JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Desember 2023, Vol. 2 No. 2

PENERAPAN PERMAINAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIC ANAK USIA PRASEKOLAH PADA MATEMATIKA

Yumira Simamora[1], Nur Rahmi Rizqi[2], Najwah Rokan[3], Risna Mira Saragih[4], Khoiruddin Matondang[5]
[1,2,3,4,5] Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Al Washliyah Medan
yumirasmr86@gmail.com[1], nurrahmi.rizqi@gmail.com[2], rokannajwah@gmail.com[3], risnamirabellasaragih@gmail.com[4], khoir86matondang@gmail.com[5]

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengetahui dan menilai penggunaan permainan *puzzle* sebagai teknik pengajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik anak prasekolah dalam kaitannya dengan pembelajaran matematika.Sebagai bagian dari teknik pengabdian ini, anak-anak prasekolah berpartisipasi aktif dalam sesi permainan *puzzle* yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kasar. *Puzzle* tersebut dipilih berdasarkan tingkat kerumitan yang paling sesuai dengan kebutuhan perkembangan balita. Sepanjang pengabdian, informasi diperoleh melalui observasi partisipan, wawancara, dan perekaman video terhadap anak-anak yang sedang bermain. Dalam pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *puzzle* meningkatkan kemampuan motorik anak-anak prasekolah secara signifikan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *puzzle* juga meningkatkan pemahaman konsep matematika seperti pengenalan bentuk, bilangan, dan pola.
Kata Kunci : *Permainan Puzzle, Kemampuan Motorik, Matematika.*

ABSTRACT

The purpose of this service is to determine and assess the use of puzzle games as a teaching technique to improve preschool children's motor skills in relation to mathematics learning. As part of this service technique, preschool children actively participate in puzzle game sessions designed to improve motor development smooth and rough. The puzzles are selected based on the level of complexity that best suits the toddler's developmental needs. Throughout the service, information was obtained through participant observation, interviews, and video recording of children playing. This service shows that the use of puzzle games significantly improves the motor skills of preschool children. Apart from that, the use of puzzle learning media also improves understanding of mathematical concepts such as recognition of shapes, numbers and patterns.

Keywords: *Puzzle Games, Motoric Ability, Mathematics.*

1. PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah adalah kelompok usia yang penting untuk perkembangan keterampilan motorik dan kognitif mereka (Saripudin, 2019). Pada usia ini, mereka mengalami periode perkembangan yang pesat dalam hal keterampilan motorik, kognitif, bahasa, dan sosial.

Keterampilan motorik halus dan kasar merupakan aspek kritis dari perkembangan anak prasekolah (Puspita & Umar, 2020). Kemampuan motorik halus melibatkan keterampilan seperti menulis, menggambar, dan memegang benda-benda kecil, sedangkan kemampuan motorik kasar melibatkan gerakan tubuh yang

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Desember 2023, Vol. 2 No. 2

lebih besar, seperti berlari, melompat, dan bermain bola. Keterampilan motorik yang berkembang baik menjadi dasar bagi kemampuan belajar matematika yang lebih kompleks (Hasanah, 2016).

Namun pada kenyataannya Anak usia prasekolah tidak meningkatkan kemampuan motoric kasar maupun halus pada matematika. Sehingga perlulah sarana untuk meningkatkan kemampuan motoric anak. Salah satunya yang dapat meningkatkan kemampuan motoric dengan menggunakan *puzzle*.

Permainan puzzle merupakan sarana pembelajaran yang efektif untuk anak-anak prasekolah (Aisyah & Yultas, 2019). Permainan ini membangkitkan minat anak, meningkatkan keterampilan motorik halus mereka, serta melibatkan pemecahan masalah dan kognisi spasial, yang relevan dengan kemampuan matematika pada tingkat prasekolah.

Melalui permainan *puzzle*, anak-anak prasekolah belajar mengenali bentuk, warna, ukuran, dan memahami hubungan spasial antar bagian dari suatu benda (Giasi, 2020). Pemahaman ini penting dalam pembelajaran matematika prasekolah, yang sering melibatkan konsep-konsep dasar seperti mengenali angka, bentuk, mengurutkan, mengelompokkan, dan memahami hubungan bilangan.

Dari penjelasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa *puzzle* sangat penting dalam keterampilan motoric anak baik secara halus maupun kasar. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengenalkan dan mempraktekkan secara langsung kepada Siswa Raudhatul Athfal menggunakan permainan *puzzle* yang dimana *puzzle* diarahkan dalam bentuk pembelajaran matematika.

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Penerapan permainan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motoric anak usia Prasekolah pada matematika. Rencana kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 31 juli 2023 dimulai dari jam 8.30 sampai selesai. Peserta dalam pengabdian ini siswa RA. Tempat pengabdian di RA Islam Nur Kota Medan. Prosedur dalam pengabdian kepada masayarakat ini dibagi menjadi 3 tahap:

1. **Tahap Persiapan**

   Pada tahap pertama penyusunan perencanaan dilakukan pada tanggal 29 juli 2023, setelah mendapatkan data-data berupa apa masalah yang dihadapi masyarakat dan kompetensi lingkungan sekitar, kemudian pengabdian melakukan kombinasi diantara keduanya yang didukung oleh keahlian bidang pengabdi yakni dibidang pendidikan matematika. Dalam penyusunan perencanan nantinya akan menghasilkan beberapa susunan kegiatan dan metode pelaksanaannya, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat lebih terorganisir dengan baik.

2. **Tahap Pelaksanaan**

   Pada tahap pelaksanaannya di lakukan tanggal 31 Juli 2023.

3. **Tahap Evaluasi**

   Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang dilakukan dalam kegiatan ini dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2023. Evaluasi dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat untuk melihat dampak dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kekurangan dalam kegiatan ini dan merumuskan serta merencanakan kegiatan atau perlakuan apa yang dapat dilakukan ke depannya. Pada tahap akhirnya tentunya sesuai yang target luaran kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan diarsipkan di lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat Universitas Alwashliyah Medan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dosen Universitas Alwashliyah dilaksanakan dimulai tanggal 31 Juli 2023 yang berlangsung selama 1 pertemuan. Peserta pelatihan 20 orang, seluruhnya adalah siswa RA-Islam Nur Kota Medan. Kegiatan dimulai dari pukul 08.00 sampai jam 11.00 , bertempat di RA-Islam Nur Kota Medan. Selama proses kegiatan pengabdian masyarakat ini dilihat dari hasil implementasi permainan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan *motoric* anak usia Prasekolah pada matematika.

Kegiatan ini diawali dengan memperkenalkan tim pengabdi kepada peserta kegiatan pengabdian. Selanjutnya, salah satu tim pengabdi memulai pengenalan mengenai *puzzle*. Pada saat awal kegiatan, tim

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Desember 2023, Vol. 2 No. 2

pengabdi menjelaskan kepada siswa mengenai bagian-bagian yang ada didalam *puzzle* yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian ini.

Gambar 1. Pengenalan bagian puzzle

Selanjutnya tim pengabdi menyuruh siswa maju kedepan menunjukkan salah satu bagian yang ada di *puzzle.*

Gambar 2. Menunjukkan bagian-bagian puzzle

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Desember 2023, Vol. 2 No. 2

Kemudian tim pengabdi berfoto Bersama siswa di RA Islam Nur Kota Medan.

Gambar 3. Foto Bersama Siswa dan Tim Pengabdi

Dengan penerapan permainan *puzzle* memungkinkan siswa prasekolah untuk berlatih menggunakan keterampilan motorik halus mereka, seperti memegang potongan-potongan *puzzle*, memindahkan mereka, dan menyusunnya kembali. Aktivitas ini membantu memperbaiki keterampilan motorik halus anak dan membawa manfaat positif dalam kegiatan sehari-hari, termasuk kemampuan menulis, menggambar, dan bermain alat tulis (Hasanah, 2016). Integrasikan konsep matematika ke dalam permainan *puzzle* yang dilakukan tim pengabdi dalam bentuk geometris untuk mengajarkan nama-nama bentuk atau gunakan *puzzle* angka untuk membantu anak mengenal dan mengurutkan angka dan bentuk geometris. Sehingga melatih anak untuk menggunakan mata dan tangan secara bersamaan saat menyelesaikan *puzzle*.

Permainan *puzzle* melibatkan pemecahan masalah dan pemahaman pola yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif anak (Veronica, 2018). Saat menyusun potongan-potongan *puzzle* untuk menciptakan gambar yang utuh, anak-anak harus berpikir secara logis, mengenali pola, dan menghubungkan bagian-bagian *puzzle* dengan keseluruhan.

Dalam mencari cara untuk menyusun potongan-potongan *puzzle*, anak-anak prasekolah diberikan kesempatan untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi yang unik. Mereka belajar untuk berpikir "*out of the box*" dan mengatasi tantangan, yang merupakan keterampilan berharga dalam belajar matematika dan kehidupan sehari-hari. Permainan *puzzle* menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak prasekolah (Ridwan et al., 2020). Anak-anak merasa termotivasi untuk mencoba dan menyelesaikan *puzzle*, karena mereka merasa senang dan percaya diri ketika berhasil menyelesaikan tugas tersebut.

Bermain *puzzle* juga dapat menjadi aktivitas yang melibatkan kolaborasi dan interaksi sosial antar anak (Rochmawan, 2023). Mereka dapat berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama, sehingga membantu mengembangkan kemampuan sosial mereka. Dengan menerapkan puzzle

e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Desember 2023, Vol. 2 No. 2

diharapkan anak usia prasekolah dapat mengembangkan keterampilan motorik mereka sambil belajar konsep matematika dengan cara yang menyenangkan.

Penerapan permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia prasekolah pada matematika menunjukkan banyak manfaat positif (Masganti et al., 2021). Aktivitas ini menggabungkan aspek motorik dan kognitif dalam satu kesatuan, sehingga membantu anak-anak prasekolah untuk memperkuat keterampilan motorik mereka sambil membangun pemahaman dasar dalam matematika secara menyenangkan (Diyenti, 2021). Penting bagi pendidik dan orang tua untuk memilih puzzle yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memastikan variasi permainan, memberikan bimbingan yang tepat, dan mengintegrasikan konsep matematika yang relevan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang berharga dan efektif.

4. KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Penerapan permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia prasekolah pada matematika adalah bahwa permainan puzzle dapat menjadi alat yang efektif dan menarik dalam mendukung perkembangan keterampilan motorik dan pemahaman konsep matematika pada anak-anak prasekolah. Beberapa poin penting yang dapat diambil sebagai kesimpulan adalah:

1. Penerapan permainan puzzle membantu meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar anak usia prasekolah. Melalui kegiatan menyusun, memindahkan, dan mengatur potongan-potongan puzzle, anak-anak berlatih menggunakan otot-otot kecil dan besar mereka.
2. Permainan puzzle melibatkan pemecahan masalah dan keterampilan kognitif lainnya, seperti mengenali pola, menghubungkan bagian-bagian puzzle, dan berpikir logis, yang mendukung perkembangan kognitif anak.
3. Aktivitas ini memperkenalkan konsep matematika secara visual dan menyenangkan, memungkinkan anak-anak untuk memahami bentuk, angka, ukuran, dan hubungan spatial secara lebih baik.
4. Bermain puzzle juga merangsang kreativitas anak dan mengajarkan mereka untuk mencari solusi yang unik dan kreatif dalam menghadapi tantangan.
5. Permainan puzzle dapat menjadi alat yang memotivasi anak-anak untuk belajar matematika dengan antusiasme, karena mereka merasa senang dan termotivasi saat berhasil menyelesaikan puzzle.
6. Penerapan permainan puzzle dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, membangun keterampilan sosial, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Namun, penting untuk memilih puzzle yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan memastikan variasi permainan untuk menjaga minat dan keterlibatan anak. Dukungan dari pendidik atau orang tua juga menjadi faktor kunci dalam memaksimalkan manfaat dari permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan motorik dan pemahaman matematika pada anak prasekolah. Dengan pendekatan yang tepat, penerapan permainan puzzle dapat menjadi sumber pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak prasekolah dalam mengembangkan keterampilan motorik dan memahami konsep-konsep dasar matematika.

Daftara Pustaka

Aisyah, S., & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *12*(2), 226–239.

Diyenti, A. K. (2021). Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif. *Journal Family Education*, *1*(1), 9–18.

Giasi, N. (2020). Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial melalui Permainan Balok pada Kelompok B di TK Anggrek Mekar Haya-Haya Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *01*(01), 56–72.

Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 717–733.

Masganti, Arlina, & Widai. (2021). Dampak Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(3), 310–317.

Puspita, L., & Umar, M. Y. (2020). Wellness and healthy magazine. *Wellness and Healthy Magazine*,

e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Desember 2023, Vol. 2 No. 2

2(February), 121–126.
Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). EDUGAMES N-RAM UNTUK PEMBELAJARAN GEOMETRI. *Jurnal TEKNOINFO*, *14*(2), 89–94.
Rochmawan, M. R. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini : Studi Literatur. *Sentra Cendekia*, *4*(2), 100–108.
Saripudin, A. (2019). ANALISIS TUMBUH KEMBANG ANAK DITINJAU DARI ASPEK PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Aip Saripudin Jurnal Equalita*, *1*(1).
Veronica, N. (2018). PERMAINAN EDUKATIF DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 49–55.
Aisyah, S., & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *12*(2), 226–239.
Diyenti, A. K. (2021). Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif. *Journal Family Education*, *1*(1), 9–18.
Giasi, N. (2020). Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial melalui Permainan Balok pada Kelompok B di TK Anggrek Mekar Haya-Haya Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *01*(01), 56–72.
Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 717–733.
Masganti, Arlina, & Widai. (2021). Dampak Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(3), 310–317.
Puspita, L., & Umar, M. Y. (2020). Wellness and healthy magazine. *Wellness and Healthy Magazine*, *2*(February), 121–126.
Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). EDUGAMES N-RAM UNTUK PEMBELAJARAN GEOMETRI. *Jurnal TEKNOINFO*, *14*(2), 89–94.
Rochmawan, M. R. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini : Studi Literatur. *Sentra Cendekia*, *4*(2), 100–108.
Saripudin, A. (2019). ANALISIS TUMBUH KEMBANG ANAK DITINJAU DARI ASPEK PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Aip Saripudin Jurnal Equalita*, *1*(1).
Veronica, N. (2018). PERMAINAN EDUKATIF DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 49–55.
Aisyah, S., & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *12*(2), 226–239.
Diyenti, A. K. (2021). Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif. *Journal Family Education*, *1*(1), 9–18.
Giasi, N. (2020). Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial melalui Permainan Balok pada Kelompok B di TK Anggrek Mekar Haya-Haya Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *01*(01), 56–72.
Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 717–733.
Masganti, Arlina, & Widai. (2021). Dampak Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(3), 310–317.
Puspita, L., & Umar, M. Y. (2020). Wellness and healthy magazine. *Wellness and Healthy Magazine*, *2*(February), 121–126.
Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). EDUGAMES N-RAM UNTUK PEMBELAJARAN GEOMETRI. *Jurnal TEKNOINFO*, *14*(2), 89–94.
Rochmawan, M. R. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini : Studi Literatur. *Sentra Cendekia*, *4*(2), 100–108.
Saripudin, A. (2019). ANALISIS TUMBUH KEMBANG ANAK DITINJAU DARI ASPEK PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Aip Saripudin Jurnal Equalita*, *1*(1).
Veronica, N. (2018). PERMAINAN EDUKATIF DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 49–55.