

## Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur Tahun 2024

Putri Nofita Sima<sup>1</sup> Ida Subardiah<sup>2</sup> Santi Oktavia<sup>3</sup>

Program Studi Keperawatan Fakultas Kesehatan, Universitas Mitra Indonesia, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [putrinofita.student@umitra.ac.id](mailto:putrinofita.student@umitra.ac.id)<sup>1</sup> [umiayuki@umitra.ac.id](mailto:umiayuki@umitra.ac.id)<sup>2</sup> [Santioktavia@umitra.ac.id](mailto:Santioktavia@umitra.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Permasalahan gangguan keterlambatan perkembangan anak di Indonesia maupun negara luar hingga sekarang masih menjadi permasalahan. Masalah tumbuh kembang anak ialah masalah yang berisiko untuk kehidupan anak, maka penting guna memahami seluruh aspek yang mempengaruhi serta yang mendukung perkembangan serta pertumbuhan. Penelitian ini bermaksud untuk melihat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur. Penelitian ini memakai metode kuantitatif dengan menggunakan desain *pre-eksperimen one group pre-test post-test*. Penelitian ini dilaksanakan di tanggal 15-18 Juli 2024, dengan populasi sebanyak 45 anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur. Dan sampel yang dipakai sebanyak 31 anak dengan memakai teknik *random sampling*. Instrumen yang dipakai untuk mengukur perkembangan motorik halus ialah Denver II. Didasarkan hasil uji statistik, diketahui nilai rerata perkembangan motorik halus anak sebelum bermain *puzzle* 5,32 dan setelah dilakukan permainan *puzzle* sebesar 6,19. Berdasarkan analisis bivariat terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur Tahun 2024 dengan nilai *p - value* 0,000. Hasil penelitian ini bisa menjadi sumber informasi bahwa stimulasi permainan *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun, serta sangat disarankan orang tua memberikan latihan untuk perkembangan motorik halus selaras atas kemampuan anak.

**Kata Kunci:** Perkembangan Motorik Halus, Permainan *Puzzle*, Anak usia 4-5 Tahun

### Abstract

*The problem of delayed child development in Indonesia and other countries is still a problem. The problem of child development is a risky problem for the child's life, so it is important to understand all aspects that affect and support development and growth. This study aims to see the effect of puzzle games on fine motor development in children aged 4-5 years at PGRI Mekar Jaya Kindergarten, East Lampung Regency. This study uses a quantitative method using a one group pre-test post-test pre-experiment design. This research was conducted on 15-18 July 2024, with a population of 45 children aged 4-5 years at PGRI Mekar Jaya Kindergarten, East Lampung Regency. And the sample used was 31 children using random sampling technique. The instrument used to measure fine motor development is Denver II. Based on the results of statistical tests, it is known that the mean value of children's fine motor development before playing puzzles is 5.32 and after the puzzle game is 6.19. Based on bivariate analysis, there is an effect of puzzle games on fine motor development in children aged 4-5 years at PGRI Mekar Jaya Kindergarten, East Lampung Regency in 2024 with a p-value of 0.000. The results of this study can be a source of information that puzzle game stimulation affects the fine motor development of children aged 4-5 years, and it is strongly recommended that parents provide training for fine motor development in line with the child's ability.*

**Keywords:** Fine Motor Development, Puzzle Games, Children aged 4-5 Years



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Permasalahan gangguan keterlambatan perkembangan anak di Indonesia maupun negara luar hingga sekarang masih menjadi permasalahan. Masalah tumbuh kembang anak ialah masalah yang beresiko untuk kehidupan anak, maka penting guna memahami seluruh aspek yang mendukung serta yang memberikan pengaruh pada perkembangan beserta pertumbuhannya. Perkembangan dan pertumbuhan ialah dua peristiwa yang berbeda tetapi saling mempengaruhi serta saling berhubungan (Mayssara.A 2020 dalam Azizah dkk., 2023). Motorik halus ialah keterampilan yang membutuhkan kontrol dari otot kecil guna mencapai tujuan dari keterampilan anak. Umumnya keterampilan motorik halus mencakup koordinasi tangan dengan mata, keterampilan tersebut memerlukan kecermatan yang tinggi (Aulina,2017). *World Health Organization* (WHO) tahun 2019 melaporkan lebih dari 200 juta anak usia kurang dari 5 tahun di dunia belum memenuhi potensi perkembangan. Angka kejadian keterlambatan perkembangan anak di Indonesia 29,9%, Argentina 22%, Thailand 24%, serta Amerika serikat sekitar 12-16%. Sedangkan menurut IDAI tahun 2021 bahwa Indonesia mengalami keterlambatan tumbuh kembang anak yang cukup tinggi sekitar 5-10%. Hasil Survei Dasar Kesehatan Riskesdas tahun 2018 melaporkan hasil indeks perkembangan anak di Indonesia usia 3-5 tahun yaitu 88,3%, yang meliputi aspek literasi (seperti menulis dan berbahasa) 64,6%, sosial emosional 69,9%, fisik 97,8%, dan aspek pembelajaran 95,2%. Menurut Kemenkes RI tahun 2023 dilihat dari pemantauan perkembangan serta pertumbuhan anak di Indonesia pada anak usia 1-5 tahun selaras atas standar pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu 24% dan yang belum sesuai 76%. Oleh karena itu pemantauan perkembangan serta pertumbuhan anak wajib dilaksanakan tiap 6 bulan di anak usia 2-5 tahun. Dapat dilakukan di semua tingkat pelayanan kesehatan.

Didasarkan data profil kesehatan Provinsi Lampung tahun 2022 lingkup pemantauan tumbuh kembang balita pada Provinsi Lampung bahwa Kabupaten Lampung Timur berada pada urutan ke 2 dari 4 Kabupaten yang belum memenuhi target yaitu Lampung Utara 62,4%, Lampung Timur 64,4%, Pringsewu 65,8%, dan Lampung Barat 69,3%. Dari target yang ditetapkan 70%. Untuk melihat tahapan perkembangan anak prasekolah dibutuhkan skrining DDTK (Deteksi Dini Tumbuh Kembang). Deteksi dini perkembangan motorik halus terhadap anak prasekolah dilaksanakan memakai kuesioner *Denver Development Screening Test* (DDST) /Pra Skrining Perkembangan (KPSP), yang bisa dikerjakan oleh tenaga kesehatan yaitu Perawat, Bidan serta Dokter, Sesuai standar yang ada (Kemenkes RI 2016). Hal ini selaras atas penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Sitanggung tahun 2022, bahwa memakai Denver II sangat efektif untuk menilai perkembangan motorik halus. Anak usia prasekolah yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus bisa terlihat dari kemampuan anak dalam memegang benda yang kecil seperti krayon dan pensil, serta mengikuti perintah yang diberikan secara benar. Guna menambah kemampuan tumbuh kembang anak yang maksimal, satu diantaranya ialah bagaimana pemberian stimulasi sesuai usia serta keperluan anak tersebut. Stimulasi ialah rangsangan pada kemampuan dasar anak di usia 0-6 tahun guna mencapai tumbuh kembang yang maksimal. Karenanya peran orang tua sangat diperlukan guna memberikan stimulus sejak dini, serta melaksanakan deteksi ataupun skrining dini tumbuh kembang anak, yang bisa dilaksanakan di fasilitas kesehatan (Budhyanti, 2022).

Upaya untuk menyelesaikan keterlambatan perkembangan motorik halus anak prasekolah salah satunya yakni dengan belajar sambil bermain. Bermain ialah sebuah kegiatan yang dilaksanakan anak sebagai bentuk ekspresi yang menyenangkan dan berpikir kreatif, sekaligus sarana memperoleh pengalaman baru saat bereksplorasi. Bermain bisa menguatkan otot - otot serta pengembangan daya imajinasi dan koordinasi dengan gerak

motorik halusnya. Jenis-jenis permainan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak prasekolah yakni ada permainan *puzzle*, balok, kartu (alfabet), dan boneka Jari. Untuk penelitian ini permainan yang dipakai guna mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak prasekolah adalah permainan *puzzle* (Sutapa, 2022) Sebuah permainan yang bisa merangsang pemahaman anak pada ruang, kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah, dan kemampuan membayangkan sesuatu secara mental disebut permainan *puzzle*. Konsep dalam permainan *puzzle* yaitu penyusunan gambar *puzzle* secara benar, dengan melihat ukuran, warna serta bentuk. Permainan *puzzle* mengutamakan insting ataupun kecerdasan anak dalam bermain. Permainan *puzzle* dilaksanakan dengan pembongkaran serta pemasangan ulang pada kesesuaian bentuk, pola serta warna. Dengan media permainan *puzzle* ini diharapkan anak bisa berlatih, menata ulang serta menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak saling terkait menjadi sebuah bentuk kesatuan yang bermakna. Dari permainan *puzzle* ini diharapkan perkembangan motorik halus anak meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, karena tujuan pembelajaran ialah perilaku hasil belajar yang diharapkan dan dapat dikuasai anak-anak disekolah (Yuli, 2016 dalam Utami dkk., 2022).

Hal tersebut selaras atas beberapa penelitian terdahulu yang mendukung bahwa permainan *puzzle* bermanfaat untuk perkembangan motorik halus anak sudah dilaksanakan oleh wigati tahun 2022 memakai judul "Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak". Serta didapatkan hasil dengan  $\alpha = 0,05$ , dihasilkan nilai *p-value* 0,014 yang mana  $0,014 < 0,05$ , hal tersebut artinya pengaruh stimulus permainan *puzzle* pada perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun yang mana dengan stimulus permainan *puzzle* perkembangan motorik halus anak menjadi lebih baik. Begitu juga dengan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh iqbal, dkk tahun 2023 memakai judul "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Utara". Hasil penelitian memperlihatkan terdapat pengaruh permainan *puzzle* pada perkembangan motorik halus anak. Dengan melakukan belajar sambil bermain di sekolah yaitu satu diantara cara untuk membantu perkembangan serta pertumbuhan anak. Terutama pada perkembangan motorik halus. Anak dapat bereksplorasi, meniru, bereksperimen, dan beradaptasi. Tetapi pada dasarnya masih banyak orang tua yang membatasi aktivitas bermain pada anak dan cenderung khawatir apabila anaknya bermain di luar ruangan. Karenanya sangat penting memberikan pemahaman untuk orang tua terkait perkembangan motorik halus anak. Hal tersebut mungkin juga bisa menjadi faktor penghambat saat perkembangan motorik halus anak (Nafisah, 2022). Saat anak berada di sekolah peran guru tidak kalah penting untuk memberikan stimulasi perkembangan anak, dengan cara belajar sambil bermain. Guru dituntut untuk lebih memahami metode apa yang paling tepat dipakai ketika belajar. Tetapi terkadang masih terdapat pendidik yang menggunakan metode pembelajaran yang cenderung monoton serta kurang dalam menghubungkan materi dalam kegiatan sehari - hari.

Peneliti telah melakukan prasurvey pada 24 Mei 2024 di TK Wilayah Lampung Timur yaitu TK PGRI Mekar Jaya dan TK Fathul Mukmin. Berdasarkan wawancara yang sudah dilaksanakan oleh guru diperoleh hasil bahwa TK PGRI belum pernah dilakukan permainan *puzzle* guna membantu perkembangan motorik halus anak, sedangkan TK Fathul Mukmin, sudah pernah dilakukan kegiatan permainan *puzzle*. Berdasarkan prasurvey bahwa, di TK PGRI dengan jumlah siswa keseluruhan sebanyak 45 anak, usia anak rata-rata 4-5 tahun, memiliki 2 ruang kelas, dengan kegiatan contohnya bermain bersama, berdoa bersama, berhitung, menulis serta membaca. Dari hasil wawancara kepada guru mengatakan ada 3 dari 45 anak mengalami keterlambatan belum bisa menulis, dan belum pernah dilakukan

permainan *puzzle* di sekolah untuk perkembangan motorik halus anak. Dibuktikan dengan hasil observasi jumlah anak yang bermasalah pada perkembangan motorik halus sebanyak 5 anak dari 45 anak (11,11%), bisa terlihat dari anak yang kurang bisa untuk mewarnai serta menggambar dengan rapih sebab masih kaku ketika memegang krayon ataupun pensil. Didasarkan fakta serta fenomena tersebut, maka peneliti mempunyai ketertarikan guna melaksanakan penelitian di TK PGRI Mekar jaya yaitu berjudul: “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK PGRI Mekar Jaya Lampung Timur”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif. Teknik penelitian *pre eksperimen* yang melibatkan anak - anak prasekolah di TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur dengan cara memberikan permainan *puzzle* guna melihat perkembangan motorik halus anak. Rancangan penelitian menggunakan *pre-test dan post-test one group design*. Pada penelitian ini pertama dilaksanakan *pre-test* pada kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan permainan *puzzle*. Kemudian diberikan permainan *puzzle* selama 2 x 30 menit serta setelahnya dilakukan *post-test* guna melihat kemampuan motorik halus anak. Populasi yakni wilayah generalisasi yang terbagi atas subjek, objek yang memiliki karakteristik serta kuantitas tertentu yang diimplikasikan peneliti guna dipelajari serta disimpulkan (Sugiono, 2023). Populasi di penelitian ini ialah anak-anak TK PGRI Mekar Jaya umur 4-5 tahun berjumlah 45 anak. Total sampel yang akan diambil dari populasi ialah 31 anak dan ditambahkan 10% yaitu 3 anak sebagai sampel cadangan (*droup out* 10%). Teknik pengambilan sampel di penelitian ini ialah teknik *random sampling*. *Random sampling* berarti metode pengambilan sampel yang dilaksanakan dengan acak tanpa melihat tingkatan atau kelompok populasi (Fauzy, 2019).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Pembahasan Analisis Univariat**

#### **Rata-Rata Perkembangan Motorik Halus Anak Sebelum Diberikan Permainan *Puzzle***

Didasarkan hasil penelitian, terlihat rerata perkembangan motorik halus anak di usia 4-5 tahun pada TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur, sebelum dilakukan intervensi permainan *puzzle* adalah 5,32. Nilai rerata ini masih jauh di bawah angka maksimal 7. Hal tersebut kemungkinan karena minimnya stimulasi yang diberikan orang tua dan guru. Peran guru serta orang tua berdampak besar untuk perkembangan anak. Di penelitian ini kemampuan anak dalam melakukan 7 item gugus tugas rata - rata anak hanya mampu melakukan 5 sampai dengan 6 item gugus tugas, dan yang dominan tidak bisa dilakukan adalah menggambar orang dengan 2 bagian (58,06%). Karena gerakan tersebut lebih kompleks. Di TK PGRI Mekar Jaya, Kabupaten Lampung Timur, anak - anak hanya difokuskan untuk belajar seperti, menggambar, menulis, mewarnai. Kegiatan ini dapat melatih perkembangan motorik halus anak. Sementara kegiatan bermain, contohnya bermain *puzzle*, melipat kertas, meronce, bermain kubus, melempar bola, dan lain - lain jarang sekali diberikan kepada anak - anak, padahal kegiatan tersebut berpengaruh besar terhadap perkembangan motorik halus anak. Teori *Hurlock* dalam Suhartanti tahun 2019, menyatakan bahwa bermain ialah dasar untuk melihat tentang dunia dengan meniru, membangun, menguji serta eksplorasi. Manfaat bermain pada nilai terapeutik ialah memberikan rangsangan perkembangan sensorik - motorik, perkembangan sosial, perkembangan kognitif, moral, kreativitas, serta kesadaran diri. Selaras atas penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Fadillah dalam rahayu, dkk. (2023), tentang pengaruh bermain *puzzle* pada perkembangan

motorik halus anak usia 5-6 tahun, penelitian ini menunjukkan hasil yakni dihasilkan nilai rerata perkembangan motorik halus sebelum diberikan perlakuan permainan *puzzle* sejumlah 1,979, dengan standar deviasi 0,534. *Puzzle* ialah alat permainan edukatif dengan penyusunan potongan gambar menjadi satu, alat permainan edukatif *puzzle* diberikan terhadap anak bertujuan bisa dijadikan solusi guna menyelesaikan masalah untuk menaikkan perkembangan motorik halus anak, sebab dengan bermain *puzzle*, anak bisa melatih otot - otot pada jari tangan dengan anak mengacak kepingan *puzzle* selanjutnya disusun kembali potongan *puzzle* tersebut sampai menjadi gambar yang utuh. Didasarkan hasil penelitian tersebut, bisa ditarik kesimpulan kurangnya pemberian stimulasi yang tepat serta tidak selaras atas usia anak akan memperlambat perkembangan motorik halus anak. Pada item 7 gugus tugas anak - anak hanya mampu melakukan 5 sampai dengan 6 item gugus tugas, hal ini anak - anak dapat terus dilatih sehingga sesuai yang diharapkan. Stimulasi yang diberikan kepada anak sangat berperan penting dalam perkembangan motorik halus anak dimasa depan usianya. Jenis stimulasi yang diberikan untuk anak prasekolah juga harus sesuai dengan usia anak, karena akan berdampak pada perkembangan anak kedepannya. Masalah ini dapat diatasi oleh guru serta orang tua memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai umur anak.

### **Rata-Rata Perkembangan Motorik Halus Anak Setelah Diberikan Permainan *Puzzle***

Didasarkan hasil penelitian, terlihat rerata perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun sesudah dilaksanakan intervensi permainan *puzzle* 6,19, perkembangan motorik halus anak meningkat hampir mendekati sempurna. Pada penelitian ini kemampuan anak dalam melakukan 7 item gugus tugas sedikit mengalami peningkatan, namun belum sesuai yang diharapkan, karena latihan ini hanya 2 kali dilakukan dan peneliti juga tidak bertanya kembali atau mengkaji kembali apakah dirumah juga distimulasi oleh orang tuanya atau tidak. Memberikan stimulasi pada perkembangan anak usia dini bisa dilaksanakan dengan efisien serta efektif oleh pendidik di sekolah ataupun orang tua di rumah, dengan memakai beberapa media sebagai sarana pembelajaran memakai prinsip kegiatan utama anak ialah bermain sambil belajar. Perkembangan motorik halus bisa dikembangkan serta dilatih dengan kegiatan bermain guna pengembangan potensi anak, bermain ialah media yang baik untuk memberikan stimulasi untuk anak, dengan bermain anak makin berkembang dalam kemampuan keterampilan motoriknya serta menjadi percaya diri. Karenanya kekurangan fungsi motorik halus dapat dilatih serta diperbaiki. Teori Andriana dalam Lilis 2018, menyatakan bahwa pemberian metode permainan *puzzle* memberikan pengaruh di perkembangan motorik halus anak usia prasekolah, dikarenakan permainan *puzzle* bisa mengkoordinasi gerak tangan serta mata, karenanya tanpa disadari motorik halus anak terus berkembang dan terlatih dengan bagus. Lain daripada itu, saat anak bermain *puzzle* anak bisa berlatih untuk mengenal bentuk serta bagaimana merekam mengisi ruang kosong yang mana itu dibutuhkan. *Puzzle* juga memberi dorongan pada anak untuk memahami persamaan, contohnya bagaimana warna yang merah ataupun garis tebal pada sebuah potongan selaras atas corak yang sama di potongan yang lain. dengan permainan *puzzle* anak - anak bisa belajar bahwasanya sebuah objek ataupun benda disusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini juga memberi dorongan pada anak untuk memahami cara menggabungkan unsur yang berbeda. Selaras atas penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Mulyaningsih tahun 2021. Hasil penelitian memperlihatkan permainan *puzzle* mempunyai pengaruh yang positif pada kemampuan anak untuk memahami lambang bilangan, pada anak kelompok A di Taman kanak - kanak. Temuan penelitian memperlihatkan permainan *puzzle* mempunyai pengaruh pada kemampuan anak untuk menyebutkan angka 1-10, beserta kemampuan anak ketika menuliskan angka 1-10. Sejalan dengan penelitian Yesita tahun 2018 dalam Angraini tahun

2024, didapatkan hasil bahwa responden sesudah diberikan stimulasi bermain *puzzle* perkembangan motorik halusnya meningkat yakni, normal sejumlah 27 responden (61,4%), serta anak dengan perkembangan motorik halus penyimpangan hampir setengahnya dari reponden sejumlah 17 responden (38,6%). Maka bisa ditarik kesimpulan sesudah diberikan permainan *puzzle* perkembangan motorik halus anak meningkat, dan kemampuan anak dalam melakukan 7 item gugus tugas mengalami sedikit peningkatan, penelitian ini hanya 2 kali dilakukan, disarankan memberikan latihan perkembangan motorik halus anak di rumah dilakukan tidak hanya 1 sampai dengan 2 kali, karena akan memberikan perkembangan motorik halus yang lebih baik. Dengan metode stimulasi permainan *puzzle* anak - anak menjadi lebih semangat dalam proses belajar di sekolah. Hal tersebut terlihat bahwasanya bermain *puzzle* bisa melatih perkembangan motorik halus anak, yang mana cara bermain *puzzle* yaitu dengan cara membongkar lalu memasang potongan *puzzle* angka kembali menjadi sebuah gambar yang utuh. Ini bisa melatih otot - otot kecil pada tangan anak dan melatih anak belajar berhitung di sekolah TK PGRI Mekar Jaya.

### **Pembahasan Analisa Bivariat**

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

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa di TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur Tahun 2024, nilai rerata perkembangan motorik halus anak sebelum dilaksanakan permainan *puzzle* yakni 5,32 serta sesudah diberikan permainan *puzzle* 6,19. Didasarkan uji statistik, uji t - dependen dihasilkan nilai p - value  $0,000 \leq 0,05$  artinya ( $H_0$  ditolak serta  $H_a$  diterima) maka bisa ditarik kesimpulan terdapat pengaruh permainan *puzzle* pada perkembangan motorik halus di anak usia 4-5 tahun pada TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur Tahun 2024. Pada penelitian ini ditemukan paling sering anak belum mampu melakukan menggambar orang dengan 2 bagian, dan sesudah diberikan permainan *puzzle* mengalami sedikit peningkatan, sebagian anak sudah mampu melakukan 7 item gugus tugas. Hal ini peran guru di sekolah beserta orang tua di rumah sangat diperlukan untuk memberikan stimulasi agar anak terus berlatih pada perkembangan motorik halusnya. Teori *Elizabeth Hurlock* dalam Sulistia tahun 2023. Menyatakan bahwa di usia prasekolah atau taman kanak - kanak , anak sudah bisa dilatih mewarnai, menggambar, menulis serta yang lainnya, sehingga otot - otot kecil yang ada ditangan serta jari - jari pada anak usia 4-5 tahun bisa berkembang, permainan *puzzle* bisa memberi bantuan pada anak untuk pengembangan keterampilan dan melatih motorik halus, contohnya anak bisa menggambar orang dengan utuh, menulis nama depannya, meronce, menggunting, serta meniru gambar geometris (persegi, lingkaran, segitiga). Sehingga keterampilan motorik halus yang dilakukan oleh jari - jari tangan terus berlatih. Perkembangan motorik halus anak ialah gerakan dengan memakai otot - otot halus yang bisa diberi pengaruh oleh proses belajar serta berlatih. Satu diantara alat permainan edukatif ataupun media bermain yang bisa menambah perkembangan motorik halus anak ialah permainan menyusun potongan gambar sampai menjadi suatu gambar yang utuh. Pada permainan ini memerlukan ketelitian serta melatih konsentrasi supaya gambar menjadi lengkap serta utuh (Rohmah, 2018). Menurut Da'i tahun 2021, dalam bermain *puzzle*, potongan *puzzle* gambar disusun menjadi satu gambar yang utuh, karena hal ini bisa memberi dorongan pada anak untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah, permainan *puzzle* melibatkan koordinasi tangan beserta mata juga otot - otot kecil beserta jari tangan anak untuk perkembangan motorik halus. Dari stimulasi permainan *puzzle* kemampuan anak akan terlihat seperti, pengenalan bentuk dari beberapa objek yang disusun dari bagian terkecil serta mendorong anak memahami cara

menggabungkan unsur-unsur yang berbeda, terfokus pada pikiran anak supaya melatih konsentrasi sampai bisa belajar terkait pemahaman konsep ukuran, warna beserta bentuk. Sejalan dengan penelitian yang sudah dilaksanakan Akbar dkk. Tahun 2022, terkait “pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji”, yang menjelaskan bahwa stimulasi permainan *puzzle* yang diberikan untuk anak kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji didapatkan hasil data *post-test* serta *pre-test* bermain *puzzle* untuk perkembangan motorik halus di 34 sampel memperlihatkan, di *pre-test* skor yang paling tinggi ialah 76 serta yang paling rendah 35, dengan rata - rata 60,94. Di *post-test* skor yang tertinggi ialah 81 serta skor yang paling rendah 49, dengan rata - rata 70,09. Menurut peneliti, kurangnya stimulasi terhadap perkembangan anak dapat mempengaruhi proses perkembangan anak. Pada penelitian ini peran orang tua beserta guru sangat penting pada perkembangan anak, yakni bagaimana orang tua mendampingi, membimbing serta mengontrol anak – anak melakukan tugas perkembangannya. Faktor yang memberi pengaruh pada perkembangan motorik halus anak antara lain kondisi lingkungan, faktor genetik, kondisi pra kelahiran, serta stimulasi yang tepat. Peran guru di sekolah juga tidak kalah penting yaitu guna memaksimalkan perkembangan motorik halus anak dengan menambahkan motivasi, yaitu motivasi *internal* beserta *eksternal*. Motivasi *eksternal* ialah (motivasi yang bersumber dari luar diri seseorang, contohnya teman beserta orang tua), motivasi *internal* ialah (motivasi dari diri sendiri). Satu diantara unsur yang memberikan peran pada perkembangan anak yakni memberikan permainan yang bisa memberi rangsangan pada perkembangan motorik halus.

Peneliti menyimpulkan bahwa, penggunaan metode bermain *puzzle* pada anak prasekolah bisa berdampak yang positif terhadap perkembangan motorik halus anak, melalui aktivitas menyusun potongan-potongan *puzzle* angka, anak-anak dilatih untuk memakai koordinasi mata dan tangan, mengembangkan keterampilan dalam memegang dan menggerakkan objek-objek kecil, serta melatih kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah. Memberikan stimulasi perkembangan motorik halus di anak usia 4-5 tahun pada TK PGRI Mekar Jaya, hanya 2 kali dilakukan, suatu latihan untuk perkembangan motorik halus itu tidak hanya dilakukan 1 sampai dengan 2 kali latihan, orang tua bisa juga memberikan metode lain untuk membantu perkembangan motorik halus anak, serta disarankan untuk orang tua di rumah terus melatih kemampuan perkembangan motorik halus anak beserta pemberian latihan perkembangan motorik halus selaras atas kemampuan anak, hal tersebut akan memberi bantuan pada perkembangan motorik halus anak menjadi optimal. Penelitian di TK PGRI Mekar Jaya menunjukkan peningkatan signifikan dalam perkembangan motorik halus responden, dengan metode stimulasi permainan *puzzle* angka mayoritas responden sudah diberikan permainan *puzzle* mengalami peningkatan, hingga dalam penelitian diketahui nilai mean selisih adalah 871, yang artinya sesudah diberikan permainan *puzzle* responden mengalami penambahan sejumlah 871 dalam motorik halus.

## **KESIMPULAN**

Didasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur, bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai rerata perkembangan motorik halus di anak usia 4-5 tahun pada TK PGRI Mekar Jaya, sebelum dilaksanakan intervensi permainan *puzzle* adalah 5,32.
2. Nilai rerata perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun pada TK PGRI di Jaya, sesudah dilakukan intervensi permainan *puzzle* adalah 6,19.

3. Terdapat Pengaruh Permainan *Puzzle* Pada Perkembangan Motorik Halus Di Anak Usia 4-5 Tahun Pada TK PGRI Mekar Jaya Kabupaten Lampung Timur Tahun 2024 dengan ( $p - value$  0,000).

### **Saran**

Didasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti bisa memberikan beberapa saran dari manfaat teoritis beserta aplikatif, diantaranya:

1. Secara Teoritis. Hasil penelitian ini digunakan sebagai informasi tambahan terkait dengan teori permainan terapeutik.
2. Secara Aplikatif
  - a. Untuk TK PGRI Mekar Jaya. Hasil penelitian ini diharapkan guru atau pendidik bisa merancang kegiatan belajar yang melibatkan permainan *puzzle* sebagai alat untuk mengajarkan konsep-konsep penting, seperti huruf, angka, warna, dan bentuk. Ini dapat membantu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermanfaat.
  - b. Untuk Orang Tua. Hasil penelitian ini diharapkan orang tua kerap memberikan stimulasi yang menyenangkan dengan *puzzle* beberapa bentuk supaya anak bisa mengasah kemampuan berpikirnya juga secara tidak langsung mempunyai manfaat untuk pengembangan kemampuan motorik halus.
  - c. Untuk Profesi Keperawatan. Hasil penelitian ini bisa diimplikasikan oleh profesi keperawatan untuk melaksanakan stimulasi perkembangan motorik halus dengan metode permainan terapeutik.
  - d. Untuk Peneliti Selanjutnya. Hasil penelitian ini bisa menjadi data awal untuk peneliti selanjutnya yang melaksanakan penelitian terkait pengaruh permainan terapeutik terhadap perkembangan motorik halus.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar. G. F., I. W. Karta, dan I. M. S. Astawa (2022), "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji," *Jurnal Ilmu Profesi Pendidik*
- Anggraini. D. P (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun. *Journal Ilmu Kebidanan dan Kesehatan*
- Aulina. C. N., (2017). *Buku Ajar Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak usia Dini*. Sidoarjo: UMSIDA press
- Azizah. N.S., Sari.S.R., Ratnasari.F., (2023). Stimulasi Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Nusantara Hasana Journal*, 2(11), 71–76
- Budhyanti.W., SSt., S.Ft., (2022). *Panduan Stimulasi Tumbuh Kembang Anak 0-11 Tahun*. Jakarta: UKI Press, Anggota IKAP
- 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
- Dinkes Provinsi Lampung, (2022). *Profil data Cakupan Pemantauan Tumbuh Kembang Balita*. Lampung: Dinas Kesehatan Lampung
- Idai, (2021). *Mengenal Keterlambatan Perkembangan Umum Pada Anak*
- Iqbal. M., Oktaviyana. C., dan Azkia. C. N., (2023). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Utara. *Journal Of Nursing Practice and Education*. Diakses 14 Pada Tanggal April 2024.
- Kemenkes RI, (2016). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Kemenkes

- Kemendes RI, (2023). Survei Kesehatan Indonesia (SKI)
- Lilis. M (2018). Metode bermain puzzle berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Jurnal endurance
- Mulyaningsih. E. Sukmawati, (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. Journal of Primary Education
- Nafisah. A. D. (2022). Teori dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rahayu. S., Muqodas. I., Justicia. R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. Journal Pendidikan Anak Usia Dini
- Riskesdas, (2018). Hasil Utama Riskesdas 2018. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI
- Rohmah. Ns. N., (2018). Terapi Bermain. Jember: LPPM Universitas Muhammadiyah
- Suhartanti. I. (2019). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah. Mojokerto: Stikes Majapahit Mojokerto
- Sulistia. K. R. (2023). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal pendidikan Anak Usia Dini
- Sutapa. P. (2022). Pengembangan dan Pembelajaran Motorik Pada Usia Dini. Yogyakarta: Kanisius
- Utami. A. R., Hasibuan. C. A., Ismayani. W. (2022). Pengembangan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Islamiyah NU. Journal Pengembangan Profesi
- Wigati. P. W., Sutrisni., Widyastuti. A., (2022). Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak. Jurnal Bidan Pintar, 2721-3544
- World Health Organization (WHO), (2019). Child Growth Standard