

PERMAINAN PUZZLE MEMPENGARUH PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Harmila*, Umi Hanik Fetriyah, Paul Joae Brett Nito

Program Studi Sarjana Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Sari Mulia, Jl. Pramuka No.2, Pemurus Luar, Banjarmasin Timur, Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70238, Indonesia

[*harmilasampit2000@gmail.com](mailto:harmilasampit2000@gmail.com)

ABSTRAK

Tumbuh kembang anak adalah bentuk perubahan kemampuan anak yang dapat dipantau guna memaksimalkan potensi diri yang dimiliki. Salah satu aspek pemantauan tumbuh kembang adalah perkembangan motorik halus. Masalah keterlambatan perkembangan menyebabkan kesusahan anal dalam melakukan aktivitas ringan seperti mengancing baju dan berjalan tidak seimbang. Permainan puzzle adalah salah satu upaya untuk meningkatkan perkembangan motorik halus. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak pada usia 4-5 tahun di TK Wilayah Kelurahan Sungai Lulut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif pre experimental dengan pre-post test design. Populasi penelitian yaitu anak di TK wilayah Kelurahan Sungai Lulut, sampel sebesar 29 anak usia 4-5 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Pengambilan data menggunakan observasi ceklist dan SOP. Analisis menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebesar 52% dan berusia 5 tahun sebesar 66%. Perkembangan motorik halus sebelum diberikan perlakuan rata-rata nilai sebesar 3.69 kategori meragukan, setelah diberikan perlakuan rata-rata nilai sebesar 6.59 kategori sesuai. Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus dengan nilai p value 0,000 (<0,05). Analisa hasil menunjukkan adanya peningkatan perkembangan motorik halus sebesar 2.9. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan peningkatan perkembangan motorik halus.

Kata kunci: anak usia 4-5 tahun; motorik halus; perkembangan; permainan puzzle

PUZZLE GAMES AFFECT FINE MOTOR DEVELOPMENT IN CHILDREN 4-5 YEARS OLD

ABSTRACT

Child growth and development is a form of change in a child's abilities that can be monitored in order to maximize their own potential. One aspect of monitoring growth and development is fine motor development. Developmental delay problems cause anal difficulty with light activities such as buttoning clothes and walking unbalanced. Puzzle games are one way to improve fine motor development. This study aims to determine the effect of puzzle games on the fine motor development of children aged 4-5 years in Kindergarten in Sungai Lulut Village. This study used a quantitative pre-experimental approach with a pre-post test design. The study population was children in the Kindergarten in the Sungai Lulut Village area, a sample of 29 children aged 4-5 years. The sampling technique used purposive sampling. Retrieval of data using observation checklist and SOP. Analysis using the Wilcoxon test. The results showed that the majority of respondents were female by 52% and 5 years old by 66%. Fine motor development before being given treatment the average value was 3.69 in the doubtful category, after being given the treatment the average value was 6.59 in the appropriate category. The effect of puzzle games on fine motor development with a p value of 0.000 (<0.05). Analysis of the results showed an increase in fine motor development of 2.9. The conclusion in this study is that there is an effect of puzzle games on the fine motor development of children aged 4-5 years with an increase in fine motor development.

Keywords: children aged 4-5 years; development; fine motor skills; puzzle games

PENDAHULUAN

Permasalahan perkembangan anak ditunjukkan dengan adanya anak yang mengalami masalah keterlambatan misalnya pada gangguan motoric. Data dari *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2018 menyatakan bahwa kurang lebih 200 juta anak yang di bawah 5 tahun belum memenuhi perkembangan (Tama & Handayani, 2021). Ada beberapa masalah perkembangan pada anak seperti kemampuan berbahasa, perilaku, autisme dan hiperaktif yang semakin meninggi (Maha & Harahap, 2021). Angka kejadian dengan masalah perkembangan dari beberapa negara seperti di Amerika Serikat sejumlah 12-16 %, Thailand 24%, Argentina 22%, dan Indonesia sekitar 29,9% (Amalia, Hamzah, & Fauzi, 2018). Anak usia prasekolah yang menderita gangguan perkembangan di Indonesia sebesar 85.779 anak yang mengalami gangguan motorik halus pada balita sebesar 15% meliputi menggambar, menulis, memegang, sedangkan anak yang menderita gangguan bicara sebesar 44% dan 16% anak yang menderita gangguan sosialisasi kemandirian (Sriwahyuni, Sulastri, & Patabang, 2020). Data Kemenkes pada tahun 2019-2020 anak yang mengalami gangguan motorik halus di kota Banjarmasin sebesar 194 anak (Kemenppa RI, 2020).

Motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot halus atau bagian tubuh yang tertentu. Kemampuan motorik halus mempengaruhi kesempatan untuk berlatih dan belajar seperti aktivitas perkembangan otot halus meliputi menggambar, menulis, berjalan maupun berlari. Proses perkembangan setiap anak sama tetapi, setiap anak umumnya memiliki kecepatan atau pemahaman yang berbeda (Panzilion, 2020). Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak seperti faktor genetik yang meliputi salah satunya jenis kelamin dan suku bangsa, faktor biologis, faktor lingkungan fisik, psikososial, dan faktor keluarga yang meliputi pada pola asuh orang tua, adat istiadat maupun pendidikan orang tua (Ulfa, 2021). Proses mengatasi masalah keterlambatan perkembangan pada anak sangat penting salah satunya dengan melakukan aktivitas bermain (Ina, Yulifah, & Susmini, 2018).

Dampak dari gangguan motorik halus dapat menyebabkan perkembangan anak terhambat dan juga tumbuh tidak sesuai pada masa bertambah usia. Penyakit ini sering juga disebut sebagai gangguan sistem saraf atau serebral palsy (Mushta et al., 2022). Karakteristik anak yang mengalami serebral palsy seperti gerakan abnormal pada sistem pergerakan contohnya kesusahan menulis, memasang kancing baju, gaya berjalan tidak seimbang dan juga kesulitan dalam bergerak dengan cepat maupun tepat (Maghfuroh, 2018). Program pemerintah untuk mendeteksi tumbuh kembang anak dengan melakukan Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) yaitu suatu kegiatan merangsang kemampuan dasar anak 0-6 tahun supaya perkembangan tumbuh anak secara optimal dan menemukan penyimpangan secara dini agar lebih mudah melakukan intervensi. Kegiatan deteksi ini dapat menentukan anak dengan kondisi yang terparah dari penyimpangan pertumbuhan pada anak yaitu gizi buruk. Kegiatan SDIDTK ini bisa mencegah terjadi penyimpangan perkembangan maupun penyimpangan emosional (Latifah, Dina, & Mutiarawati, 2017).

Proses mengatasi masalah keterlambatan perkembangan pada anak sangat penting salah satunya dengan melakukan aktivitas bermain. Penanganan faktor penyebab perkembangan motorik halus anak salah satunya dengan melakukan permainan *puzzle* yaitu bentuk permainan modern dimainkan dengan cara menyusun bagian-bagian gambar yang terpisah menjadi suatu gambar aslinya yang sesuai (Aprianti, 2021). Jenis *puzzle* terdiri dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf, hewan, dan pepohonan. Permainan ini bisa digunakan pada anak usia dari 2 sampai 8 tahun, yang membedakan setiap usia hanya tingkat kerumitan permainan *puzzle* seperti usia anak 2-3 tahun menyusun potongan *puzzle* sebanyak 4 keping

tidak lebih, usia anak 3-4 tahun menyusun potongan *puzzle* sebanyak 5 keping tidak lebih, pada usia anak 4-5 tahun menyusun potongan sebanyak 6 keping tidak lebih, sedangkan usia anak 5-6 tahun menyusun potongan *puzzle* sebanyak 7 keping dan pada usia anak 7-8 tahun menyusun potongan *puzzle* sebanyak 8 keping tidak lebih (Streit, 2018). Bermain *puzzle* dapat merangsang perkembangan motorik halus pada anak, melatih kewaspadaan, mengatur gerak mata dan tangan. Ketika anak bermain *puzzle* memulai belajar untuk memahami bentuk dan cara untuk memainkan *puzzle* sampai menjadi suatu bentuk yang utuh. Permainan ini dapat dilaksanakan secara bersama-sama agar anak bisa melatih diri untuk cara bekerja sama dan dapat berbaur dengan teman seusianya. Hasil uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi *puzzle* dengan nilai p -value = 0,001 (Panzilion, (2020).

Menurut Andriana (2011) bermain *puzzle* dapat mempengaruhi terhadap perkembangan anak bisa berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana menyusun kepingan *puzzle* yang terpisah menjadi suatu bentuk yang sesuai. Jika anak dapat melewati permainan ini kemampuan anak mengenal bentuk dari berbagai objek yang tersusun dari bagian-bagian kecil dan mendorong anak mengerti cara mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda. Bermain *puzzle* dapat memfokuskan pikiran anak agar dapat melatih konsentrasi sehingga dapat belajar tentang mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. Bermain *puzzle* dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak yang melibatkan koordinasi mata dan tangan dengan melatih otot-otot jari pada anak (Da'i & Maulidaty, 2021). Permainan *puzzle* ini dapat mempengaruhi terhadap perkembangan motorik halus pada anak karena, dapat mengkoordinasikan gerak mata maupun tangan sehingga terus berlatih dalam masa perkembangan yang bagus. Saat anak melakukan permainan *puzzle* tersebut anak bisa mengenal bentuk dan mengetahui cara mengisi bagian-bagian kosong yang diperlukan dan juga mendorong anak mengenali suatu unsur persamaan. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* (Ananda, 2019)

Bermainan *puzzle* dapat menstimulasi terhadap perkembangan motorik halus yang bisa melatih ketelitian, maupun mengkoordinasi gerakan mata dan tangan. Permainan *puzzle* dilakukan berkelompok, saat anak bermain dengan berkelompok dapat membuat anak belajar cara kerjasama, beradaptasi bersama teman-temannya dan juga dapat mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri. Hasil dari uji statistik bahwa nilai p value = 0,001 (Panzilion, 2020). Melihat hasil studi pendahuluan yang ada maka peneliti bertujuan mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak pada usia 4-5 tahun di TK Wilayah Kelurahan Sungai Lulut.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif menggunakan rancangan pendekatan *Pre-Experimental* dengan *pre-post test design*. (Mukhid, 2020). Populasi penelitian ini yaitu anak di TK wilayah Kelurahan Sungai Lulut. Pada TK Simpang Limau jumlah murid kelas A sebanyak 17 anak, kelas B1 sebanyak 19 anak, kelas B2 sebanyak 17 anak dan kelas B3 sebanyak 16 anak jadi, total seluruh jumlah anak sebanyak 69 orang sedangkan TK Darul Falah jumlah murid kelas A sebanyak 13 anak, dan kelas B1 sebanyak 15 anak jadi, total seluruh jumlah anak sebanyak 28 anak jadi, total keseluruhan sebanyak 97 anak. Pengambilan sampel menggunakan metode *non probability sampling* dengan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan kriteria yang sudah ditentukan peneliti. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 29 anak. Kegiatan ini dilakukan 2 kali seminggu dalam waktu 30 menit selama 1 bulan yaitu *pre test*, stimulasi permainan *puzzle* dan *post test* di TK Simpang Limau dan TK Darul Falah Wilayah Kelurahan Sungai Lulut.

Data instrumen dalam penelitian ini menggunakan SOP permainan *puzzle* dan ceklist perkembangan motorik halus penelitian sebelumnya oleh Teti tahun (2019) yang telah valid dan reliabel. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan penelitian secara langsung dengan teknik observasi skor perkembangan motorik halus 1 sampai 8 dengan kategori 1-2 (penyimpangan), 3-4 (meragukan), 5-6 (sesuai) dan 7-8 (optimal). Peneliti melakukan *pre test* sebelum dilakukan permainan *puzzle*, anak diberikan perlakuan permainan *puzzle* dan dilakukan post test mengenai perilaku dan terjadi saat kegiatan permainan *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak. Peneliti menganalisis seberapa pengaruh permainan *puzzle* ini terhadap perkembangan motorik halus pada anak.

HASIL

Tabel 1.
 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (n=29)

Jenis Kelamin	f	%
Laki-laki	14	48
Perempuan	15	52

Tabel 1 menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 14 orang (48%) dan responden berjenis kelamin perempuan sebagian besar sebanyak 15 orang (52%).

Tabel 2.
 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia (n=29)

Usia	f	%
4 Tahun	10	34
5 Tahun	19	66

Tabel 2 menunjukkan bahwa usia responden sebagian kecil 4 tahun sebanyak 10 orang (34%) dan sebagian besar berusia 5 tahun sebanyak 19 orang (66%).

Tabel 3.
 Perkembangan Motorik Halus Responden Sebelum Diberikan Perlakuan Permainan Puzzle
 (*Pretest*) (n=29)

	Mean	Median	Mode	Std.Devia tion	variance	95% interval Lower	Mean Upper
<i>Pretest</i>	3.69	4.00	2	1.442	2.079	3.14	4.24

Tabel 3 menyatakan bahwa perkembangan motorik halus pada responden sebelum diberikan perlakuan permainan *puzzle* rata-rata sebesar 3.69. Nilai median sebesar 4.00, nilai standar deviasi sebesar 1.442, nilai minimal 3.14 dan nilai maksimal 4.24.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Perkembangan Motorik Halus Responden Setelah Diberikan
 Perlakuan Permainan *Puzzle* (*Pretest*) (n=29)

Kategori	f	%
Penyimpangan	8	28
Meragukan	13	44
Sesuai	8	28
Optimal	0	0

Tabel 4 menunjukkan perkembangan motorik halus responden sebelum diberikan permainan *puzzle* memiliki kategori penyimpangan sebanyak 8 orang (28%), kategori meragukan

sebanyak 13 orang (44%), kategori sesuai sebanyak 8 orang (28%), dan tidak ada responden yang perkembangan motorik halus kategori optimal (0%).

Tabel 5.
 Perkembangan Motorik Halus Responden Setelah Diberikan Perlakuan Permainan Puzzle
 (*Posttest*) (n=29)

	Mean	Median	Mode	Std.Deviation	variance	95% interval Lower	Mean Upper
<i>Posttest</i>	6.59	6.00	6	.733	.537	6.31	6.86

Tabel 5 menyatakan bahwa perkembangan motorik halus responden setelah diberikan perlakuan permainan *puzzle* dengan rata-rata sebesar 6.59, nilai median 7.00, nilai standar deviasi sebesar 0,733, nilai minimal sebesar 6.31 dan nilai maksimal sebesar 6.86.

Tabel 6.
 Distribusi Frekuensi Perkembangan Motorik Halus Responden Setelah Diberikan Perlakuan
 Permainan *Puzzle* (*Posttest*) (n=29)

Kategori	f	%
Penyimpangan	0	0
Meragukan	0	0
Sesuai	16	55
Optimal	13	45

Tabel 6 menunjukkan sebagian besar responden setelah diberikan permainan *puzzle* memiliki perkembangan motorik halus kategori sesuai sebanyak 16 orang (55%), kategori optimal sebanyak 13 orang (45%). Tidak ada responden yang perkembangan motorik halus memiliki kategori penyimpangan (0%) maupun kategori meragukan (0%).

Tabel 7.
 Hasil *Pre-Posttest* Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Motorik Halus Responden (n=29)
 Perkembangan Motorik Halus

Mean	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
	3.69	6.59
Kategori	Meragukan	Sesuai
Peningkatan	2.9	

Tabel 7 menyatakan bahwa responden memiliki rata-rata nilai *pre test* sebesar 3.69 dan setelah diberikan perlakuan permainan *puzzle* nilai *pos test* sebesar 6.59 terdapat peningkatan nilai perkembangan motorik halus sebesar 2.9. Tabel 5 juga menunjukkan sebagian besar kategori perkembangan motorik halus responden meragukan dan setelah diberikan perlakuan permainan *puzzle* menjadi sebagian besar kategori sesuai. Peneliti melakukan uji normalitas data sebagai syarat uji *Paired T-test* menggunakan *Shapiro Wilk* sebelum dan setelah diberikan perlakuan permainan *puzzle*.

Tabel 8.
 Uji Normalitas Data *Pre-posttest* (n=29)

	Statistic	<i>Shapiro-Wilk</i> Df	Sig.
<i>Hasil Pretest</i>	.874	29	0,003
<i>Hasil Posttest</i>	.735	29	0,000

Tabel 8 menyatakan bahwa nilai *significance* pada *pre test* 0.003 dan data *pre test* 0.000. Dapat diartikan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal, karena nilai data yang

didapatkan $<0,05$. Dasar pengambilan keputusan normal jika nilai *significance* $>0,05$ maka data berdistribusi normal (Montolalu et al., 2018). Oleh karena itu peneliti menggunakan uji statistik *Wilcoxon*.

Tabel 9.
Analisis Data Pengaruh Permainan Puzzle dengan Menggunakan Uji Statistik Wilcoxon
(n=29)

	Hasil <i>Posttest</i> – Hasil <i>Pretest</i>
Z	-4.760 ^a
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000

Tabel 9 hasil uji statistik Wilcoxon didapatkan nilai *significance* nilai *p value* 0.000 $<0,05$. Syarat menggunakan uji Wilcoxon dikatakan ada pengaruh, jika nilai *significance* kurang dari 0,05. Hasil uji menyebutkan bahwa H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK wilayah Kelurahan Sungai Lulut.

PEMBAHASAN

Rentang usia anak 0-6 tahun pada masa perkembangan yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian (Khairi, 2018). Anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat mempunyai karakteristik tersendiri sesuai tahapan usianya.

Identifikasi Karakteristik Anak (Usia dan Jenis Kelamin)

Berdasarkan jenis kelamin, didapatkan sebagian besar pada anak perempuan (52%) dan sebagian kecil pada anak laki-laki sebesar (48%). Anak perempuan dan laki-laki mempunyai perbedaan dalam perkembangan motorik halus yaitu anak laki-laki cenderung memilih jenis permainan yang berhubungan dengan motorik kasar seperti bermain bola, melompat dan berlari (Wahyuseptiana, 2014). Anak perempuan cenderung memilih permainan berhubungan dengan motorik halus seperti bermain boneka, bermain peran, menyusun dan masak-masakan (Munjidah & Arisa, 2018). Melihat hal ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus pada anak laki-laki biasanya lebih rendah. Hasil penelitian ini sejalan Maghfuroh (2018) perkembangan motorik halus anak prasekolah dapat dipengaruhi oleh faktor jenis kelamin dan usia yaitu anak perempuan lebih mudah diatur dan patuh terhadap orang tua lain halnya dengan anak laki-laki biasanya sering membantah kepada orang tua.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden di TK Simpang Limau dan TK Darul Falah rentang usia ialah 4-6 tahun. Anak usia 4 tahun sebesar (34%) dan usia 5 tahun sebagian besar (66%). Hasil penelitian oleh Teti (2019) bahwa biasanya anak akan menunjukkan kemajuan perilaku kontrol motorik halus pada usia 4-6 tahun seperti menggambar dan menulis. Hasil ini juga sejalan oleh Maghfuroh (2018) mengatakan bahwa anak usia 4-6 tahun kemampuan motorik halus mulai berkembang seperti mulai dapat menggambar dan menulis. Perkembangan motorik halus anak usia 4 tahun sangat berkembang bahkan hampir sempurna, anak mampu melakukan loncatan dan lompatan satu kaki dengan lancar serta mampu menangkap bola dengan baik, dapat anak usia 5 tahun mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik seperti mengkoordinasikan gerakan tangan, lengan dan tubuh secara bersama (Damayanti & Aini, 2020). Peran orang tua sangat penting karena harus menyadari bahwa pentingnya memberi stimulasi bagi perkembangan motorik halus dan interaksi orang tua sangat bermanfaat dalam proses perkembangan anak secara keseluruhan sehingga dapat berkomunikasi dengan baik antara orang tua dan anak (Sholihah, 2022).

Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Dilakukan Permainan *Puzzle*

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai perkembangan motorik halus responden sebelum diberikan perlakuan permainan *puzzle* (*pretest*) cukup sebesar 3.69 kategori meragukan. Hasil penelitian ini sejalan oleh Maulidaty (2021) menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan permainan *puzzle* dengan hasil rata-rata nilai *pretest* 7,87 kategori meragukan. Hasil penelitian mendukung penelitian sebelumnya oleh Rize, (2021) menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan permainan *puzzle* dengan hasil *pretest* nilai rata-rata sebesar 2,88 kategori meragukan. Hasil penelitian oleh Panzilion (2020) menunjukkan bahwa sebelum diberikan permainan *puzzle* kategori cukup perkembangan motorik halus sebesar 83,3%.

Jenis *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *puzzle* transportasi dan geometri, peneliti mengobservasi item ceklist perkembangan motorik halus *pretest* didapatkan item yang paling rendah yaitu responden tidak dapat menggambar garis putus-putus berbentuk bintang dan tidak bisa menyusun kepingan *puzzle* oleh karena itu peran orang tua sangat penting untuk sering melatih anak dengan permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus dan peran sekolah juga sangat penting memantau tumbuh kembangnya untuk sering melakukan permainan *puzzle* 2 kali dalam seminggu selama 30 menit sebagai media untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Sekolah sudah menyediakan alat permainan *puzzle* transportasi dan geometri berdasarkan pengamatan peneliti jumlah alat permainan *puzzle* masih kurang dengan jumlah murid diharapkan sekolah dapat menambahkan alat permainan *puzzle* (Yuniatari & Suyadi, 2021).

Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Setelah Dilakukan Permainan *Puzzle*

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan permainan *puzzle* (*posttest*) sebesar 6.59 dengan kategori sesuai. Penelitian ini sejalan oleh Yanti, (2021) menunjukkan hasil setelah diberikan perlakuan permainan *puzzle* dengan nilai rata-rata 9,93 kategori sesuai dengan nilai *p value* (0,000). Hasil penelitian mendukung penelitian sebelumnya oleh (Rize, (2021) dengan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan permainan *puzzle* sebesar 5,38 kategori sesuai dengan nilai *p value*= 0,001. Hasil penelitian oleh Panzilion (2020) setelah diberikan permainan *puzzle* perkembangan motorik halus menjadi kategori sangat baik sebesar 100% dengan nilai *p value*= 0,001. Peningkatan pada item ceklist dalam penelitian ini mengobservasi pada item ceklist ada peningkatan responden dapat menggambar garis putus-putus berbentuk bintang dan dapat menyusun kepingan *puzzle* menjadi sebuah gambar yang sesuai. Oleh karena itu peran orang tua sangat pentingnya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus sehingga anak menjadi percaya diri dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh orang tua memberikan stimulasi seperti permainan *puzzle* (Sintia, Hayati, & Oktariana, 2021). Peran sekolah melibatkan puskesmas untuk pemantauan perkembangan motorik halus 1 bulan sekali namun tidak rutin diharapkan dapat berkoordinasi dengan pihak puskesmas untuk rutin melakukan pemantauan tumbuh kembang 1 bulan sekali. Waktu pelayanan SDIDTK perlu dibuat pengelompokan umur dan jadwal pemeriksaan yang berstruktur. Adapun usia anak kurang dari 24 bulan, SDIDTK dilakukan setiap 3 bulan sekali sesuai jadwal dan usia anak 24-72 bulan dilakukan setiap 6 bulan sekali. Kegiatan ini dapat dilaksanakan secara berkala dalam 1 bulan sekali (Devianty, 2017).

Analisis Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh perlakuan permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Wilayah Kelurahan Sungai Lulut dengan nilai *pre-posttest* perkembangan motorik halus anak adanya peningkatan sebesar 2.9 dari kategori meragukan menjadi sesuai. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Maulidaty (2021) menggunakan uji statistik *Wilcoxon* dengan hasil signifikan nilai *p-value* (0,000) disimpulkan bahwa pemberian permainan *puzzle* dapat mempengaruhi pada perkembangan motorik halus anak dari yang rendah menjadi meningkat. Hasil penelitian oleh Panzilion (2020) menyatakan bahwa sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* sebagian besar responden mempunyai perkembangan motorik halus cukup sebesar 83,3% setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* semua responden mempunyai perkembangan sebagian sangat baik sebesar 100% dengan nilai *p value*= 0,001.

Berdasarkan hasil *pos test* didapatkan peningkatan hasil yang semula saat *pre test* tidak ada kategori optimal (0%) menjadi ada responden dengan kategori optimal (45%). Sebelum diberikan perlakuan didapatkan kategori penyimpangan (28%) dan meragukan (44%), setelah diberikan perlakuan permainan *puzzle* tidak ada responden yang mengalami penyimpangan (0%) maupun meragukan (0%). Fungsi bermain *puzzle* dapat merangsang perkembangan motorik halus anak untuk melatih kewaspadaan, mengasah kemampuan berpikir, melatih anak bisa saling membantu sama lain, mengatur gerak mata dan tangan. Manfaat permainan *puzzle* juga dapat mengasah otak anak untuk memecahkan suatu masalah, melatih koordinasi mata maupun tangan untuk menyusun potong-potongan *puzzle* menjadi sebuah gambar yang sesuai, meningkatkan kemampuan berpikir seperti konsentrasi dalam menyelesaikan potong-potongan *puzzle*, melatih membaca untuk anak mengenal huruf, melatih kesabaran dalam menyelesaikan permainan, bersosialisasi untuk melatih anak bisa menghargai dan saling membantu satu sama lain.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus adalah faktor genetik seperti jenis kelamin serta suku bangsa, faktor biologis, faktor lingkungan fisik, psikososial dan faktor keluarga seperti pola asuh orang tua pada anak (Ina *et al.*, 2018). Peran orang tua sebagai pengasuh sangat besar terhadap perkembangan anak pada prinsipnya, pola asuh yakni bagaimana orang tua mengontrol, membimbing, dan mendampingi anak-anaknya untuk melaksanakan tugas perkembangan menuju kedewasaan. Salah satu unsur yang memberikan peran terhadap perkembangan anak yaitu membelikan permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus seperti permainan *puzzle*. Peran sekolah untuk meoptimalkan perkembangan motorik halus anak dengan cara meningkatkan motivasi tidak hanya eksternal maupun juga internal. Sekolah dapat membuat permainan yang kreatif sehingga dapat memicu perkembangan motorik halus anak (Endra, 2017).

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden berjenis kelamin perempuan dengan usia 5 tahun. Perkembangan motorik halus sebelum diberikan perlakuan rata-rata nilai sebesar 3.69 kategori meragukan, setelah diberikan perlakuan rata-rata nilai sebesar 6.59 kategori sesuai. Hasil analisa pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus didapatkan *p value* 0,000 (<0,05) yang artinya ada peningkatan perkembangan motorik halus sebesar 2.9. maka disimpulkan terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan peningkatan perkembangan motorik halus.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Hamzah, & Fauzi, Z. (2018). Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda , Bermakna , Mulia Volume 4 Nomor 2 Tahun 2018 Tersedia Online : <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR> Dipublikasikan Oleh : UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-. Efektivitas Layanan Informasi Menggunakan Media Audiovisual Untuk Mengurangi Perilaku Merokok Pada Siswa Mts Al-Azhar Kecamatan Alalak Kabupaten Barito Kuala Tahun Pelajaran 2017/2018, 4(ISSN. 2460-9722), 21–29.
- Ananda, Y. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di Tk Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrab*, 2(2), 29–35. <https://doi.org/10.36341/jka.v2i2.622>
- Aprianti, W. (2021). Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida Ii Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Da'i, M., & Maulidaty, I. E. (2021). the Effect of Playing Puzzle Therapy on the Fine Motoric Development of Pre-School Children in Tk Tunas Harapan Batokan Kasiman. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 79–85. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v8i2.8983>
- Damayanti, A., & Aini, H. (2020). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui permainan melipat kertas bekas. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Ina, A. S., Yulifah, R., & Susmini. (2018). *Nursing News* Volume 3, Nomor 3, 2018, 3, 758–765.
- Kemenppa RI. (2018). Profil Kesehatan Anak Indonesia Tahun 2018. *Ilmu Pendidikan*, 5(1), 12–21.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Latifah, U., Dina, I., & Mutiarawati, M. (2017). Peningkatan Ketrampilan Guru Paud Dalam Melakukan Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1), 36–41. <https://doi.org/10.30591/japhb.v1i1.686>
- Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i1.2488>
- Maha, R. N., & Harahap, R. (2021). Perkembangan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Autisme. *Junal Unimed*, 157–164.
- Munjidah, A., & Arisa, M. (2018). Pengaruh Stimulasi Alat Permainan Edukatif (Ape) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Baitul Karim Surabaya. *Repository.Unusa.Ac.Id*, (57). Retrieved from [http://repository.unusa.ac.id/5916/1/Pengaruh Stimulasi Alat Permainan Edukatif](http://repository.unusa.ac.id/5916/1/Pengaruh%20Stimulasi%20Alat%20Permainan%20Edukatif)

%28APE%29 Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA
Baitul Karim Surabaya.pdf

- Mushta, S. M., King, C., Goldsmith, S., Smithers-Sheedy, H., Badahdah, A.-M., Rashid, H., ... McIntyre, S. (2022). Epidemiology of Cerebral Palsy among Children and Adolescents in Arabic-Speaking Countries: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Brain Sciences*, 12(7). <https://doi.org/10.3390/brainsci12070859>
- Panzilion, D. (2020). Stimulasi Pengembangan Motor Pra Sekolah Melalui Gym Otak dan Puzzle, 1, 10–17.
- RIZE, F. (2021). Pengaruh Stimulasi Alat Permainan Edukatif (Ape) Kotak Alphabet Dan Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 tahun). *stikes ngudia husada madura*. Retrieved from <http://repository.stikesnhm.ac.id/id/eprint/879/2/17142010019-2021-manuskrip.pdf>
- Setiawati Teti, D. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Hewan Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ummi Erni Dusun XIII Sidobali Desa Pematang Johar Kec. Labuhan Deli Kab. Deli Serdang (Vol. 3). *google cendekia* (Vol. 3).
- Sholihah, L. (2022). Fisik Motorik Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Sintia, Hayati, F., & Oktariana, R. (2021). Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2).
- Sriwahyuni, Sulastri, & Patabang, I. (2020). Efektivitas Pemberian Alat Permainan Edukatif Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di TK Frater Bakti Luhur Makassar. *JURNAL Ilmiah Kesehatan Pencerah*, 09(1), 59–64.
- Streit, A. K. (2018). Analisa Permainan Edukatif Berbentuk Puzzle dalam Bentuk Ilustrasi Tarian Indonesia. *Ruparupa*.
- Tama, N. A., & Handayani. (2021). Determinan Status Perkembangan Bayi Usia 0 – 12 Bulan. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna , Mulia*, 7(3), 73–80. Retrieved from <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>
- Ulfa, A. (2021). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Berbagai Kegiatan (Kajian Jurnal Piaud). *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh*.
- Wahyuseptiana, Y. I. (2014). Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Di Gugus Sido Mulyo Kecamatan Mantrijeron Kota Yogyakarta. *Universitas negeri yogyakarta*
- Yanti, C. F. (2021). Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun di Tk Wijaya Kusuma.
- Yuniatari, & Suyadi. (2021). Stimulasi Perkembangan Anak Dengan Memanfaatkan Barang Bekas di Era New Normal. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1). <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.9221>.