

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Permainan Puzzle

###### a. Pengertian Permainan *Puzzle*

Salah satu media bermain atau alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah *Puzzle*. Menurut Fadillah *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang cara memainkannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu. Dengan adanya alat permainan edukatif *puzzle* dapat menjadikan solusi untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak, karena melalui bermain *puzzle* anak dapat melatih otot-otot jari tangannya dengan cara anak mengacak-ngacak kepingan *puzzle* kemudian menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* sehingga menjadi gambar yang utuh.<sup>8</sup>

Bermain puzzle gambar merupakan sebuah permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan sikap sosial anak. Karena dengan bermain puzzle gambar melalui metode kelompok ini akan membuat anak mampu berinteraksi terhadap temannya. Kerjasama merupakan kebutuhan makhluk hidup sebagai makhluk sosial dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan dengan tujuan yang sama. Hal ini harus distimulasi sejak dini karena proses bekerjasama akan mengembangkan kemampuan aspek emosional seperti dalam hal membantu, berinteraksi dengan teman dan menyelesaikan tugas secara berkelompok.<sup>9</sup>

Puzzle juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus permainan dengan cara menyocokkan potongan gambar, bangun, huruf

---

<sup>8</sup> Elan, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bnetuk Geometri", *Jurnal Paud Agapedia* Vol.1 No.1 (2019), h.70

<sup>9</sup> Umi Kusyairy, dkk, "Penerapan Bermain Puzzle Gambar Melalui Metode Kerja Kelompok Dalam Meningkatkan Sikap Mau Membantu Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 1 Tidung", *Khidmah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* Vol.2 No.2 (2022), h.

dan angka sehingga menjadi gambar yang utuh. Tujuan pembelajaran dengan puzzle ini dapat melatih ketangkasan mata dan tangan, juga dapat melatih kesabaran. Puzzle ini juga merupakan media pembelajaran yang tidak membosankan dan dapat menerapkan metode cara belajar dengan bermain yang membantu anak untuk meningkatkan hasil belajar pada anak menjadi lebih baik. Pembelajaran sambil bermain sangat penting bagi anak usia dini.<sup>10</sup>

Permainan puzzle sangat cocok untuk anak usia PAUD karena dapat memperkuat kemampuan kognitif dan motorik mereka. Selain itu, permainan puzzle juga dapat mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas anak-anak. Puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki macammacam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. Permainan ini tergolong jenis permainan pembangunan terstruktur yang dapat mengasah anak dalam hal berpikir dan memecahkan masalah.<sup>11</sup>

Hal ini karena dengan bermain *puzzle* anak akan belajar secara aktif menggunakan otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari-jari tangan, anak akan menggunakan jari-jari tangannya untuk membongkar dan menyusun kepingankepingan *puzzle* dengan kegiatan tersebut dapat melatih dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan Penelitian di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus.

#### b. Manfaat Permainan Puzzle

Media Puzzle yang merupakan sebuah media dengan secara sengaja di bentuk sesuai dengan konsep permainan sehingga mampu menarik perhatian peserta didik untuk lebih memiliki rasa ingin tahu dan

<sup>10</sup> Rosa Purwanti, dkk, "Literature Review: Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia Pra Sekolah", *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Vol.7 No.4 (2024), h.17446.

<sup>11</sup> Siti Amini, dkk, "Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle", *Journal of Education Research* Vol.4 No.2 (2023), h.780.

bersemangat dalam belajar. Berikut di paparkan manfaat dari media Puzzle:

- 1) Mampu mengembangkan sistem motorik pada peserta didik karena media yang di buat dengan konsep permainan
- 2) Mampu membiasakan memecahkan masalah
- 3) Melatih kesabaran dan konsentrasi peserta didik
- 4) Meningkatkan semangat belajar
- 5) Meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran.<sup>12</sup>

Dari beberapa manfaat media Puzzle yang telah dijelaskan dapat di simpulkan secara garis besar bahwa media puzzle memiliki manfaat dalam mengembangkan sebuah materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

#### c. Jenis Permainan Puzzle

Media permainan termasuk media permainan puzzle sangat banyak jenisnya mulai dari gambar-gambar berwarna yang berbentuk huruf atau kalimat-kalimat sampai pada gambar-gambar yang tidak berwarna dan berbentuk dua atau tiga dimensi. Berikut ini ada beberapa jenis puzzle yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata:

- 1) *Spelling Puzzle*, yaitu puzzle yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar
- 2) *Jigsaw puzzle*, yaitu puzzle yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban yang paling akhir.
- 3) *The thing puzzle*, yaitu puzzle yang berupa deskripsi kalimat- kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.

---

<sup>12</sup> Syisva Nurwita, "Pemanfaatan Media Puzzle dalam emngembangkan Motorik us anak di PAUD Aiza Kabupaten Kapahiang", *Jurnal Pendidilkan Tambusai* Vol.4 No.1 (2019), h.809

- 4) *The letter(s) readiness puzzle*, yaitu puzzle yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- 5) *Crosswords puzzle*, yaitu puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotakkotak yang tersedia baik secara horizontal maupun verbal.<sup>13</sup>

## 2. Motorik Halus Anak

### a. Pengertian Motori Halus Anak

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Fungsi utama dari perkembangan motorik adalah kemampuan anak untuk bergerak dan mengendalikan bagian tubuhnya. Perkembangan motoric anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik, sesuai dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang. Gerakan-gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan dan minatnya, serta cenderung menunjukkan gerakan-gerakan motorik yang cukup gesit dan lincah, bahkan sering kelebihan gerak atau overactivity. Oleh karena itu, usia dini merupakan masa kritis bagi perkembangan motorik, dan masa yang paling tepat untuk mengajarkan berbagai keterampilan motorik.<sup>14</sup>

Motorik halus adalah perkembangan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata tangan. Semakin muda anak semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk berkonsentrasi pada kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus, hampir setiap hari anak menggunakan keterampilan motorik

<sup>13</sup> Siti Nur Afrika, *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020), h.29-30.

<sup>14</sup> Laela Safitri, "Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun melalui Kegiatan Memegang Pensil", *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* Vol.4 No.2 (2022), h.496.



halusnya misal mengancing baju, makan dengan menggunakan sendok, mengikat tali sepatu saat menggunakan sepatu jika disekolah anak mengerjakan hal-hal seperti menggunting, menulis, mewarnai, anak meronce manikmanik dan lain sebagainya.<sup>15</sup>

Motorik halus ialah kemampuan otot-otot kecil yang terdapat di dalam tubuh, seperti: kemampuan pada saat menyentuh dan memegang. Kemampuan motorik halus berfungsi untuk melakukan kegiatan sehari-hari seperti kegiatan menyentuh dan memegang, serta melibatkan otot kecil yang terdapat di dalam tubuh. Pengembangan kemampuan pada motorik halus bertujuan mengembangkan keterampilan gerak, koordinasi, ketepatan, keseimbangan, dan kecermatan pada tangan.<sup>16</sup> Motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta stimulus terhadap otot-otot urat pada wajah. Dapat diartikan bahwa motorik halus berkaitan dengan ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta adanya penugasan terhadap otot-otot wajah.<sup>17</sup>

Motorik Halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang dapat dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Berdasarkan data dari World Health Organization (WHO) pada tahun 2016, mengungkapkan bahwa 43% anak di negara berkembang mengalami keterlambatan dalam perkembangan. Banyak kasus yang mengalami keterlambatan perkembangan pada anak. Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia mengatakan bahwa yang sering

<sup>15</sup> Hikmatul Hayati, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Beronce Bentuk Dan Warna Pada Kelompok B TK PKK Denggen", *Edisi : Jurnal Edukasi dan Sains* Vol.1 No.2 (2019), h.222.

<sup>16</sup> Nimas Kurniawati, "Profil Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Gugus Melati Kecamatan Wonosari", *Jurnal Kumara Cendekia* Vol.9 No.2 (2021), h.117.

<sup>17</sup> Amelia Tripuspa, dkk, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB TK Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta", *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*, (2024), h.1431.

mengalami keterlambatan perkembangan yaitu perkembangan motorik halus. Pada tahun 2017 Riset Kesehatan Dasar mengungkapkan bahwa anak usia prasekolah mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus sekitar 51%.

b. Tahapan Perkembangan Motorik Halus Anak

Sedangkan untuk tahapan perkembangan anak dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

**Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Motorik Anak**

| Usia        | Tahap Perkembangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 24-36 bulan | <p>a. Berdiri di atas salah satu kaki selama 5-10 detik</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Berdiri di atas kaki lainnya selama beberapa saat</li> <li>2) Menaiki dan menuruni tangga, dengan berganti-ganti dan berpegangan pada pegangan tangga</li> <li>3) Berlari berputar-putar tanpa kendala</li> <li>4) Melompat ke depan dengan dua kaki 4 kali</li> <li>5) Melompat dengan salah satu kaki 5 kali</li> <li>6) Melompat dengan sebelah kaki lainnya dalam satu lompatan</li> <li>7) Menendang bola ke belakang dan ke depan dengan mengayunkan kaki</li> <li>8) Menangkap bola yang melambung dengan mendekapnya ke dada</li> <li>9) Mendorong, menarik dan mengendarai mainan beroda atau sepeda roda tiga</li> <li>10) Mempergunakan papan luncur tanpa bantuan</li> <li>11) Membangun menara yang terdiri dari 9 atau 10 kotak</li> <li>12) Menjiplak garis vertikal, horizontal dan silang</li> <li>13) Mempergunakan kedua tangan untuk mengerjakan tugas</li> <li>14) Memegang kertas dengan menggunakan satu</li> </ol> |

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             | <p>tangan dan mempergunakan gunting untuk memotong selembar kertas berukuran 5 inci persegi menjadi dua bagian.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 36-48 bulan | <p>b. Berdiri di atas satu kaki selama 10 detik</p> <p>Berjalan maju dalam satu garis lurus dengan tumit dan ibu jari sejauh 6 kaki Berjalan mundur dengan ibu jari ke tumit</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Lomba lari</li> <li>2) Melompat ke depan 10 kali</li> <li>3) Melompat ke belakang 1 kali</li> <li>4) Bersalto/berguling ke depan</li> <li>5) Menendang secara terkoordinasi ke belakang dan ke depan dengan kaki terayun dan tangan mengayun ke arah berlawanan secara bersamaan</li> <li>6) Dengan dua tangan menangkap bola yang dilemparkan dari jarak 3 kaki</li> <li>7) Melempar bola kecil dengan kedua tangan kepada seseorang yang berjarak 4-6 kaki darinya</li> <li>8) Membangun menara setinggi 11 kotak</li> <li>9) Menggambar sesuatu yang berarti bagi anak tersebut dapat dikenali dengan orang lain</li> <li>10) Mempergunakan gerakan-gerakan jari selama permainan jari</li> <li>11) Menjiplak gambar kotak</li> <li>12) Menulis beberapa huruf</li> </ol> |
| 48-60 Bulan | <p>c. Berdiri di atas kaki yang lainnya selama 10 detik</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Berjalan di atas garis keseimbangan ke depan, ke belakang dan ke samping</li> <li>2) Melompat ke belakang dengan dua kali berturut-turut</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             | 3) Melompat dua meter dengan salah satu kaki<br>4) Mengambil satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola<br>5) Menangkap bola tenis dengan tangan                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 72-84 Bulan | d. Melempar bola dengan memutar badan dan melangkah ke depan<br>1) Mengayun tanpa bantuan<br>2) Menangkap dengan mantap<br>3) Menulis nama depan<br>4) Membangun menara setinggi 12 kotak<br>5) Mewarnai dengan garis-garis<br>6) Memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari<br>7) Menggambar orang beserta rambut dan hidung<br>8) Menjiplak persegi panjang dan ssegi tiga<br>9) Memotong bentuk-bentuk sederhana |

**Tabel 2.2 Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah**

| No | Usia    | Motorik Halus                                                                                                                                                                                                      |
|----|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 4 Tahun | 1) Menggunting gambar mengikuti garis<br>2) Mengikat tali sepatu tetapi belum mampu membuat simpul<br>3) Menjiplak bentuk segi empat<br>4) Menggambar silang , menggambar tiga bagian untuk membentuk suatu gambar |
|    | 5 Tahun | 1) Mengikat tali sepatu<br>2) Menggunakan gunting dan pensil dengan sangat baik<br>3) Menggambar wajik dan segitiga                                                                                                |



|  |         |                                                                                                                                         |
|--|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |         | 4) Menambah 7 atau 9 bagian untuk membentuk suatu gambar<br>5) Menulis beberapa huruf, angka, dan kata seperti nama panggilan           |
|  | 6 Tahun | 1) Menggambar segi empat<br>2) Menggambar dengan 6 bagian<br>3) Menggambar orang lengkap<br>4) Menangkap bola kecil dengan kedua tangan |

### c. Faktor yang Mendukung Perkembangan Motorik Halus

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak usia dini, yaitu:<sup>18</sup>

- 1) Faktor genetik, adalah faktor keturunan. Ada beberapa faktor yang dapat menunjang proses perkembangan motorik, misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang dapat menyebabkan perkembangan motorik halus menjadi lebih cepat.
- 2) Faktor Kesehatan dan Periode Prenatal adalah keadaan dimana janin selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi dan vitamin dapat menyebabkan perkembangan motorik yang baik dan cepat.
- 3) Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya pada saat melahirkan menggunakan alat bantu seperti vacuum, tang sehingga mengakibatkan bayi mengalami kerusakan otak dan dapat memperlambat perkembangan motorik halus bayi
- 4) Faktor kesehatan dan gizi setelah kelahiran akan mempercepat perkembangan motorik.
- 5) Adanya rangsangan dan bimbingan serta kesempatan anak untuk menggerakkan semua anggota tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.

<sup>18</sup> Asdiana Ulfa, *Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Berbagai Kegiatan (Kajian Jurnal Paud)*, (Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2021), h.19-20

- 6) Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak boleh melakukan banyak kegiatan. Misalnya anak tidak boleh naik tangga akan menghambat perkembangan motorik halusnya
- 7) Prematur adalah kelahiran bayi sebelum waktunya biasa juga akan mempengaruhi proses perkembangan motorik halus bayi
- 8) Individu yang memiliki kelainan baik kelainan fisik maupun psikis, sosial dan mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya
- 9) Kebudayaan dalam suatu daerah juga dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. misalnya disuatu daerah anak perempuan tidak dibenarkan naik sepeda maka anak perempuan tersebut tidak mendapat pelajaran mengenai naik sepeda.

### **3. Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu)**

#### **a. Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu)**

Seseorang yang tunarungu mengalami gangguan dalam kemampuan pendengarannya pada fungsi pendengaran mereka, yang mengakibatkan mereka memiliki keterbatasan atau tidak memiliki kemampuan untuk mendengar. Anak tunarungu merupakan gangguan pendengaran pada seorang anak mengakibatkan keterbatasan dalam menerima informasi melalui indra pendengaran. Anak yang mengalami tunarungu menghadapi kendala dalam pendengarannya, yang mengakibatkan kemampuan mereka dalam berbahasa, baik secara ekspresif maupun reseptif menjadi terbatas. Akibat dari keterbatasan dalam proses perkembangan bicara dan bahasa, anak-anak tunarungu akan menghadapi tantangan dalam berbicara serta memahami isi bacaan materi pelajaran.<sup>19</sup>

Tunarungu dapat didefinisikan sebagai kondisi kehilangan pendengaran yang menyebabkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan. Anak tunarungu memiliki kesulitan dalam

---

<sup>19</sup> Aprizia Perenial Asla Wahyud, dkk, "Upaya Meningkatkan Kosakata Pada Anak Tunarungu", *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris* Vol.2 No.2 (2024), h.25.

penerimaan dirinya serta penyesuaian dengan lingkungan sekitarnya, maka dari itu anak tunarungu memerlukan bantuan dan bimbingan khusus dalam perkembangannya terutama dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang terdekat serta lingkungannya.<sup>20</sup>

Anak tunarungu merupakan anak yang mengalami gangguan pendengaran yang diklasifikasikan kedalam tuli (*deaf*) dan kurang pendengaran (*hard of hearing*). Ketunarunguan memberikan dampak terhadap perkembangan bahasa dan bicaranya terutama bagi anak tunarungu sejak lahir (prabahasa). Perkembangan berbahasa dan berbicara mereka menjadi terhambat, sehingga berakibat juga pada keterhambatan dalam pengembangan potensinya. Kondisi ketidakmampuan seseorang untuk mendengar sesuatu, baik secara total maupun sebagian, dapat kita sebut sebagai tunarungu.<sup>21</sup>

Anak tunarungu, adalah salah satu sebutan bagi kaum difabel yang memiliki kesulitan pendengaran yang berorientasi pada pendidikan, tuli (*deaf*) adalah mereka yang memiliki kesulitan pendengaran sehingga tidak mungkin berhasil memproses informasi linguistik melalui pendengaran (*audition*), baik dengan maupun tanpa alat bantu Sementara itu, orang yang mengalami kesulitan pendengaran (*hard of hearing*) adalah mereka yang masih memiliki sisa pendengaran sehingga masih mampu memproses informasi linguistik melalui pendengaran (*audition*) dengan menggunakan alat bantu dengar, anak tunarungu lebih banyak menggunakan bahasa isyarat dalam berkomunikasi dengan lingkungannya. sehingga anak tunarungu kesulitan memahami ungkapan lisan dari lingkungannya dan lingkungan juga kesulitan memahami bahasa isyarat yang dipergunakan oleh anak tunarungu.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Risa Azizah Irawan, dkk, "Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak Tunarungu (Kelainan Pendengaran)", *PPSDP Undergraduate Journal of Educational Sciences* Vol.2 No.1 (2025), h.19.

<sup>21</sup> Nur Haliza, "Pemerolehan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Dalam Memahami Bahasa", *Jurnal Metabasa* Vol.2 No.1 (2020), h.30.

<sup>22</sup> Muhammad Gus Nur Wahid, "Pendekatan Pembelajaran Akhlak Pada Anak Tunarungu Di Sekolah Luar Biasa (SLB)", *Ta'limuna* Vol.9 No.1 (2020), h.56.

Permasalahan mendasar pada anak tunarungu yaitu gangguan dalam pendengaran dan berkomunikasi. Melatih otot-otot dan cara berbicara merupakan kegiatan yang berfungsi dalam melatih sisa-sisa pendengarannya untuk bisa berkomunikasi hal demikian disebut sebagai bina persepsi bunyi dan irama. Satuan bunyi deci-bell merupakan alau ukur untuk membantu ketajaman pendengarannya. Penggunaan satuan bunyi deci-bell digunakan untuk menginterpretasi hasil tes pendengaran dalam kelompok jenjangnya. Dua istilah tersebut tuli dan kesulitan mendengar, menggambarkan gangguan pendengaran. Peraturan saat ini yang diterapkan IDEA sebagai gangguan pendengaran yang sangat parah sehingga siswa mengalami gangguan dalam memproses informasi linguistik melalui pendengaran (dengan atau tanpa amplifikasi) dan kinerja pendidikan siswa sangat terpengaruh.<sup>23</sup>

Anak-anak tunarungu di sekolah tersebut cenderung lebih mudah memahami suatu hal dengan menggunakan objek yang telah diberi nama terlebih dahulu. Pada anak tunarungu akan sulit mengerti sesuatu hal yang baru yang tak pernah ia ketahui sebelumnya. Hal ini menyebabkan tingkat kepandaian intelektualnya sama saja dengan anak pada umumnya. Hanya yang membedakan pada anak tunarungu proses dia belajar lebih menggunakan media objek, gambar, vidio, dan tulisan, dari pada menggunakan kata-kata atau metode ceramah.<sup>24</sup>

#### b. Karakteristik Anak Tunarungu

Tunarungu adalah istilah yang menunjuk pada kondisi ketidakfungsian organ pendengaran atau telinga seseorang anak. Kondisi ini menyebabkan mereka memiliki karakteristik yang khas, berbeda dari

<sup>23</sup> Asep Supena dan Rossi Iskandar, "Implementasi Layanan Inklusi Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.5, No.1 (2021), h.127.

<sup>24</sup> Arnida, "Analisis Karakteristik Dan Aktivitas Belajar Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di Sekolah Slb- B Ypac Banda Aceh", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.8 No.1 (2024), h.7.



anak normal pada umumnya. Beberapa karakteristik anak tunarungu diantaranya adalah:<sup>25</sup>

#### 1) Segi Fisik

- a) Cara berjalannya kaku dan agak membungkuk akibat terjadinya permasalahan pada organ keseimbangan di telinga. Itulah sebabnya anakanak tunarungu mengalami kekurangan keseimbangan dalam aktivitas fisiknya.
- b) Pernapasannya pendek dan tidak teratur. Anak-anak tunarungu tidak pernah mendengarkan suara-suara dalam kehidupan sehari-hari. Bagaimana bersuara atau mengucapkan kata-kata dengan intonasi yang baik, sehingga mereka juga tidak terbiasa mengatur pernapasannya dengan baik, khususnya dalam berbicara.
- c) Cara melihatnya agak beringas. Penglihatan merupakan salah satu indra yang paling dominan bagi anak-anak penyandang tunarungu karena sebagian besar pengalamannya diperoleh melalui penglihatan. Oleh karena itu anak-anak tunarungu juga dikenal sebagai anak visual sehingga cara melihatnya selalu menunjukkan keingintahuan yang besar dan terlihat beringas.

#### 2) Segi Bahasa

- a) Kosa kata yang dimiliki tidak banyak.
- b) Sulit mengartikan kata-kata yang mengandung ungkapan atau idiomatik.
- c) Tata bahasanya kurang teratur

#### 3) Intelektual

- a) Kemampuan intelektualnya normal. Pada dasarnya anak-anak tunarungu tidak mengalami permasalahan dalam segi intelektual. Namun akibat keterbatasan dalam berkomunikasi dan berbahasa, perkembangan intelektualnya menjadi lamban

---

<sup>25</sup> Arnida, "Analisis Karakteristik Dan Aktivitas Belajar Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di Sekolah Slb- B Ypac Banda Aceh", *Jurnal Generasi Tarbiyah : Jurnal Pendidikan Islam* Vol.2 No.2 (2024), h.202-203.

b) Perkembangan akademiknya lamban akibat keterbatasan bahasa. Seringterjadinya keterlambatan dalam perkembangan intelektualnya akibat adanya hambatan dalam berkomunikasi, dalam segi akademik anak tunarungu juga mengalami keterlambatan

#### 4) Sosial-Emosional

a) Sering merasa curiga dan berprasangka. Sikap seperti ini terjadi akibat adanya kelainan fungsi pendengarannya. Mereka tidak dapat memahami apa yang dibicarakan orang lain sehingga anak-anak tunarungu menjadi mudah merasa curiga.

b) Sering bersikap agresif. Anak-anak tunarungu bersikap agresif karena mereka merasa tidak bisa mengartikan apa yang dikatakan orang lain. Anak tunarungu juga mengalami kelainan dalam fungsi pendengarannya sehingga menimbulkan hambatan dalam berkomunikasi dengan orang yang bisa mendengar. Hal ini tentu saja bisa menghambat pengembangan potensi yang dimilikinya.

Anak tunarungu juga mengalami kelainan dalam fungsi pendengarannya sehingga menimbulkan hambatan dalam berkomunikasi dengan orang yang bisa mendengar. Hal ini tentu saja bisa menghambat pengembangan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, dalam menjalani kehidupan sehari-hari, anak tunarungu memiliki hak sebagai berikut Hak mendapatkan perlindungan sesuai dengan isi Pembukaan UUD 1945 alinea ke-4.

- 1) Hak untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran
- 2) Anak tunarungu sebagai warga negara Republik Indonesia mempunyai kedudukan yang sama baik dalam hukum maupun dalam pemerintahan, jadi walaupun mereka itu mempunyai kelainan dalam indera pendengarannya, tetapi mereka berhak mendapat kedudukan yang sama seperti halnya anak yang lain dan wajib menjunjung hukum dan pemerintahan

- 3) Anak tunarungu berhak mendapat pekerjaan dan penghidupan yang layak seperti halnya anak-anak yang normal

Adapun kewajiban anak tunarungu sesuai dengan kemampuan yang ada padanya adalah sebagai berikut:<sup>26</sup>

- 1) Kewajiban anak tunarungu akan dirinya sendiri, yang meliputi:
  - a) Mencintai dirinya
  - b) Menerima keadaan dirinya
  - c) Menyadari akan nasibnya
  - d) Memelihara kesehatan dan kebersihan dirinya
  - e) Berusaha mengembangkan kemampuannya
- 2) Kewajiban bersekolah/belajar
  - a) Taat dan patuh pada peraturan sekolah
  - b) Mengikuti seluruh kegiatan yang diselenggarakan sekolah
  - c) Menghormati kepala sekolah, guru, dan mereka yang dianggap lebih tua dari padanya dan sepatutnya untuk dihormati
  - d) Berbuat baik terhadap teman-teman sekelas dan teman-teman satu sekolah
  - e) Menjaga citra sekolah
- 3) Kewajiban dalam lingkungan keluarga
  - a) Patuh dan taat pada orang tua
  - b) Berlaku baik pada saudara
  - c) Mengikuti jejak anggota keluarga
  - d) Ikut ambil bagian dalam tugas sebagai anggota keluarga
- 4) Kewajiban dalam lingkungan masyarakat
  - a) Menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat, sesuai dengan kemampuan yang ada padanya
  - b) Menghormati anggota masyarakat
  - c) Turut ambil bagian dalam melaksanakan tugas sesuai dengan kemampuan yang ada padanya

<sup>26</sup> Maliyan Karenina, dkk, "Menganalisis Karakter Anak Berkebutuhan Khusus Penyandang Tunawicara", *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* Vol.2 No.2 (2024), h.101.

d) Menaati peraturan masyarakat yang telah ditetapkan

c. Dampak Ketunarunguan Terhadap Perkembangan Anak

Menurut Nur Haliza, dkk, Besar atau kecilnya hambatan perkembangan bahasa dan ujaran anak tunarungu tergantung pada jenis dan tingkat kehilangan pendengarannya. Hambatan tersebut dapat mengakibatkan kesulitan dalam belajar di sekolah dan dalam berkomunikasi dengan orang yang dapat mendengar/berbicara sehingga berdampak pada perkembangan sosial, emosi, perilaku, dan keragaman pengalamannya. Ini karena sebagian besar perkembangan sosial masyarakat didasarkan atas komunikasi lisan, begitu pula perkembangan komunikasi itu sendiri, sehingga gangguan dalam gangguan pendengaran menjadi menimbulkan masalah.<sup>27</sup>

1) Dampak Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Tunarungu

Dampak yang paling serius dari ketunarunguan yang terjadi pada masa prabahasa terhadap perkembangan individu adalah dalam perkembangan bahasa lisan, dan akibatnya dalam kemampuannya untuk belajar secara normal di sekolah yang sebagian besar didasarkan atas pembicaraan guru, membaca dan menulis. Seberapa besar masalah yang dihadapi dalam mengakses bahasa itu bervariasi dari individu ke individu. Ini tergantung pada parameter ketunarunguannya, lingkungan auditer, dan karakteristik pribadi masing-masing anak, tetapi ketunarunguan ringan pada umumnya menimbulkan lebih sedikit masalah daripada ketunarunguan berat.

2) Dampak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Tunarungu

Seorang ahli bernama Furth menyimpulkan bahwa defisit bahasa tidak merintangi orang tunarungu untuk berpikir secara normal, karena bila dia mengontrol pengaruh bahasa terhadap sejumlah besar tugas kognitif, ditemukannya bahwa kinerja subyek tunarungu sedikit sekali perbedaannya dengan sebayanya yang non-tunarungu. Jika

<sup>27</sup> Nur Haliza, dkk, "Pemerolehan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) dalam Memahami Bahasa", *Jermal: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* Vol.1 No.2 (2020), h.90.



perbedaan itu muncul, dia berpendapat bahwa hal itu diakibatkan oleh kurangnya pengalaman atau tidak dikenalnya tugas-tugas atau konsep-konsep yang diujikan, bukan karena defisit kognitif secara umum akibat ketunarunguan dan/atau akibat defisit bahasa.

### 3) Dampak Terhadap Perkembangan Emosi Anak Tunarungu

Kekurangan akan pemahaman bahasa lisan atau tulisan seringkali menyebabkan anak tunarungu menafsirkan sesuatu secara negatif atau salah dan ini sering menjadi tekanan bagi emosinya. Tekanan pada emosinya itu dapat menghambat perkembangan pribadinya dengan menampilkan sikap menutup diri, bertindak agresif, atau sebaliknya menampilkan kebimbangan dan keraguan. Emosi anak tunarungu selalu bergolak di satu pihak karena kemiskinan bahasanya dan dipihak lain karena pengaruh dari luar yang diterimanya. Anak tunarungu bila ditegur oleh orang yang tidak dikenalnya akan tampak resah dan gelisah.

### 4) Dampak Terhadap Perkembangan Sosial Anak Tunarungu

Sama seperti manusia lainnya, anak tunarungu juga makhluk sosial yang selalu memerlukan kebersamaan dengan orang lain. Akan tetapi, karena memiliki kekurangan dalam segi fisik, biasanya mereka mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri terhadap lingkungannya. Mereka banyak yang merasa rendah diri dan merasa kurang berharga. Dengan demikian, penilaian dari lingkungan terhadap dirinya memberikan pengaruh yang besar terhadap fungsi sosialnya

### 5) Dampak Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Tunarungu

Untuk mengetahui keadaan kepribadian anak tunarungu, kita perlu memperhatikan penyesuaian diri mereka terhadap lingkungan. Pertemuan antara faktor-faktor dalam diri tunarungu seperti ketidakmampuan menerima rangsang pendengaran, keterbatasan dalam berbahasa, ketidaktetapan emosi, keterbatasan intelegensi dihubungkan dengan sikap lingkungan terhadapnya menghambat perkembangan kepribadiannya.

#### d. Pendidikan Anak Tunarungu

Pendidikan untuk anak ABK, khususnya bagi anak tunarungu meliputi dua jenis layanan, yaitu:<sup>28</sup>

##### 1) Layanan umum.

Layanan umum merupakan layanan pendidikan yang biasa diberikan kepada anak mendengar atau normal, yang meliputi layanan akademik, latihan, dan bimbingan. Layanan akademik bagi anak tunarungu pada dasarnya sama dengan layanan akademik bagi anak mendengar, yaitu mencakup mata-mata pelajaran yang biasa diberikan di SD biasa

##### 2) Layanan khusus

Layanan khusus ini meliputi:

- a) Layanan bina bicara, yang berguna untuk meningkatkan kemampuan anak tunarungu dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa dalam rangkaian kata-kata, agar dapat dimengerti atau diinterpretasikan oleh orang yang mengajak atau diajak bicara
- b) Layanan bina persepsi bunyi dan irama, yang merupakan layanan untuk melatih kepekaan terhadap bunyi dan irama melalui sisa-sisa pendengaran atau merasakan vibrasi (getaran bunyi) bagi siswa yang hanya memiliki sedikit sekali sisa pendengaran.

Dalam praktiknya, tempat atau system layanan pendidikan bagi anak tunarungu terbagi pada beberapa tempat, di antaranya:<sup>29</sup>

##### 1) Tempat khusus

Sistem pendidikan dengan tempat khusus ini adalah sistem pendidikan yang terpisah dari system pendidikan anak normal, seperti pada:

<sup>28</sup>Imroatus Solichah, *Alat Peraga Untuk Pelajar Tunarungu: Penggunaan Bentuk Dua Dimensi Bangun Datar Pada Siswa Tunarungu*, ( Yogyakarta: Media Guru, 2020), h.9

<sup>29</sup> Imroatus Solichah, *Alat Peraga Untuk Pelajar Tunarungu: Penggunaan Bentuk Dua Dimensi Bangun Datar Pada Siswa Tunarungu...*, h.h.10-12.

a) Sekolah khusus

Sekolah khusus bagi anak tunarungu disebut Sekolah Luar Biasa Bagian B (SLB-B). Adapun jenjang pendidikannya meliputi TKLB-B dengan lama pendidikan 1-3 tahun, SDLB-B setingkat dengan SD 6 tahun, SLTPLB-B merupakan pendidikan semi kejuruan dengan lama pendidikan 3 tahun, SMLB-B merupakan pendidikan kejuruan setingkat SLTA dengan lama pendidikan 3 tahun.

b) Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB)

SDLB adalah sekolah pada tingkat dasar yang menampung berbagai jenis kelainan, seperti anak tunanetra, tunarungu, tunagrahita, dan tunadaksa dalam satu sekolah.

c) Kelas Jauh atau Kelas Kunjung

Kelas jauh adalah kelas yang dibentuk atau disediakan untuk memberi pelayanan pendidikan bagi anak luar biasa termasuk anak tunarungu yang bertempat tinggal jauh dari SLB/SDLB.

2) Di Sekolah Umum

Pada sekolah umum, jenis layanan yang akan di dapat sama dengan anak-anak normal lainnya dengan menggunakan kurikulum biasa. Dan ada juga layanan di kelas biasa dengan ruang bimbingan khusus dengan mengikuti kegiatan belajar.

3) Metode komunikasi

Dengan kekhususannya, layanan pendidikan anak tunarungu untuk banyak hal tentu saja berbeda dengan anak-anak normal lainnya, adapun metode yang biasa dipergunakan untuk anak tunarungu adalah:

a) Metode Oral

Metode oral adalah metode berkomunikasi dengan cara yang lazim digunakan oleh orang mendengar, yaitu melalui bahasa lisan dengan latihan.

b) Metode Membaca Ujaran

Anak tunarungu mengalami kesulitan untuk menyimak pembicaraan melalui pendengarannya. Oleh karena itu, ia dapat memanfaatkan penglihatannya untuk memahami pembicaraan orang lain melalui gerak bibir dan mimik pembicara

c) Metode Isyarat

(1) Abjad jari dengan jenis isyarat yang dibentuk dengan jari-jari tangan.

(2) Ungkapan dengan bahasa tubuh.

(3) Bahasa isyarat asli, yaitu suatu ungkapan manual dalam bentuk isyarat konvensional yang berfungsi sebagai pengganti kata yang meliputi:

(a) Bahasa isyarat alamiah, yaitu bahasa isyarat yang berkembang secara alamiah di antara kaum tunarungu

(b) Bahasa isyarat konseptual, merupakan bahasa isyarat yang resmi digunakan sebagai bahasa pengantar di sekolah yang menggunakan metode manual atau isyarat.

(4) Bahasa isyarat formal, yaitu bahasa nasional dalam isyarat yang biasanya menggunakan kosakata isyarat dengan struktur bahasa yang sama persis dengan bahasa lisan.

## B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan landasan teoritis yang penulis uraikan terlebih dahulu, berikut ini akan dikemukakan beberapa penelitian yang relevan terhadap penelitian ini. Penelitian secara tidak langsung berkaitan dengan tema pembahasan tentang “Pemanfaatan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus anak tunarungu di SLBN 4 Kota Bengkulu.”

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh:



**Tabel 2.3**  
**Penelitian Terdahulu**

| NO | Nama Penulis                                                               | Judul                                                                                                                                                                                                                        | Metode                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Kesimpulan                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Ajizah Khalika<br>Nasution<br><i>Universitas<br/>Negeri Medan,</i><br>2022 | Pengembangan<br>Media Digital<br>Puzzle Comik<br>Cerita<br>Bergambar<br>Berbasis<br>Problem<br>Solving Di SD<br>Negeri 060809<br>Medan Tahun<br>Ajaran<br>2020/2021.<br>Skripsi.<br>Program Studi<br>PGSD FIP<br>UNIMED 2021 | . Penelitian ini<br>jenis penelitian<br>pengembangan<br>(Research and<br>Development).<br>Model<br>pengembangan<br>yang digunakan<br>adalah model<br>pengembangan<br>Borg and Gall.<br>Teknik<br>pengumpulan<br>data yang<br>digunakan<br>penelitian ini<br>adalah<br>wawancara,<br>observasi dan<br>angket penilaian<br>kelayakan oleh<br>ahli desain, ahli<br>materi, ahli<br>bahasa,<br>praktikalisasi<br>oleh praktisi<br>pendidikan, | Media digital<br>puzzle 27omic<br>cerita bergambar<br>berbasis<br>problem solving<br>yang<br>dikembangkan<br>secara<br>keseluruhan<br>termasuk dalam<br>kualifikasi<br>“sangat valid”<br>dan dinyatakan<br>“sangat layak”<br>untuk digunakan<br>dalam proses<br>pembelajaran |

|   |                                                                                   |                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                   |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                   |                                                                                                                                                             | Keefektifan oleh responden peserta didik, kelompok kecil.                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                   |
| 2 | Dyah Pangestu Suhartati<br><i>Politeknik keselamatan transportasi jalan, 2022</i> | Efektifitas Media “Permainan Puzzle” Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Marka Pada Siswa Sd Kelas 6 (Studi Kasus Sd Negeri Tegalsari 5, Kabupaten Batang) | Metode penelitian pengembangan atau research and development (R&D), dengan model pengembangan ADDIE, menggunakan media puzzle sebagai media sosialisasi.<br><br>Sampel penelitian adalah siswa SD Kelas 6 dengan jumlah 50 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode One Group Pretest-Posttest Design dengan | Efektivitas media bisa dilihat dari hasil perhitungan nilai N-Gain, didapatkan nilai N-Gain sebesar 67% yang masuk pada kategori cukup efektif digunakan untuk media sosialisasi. |

|   |                                              |                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                              |                                                                                                                   | perhitungan menggunakan Uji Normalitas dan T-test yang diolah dengan IBM SPSS Statistics.                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 3 | Mefi Wulandari<br><i>IAIN Bengkulu, 2019</i> | Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota bengkulu | metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis kuasi eksperimen, teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik observasi, catatan anekdot dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data penelitian ini adalah melalui run test | Terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest dan pretest kelas eksperimen dan kontrol, Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 12.25% dari hasil sebelumnya. |

|   |                                                                                                             |                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 | Alfina<br>Damayanti<br><i>ITSKes Insan<br/>Cendekia<br/>Medika<br/>Jombang, 2025</i>                        | Pengaruh<br>Permainan<br>Puzzle<br>Terhadap<br>Perkembangan<br>Motorik Halus<br>Pada Anak<br>Usia<br>Prasekolah             | Penelitian ini<br>menggunakan<br>jenis penelitian<br>kuantitatif.<br>Desain<br>penelitian<br>menggunakan<br>pra eksperimen<br>dengan<br>pendekatan one<br>pre-post test<br>design.                                                                         | ada pengaruh<br>permainan<br>puzzle terhadap<br>perkembangan<br>motorik halus<br>anak usia<br>prasekolah di<br>TK Muslimat 6<br>Tarbiyatul<br>Athfal Sambong<br>Dukuh,<br>Jombang.                                                                                                                  |
| 5 | Weni Mulyana<br>Sari<br><i>Institut Agama<br/>Islam Negeri<br/>Syaiikh<br/>Abdurrahman<br/>Siddik, 2020</i> | Pengembangan<br>motorik halus<br>melalui media<br>permainan<br>Puzzle Usia 4-5<br>Tahun di<br>PAUD Terpadu<br>Mutiarabunda. | Metode<br>Penelitian yaitu<br>lapangan yang<br>dianalisis secara<br>deskriptif<br>kualitatif.<br>Teknik<br>pengumpulan<br>data yang<br>digunakan<br>dalam penelitian<br>ini adalah<br>menggunakan<br>metode<br>observasi,<br>wawancara, dan<br>dokumentasi | Hasil yang<br>diperoleh dari<br>penelitian<br>Pengembangan<br>Motorik Halus<br>Melalui Media<br>Permainan<br>Puzzle Usia 4-5<br>Tahun di PAUD<br>Terpadu Mutiarabunda. Ini<br>menunjukkan<br>bahwa<br>perkembangan<br>motorik halus<br>anak telah<br>mengalami<br>perkembangan<br>secara pesat. Hal |



|  |  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  | <p>ini ditandai dengan sebagian besar anak sudah dapat berkembang sesuai dengan harapan, ada yang berkembang sangat baik. Anak sudah mampu mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan dalam menggambar dan melukis, mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan gerak jari jemari seperti memegang pensil, crayon, mampu mengkoordinasi indra mata dan aktivitas tangan,</p> |
|--|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|   |                                                               |                                                                                                                                     |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                               |                                                                                                                                     |                                                              | mampu mengendalikan emosi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 6 | Lyna Rosyidah<br><i>Perpustakaan Uin Sunan Kalijaga, 2012</i> | Pengaruh metode crossword puzzle terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran ips kelas v di min sucenjuritengah bayan purworejo | Jenis dari penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen | Hasil penelitian menunjukkan:<br>1) Minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan berada pada kategori tinggi.<br>2) Minat belajar siswa setelah diberi perlakuan dan tanpa perlakuan berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. 3) Metode crossword puzzle berpengaruh dalam pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V-A di MIN Sucenjuritengah |

|   |                                                                |                                                                                                                               |                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                    |
|---|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                |                                                                                                                               |                                                                                                                                                              | <p>. Peningkatan yang dialami sebesar 9.53 dengan kategori rendah. 4) Adanya perbedaan yang cukup signifikan antara pembelajaran IPS dengan menggunakan metode crossword puzzle dan tanpa menggunakan metode crossword puzzle.</p> |
| 7 | <p>ERIK SRIUTAMI, Tesis S1, Universitas PGRI Madiun.(2024)</p> | <p>Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Puzzle Educatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar</p> | <p>Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design yang akan digunakan yaitu Nonequivalent Control Group Design. Metode yang digunakan</p> | <p>Berdasarkan hasil penelitian data disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan model inkuiri terbimbing berbantuan media puzzle edukatif</p>                                                                           |

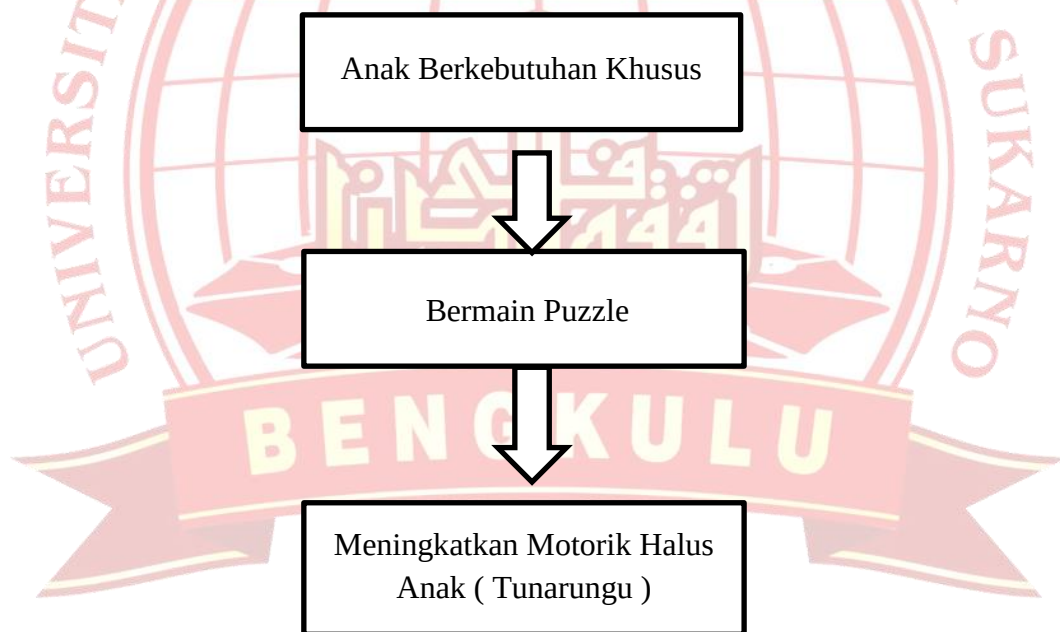
|   |                                                                                      |                                                                                                                                                |                                                                                                               |                                                                                                                                                                               |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                      |                                                                                                                                                | adalah metode eksperimen. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah simple random sampling.       | dibandingkan dengan metode ceramah terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.                                                                            |
| 8 | Ana Puspitasari<br><i>Skripsi,</i><br><i>Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019</i> | Pengaruh model pembelajaran savi (somatic, auditory, visualization, intellectual) dengan media hide dan seek puzzle terhadap hasil belajar IPA | . Penelitian ini merupakan jenis penelitian pre-eksperimental design dengan model one group pretest posttest. | . Hasil dari penelitian disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran SAVI dengan media Hide dan Seek Puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA. |



### C. Kerangka Berpikir

Permainan ini di buat untuk melatih konsentrasi serta meningkatkan perkembangan motorik halus anak tunarunggu karena harus menyusun potongan-potongan gambar dan di harapkan dengan permainan ini dapat melatih konsentrasi mereka agar dapat menyelesaikan gambar yang dia berikan oleh guru mereka karna seperti yang kita ketahui bahwa puzzle terdiri dari potongan-potongan kecil jadi memerlukan konsentrasi dan ini di harapkan juga dapat melatih ketepatan pikiran dan juga ketepatan gerakan. Dan di harapkan dengan kegiatan ini juga anak-anak tunarunggu menjadi lebih bersemangat lagi untuk belajar

Gerakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot otot kecil saja.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**