
3. **Ibu Ns.Mera Delima,** S. Kep, M.Kep **selaku pembimbing I dan Bapak Asrul Fahmi S.KM selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan, bimbingan maupun saran serta dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.**
4. **Ibu Kepala Paud Mustaqim yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.**
5. **Bapak dan Ibu dosen serta Staf Prodi Ilmu Keperawatan STIKes Perintis Sumbar yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan selama perkuliahan.**
6. **Teristimewa kepada papa, mama yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil serta do’a yang tulus sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini. Serta untuk abang, dan adikku tersayang dan semua keluarga yang selalu memberikan dorongan dan semangat serta do’a dan kasih sayangnya yang tak terhingga. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberi Rahmat dan Hidayat-Nya.**
7. **Spesial untuk kekasihku yang selalu memberi semangat penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini yaitu Nella Jassia Fortin, Amd.Keb, dan juga terima kasih banyak kepada keluarga Nella yang selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.**
8. **Kepada teman-teman Mahasiswa/I Prodi Ilmu Keperawatan STIKes Perintis Sumbar angakatan ketiga yang telah memberikan bantuan, masukan dan dukungan, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi penelitian ini.**

**Penulis menyadari bahwa didalam penulisan Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan Skripsi ini. Atas bantuan yang diberikan penulis mengucapkan terimakasih. Akhir kata kepada-Nya jualah kita berserah diri, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dibidang Ilmu Keperawatan.Wassalam.**

 **Bukittinggi,12 September 2013**

 **Domi Dwi Putra**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Anak usia dini menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 angka 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 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.(Partini,2010: 129)

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Upaya program pembinaan yang terencana dan sistematis diharapkan anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Tantangan yang dihadapi PAUD adalah bagaimana cara mendidik anak usia dini agar potensinya berkembang, meliputi potensi fisik-motorik, intelektual, moral, emosional, spritual anak dengan memperhatikan perkembangan anak. Usia dini sering disebut golden age atau masa keemasan karena fisiknya dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral (budi pekerti). Bahkan ada yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usia delapan tahun. (Partini, 2010:1)

Pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini adalah kegiatan yang kongrit dan pendekatan yang berorientasi dengan bermain. Bermain di butuhkan anak untuk perkembangan berfikirnya. Bermain adalah ciri khas belajar anak usia dini yang merupakan ciri aktifitas anak usia dini. Hampir seluruh kegiatan mereka melibatkan unsur bermain. Bermain bagi anak usia dini merupakan cara mereka belajar tentang banyak hal. Misalnya, belajar memanfaatkan perangkat fisiknya sendiri, belajar mengenal arti berkawan, belajar berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya serta belajar berprilaku terkendali sesuai dengan tata aturan yang berlaku. (Aisyah,2007)

Anak usia dini atau masa lima tahun pertama adalah masa pesatnya perkembangan motorik anak. Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat

dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik adalah sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apa pun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang komplek dari berbagai bagian dan sistem tubuh yang dikontrol otak. Dalam kaitannya dengan perkembangan motorik anak, perkembangan motorik berhubungan dengan perkembangan kemampuan gerak anak. Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak, oleh sebab itu perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. (Sujiono, 2007: 13)

Kemampuan motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini menuntut koordinasi mata, tangan dan kemampuan pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakannya (Daeng Sari, 1996: 121). Sedangkan yang termasuk dalam aktivitas ini antara lain memegang benda kecil seperti manik-manik, biji-bijian, memegang pensil dengan benar, menggunting, menempel, meremas kertas, mengikat tali sepatu, mengkancingkan baju.

 Para pakar anak sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktifitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang dilihat. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berfikir, seperti menyusun *puzzle* dan bermain dengan mengingat kata-kata sebuah lagu. Dapat pula melakukan bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat. Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. Kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak sebagian besar di penuhi melalui bermain. Jadi, bermain itu merupakan kebutuhan anak. (Montolalu,2007:12)

Terapi bermain merupakan suatu tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu bertujuan menciptakan suatu perasaan senang dan tegang dalam permainan. Terapi bermain anak dapat memenuhi kepuasan fisik, emosi, sosial dan perkembangan mental, sehingga anak dapat mengekspresikan perasaannya baik itu perasaan kekuatan, kesepian, fantasi atau menunjukkan kreatifitasnya, salah satu bentuk permainan yang tepat adalah bermain puzzle( Suherman, 2008)

 Bermain puzzle adalah suatu kegiatan yang dapat diberikan kepada anak dengan melatih perkembangan otak anak dengan mengingat daya fikir anak bahwa anak mampu dapat menyusun bentuk lekuk, dan kecocokan suatu bagian dari pada sudut potongan puzzle sehingga anak mampu mengingat bagian dari pada sebuah gambar dimana gambar dari sebuah puzzle dapat tersusun secara rapi oleh sianak.

 Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini yang ada di Nagari Selayo Kabupaten Solok salah satunya adalah PAUD Mustaqim. Program PAUD yang ada di Mustaqim Solok adalah : 1. Meningkatkan cara berfikir anak didik, 2.Mengajarkan anak upaya mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari, 3.Mengenalkan anak didik dengan angka, gambar, dan warna, sedangkan pola bermain anak yang ada pada PAUD ini masih minim yaitu menggunakan permainan yang bisa dibilang masih standar yaitu menggambar, mewarnai dan bernyanyi. Kondisi di PAUD ini terlihat nyaman karena terletak agak jauh dari jalan raya dan juga ada taman bermain mini di depannya.

 Adapun Jumlah guru dan murid yang ada di PAUD Mustaqim Solok lebih jelas nya dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 1.1

Jumlah Murid dan Guru di PAUD Mustaqim Solok

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Umur anak | Laki - laki | Perempuan | Jumlah | Jumlah guru Pengelola |
| 1 | 3 tahun | 14 anak | 18 anak | 32 anak | 2 orang |
| 2 | 4 tahun | 40 anak | 45 anak | 85 anak | 4 orang |
| 3 | 5 tahun | 32 anak | 25 anak | 57 anak | 3 orang |
|  |  | Total |  | 174 anak | 9 orang |

(Sumber : Nurleli,Guru PAUD Mustaqim)

Dari hasil survei yang peniliti lakukan pada tanggal 20 Maret 2013 kemampuan motorik semua anak bagus karena peneliti melihat semua anak sudah lincah melakukan permainan yang tersedia di PAUD, seperti Melompat tali, menulis beberapa huruf dengan benar, menguatkan tali sepatu, lompat di tempat dengan satu kaki, menggambar serta permainan lainnya, peneliti melihat tidak ada murid yang mengetahui permainan puzzle apa lagi cara memainkannya. Pada hal permainan puzzle pada saat ini adalah permainan yang popular dan juga di percaya bisa meningkatkan cara berfikir anak atau membuat anak lebih cerdas.

Berdasarkan dari hasil di atas maka peneliti tertarik mengambil masalah penelitian “ Hubungan Kemampuan Motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten Solok 2013 ”

**1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan pada latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Solok.

**1.3 Tujuan Penelitian**

**1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Solok Tahun 2013

**Tujuan Khusus**

* + - 1. Untuk mengetahui kemampuan motorik anak di PAUD Mustaqim Selayo Solok Tahun 2013.
			2. Untuk Mengetahui kecepatan anak bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Solok Tahun 2013.
			3. Untuk melihat hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Solok Tahun 2013.

**1.4 Manfaat Penelitian**

* + 1. **Bagi Peneliti**

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap dapat menerapkan pengetahuan dan pengalaman serta mengembangkan kemampuan peneliti dalam menyusun suatu laporan penelitian tentang hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle

**1.4.2 Bagi Pendidikan**

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya, dan dapat menjadi bahan bacaan bagi mahasiswa.

**1.4.3 Bagi Tempat Penelitian**

Memberi masukan tentang tingkat kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle anak Usia Dini di PAUD Mustaqin Selayo Solok tahun 2013.

**1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini yaitu tentang hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Solok. Penelitian ini akan dilaksanakan pada Juli sampai Agustus tahun 2013 di PAUD Mustaqim Selayo Solok. Adapun jenis penelitian ini bersifat *Korelasi*. Dengan populasi adalah anak-anak usia dini (5 tahun) yang berada di PAUD Mustaqim Selayo dan sampelnya diambil secara *Total Sampling* dengan seluruh populasi yang usia 5 tahun maka sampel yang akan diambil sebanyak 57 orang.( NotoAdmojo 2003. Alat ukur yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dalam bentuk pedoman observasi untuk kemampuan motorik anak dan bermain puzzle.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Anak Usia Dini**

1. **Pengertian**

Anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa rentangan usia anak usia dini. Pendidikan anak usia dini mengacu pada pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun atau sampai dengan 8 tahun. (Santoso,2006)

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosio kultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. (Santoso,2006)

Menurut Field dan Baur membagi anak usia dini menjadi dari lahir sampai 1 tahun (bayi-infacy), 1-3 tahun (fodder), 3-4 tahun (prasekolah), 5-6 tahun (kelas awal SD) dan 7-8 tahun (kelas lanjut SD). (Santoso, 2006)

1. **Karakteristik anak usia dini**

Karakteristik anak usia dini akan mengalami perubahan perubahan dan perkembangan sesuai usianya. Secara biologis perkembangan anak usia dini dibagi kedalam beberapa fase yang masing-masing fase mempunyai karakter tersendiri:

1. Usia 0-6 bulan

Anak menunjukan gerak reflek, mengenali pengasuhnya, menunjukan komunikasi wajah, tersenyum, tertawa dan bersuara sedapatnya

1. Usia 7-12 bulan

Anak mampu menggerakkan objek, koordinasi mata dengan tangan sudah baik, mampu membedakan orang tuanya dan keluarga terdekat

1. Usia 13-24 bulan

Anak mulai lancar berjalan dan tidak mau berhenti, belajar mengenal benda-benda, mulai mengembangkan memori jangka pendek dan jangka panjang, memegang pensil dengan semua jari dan anak sudah mengenal nama panggilannya.

1. Usia 2-4 tahun

Anak mulai dapat menirukan apa yang dilakukan orang dewasa, motorik halus berkembang pesat, belajar memakai benda seperti: topi, sepatu dan anak mulai bermain sendiri.

1. Usia 5 tahun

Anak sudah memiliki kemampuan bahasa sehari-hari dan dapat berkomunikasi dengan anak lain sebagai perkembangan social

1. **Tanda-tanda Anak usia dini**
2. Anak menjelang usia 5 tahun, mereka lebih cenderung sangat energik dan tidak mengenal diam. Mereka selalu ingin bergerak, berlari dan meloncat. Apabila anak sudah menunjukan kelelahan mereka mudah tersinggung.
3. Ego anak sangat tinggi, anak akan mudah marah bila ada gangguan terhadap hak miliknya karena pada anak sudah timbul rasa memiliki.
4. Dalam bermain anak mau bermain dengan sesama usianya, dengan yang lebih muda atau dengan yang lebih tua. Tetapi, ia ingin lebih besar, lebih terampil, dan sebagainya dari yang lain.
5. Anak melakukan permainan melalui gerakan badan maupun tindakan yang disukainya.
6. kegembiraan melalui tertawa merupakan sebagai bentuk hubungan (komunikasi) anak yang akrab sekali.
7. Kebiasaan-kebiasaan anak, seperti buang air, minum sudah mulai teratur.(Sujiono, 2007: 3.11)
8. **Perkembangan anak usia dini**

Perkembangan merupakan suatu proses yang menggambarkan prilaku kehidupan social psikologi manusia yang harmonis. Beberapa pendapat para ahli yang membahas tentang masa perkembangan anak usia dini:

1. MenurutAristoteles

Masa perkembangan anak pada usia 0-7 tahun. Masa ini disebut masa anak kecil, masa bermain. Masa perkembangan ini digunakan sebagai pedoman untuk batas bawah atau usia untuk masuk kependidikan dasar. Usiainilah yang paling tepat untuk membentuk kepribadian anak melalui bermain.

1. Menurut Maria Montessori

Masa perkembangan padausia 0-7 tahun ditujukan untuk melatih alat indra anak terhadap dunia luar, agar anak mengenal dan memiliki pengalaman terhadap alam diluar dirinya. Melalui pengenalan ini anak dapat belajar mendengar, melihat, meraba dan mencicipi rasa.

1. **Perkembangan motorik anak usia dini**

Teori perkembangan dengan konsep kecerdasan seperti hal nya sistem biologi membangun struktur untuk berfungsi, pertumbuhan kecerdasan inidipengaruhi oleh lingkungan fisik dan sosial, kematangan dan ekuilibrasi (Piaget, J 2000).

Sistem sosial sangat penting untuk perkembangan kognitif anak, orang tua, guru, dan teman berinteraksi dengan anak untuk mengembangkan suatu pengertian.(Vigotsky, 2000)

Apabila anak yang mengalami kekurangan dalam stimulus maka akan mengalami deprivasi perseptual, yaitu anak terhambat dalam perkembangannya, retardasi (keterbelakangan) dan gangguan-gangguan perkembangan. Misalnya, usia anak lima tahun, dengan kurangnya stimulus-stimulus tersebut maka dalam perkembangannya terlihat seperti anak usia tiga tahun. Peranan stimulasi tersebut akan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu factor yang terpenting adalah faktor ibu atau pengasuh tetap, karena ibu atau pengasuh tetap yang menentukan berhasil atau hanya lewat saja perkembangan anak. Stimulasi tersebut dapat dilakukan oleh ibu dan ayah yang merupakan orang terdekat dengan anak, pengganti ibu/pengasuh anak, anggota keluarga lain dan kelompok masyarakat di lingkungan rumah tangga masing-masing dan dalam kehidupan sehari-hari (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2006).

Perkembangan motorik adalah sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, perkembangan motorik anak usia dini adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak.Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Patut diingat, perkembangan setiap anak tidak bisa sama, tergantung proses kematangan masing-masing anak (Hurlock,2001).

Perkembangan motorik halus yaitu pergerakan bagian tubuh anak hanya pada bagian-bagian tertentu saja, Umumnya pada bagian jari tangan sampai pergelangan tangan. Keterampilan alat halus memerlukan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik (Hurlock,2001).

Adapun kemampuan motorik Anak usia dini (5 tahun) sudah bisa melakukan pekerjaan-pekerjaan ringan yaitu seperti :

1.Melompat tali

2.Berjalan mundur dengan tumit ke ujung kaki

3.Dapat menguatkan tali sepatu

4.Dapat menulis beberapa huruf dengan benar

5.Dapat menulis nama panggilan

6.Menggambar orang dengan 6 atau 8 bagian, anak menggambar gambar orang yang standar untuk gambar anak berumur 5 tahun.

7.Menggunakan gunting atau pensil dengan baik

8.Menggambar segi tiga.

(Engel,1998)

Sedangkan perkembangan motorik kasar menurut teori lain untuk usia 4-5 tahun adalah :

a. Mampu melakukan gerakan dengan konstan dan waktu istirahat yang pendek
b. Mampu mengikuti permainan fisik yang bersifat sosial
c. Mampu menaik sepeda roda tiga
d. Berjalan di garis lurus ke depan atau ke belakang
e. Lompat ditempat dengan 1 kaki
f. Berjalan di atas papan keseimbangan

Sumber :[Perkembangan Motorik Kasar Anak](http://bidanku.com/index.php?/perkembangan-motorik-kasar-anak#ixzz2Za1j9ldN)http://bidanku.com

1. **Asas-Asas Perkembangan anak**
2. Perkembangan di pengaruhi oleh factor keturunan (*heredity)* dan factor lingkungan
3. Perkembangan adalah suatu proses yang teratur dan kontiniu atau berkelanjutan
4. Tempo perkembangan tidak merata. Ada masa pertumbuhan terlalu cepat dan ada pula pertumbuhan yang lambat
5. Setiap anak mempunyai tempo perkembangan sendiri. Kecepatan berkembang seorang anak tidak sama. Setiap anak dapat berjalan lebih cepat dari pada yang lain, tetapi mungkin lebih lambat dalam bicara.
6. Proses perkembangan anak terdiri dari beberapa tahap. Antara tahap satu dengan lainnya tidak ada garis pembagian yang nyata, tetapi tahap-tahap ini dapat dibedakan atas adanya gejala-gejala yang khas yang merupakan karakteristik tahap perkembangan pada golongan umur tertentu. (Montolalu, 2007: 7.3)

**2.2. Bermain**

**1. Pengertian Bermain**

Bermain adalah suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi dan tanpa tujuan tertentu. ( Montolalu, 2007: 1.10)

Bermain bagi anak usia dini merupakan cara mereka belajar tentang banyak hal. Misalnya, belajar memanfaatkan perangkat fisiknya sendiri,belajar mengenal arti

berkawan,belajar berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya serta belajar berperilaku terkendali sesuai dengan tata aturan yang berlaku.(Aisyah,2008)

**2. Manfaat Bermain Bagi Anak**

1. Memicu kreativitas

Bermain dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreatifitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol.

1. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara brpikir mereka.

1. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik

Pada anak usia dini tingkah laku yang sering muncul ke permukaan adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru,kerja sama, egois, simpatik, marah, ngambek dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka.

1. Bermain bermanfaat untuk melatih empati

Empati adalah pengenalan perasaan, pikiran, dan sikap orang lain, dapat juga dikatakan pengenalan jiwa orang lain. Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain.

1. Bermain bermanfaat mengasah panca indra

Panca indra merupakan alat-alat vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi. Tujuan nya agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi disekitarnya

1. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)

Sigmund Freud, bapak psikoanalisis mengemukakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara mengatasi masalah konflik dan kecemasannya.

1. Bermain itu melakukan penemuan

Bermain dapat menghasilkan ciptaan baru. Anak-anak saat bermain sedang menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah diciptkan sebelumnya. (Montolalu, 2007:1.190)

1. **Cara Bermain Bagi Anak**
2. Setiap anak memiliki cara bermain yang berbeda satu dengan yang lainnya karna anak memiliki minat dan bawaan bermain yang berbeda sehingga anak menunjukkan sifat yang unik
3. Anak lebih cendrung melihat dan memahami suatu sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Dalam hal ini anak bersifat egosentris sebagai contoh dua anak yang saling berebut satu mainan yang sama karena mereka sama-sama suka tanpa ada yang mengalalah atau bermain bergilir
4. Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktifitas tanpa mengenal lelah pada dirinya
5. Anak memperlihatkan rasa ingin tahu yang kuat terhadap suatu hal atau permainan baru
6. Anak bersifat exploratif dan lebih suka terhadap permainan yang bersfat petualangan dan menantang
7. Anak mengeksperasikan semua prilakunya pada setiap permainan yang sedang dilakukannya
8. Anak senang dan kaya dengan fantasi dan dunia khayal, sehingga anak suka berandai-andai dalam suatu permainan
9. Anak masih sangat frustasi
10. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
11. Anak memiliki daya perhatian yang pendek terhadap permainan yang dilakukannya
12. Anak semakin menunjukkan rasa ingin berteman dalam permainan yang akan dilakukannya.(Badru,2007:1.15)
13. **Arti Bermain Bagi Anak**

Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli bahwa bermain memiliki arti sebagai :

1. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya
2. Anak akan menemukan dirinya yaitu,kekuatan,kelemahan yang ada pada dirinya
3. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan prilaku
4. Anak terbiasa menggunakan panca indranya sehingga terlatih dengan baik
5. Secara alamiah motifasi anak untuk mengetahui suatu lebih dalam lagi. (Montolalu,2007 :1.3)
6. **Jenis Permainan**

 Media puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media puzzle sangat sering digunakan di Taman Kanak-kanak karena media puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Dalam bermain puzzle membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika meyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap (Pramudiati, Rezha: 2011)

 Kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010)

Di usiaPAUD, kemampuan balita untuk memegang dan mengambil benda sudah berkembang, mereka juga bisa memasang kepingan-kepingan puzzle. Dengan puzzle, anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Tentunya bentuk puzzle yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan puzzle berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda. Cara anak menyelesaikan gambar utuh puzzle adalah dengan menggunakan metode coba dan ralat. Warna dan bentuk kepingan adalah dua hal yang diperhatikan anak saat memasang puzzle. Bermain puzzle melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan-kepingan puzzle. Selain itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

**Macam-macam Puzzle**

Menurut Muzamil, Misbach (2010) menyatakan beberapa bentuk puzzle, yaitu:

a. Puzzle konstruksi

 Puzzle rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni.Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi.

b. Puzzle batang (*stick*)

 Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. Puzzle batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang puzzle

c. Puzzle lantai

Puzzle lantai terbuat dari bahan *sponge* (karet/busa) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang. Juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama

d.Puzzle angka

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka.Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, puzzle angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak

e.Puzzle transportasi

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif dan cerdas

f.Puzzle logika

Puzzle logika merupakan puzzle gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih untuk memecahkan masalah. Puzzle ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan puzzle hingga membentuk suatu gambar yang utuh

g.Puzzle geometri

Puzzle geometri merupakan puzzle yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan puzzle geometri sesuai dengan papan puzzlenya

h.Puzzle Penjumlahan dan Pengurangan

Puzzle penjumlahan dan pengurangan merupakan puzzle yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan puzzle penjumlahan dan pengurangan anak memasangkan kepingan puzzle sesuai dengan gambar pasangannya. Selain itu anak dapat belajar penjumlahan dan pengurangan melalui media puzzle

 i.Puzzle Binatang

 Puzzle untuk anak usia 4-5 tahun yang berguna untuk melatih daya pengamatan dan konsentrasi, mengenal bentuk serta melatih keterampilan jari-jari anak. (Badru, 2007: 7.5)

 Cara Bermain:

* + - * Bagi anak menjadi beberapa kelompok
* Bagikan satu puzzle yang berbentuk binatang pada tiap kelompok beserta contoh puzzle yang tersusun
* Menyuruh masing-masing kelompok untuk menyusun puzzle tersebut.
* Manfaat bermain puzzle
* Mengenalkan bentuk-bentuk yang tidak beraturan
* Melatih analisis-sintesis atau menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula
* Melatih motorik halus

 (Badru, 2007: 7.18)

3. Fungsi Puzzle

Nani (2008), mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan puzzle ini berfungsi untuk:

* 1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
	2. Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle*dan menyusunnya menjadi satu gambar.
	3. Memperkuat daya ingat
	4. Mengenalkan anak pada konsep hubungan
	5. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)
	6. Melatih logika anak**.** Misalnya puzzle bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

Berdasarkan beberapa paparan di atas tentang fungsi atau manfaat media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media puzzle yaitu untuk melatih konsentrasi anak, melatih otak kiri anak serta dapat melatih anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematika.

4. Penggunaan Media Puzzle di PAUD

Media puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media puzzle sangat sering digunakan di Taman Kanak-kanak karena media puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Dalam bermain puzzle membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika meyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap (Pramudiati, Rezha: 2011)

1. **Peran dan dukungan Guru di PAUD**
2. Menyediakan dan mendesain lingkungan dan bahan-bahan bermain
3. Sebagai Guru harus mengatur jadwal kegiatan anak bermain
4. Sebagai Guru harus mengamati dan membimbing aktifitas bermain anak
5. Memberikan panduan atau arahan yang dibutuhkan oleh anak disaat bermain
6. Menciptakan suasana lingkungan permainan anak yang kondusif.

 (Solehuddin, 1997)

1. **Penilaian Dengan Menggunakan *Denver Developmental Screening Test* ( DDST )**

 Tes ini mengalami beberapa perkembangan dalam penggunaannya. Saat ini telah terjadi revisi yang dikenal dengan nama DDST II. Penilaian ini meliputi empat faktor, diantaranya penilaian terhadap personal sosial, motorik halus, bahasa dan motorik kasar. Adapun cara melakukan tes ini adalah

* + - * 1. Persiapan alat

Lembar formulir DDST II

Alat bantu atau peraga, seperti benang wol merah, manik-manik, kotak kubus berwarna, bola kecil dan lainnya.

* + - * 1. Prosedur Penilaian

Tentukan umur anak pada saat pemeriksaan

Tarik garis dari lembar DDST sesuai dengan umur yang telah ditentukan

Lakukan pengukuran pada anak tiap komponen dengan batasan garis yang ada mulai dari motorik kasar, bahasa, motorik halus, dan personal sosial

Tentukan hasil penilaian apakah normal, meragukan, dan abnormal

1. Keterlambatan abnormal apabila terdapat 2 keterlambatan / lebih pada 2 sektor atau bila dalam 1 sektor didapat 2 keterlambatan / lebih ditambah 1 sektor atau lebih terdapat 1 keterlambatan.
2. Meragukan apabila 1 sektor terdapat 2 keterlambatan / lebih, atau 1 sektor atau lebih didapatkan 1 keterlambatan.
3. Dapat juga dengan menentukan ada tidaknya keterlambatan pada masing-masing sektor bila menilai tiap sektor atau tidak menyimpulkan gangguan perkembangan keseluruhan.

(Alimul, 2005)

 **2.3 Kerangka Teori**

**Anak Usia Dini (4-5 tahun)**

Perkembangan motorik

Perkembangan motorik anak

1. Melompat tali
2. Berjalan mundur dengan tumit ke ujung kaki
3. Dapat menguatkan tali sepatu
4. Dapat menulis beberapa huruf dengan benar
5. Dapat menulis nama panggilan
6. Menggambar orang dengan 6 atau 8 bagian
7. Menggunakan gunting atau pensil dengan baik
8. Menggambar segi tiga.
9. mampu melakukan gerakan dengan konstan dan waktu istirahat yang pendek
10. mampu mengikuti permainan fisik yang bersifat social
11. mampu menarik sepeda rodatiga
12. berjalan di garis lurus ke depan atau ke belakang
13. lompat ditempat dengan 1 kaki
14. berjalan di atas papan keseimbangan

Anak dapat bermain Puzzle

Kecepatan anak menyusun puzzle

Sumber : Modifikasi (Engel,1998)

**BAB III**

**KERANGKA KONSEP**

**3.1 Kerangka Konsep Pemikiran**

Kerangka konsep penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lannya dari masalah yang ingin diteliti. Konsep adalah suatu abstraksi yang dibentuk dengan menggenalisasikan suatu pengertian. Oleh sebab itu konsep tidak dapat diukur dan diamati secara lansung. Agar dapat diamati dan dapat diukur, maka konsep tersebut harus dijabarkan ke dalam variabel-variabel. Dari variabel itulah konsep dapat diamati dan diukur. (Notoatmodjo, 2002).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten Solok 2013..Adapun variable yang dibahas dalam penelitian ini adalah seperti yang tertera pada kerangka konsep di bawah ini.

 Independen Dependen

Kecepatan anak

Bermain Puzzle

Kemampuan Motorik anak usia 5 tahun

Skema 3.1. *Kerangka Konsep Pemikiran terapi bermain pada anak usia dini*

Dari bagan diatas dijelaskan penulis ingin meneliti dan mengetahui bagaimana hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle. Hasil dari penelitian ini penulis akan mendapatkan gambaran dari hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten Solok 2013.

**3.2 Defenisi Operasional**

 Berdasarkan tujuan teoritis dan kerangka konsep di atas, maka defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel  | Defenisi operasional | Cara ukur | Alat ukur  | Skala ukur | Hasil ukur |
| **Variabel Independen**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **K**emampuan motorik anak usia 5 tahun | Kemampuan anak dalam melakukan berbagai macam kegiatan motorik | Observasi | Format Observasi dan persiapan alat-alat seperti: Kertas, Gunting, Pensil, Stopwatch, kubus, dll  | Nominal | 1.Tidak mampu< mean 9,2.Mampu≥mean 9, |

**Variabel dependen** |
| Kecepatan anak bermain puzzle | Anak melakukan permainan puzzle dalam waktu yang telah ditentukan | Observasi | Format observasi | Nominal | 1.Tidak tepat sesuai waktu yang ditentukan>8 menit2.Tepat Sesuai waktu yang ditentukan≤8 menit |

* 1. **Hipotesis**
		1. Ha :Ada hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten Solok 2013.

Ho : Tidak ada hubungan kemampuan motorik anak dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten Solok 2013.

**BAB IV**

**METODE PENELITIAN**

* 1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian *korelasi,korelasi* yang dilihat adalah bagaimana hubungan kemampuan motorik anak dan kecepatan bermain puzzledi PAUD Mustaqim Solok dengan pendekatan *crossepsional* yaitu jenis penelitian yang menekankan pada waktu pengukuran variabel dependen dan independen dalam waktu yang bersamaan dan sesaat (Nursalam,2003).

**4.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di PAUD Mustaqim Solok, waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2013 sampai September 2013. Alasan penulis melakukan penelitian disana karena jumlah anak di PAUD tersebut cukup banyak dan permainan puzzle belum pernah di perkenalkan pada anak.

 **4.3 Populasi dan Sampel**

 **4.3.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Hidayat, 2005). Jumlah populasi anak di PAUD tersebut seluruhnya pada semua usia 174 anak, sedangkan populasi untuk khusus usia 5 tahun sebanyak 57 anak.

 **4.3.2 Sampel**

Sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. (Hidayat, 2005). Sampel dalam penelitian ini direncanakan semua anak yang berusia 5 tahun yaitu 57 orang anak dengan teknik sampel adalah total sampling.

Adapun alasan penulis mengambil anak usia 5 tahun yaitu karena anak usia 5 tahun sudah memiliki kemampuan bahasa sehari-hari dan sudah dapat berkomunikasi dengan anak lain. Disamping itu, anak juga sudah bisa diajak bekerja sama dalam melakukan penelitian ini.

 Adapun kriteria sampel yaitu :

Kriteria *inklusi*

1. Bersedia menjadi Responden
2. Anak usia dini umur 5 tahun yang melakukan terapi bermain
3. Anak kooperatif
	1. **Teknik Pengumpulan Data**

Sampel pada penelitian ini adalah semua Anak usia 5 tahun yang di PAUD Mustaqim Solok, cara pengumpulan datanya adalah setiap 5 orang anak di panggil masuk keruanganyang telah disiapkan, sampai diruangan anak akan di observasi dalam melakukan kemampuan motorik yaitu :

1. Anak mampu menggambar 6 bagian ( Anak dianjukan menggambar orang yang simpel atau yang mampu digambar oleh anak yang berusia 5 tahun lalu dipotomg perbagian alat tubuh seperti kepala, badan, tangan, kaki, telinga, hidung lalu anak disuruh menggabungkan potongan-potongan tubuh itu kembali sehingga tersusun seperti semula atau tubuh orang utuh)
2. Anak mampu berjalan mundur dari tumit ke ujung kaki ( Anak dianjurkan berjalan mundur dengan tumit ke ujung kaki lalu dilihat apakah anak sanggup melakukan nya)
3. Anak mampu menghitung 6 kubus (Anak menghitung banyak bagian dari sebuah kubus, bagian dari 1 buah kubus adalah 6 buah, anak usia 5 tahun biasanya sudah bisa menghitung bagian-bagian kubus)
4. Anak mampu berdiri dengan 1 kaki (Anak disuruh berdiri dengan satu kaki atau biasanya dikenal dengan berdiri itik dilihat apakah anak mampu melakukannya atau tidak)
5. Anak mampu menggunakan gunting atau pensil dengan baik (Anak disuruh memotong kertas bergambar dengan gunting apakah anak bisa menggunting gamabr yang ada dalam kertas itu dengan rapi, dan menggunakan pensil dilihat apakah anak bisa menggunakan pensil dengan baik)
6. Anak mampu menggambar segitiga dan lingkaran (Anak diberikan kertas kosong dan pensil lalu anak disuruh membuat gambar segitiga dan gambar lingkaran dikerta tersebut.

 Juga mengobservasi kecepatan anak dalam melakukan permainan puzzle dengan waktu yang telah ditentukan kemudian dilakukan penilaian pada masing-masing anak. Selanjutnya dilakukan lagi pada 5 orang anak berikutnya dan seterusnya sampai ke 57 anak selesai. Pada pengumpulan data ini peneliti memerlukan bantuan 3 orang guru di PAUD dan sebelumnya peneliti mensosialisasikan atau menjelaskan tujuan dari penelitian ini kepada guru tersebut.

 **4.5 Teknik Pengolahan Data**

 Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan menggunakan :

 4.5.1 Seleksi data (*editing*)

 Editing adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. Editing dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul.

 4.5.2 Kode data (*coding*data )

 Coding merupakan kegiatan pemberian kode numeric (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Pemberian kode ini sangat penting karena pengolahan dan analisis data menggunakan komputer. Dalam pemberian kode dibuat juga daftar kode dan artinya dalam satu buku (code book)

 4.5.3 *Entry* data (proses data)

 Merupakan langkah memproses data agar dapat dianalisis. Pemprosesan data dilakukan dengan cara meng-entry data pada program komputer.

 4.5.4 *Cleaning* data (pembersihan data)

 Merupakan kegiatan pengecekan kembali data yang sudah dientry, apakah ada kesalahan, ketidaklengkapan dan sebagainya, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi. (Notoadmodjo, 2010: 176).

* 1. **Analisa Data**

**4.5.1. Analisa Univariat**

Analisa Univariat dilakukan dengan menggunakan analisis distribusi frekuensi untuk melihat variabel independen yaitu kemampuan motorik anak dan variabel dependen yaitu kecepatan anak bermain puzzle. Tujannya untuk mendapatkan sebaran distribusi frekuensi dari masing-masing variabel dengan menggunakan format observasi dari masing-masing Variabel Untuk menentukan distribusi dan frekuensi dari tiap variabel menggunakan rumus sebagai berikut :

P= F x 100%

 N

 Keterangan :

P=persentase yang akan dicari

F=frekuensi

N=jumlah responden (Budiarto, 2002)

**4.5.2. Analisa Bivariat**

Analisa adalah analisis yang dilakukan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis untuk mengambil keputusan apakah hipotesis yang di ujikan ditolak atau di terima dengan menggunakan uji statistik *chi square test.* Untuk melihat kemaknaan hitungan statistik digunakan batasan kemaknaan α 0,05 sehingga jika nilai P Value ≤ dari nilai α maka secara statistik Ho ditolak atau Ha diterima artinya ada hubungan. Jika P Value > dari α maka statistik H0 di terima atau Ha ditolak artinya tidak ada hubungan.

 Adapun rumus manual Chi-Square :

**X2 = ∑(O-E)2**

 **E**

Keterangan :

X2 :nilai chi kuadrat

O : Jumlah yang diobservasi

E : Jumlah yang diharapkan

 Sumber (Riyanto, 2009)

* + - 1. **Etika Penelitian**

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti mengurus proses penelitian mulai dari perizinan STIKES Perintis Bukittinggi, kemudian menghubungi Paud Mustaqim selayo Solok untuk mendapatkan izin. Setelah itu dilanjutkan pendekatan kepada anak-anak di PAUD Mustaqim Selayo Solok .

Sebelum dilakukan penelitian, semua responden yang menjadi subjek penelitian diberi informasi tentang tujuan dan rencana penelitian. Setiap responden berhak menolak atau menyetujui sebagai subjek penelitian. Bagi mereka yang setuju, diminta untuk menandatangani surat persetujuan yang telah disediakan. Setelah mendapat persetujuan barulah peneliti melakukan penelitian dengan menekankan masalah etika penelitian yang meliputi:

* + 1. ***Informed consent***

Lembaran persetujuan ini diberikan pada responden yang akan diteliti yang memenuhi syarat sebagai responden, bila subjek menolak maka peneliti tidak memaksa dan tetap menghormati hak-hak subjek.

* + 1. ***Anonimity* (tanpa nama)**

Untuk menjaga kerahasiaan, peneliti tidak mencantumkan nama responden tetapi lembaran tersebut diberi kode. Informasi responden tidak hanya di rahasiakan tetapi juga harus dihilangkan.

* + 1. ***Confidentiality* ( Kerahasiaan )**

Kerahasiaan informasi responden dijamin peneliti dan hanya kelompok data tertentu yang dilaporkan sebagai hasil penelitian.

**BAB V**

**HASIL PENELITIAN**

**5.1. Hasil Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 30 Agustus sampai 2 September 2013 di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten solok tentang “Hubungan Kemampuan Motorik Anak dengan kecepatan Bermain Puzzle “ yang dilakukan dengan pernyataan observasi terhadap 57 orang anak usia 5 tahun sebagai sampel. Data disajikan dalam bentuk tabel kemudian di analisa secara univariat.

**5.1.1 Distribusi frekuensi motorik anak usia 5 tahun**

**Tabel 5.1**

**Distribusi frekuensi responden menurut kemampuan motorik anak di PAUD Mustaqim Selayo**

**Kabupaten Solok Tahun 2013**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kemampuan Motorik anak  | f. | % |
| 12 | Tidak mampuMampu | 1839 | 31.668.4 |
|  | Jumlah  | 57 | 100% |

 Tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 57 orang anak terdapat sebanyak 68.4% anak yang memiliki kemampuan motorik di di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten Solok Tahun 2013.

 Gambaran umum siswa di PAUD ini adalah memiliki tingkat kesehatan fisik yang bagus kondisi nutrisi anak-anak di PAUD juga cukup karena di PAUD ini anak nya rata-rata berasal dari keluarga yang belatar belakang ekonomi menengah keatas sehingga orang tua mereka paham betul akan makanan yang sehat dan bagus untuk perkembangan fisik anaknya, Anak-anak di PAUD ini rata-rata sudah mandiri dalam melakukan kegiaatan sehari-hari seperti sudah bisa memasang sepatu, mencuci piring makannya, makan sendiri atau tidak disuapin orang tuanya lagi, dan lain-lain mungkin ini didasari pengajaran yang bagus dari guru di PAUD dan Orang tua dirumah.

di PAUD Mustaqim ini proses balajar mengajar dalam satu minggu ada 6 hari yaitu dari hari Senin sampai Sabtu, masuknya jam 08.00 pagi sampai jam 12.00 siang kecuali hari jumat (sampai jam 11.00).

**5.1.2 Kemampuan kecepatan bermain Puzzle anak usia 5 tahun**

**Tabel 5.2**

**Distribusi frekuensi responden menurut kecepatan bermain Puzzle anak di PAUD Mustaqim Selayo**

**Kabupaten solok Tahun 2013**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kecepatan bermain Puzzle  | f. | % |
| 12 | Sesuai waktu Tidak Tepat waktu | 4116 | 71.928.1 |
|  | Jumlah  | 57 | 100% |

 Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 57 orang anak terdapat sebanyak 71.9 % anak yang memiliki kemampuan sesuai dengan waktu dalam kecepatan bermain puzzle di di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten solok Tahun 2013

* + 1. **Hubungan kemampuan motorik dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD mustaqim Selayo kabupaten Solok Tahun 2013**

**Tabel .5.3**

**Distribusi frekuensi Hubungan kemampuan motorik dengan kecepatan bermain puzzle di PAUD Mustaqim Selayo kabupaten Solok**

**Tahun 2013**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kemampuan motorik anak**  | **Kecepatan bermain Puzzle** | **Jumlah** | **P Value** | **OR** **CI** **95 %** |
| **Tidak tepat waktu** | **Sesuai waktu**  |
| **n** | **%** | **n** | **%** | **n** | **%** |
| Mampu | 6 | 15.4 | 33 | 84.6 | 39 | 100 | 0,005 | 6.875(1.925 – 24.559) |
| Tidak mampu**Jumlah** | 1016 | 55.628.1 | 841 | 44.471.9 | 1857 | 100 |

Pada tabel 5.3 Diatas dapat diketahui dari 18 responden yang memiliki kemampuan motorik tidak mampu terdapat sebanyak 55.6% kecepatan bermain puzzle tidak tepat waktu.

Berdasarkan uji statistik Chi Square di peroleh hasil nilai p = 0,005 (p ≤ 0,05), maka Ha diterima. Maka dapat di simpulkan terdapat Hubungan Kemampuan Motorik anak dengan kecepatan bermain Puzzle di PAUD Mustaqim selayo Kabupaten Solok Tahun 2013.

Nilai *Odd Ratio* diperoleh 6.875 dapat diartikan bahwa anak yang memiliki kemampuan motorik Mampu akan memiliki peluang sebesar 6,875 kali untuk Tepat waktu dalam bermain puzzle di PAUD Mustaqim selayo Kabupaten Solok Tahun 2013.

* 1. **Pembahasan**

**5.2.1. Kemampuan Motorik Anak**

Tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 57 orang anak terdapat sebanyak 68.4% anak yang memiliki kemampuan motorik di di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten solok Tahun 2013.

Para pakar anak sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktifitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang dilihat. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berfikir, seperti menyusun *puzzle* dan bermain dengan mengingat kata-kata sebuah lagu. Dapat pula melakukan bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat. Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. Kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak sebagian besar di penuhi melalui bermain. Jadi, bermain itu merupakan kebutuhan anak. (Montolalu,2007:12)

Terapi bermain merupakan suatu tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu bertujuan menciptakan suatu perasaan senang dan tegang dalam permainan. Terapi bermain anak dapat memenuhi kepuasan fisik, emosi, sosial dan perkembangan mental, sehingga anak dapat mengekspresikan perasaannya baik itu perasaan kekuatan, kesepian, fantasi atau menunjukkan kreatifitasnya, salah satu bentuk permainan yang tepat adalah bermain puzzle ( Suherman, 2008)

 Bermain puzzle adalah suatu kegiatan yang dapat diberikan kepada anak dengan melatih perkembangan otak anak dengan mengingat daya fikir anak bahwa anak mampu dapat menyusun bentuk lekuk, dan kecocokan suatu bagian dari pada sudut potongan puzzle sehingga anak mampu mengingat bagian dari pada sebuah gambar dimana gambar dari sebuah puzzle dapat tersusun secara rapi oleh sianak.

Menurut analisis peneliti anak memiliki gerakan atau kemampuan motorik karena anak memiliki tahap perkembangan yang baik dalam melakukan aktivitasnya karena sebagian besar anak bisa melakukan uji test motorik yang peneliti lakukan yaitu, anak mampu menggambar orang dengan 6 bagian, berjalan mundur dengan tumit ke ujung kaki, menghitung 6 bagian kubus, berdiri dengan satu kaki, menggunakan gunting dan pensil dengan baik, dan membuat gambar segitiga serta lingkaran.

Dengan memiliki kemampuan motorik yang baik maka akan sangat membantu anak dalam melakukan kegiatan sehari - hari sehingga anak akan mudah melakukan aktifitas nya, dan kemampuan motorik anak juga sangat membantu anak dalam melakukan studi nya.

**5.2.2. Kecepatan permainan puzzle**

Tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 57 orang anak terdapat sebanyak 71.9 % anak yang memiliki kemampuan sesuai waktu dalam kecepatan bermain puzzle di di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten solok Tahun 2013

Menurut Badru (2007) bahwa Puzzle adalah kegiatan dalam meningkatkan kecepatan intelegenci anak dalam melakukan permainan puzzle. Puzzle adalah kegiatan yang memerlukan pemikiran dalam tahap perkembangan anak dalam meningkatkan perkembangan anak . Puzzle yang dilakukan dalam menilai kecepatan adalah puzzle untuk anak usia 4-5 tahun yang berguna untuk melatih daya pengamatan dan konsentrasi, mengenal bentuk serta melatih keterampilan jari-jari anak. (Badru, 2007: 7.5).

Menurut Analisis peneliti bahwa permainan puzzle adalah permainan yang mampu meningkatkan daya fikir dan melatih anak dalam meningkatkan perkembangan intelency anak sehingga anak mampu melakukan kecepatan dalam menyusun bentuk bentuk puzzle sesuai dengan posisinya.

* + 1. **Hubungan motorik anak dengan kecepatan bermain Puzzle**

Pada tabel 5.3 dapat diketahui bahwa dari 57 responden yang memiliki kemampuan motorik yang mampu terdapat sebanyak 84.6% yang kemampuan kecepatan puzzle sesuai waktu, sedangkan dari 18 responden yang memiliki kemampuan motorik tidak mampu terdapat sebanyak 55.6% kecepatan bermain puzzle tidak tepat waktu.

Bermain dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreatifitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol.

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara brpikir mereka.

Partini (2010) juga menyebutkan bahwa kemampuan motorik anak memiliki hubungan dengan kecepatan dalam melakukan permainan seperti puzzle, dimana motorik anak adalah kegiatan anak dalam melakukan aktivitas gerak anak seperti melakukan penulisan, menyuruh anak meggambar dan juga anak dalam permainan puzzle. Permainan puzzle bagi anak berguna pada anak agar melatih tahap perkembangan motorik anak dimana anak dapat mengingat dan melatih gerak kasar dan gerak halus serta daya fikir anak dan meningkatkan Intelensi (IQ) anak ( Partini 2010)

Berdasarkan uji statistik Chi Square di peroleh hasil nilai p = 0,002 (p ≤ 0,05), maka Ha diterima. Maka dapat di simpulkan terdapat Hubungan Motorik anak dengan kecepatan bermain Puzzle di PAUD Mustaqim selayo Kabupaten Solok Tahun 2013.

Nilai *Odd Ratio* diperoleh 6.875 dapat diartikan bahwa anak yang memiliki kemampuan motorik mampu akan memiliki peluang sebesar 6,875 kali untuk tepat waktu dalam bermain puzzle di PAUD Mustaqim selayo Kabupaten Solok Tahun 2013.

Berdasarkan penelitian Pramudiati, Rezha: (2011) Media puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media puzzle sangat sering digunakan di Taman Kanak-kanak karena media puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Dilakukan terhadap anak sekolah dasar semua anak yang mempunyai motorik yang baik dapat melalukan permainan puzzle lebih cepat dari pada anak yang memiliki kemampuan motorik yang tidak bagus.

Menurut Analisis peneliti anak yang mempunyai kemampuan motorik yang baik sebagian besar bisa melakukan permainan menyusun puzzle sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, sedangkan anak yang mempunyai kemampuan motorik yang kurang baik tidak bisa melakukan permainan menyusun puzzle sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

**BAB VI**

**PENUTUP**

* 1. **Kesimpulan**

Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 30 Agustus sampai 2 September 2013 di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten solok tentang “Hubungan Motorik Anak dengan kecepatan Bermain Puzzle “ yang dilakukan dengan dengan pernyatan observasi yang dilakukan terhadap 57 orang anak usia 5 tahun sebagai sampel. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

* + 1. Lebih dari separo anak (68.4%) memiliki kemampuan motorik di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten solok Tahun 2013.
		2. Sebagian besar anak (71.9 %) memiliki kecepatan bermain puzzle sesuai waktu yang telah ditentukan dalam kecepatan bermain puzzle di di PAUD Mustaqim Selayo Kabupaten solok Tahun 2013.
		3. Hasil uji statistik Chi Square di peroleh hasil nilai p = 0,002 (p ≤ 0,05), maka Ha diterima. Maka dapat di simpulkan terdapat Hubungan Kemampuan Motorik anak dengan kecepatan bermain Puzzle di PAUD Mustaqim selayo Kabupaten Solok Tahun 2013
	1. **Saran**
		1. Bagi staf pengajar di PAUD Mustaqim Selayo Solok

Diharapkan agar lebih meningkatkan keterampilan dalam melakukan tindakan dan menyediakan sarana yang diperlukan anak untuk bermain semaksimal mungkin sehingga suasana bermain anak menjadi menyenangkan

* + 1. Bagi anak

Diharapkan agar anak tahu dan mengerti cara bermain puzzle, serta anak mampu melakukan sendiri dirumah.

* + 1. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai bahan masukan dan acuan mahasiswa yang lainnya untuk melakukan penelitian dibidang yang sama.