

Original Research Paper

Irma Hartati¹ Suzi Dinda Damayanti²

^{1,2}Keperawatan, Universitas Sains Cut Nyak Dhien, Langsa, Indonesia

*Corresponding Author:
Irma Hartati

Email: hartatiirma425@gmail.com

PENGARUH STIMULASI PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK PRA SEKOLAH DI TK TUNAS HARAPAN KANDIR LANGSA BARO

Article Info:

Received : October 04, 2023

Revised : October 20, 2023

Accepted : January 20, 2023

Published : February 05, 2024

ABSTRAK

Berdasarkan survei data awal yang dilakukan oleh peneliti, siswa TK tunas harapan kandir langsa baro, didapatkan dari 11 anak terdapat 8 anak tidak dapat menyusun beberapa balok dan 3 anak dapat menyusun beberapa balok. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak di tk Tunas Harapan Kandır. Metode dalam penelitian ini menggunakan *one group pretes-posttes design* dan analisis statistik menggunakan *uji wilcoxon* dengan tingkat kepercayaan 95% α :0,05%. Populasi penelitian 35 anak dan sampel 15 anak dengan teknik *random sampling*. Setelah data terkumpul dengan menggunakan DDST selanjutnya dianalisa. Hasil penelitian Setelah dilakukan uji statistik didapatkan nilai p value (0,001) α , < 0,05. Maka terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan stimulasi permainan *puzzle* di TK Tunas Harapan Kandır Langsa Baro. Kepada pihak pengambil kebijakan di TK Tunas Harapan agar lebih memperhatikan tingkat pekembangan motorik halus pada anak pra sekolah.

Kata Kunci: Bermain, Motorik Halus, *Puzzle*, Stimulasi

ABSTRACT

Based on the initial data survey conducted by researchers, students at Tuns Harapan Kandır Langsa Baro Kindergarten, it was found that out of 11 children, 8 children could not arrange several blocks and 3 children could arrange several blocks. The aim of this research was to determine the effect of puzzle game stimulation on fine motor development in children at Tunas Harapan Kandır Kindergarten. The method in this research uses a one group pretest-posttest design and statistical analysis uses the Wilcoxon test with a confidence level of 95% α :0.05%. The research population was 35 children and a sample of 15 children using random sampling technique. After the data is collected using DDST, it is then analyzed. Research results After carrying out statistical tests, the p value was (0.001) α , <0.05. So there is an influence on the development of children's fine motor skills before and after the stimulation of puzzle games at the Tunas Harapan Kandır Langsa Baro Kindergarten. To policy makers at Tunas Harapan Kindergarten to pay more attention to the level of fine motor development in pre-school children.

Keywords: Play, Fine Motor, *Puzzle*, Stimulation.

PENDAHULUAN

Anak merupakan aset berharga sebagai generasi penerus suatu bangsa, sehingga dibutuhkan anak yang berkualitas untuk mencapai masa depan bangsa yang baik. Setiap anak melewati tahap tumbuh kembang secara fleksibel dan berkesinambungan, salah satu tahap tumbuh kembang yang dilalui anak adalah masa prasekolah akhir (4- 5 tahun) pada fase ini juga sering disebut sebagai usia emas (*golden age*). Pada anak usia 4- 5 tahun perkembangan yang paling menonjol adalah keterampilan motorik. Kemampuan motorik halus yang baik menentukan seorang anak untuk melakukan aktivitas yang baik pula, misalnya menyisir rambut, memasang tali sepatu, mengancingkan baju, menulis dan lain-lain. Hal ini akan mendukung aktivitas didalam kehidupan sehari-hari terutama untuk diri anak sendiri, tetapi perkembangan motorik tidak semuanya dapat berjalan mulus (Ananda, 2019).

Menurut *World Health Organization* (WHO), (2018) melaporkan bahwa data prevalensi balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan adalah 28,7% dan Indonesia termasuk kedalam Negara ketiga dengan prevalensi tertinggi di regional Asia Tenggara/ *South-East Asia Regional* (SEAR), bahwa 5- 25% dari anak usia dini menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (WHO and Mathers, 2017).

Di Indonesia sekitar 35,4% anak prasekolah yang mengalami gangguan perkembangan seperti gangguan perkembangan motorik kasar, motorik halus, serta gangguan perkembangan mental emosional dikarenakan kurangnya pemahaman orang tua atau keluarga dalam menstimulasi (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2012). Cakupan pelayanan kesehatan anak balita lima tahun terakhir berflutuaksi yaitu yang tertinggi pada tahun 2014 sebesar 76%, sementara pada tahun 2015 sebesar 67% dan di tahun 2016 sebesar 65%, kesehatan bayi dan balita harus dipantau untuk memastikan kesehatan mereka selalu dalam kondisi optimal, penelitian perkembangan gerak kasar, gerak halus, sosialisasi dan kemandirian, suatu indikator yang bisa menjadi keberhasilan dalam upaya peningkatan perkembangan. (Profil Aceh,2016).

Fenomena saat ini, sering kali tenaga kesehatan dan orang tua lebih memfokuskan pada perkembangan motorik kasar saja. Hal ini menyebabkan perkembangan motorik yang dianggap normal tersebut dengan suatu harapan yang semu (tidak nyata) terhadap kemampuan intelektual anak. Padahal perkembangan motorik halus merupakan indikator yang lebih baik (lebih dapat menilai kemampuan motorik

anak) dari pada motorik kasar, dalam diagnosis gangguan motorik pada anak (Yuniati, 2018).

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak antara lain adalah genetik (faktor bawaan, jenis kelamin, dan suku bangsa), faktor biologis (ras/ suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kerentanan terhadap penyakit, kondisi kesehatan kronis, fungsi metabolisme, hormon), faktor lingkungan fisik (cuaca, sanitasi, keadaan rumah, radiasi), faktor psikososial (stimulasi, motivasi belajar, edukasi, kelompok sebaya, sekolah, cinta dan kasih, dan kualitas intraksi anak dengan orang tua), faktor keluarga (pekerjaan dan pendapatan orang tua, pendidikan ayah dan ibu, jumlah kakak beradik, pola asuh orang tua, adat istiadat dll). Dalam proses menanggulangi keterlambatan perkembangan pada anak diperlukan banyak stimulasi dalam aktivitas bermain (Panzilion et al., 2020).

Dampak motorik halus yang terlambat mengakibatkan perkembangan anak menjadi terhambat dan tumbuh tidak sesuai dengan usianya, penyakit ini sering disebut dengan gangguan pada sistem saraf yaitu pada selebral palsy. Anak yang sudah mengalami cerebral palsy mempunyai karakteristik gerakan abnormal pada sistem pergerakan seperti susah menulis, mengacing baju, berjalan tidak stabil, kesulitan melakukan gerakan cepat dan tepat (Maghfuroh, 2018).

Intervensi dini pada perkembangan anak harus dilakukan untuk mengetahui perkembangan anak apabila perkembangan motorik anak terganggu, maka perkembangan selanjutnya akan terganggu bila tidak ditangani dengan baik apalagi tidak terdeteksi secara dini, sehingga mengurangi kualitas sumber daya manusia kelak. Maka diperlukan deteksi dini tumbuh kembang (DDTK) pada anak prasekolah dilakukan dengan menggunakan kuisisioner pra skrining perkembangan (KPSP)/ DDST Dalam perkembangan motorik halus anak perlunya dilakukan stimulasi permainan sesuai dengan usia anak guna untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. (Depkes RI, 2010).

Usia prasekolah merupakan anak dengan usia yang senang bermain. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat. Bermain merupakan suatu kegiatan stimulasi pada anak. Bermain dapat dilakukan oleh anak yang sehat ataupun sakit. Meskipun anak sedang mengalami sakit, tetapi kebutuhan akan bermain tetap ada. Kegiatan bermain merupakan salah satu stimulasi guna meningkatkan perkembangan anak. Saat ini, banyak jenis permainan yang bisa dijadikan intervensi guna meningkatkan perkembangan motorik anak, salah satunya dengan bermain puzzle, didukung dengan alat permainan yang disesuaikan dengan usia anak sehingga anak dapat tertarik dan

mampu menstimulus perkembangan anak secara optimal (Panzilion et al., 2020).

Puzzle merupakan jenis permainan yang berupa potongan- potongan gambar yang cara bermainnya adalah dengan menyusun setiap potongan- potongan sehingga terbentuk sebuah gambar. Permainan tersebut melibatkan kerjasama/ koordinasi mata dan tangan, syaraf taktil anak, otot- otot kecil dan jari jemari tangan anak. Selain itu ketika anak bermain *puzzle* anak dapat berlatih mengenal bentuk, mengayunkan tangan dengan lembut. *Puzzle* juga mendukung anak untuk mengenali persamaan dan perbedaan, warna dan garis di dalam suatu potongan gambar yang sesuai dengan yang di intruksi pada gambar yang dimainkan. Permainan ini bertujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan anak dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik (Ananda, 2019; Panzilion et al., 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Ananda, (2019) Didapatkan bahwa sebagian besar anak sebelum diberikan permainan edukatif jenis *puzzle*, motorik halusnya sedang dan selebihnya responden memiliki perkembangan motorik halus rendah. Terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle*.

Sejalan dengan hasil penelitian yang di lakukan oleh Panzilion et al., (2020) Hasil intervensi dari 15 responden sebelum intervensi *brain gym* terdapat 9 anak (mengalami motorik halus menyimpang dan setelah diberikan terapi 11 anak mengalami motorik halus normal. Sedangkan sebelum diberikan *puzzle*, terdapat 8 anak dengan motorik halus menyimpang dan setelah diberikan *puzzle* 15 responden mengalami motorik halus normal. Simpulan, terdapat perbedaan efektivitas *brain gym* dan bermain *puzzle* terhadap peningkatan motorik halus pada anak prasekolah di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu.

Hasil penelitian Madyastuti R et al., (2018) Motorik halus dengan nilai signifikasi artinya ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (4- 5 tahun) dan hasil uji statistik kognitif artinya ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4- 5 tahun). Berdasarkan survei data awal yang dilakukan pada Rabu, 3 Februari 2021, siswa TK Tunas Harapan Kandir Langsa Baro yang jumlah keseluruhan siswa 44 orang, peneliti hanya menggunakan 1 kelas yang berjumlah 11 anak dengan melakukan observasi dan melakukan tanya jawab dan menguji anak dengan menyusun 8 buah balok, mengancing baju, membuat lingkaran dan garis lurus dan mengikat tali sepatu. Didapatkan dari 11 anak terdapat 8 anak tidak dapat menyusun beberapa balok dan 3 anak dapat menyusun

beberapa balok. Tidak hanya observasi kepada anak peneliti juga melakukan wawancara kepada orang tua didapatkan orang tua mengatakan tidak pernah mendapatkan informasi terkait tentang perkembangan motorik halus pada anak dan orang tua tidak tahu bagaimana mestimulus perkembangan motorik halus anak

METODE

Desain dalam penelitian ini menggunakan *pre eksperimental designs* dengan bentuk *one group pretes-posttes design*. Desain ini menyatakan bahwa didalam penelitiannya terdapat *pre test* sebelum diberi perlakuan yaitu permainan *puzzle*. Oleh karena itu demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2013).

HASIL

Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 18 juni 2021 sampai dengan 17 juli 2021 terhadap 15 anak diantara usia 4-6 tahun yang memenuhi kriteria penelitian dan penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan Kandır Langsa Baro. Berdasarkan data yang telah diterangkan dalam bab III bahwa desain dalam penelitian ini adalah *pre eksperimental designs* dengan bentuk *one group pretest-posttest design* dan pengumpulan data dengan mengisi data demografi, dalam penelitian ini menggunakan kuisisioner dan observasi dengan lembar DDST digunakan untuk mengamati data kemampuan motorik halus anak. Adapun hasil pengolahan data yang disajikan adalah karakteristik responden, uji normalitas dan rerata perkembangan motorik halus anak pretest dan posttest diberikan stimulasi permainan *puzzle* di TK Tunas Harapan Kandır Langsa Baro.

Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 18 juni 2021 sampai dengan 17 juli 2021 terhadap 15 anak diantara usia 4-6 tahun yang memenuhi kriteria penelitian dan penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan Kandır Langsa Baro. Berdasarkan data yang telah diterangkan dalam bab III bahwa desain dalam penelitian ini adalah *pre eksperimental designs* dengan bentuk *one group pretest-posttest design* dan pengumpulan data dengan mengisi data demografi, dalam penelitian ini menggunakan kuisisioner dan observasi dengan lembar DDST digunakan untuk mengamati data kemampuan motorik halus anak. Adapun hasil pengolahan data yang disajikan adalah karakteristik responden, uji normalitas dan rerata perkembangan motorik halus anak pretest dan posttest diberikan stimulasi permainan *puzzle* di TK Tunas Harapan Kandır Langsa Baro.

Analisis Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi karakteristik responden anak pra sekolah di tk tunas harapan kandir langsa baro (n= 15)

No	Karakteristik Responden	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Usia balita		
	Usia balita > 4 tahun	1	6.7
	Usia balita > 5 tahun	13	86.7
	Usia balita > 6 tahun	1	6.7
2.	Jenis kelamin		
	Laki- laki	6	40.0
	Perempuan	9	60.0
3.	Usia orang tua		
	34 tahun	10	67.0
	≥34 tahun	5	33.0
4.	Pendidikan orang tua (ibu)	1	
	SD	14	6.7
	SMA		93.3
5.	Pekerjaan orang tua		
	Tidak bekerja	13	86.7
	Bekerja	2	13.3
6.	Pengasuhan		
	Ibu	13	86.7
	Nenek	2	13.3

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa sebagian besar responden pada kategori anak balita usia >5 tahun sebanyak 13 orang (86.7 %). Jenis kelamin yang mendominasi adalah perempuan sebanyak 9 orang (60.0%). Usia orang tua ≤ 34 tahun sebanyak 10 orang (67.0%). Pendidikan orang tua kategori SMA sebanyak 14 orang (93,3 %). Kategori Pekerjaan orang tua, ibu tidak bekerja sebanyak 13 orang (86,7%). Pengasuhan anak lebih banyak dilakukan oleh ibu sebanyak 13 orang (86,7%).

Tabel 2. Rerata Perkembangan Motorik Halus Sebelum (Pretest) Diberikan Stimulasi Permainan *Puzzle* Di TK Tunas Harapan Kandır Langsa Baro

Perkembangan Motorik Halus	N	Mean	SD	Nilai min- max CI 95%
Sebelum (pretest)	15	2,13	0,74	1,00 -3,00

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa rata-rata perkembangan motorik halus sebelum dilakukan stimulasi permainan *puzzle* atau pretest didapatkan rata-rata perkembangan motorik halus adalah 2,13 dengan standar deviasi 0,74.

Tabel 3. Rerata Perkembangan Motorik Halus Sesudah (Posttest) Diberikan Stimulasi Permainan *Puzzle* Di TK Tunas Harapan Kandir Langsa Baro

Perkembangan Motorik Halus	N	Mean	SD	Nilai min- max CI 95%
Sesudah (posttest)	15	3,06	0,70	2,00 - 4,00

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan Setelah dilakukan stimulasi permainan *puzzle* atau *posttest*, didapatkan rata-rata perkembangan motorik halus adalah 3,06 dengan standar deviasi 0,70.

Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk menguji beda rerata (mean) perkembangan motorik halus anak kelompok intervensi pretest dan posttest saat diberikan stimulasi permainan *puzzle* selama 1 bulan setiap minggu 2 kali dengan durasi permainan 15 menit.

Tabel 4. Uji normalitas pengaruh rerata perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah dilakukan stimulasi permainan *puzzle*

Variabel	P value
Perkembangan motorik halus	0.006
Pretest	0.006
Posttest	0.006

Hasil uji normalitas pada tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa pada variabel perkembangan motorik halus pada kelompok intervensi menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus pada kelompok intervensi berdistribusi tidak normal dengan nilai pretest (0,006) sedangkan nilai posttest (0,006) dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* ($p\ value > 0,05$), maka uji rerata (mean) yang digunakan adalah uji *wilcoxon*.

Tabel 5. Pengaruh Stimulasi Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Tunas Harapan Kandir Langsa Baro

Data	N	Post < pre	Post > pre	Pre = post	P value
Pretest	15				
Posttest	15	0	12	3	0,001

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan selisih rerata perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah dilakukan stimulasi permainan *puzzle* terdapat 12 anak dengan perkembangan meningkat dan 3 anak perkembangan sama. Setelah dilakukan uji *wilcoxon* didapatkan nilai p

value (0,001) α , < 0,05. Maka terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan stimulasi permainan *puzzle* di TK Tunas Harapan Kandir Langsa Baro.

PEMBAHASAN

Perkembangan Motorik Halus Sebelum Dilakukan Stimulasi Permainan *Puzzle* Pada Anak Pra Sekolah Di Tk Tunas Harapan Kandir Tahun 2021.

Pada saat *pretest* peneliti melakukan komunikasi pada anak untuk membina hubungan saling percaya antara anak dan peneliti. Setelah itu peneliti melakukan pengkajian perkembangan dengan lembar DDST didapatkan hasil *delay/* keterlambatan 3 orang (20.0%), *caution/* peringatan sebanyak 7 orang (46.7%), normal 5 orang (33.3%). Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa perkembangan motorik halus anak sebelum diberikan stimulasi permainan *puzzle* didapatkan rata-rata perkembangan motorik halus adalah 2,13 dengan standar deviasi 0,74. Nilai 2,13 yaitu kategori *caution/* peringatan pada pemeriksaan DDST. *Caution/* peringatan artinya tugas perkembangan berdasarkan garis usia kronologis diantara percentil 75- 90% anak tidak mampu melakukan perkembangan. Seharusnya anak pada usia >4 tahun mampu membuat menara dari kubus, menggoyangkan ibu jari, mencontoh lingkaran, memilih garis yang lebih panjang, pada usia >5 tahun anak mampu mecontoh gambar kubus yang ditunjukkan, menggambar orang, sedangkan usia 6 tahun mampu melakukan tugas perkembangan usia <6 tahun.

Usia prasekolah merupakan anak dengan usia yang senang bermain. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat. Bermain merupakan suatu kegiatan stimulasi pada anak, bermain dapat dilakukan oleh anak dalam kondisi sehat maupun sakit. Meskipun anak sedang mengalami sakit, tetapi kebutuhan akan bermain tetap ada. Didukung oleh teori Adriana (2013), bermain *puzzle* merupakan suatu permainan yang dilakukan untuk melatih koordinasi antara tangan dan mata. Tidak hanya pada anak yang sehat saja bermain boleh dilakukan, tapi pada anak yang mengalami sakit juga boleh dilakukan tetapi dengan batasan-batasan tertentu, kegiatan bermain merupakan salah satu stimulasi guna meningkatkan perkembangan anak.

Pada saat penelitian rata-rata ibu mengatakan tidak tau bagaimana menstimulasi motorik halus, seharusnya anak usia pra sekolah mendapatkan keterampilan motorik halus. Dengan menstimulasi anak dengan permainan yang melibatkan otot- otot kecil khususnya tangan dan jari- jari tangan. Salah satunya dengan bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari- jari tangannya. Teori yang mendukung penelitian ini oleh Panzilion et al

(2020) bermain *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak usia 3-6 tahun, dengan memainkan *puzzle* anak usia prasekolah dapat melatih ketelitian, mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak. Oleh karena itu, tanpa anak sadari motorik halusnya terus terlatih dan berkembang dengan baik, selain itu, pada saat anak bermain *puzzle* mulai belajar mengenal bentuk, cara bagaimana memainkan *puzzle* tersebut sehingga menjadi suatu bentuk yang utuh.

Responden pada penelitian ini jenis kelamin perempuan sebanyak 9 orang sedangkan jenis kelamin laki- laki sebanyak 6 orang. Anak perempuan lebih senang bermain boneka sedangkan anak laki- laki bermain bola. Cara bermain boneka atau bola berbeda dengan bermain *puzzle*, bermain boneka atau bola dapat dilakukan dengan menjepit diketiak tanpa melibatkan jari tangan atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan. Saat diberikan permainan *puzzle* anak terlihat kesulitan melakukan permainan dalam menyusun dan meletakkan kepingan atau potongan- potongan gambar di papan *puzzle*. Ketika anak diberikan stimulasi permainan *puzzle* orang tua diikutsertakan dalam pemberian stimulasi di rumah agar anak tidak tenggelam diduniannya sendiri. Kemampuan anak dalam ketelitian koordinasi mata dan tangan diperlukan dalam stimulasi permainan ini, sehingga motorik halus anak dapat berkembang dengan baik. Penelitian ini di dukung oleh hasil penelitian Pranstikasari (2012) bahwa pemanfaatan *puzzle* di rumah telah dilakukan untuk media belajar dan bermain. Terdapat pengaruh pemanfaatan *puzzle* di rumah terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini.

Perkembangan Motorik Halus Sesudah Dilakukan Stimulasi Permainan *Puzzle* Pada Anak Pra Sekolah Di Tk Tunas Harapan Kandir Tahun 2021.

Pada saat *posttest* dilakukan pengkajian perkembangan dengan lembar DDST didapatkan hasil perkembangan motorik halus sesudah diberikan stimulasi permainan *puzzle* didapatkan *caution/* peringatan sebanyak 3 orang (20.0%), dan normal sebanyak 8 orang (53.3%), *advanced/* lebih sebanyak 4 orang (26.7%). Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan stimulasi permainan *puzzle* atau *posttest*, didapatkan rata- rata perkembangan motorik halus adalah 3,06 dengan standar deviasi 0,70. Nilai 3,06 yaitu kategori normal pada pemeriksaan DDST. Normal artinya berdasarkan garis usia antara persentil ke 25- 75%, anak mampu melakukan tugas perkembangan. Setelah diberikan stimulasi permainan *puzzle* didapatkan ada peningkatan perkembangan motorik halus pada anak dengan kategori normal. Anak membutuhkan stimulasi untuk melatih perkembangan anak khususnya motorik halus pada anak.

Motorik halus yaitu perkembangan yang mengontrol gerakan- gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara syaraf pusat dan otot- otot halus dalam fungsi meraih, memegang, melempar, menulis, menggambar. Perkembangan motorik anak dapat dikembangkan dengan bermain. Pada penelitian ini, stimulasi bermain *puzzle* yang telah dilakukan secara simultan, maka akan diterima oleh panca indra anak dan selanjutnya akan disampaikan ke otak anak. Hal ini akan memicu otak untuk belajar, menganalisa, memahami dan memberikan respon yang tepat terhadap pemberian stimulasi bermain *puzzle* tersebut. Penelitian ini didukung oleh teori Yuniati (2018), bermain *puzzle* merupakan kegiatan anak melakukan permainan bongkar pasang, menyusun kotak- kotak, menyusun kepingan- kepingan hingga membentuk suatu pola tertentu. Dalam menyusun kepingan- kepingan membutuhkan otot- otot kecil anak, terutama tangan dan jari- jari tangan. Bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian Rohaya tinambunan & br ginting (2020) menyebutkan bahwa P- value sebesar 0,000, artinya ada pengaruh metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di taman kanak- kanak negeri pembina 3 siantar tahun 2020.

Penelitian sejalan dengan penelitian Mulya susanti & Trianingsih (2018) perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah bermain *puzzle* diperoleh nilai p value 0,046. Terdapat perbedaan tingkat perkembangan motorik halus pada anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*.

Pengaruh Stimulasi Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di Tk Tunas Harapan kandir Tahun 2021.

Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa sebelum diberikan intervensi permainan *puzzle* yaitu dengan nilai rata- rata 2,13. Nilai 2,13 yaitu kategori *caution/* peringatan pada pemeriksaan DDST. *Caution/* peringatan artinya tugas perkembangan berdasarkan garis usia kronologis diantara percentil 75- 90% anak tidak mampu melakukan perkembangan. Sedangkan sesudah diberikan intervensi permainan *puzzle* didapatkan nilai rata- rata 3,06. Nilai 3,06 yaitu kategori normal pada pemeriksaan DDST. Normal artinya berdasarkan garis usia antara persentil ke 25- 75%, anak mampu, gagal, menolak melakukan tugas perkembangan. Penelitian ini didukung penelitian dari Setyaningrum et al (2020), bahwa perkembangan motorik halus pada responden mengalami peningkatan dari *caution* menjadi normal setelah diberikan terapi bermain *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia sekolah.

Setelah dilakukan uji *wilcoxon* didapatkan nilai p value (0,001) $\alpha < 0,05$. Nilai 0,001 artinya terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan stimulasi permainan *puzzle* di TK Tunas Harapan Kandir Langsa Baro. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Madyastuti R et al (2018) menyebutkan bahwa sebelum dilakukan intervensi terapi bermain *puzzle* sebagian besar responden mempunyai perkembangan motorik halus yang cukup (83,3%), dengan nilai rata-rata $X_1 = .17$ dan Std Deviation 0.389. Sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* seluruh responden mempunyai perkembangan motorik halus yang baik (100%), dengan nilai rata-rata $X_2 = 3.00$ dan Std Deviation 0,000. Artinya ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (4-5 tahun).

Hasil penelitian ini bahwa bermain *puzzle* dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak. Bermain *puzzle* suatu kegiatan menyusun kepingan- kepingan atau potongan- potongan gambar menjadi suatu bentuk gambar tertentu yang melibatkan otot-otot kecil dan jari- jari anak serta koordinasi mata. Menurut Ika et al (2019), *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Melalui permainan *puzzle* tanpa disadari anak belajar secara aktif untuk menggunakan jari- jari tangannya untuk menyusun gambar yang tepat dan hal tersebut melatih mata dan tangan sehingga dapat menstimulus kemampuan motorik halus anak. Selain itu kegiatan stimulasi *puzzle* dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak lebih baik. Menurut Dwi oktaviyani & intan suri (2019), dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

Perkembangan motorik halus anak meningkat setelah diberikan intervensi permainan *puzzle* pada anak selama 1 bulan setiap minggu 2 kali dengan durasi permainan 15 menit. Hal ini didukung oleh pendapat Maghfuroh (2018), perlakuan stimulasi permainan *puzzle* pada anak selama 1 bulan setiap minggu 2 kali dengan durasi permainan 15 menit. Dengan jumlah kepingan *puzzle* sebanyak 8 keping. Didukung oleh Sukadana et al (2020), Kepingan dalam permainan *puzzle* harus sesuai dengan usia anak, anak usia satu tahun menggunakan *puzzle* 2-4 keping, anak usia dua tahun menggunakan *puzzle* 5-6 keping, serta usia tiga sampai dengan 5 tahun menggunakan *puzzle* 7-8 keping.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian Ananda (2019) bahwa terdapat perkembangan motorik halus pada anak di TK Iinti Gugus Tulip III sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* dengan rata-rata 9,93. Bermain *puzzle* merupakan media bermain sederhana yang dimainkan dengan secara bongkar pasang yang membutuhkan ketelitian, karena anak dilatih untuk dapat memusatkan pikiran agar dapat berkonsentrasi, selain itu dengan bermain *puzzle* anak belajar tentang konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan melibatkan koordinasi mata dan tangan serta melatih otot-otot jari tangan. Selaras dengan penelitian Novita Yusuf et al (2018) menyebutkan bahwa rata-rata perkembangan motorik halus anak balita (3-5 tahun) sebelum diberikan stimulasi bermain *puzzle* adalah 7.71 dengan Std Deviasi 0.849 $p= 0.002$ di PAUD Himawari kelurahan air tawar barat kota padang.

Berdasarkan uraian diatas diartikan bahwa bermain *puzzle* merupakan media bermain sederhana yang dimainkan dengan secara bongkar pasang yang membutuhkan ketelitian, yang dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan melibatkan koordinasi mata dan tangan serta melatih otot-otot jari tangan. Hal tersebut dikarenakan seringnya dilakukan perlakuan pada anak, sehingga koordinasi otot-otot kecil pada tangan dapat terlatih sehingga dapat memegang potongan gambar dan meletakkannya dengan tepat. Sehingga anak tidak lagi ada kesulitan yang akhirnya koordinasi mata dan tangan anak bekerja dengan baik. Peningkatan perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dikarenakan pemberian stimulasi terapi bermain *puzzle* yang diberikan secara teratur akan diterima oleh panca indra dan disampaikan ke otak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan uji statistik serta pembahasan maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah. Maka terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan stimulasi permainan *puzzle*. Stimulasi bermain *puzzle* yang telah dilakukan secara simultan, maka akan diterima oleh panca indra anak dan selanjutnya akan disampaikan ke otak anak. Hal ini akan memicu otak untuk belajar, menganalisa, memahami dan memberikan respon yang tepat terhadap pemberian stimulasi bermain *puzzle* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2013). Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak. *Selemba Medika*.
- 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 Abdurrah*.
- Dahlan, S. M. (2014). Statistik Untuk Kedokteran Dan Kesehatan: Deskriptif, Bivariat, Dan Multivariat, Dilengkapi Dengan Menggunakan Spss (6th Ed.). Epidemiologi Indonesia.
- Fitriyanti, D., Induniasih, & Nursanti. (2011). *Hubungan Antara Pola Asuh Ibu Dengan Perkembangan Bahasa Anak Toodler*. 2, 16–25.
- Fitriyanti, L., & Rosidah, N. (2017). faktor-faktor yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus bermain puzzle pada anak prasekolah di rsud pasar rebo jakarta timur tahun 2016. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9.
- Hidayat, A. A. . (2014). *metode penelitian keperawatan dan teknis analisa data*. Salemba medika.
- Ika, S., Zulfa, R., Widy, S., & Wahyu, Ariyanti Fitri. (2019). *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah* (L. M. Rifaatul (Ed.)).
- Madyastuti R, L., Twistiandayani, R., & Rahayu, A. W. (2018). Pengaruh Senam Otak Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Wiraraja Medika*. <https://doi.org/10.24929/Fik.V8i2.646>.
- Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada. *Endurance*.
- Mulya susanti, M., & Trianingsih, Y. (2018). *efektivitas terapi bermain play dough dan puzzle terhadap tingkat perkembangan motorik halus pada anak usia dini di paud dahlia godong*.
- Novita yusuf, R., Idaman, M., & Fransisca, D. (2018). pengaruh stimulasi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada balita. *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika*, 9(2).
- Padila, P., Andari, F. N., & Andri, J. (2019). Hasil Skrining Perkembangan Anak Usia Toddler Antara Ddst Dengan Sdidkkt. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3, 244–256.
- Panzilion, P., Padila, P., Tria, G., Amin, M., & Andri, J. (2020). Perkembangan Motorik Prasekolah Antara Intervensi Brain Gym Dengan Puzzle. *Jurnal Keperawatan Silampari*.
- Pranstikasari, G. (2012). pengaruh pemanfaatan puzzle di rumah terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di kelompok bermain yayasan dharma wanita man 3 malang / ganis prastikasari. *The Learning University*.
- Setyaningsih, S. (2014). pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis puzzle terhadap perkembangan anak usia prasekolah di taman kanak-kanak aisyiyah pertahanan kebumen. *Tesis, Jawa Tengah. Stikes Jenderal Achamad Yani*.
- Sri agus setyaningsih, T., & Wahyuni, H. (2018). stimulasi permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1(2).
- Sukadana, G., Sukmandari, N. M. ., & Triana, K. Yogi. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Toddler. *Caring*, 4(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (19th Ed.). Alfabeta, Cv.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed methodes)*. Alfabeta, Cv.
- Syukron, A. M., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Dalam Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.
- Wong, D. L., Eaton, Marilyn Hockenberry, Wislon, D., & Winkelstein, Marilyn L. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Egc.

Yuniati, E. (2018). Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate*. <https://doi.org/10.32763/juke.v11i1.85>.

Yuniati, E. (2020). Studi komparatif penggunaan alat permainan edukatif jenis sandplay dan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 2(2)