

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA PRASEKOLAH**

LITERATUR REVIEW

SKRIPSI



**Oleh :
Hana Nabila
NIM. 17010094**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
2021**

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA PRASEKOLAH**

LITERATUR REVIEW

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan (S.Kep)



Oleh :
Hana Nabila
NIM. 17010094

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
2021**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan ridhoNya yang senantiasa selalu memberikan petunjuk, kemudahan, kekuasaan dan keyakinan sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu dan Ayah tercinta sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga, kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu memberikan kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik. Terima kasih Ibu.. Terima kasih Ayah atas semua yang telah engkau berikan, semoga diberi kesehatan dan panjang umur agar dapat menemani langkah kecilku bersama Adik menuju kesuksesan, Aamiin..
2. Skripsi ini juga saya persembahkan untuk orang yang sangat istimewa dalam hidup saya. Lucas Wijaya, orang baik, yang tidak bisa acuh pada masalah orang-orang yang sedang membutuhkan bantuan. Terima kasih atas dukungan, kebaikan, perhatian dan kebijaksanaanmu sampai saat ini.
3. Sahabatku tercinta, Kana, Ika dan Siska terima kasih banyak untuk bantuan, support, dan kerja samanya selama ini, serta semua pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

MOTTO

“Dan bersabarlah. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(QS. Al-Anfaal ayat 46)

“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir.”

(QS. Yusuf ayat 87)

“Awali Pekerjaanmu Dengan Bismillah Dan Percayalah.. Tak Akan Ada Hasil Yang Mengkhianati Ikhtiar.”

(Hana Nabila)

LEMBAR PERNYATAAN ORISINIL

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah *Literature Review*” adalah karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun.

Nama : Hana Nabila

NIM : 17010094

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penyusunan Skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain dan telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademis yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jember, 27 Juli 2021



Hana Nabila
17010094

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah disetujui untuk mengikuti seminar hasil pada Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

Jember, 27 Juli 2021

Pembimbing I



Gumiarti, S.ST., MPH
NIDN. 4005076201

Pembimbing II



Ns. Ainul Hidayati, S.Kep., M.KM
NIDN. 0431128105

HALAMAN PENGESAHAN

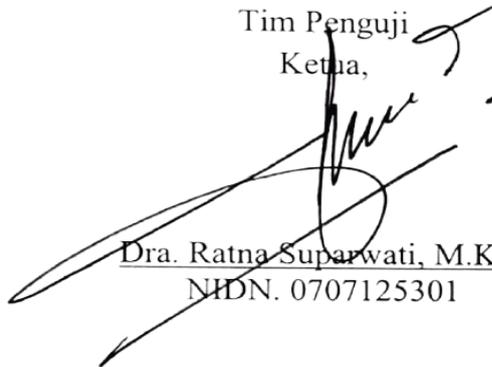
Skripsi yang berjudul *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Literature Review* telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Sarjana Keperawatan pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 27 Juli 2021

Tempat : Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

Tim Penguji
Ketua,



Dra. Ratna Suparwati, M.Kes
NIDN. 0707125301

Penguji II,



Gumiarti, S.ST., MPH
NIDN. 4005076201

Penguji III,



Ainul Hidayati, S.Kep., Ns., M.KM
NIDN. 0431128105

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas dr. Soebandi,



Mcha Melly Tursina, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0706109104

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH
*LITERATURE REVIEW***

Oleh :

**Hana Nabila
NIM. 17010094**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Gumiarti, S.ST., MPH
Dosen Pembimbing Anggota : Ns. Ainul Hidayati, S.Kep., M.KM

ABSTRAK

Nabila, Hana* Gumiarti** Hidayati, Ainul***. 2021. **Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah: *Literature Review***. Tugas Akhir. Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi.

Perkembangan motorik halus merupakan indikator yang lebih baik daripada motorik kasar dalam mendiagnosis gangguan motorik anak usia prasekolah. Apabila terjadi gangguan motorik halus, maka dapat berdampak pada perkembangan lainnya. Data prevalensi di Jawa Timur gangguan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah sebesar 24,5%. Gangguan perkembangan motorik halus dapat diatasi dengan memberikan stimulus pada anak yakni dengan bermain *puzzle*. Tujuan *literature review* ini Menganalisis Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah melalui *literature review*. Desain penelitian *literature review*. Pencarian *database Pubmed, ResearchGate* dan *Google Scholar* artikel tahun 2016-2020 yang telah dilakukan proses seleksi menggunakan format PICOS dengan kriteria inklusi. Hasil analisis dari lima artikel didapatkan perkembangan motorik halus setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* tiga artikel menunjukkan responden dengan perkembangan motorik halus normal, dan dua artikel lainnya menunjukkan responden dengan perkembangan motorik halus dalam kriteria mulai berkembang. Hasil dari lima artikel yang ditelaah seluruhnya menuliskan hasil *p-value* <0,05. Dengan kesimpulan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebelum diberikan intervensi dalam kategori suspect, sedangkan setelah diberikan intervensi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah dalam kategori normal sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Orangtua, pendidik, dan perawat dapat memberikan stimulasi kepada anak berupa permainan dengan media *puzzle* untuk mencegah gangguan perkembangan motorik halus pada anak, dengan dilakukannya terapi bermain *puzzle* secara rutin dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

Kata Kunci : Permainan *Puzzle*, Motorik Halus, Anak Usia Prasekolah

*peneliti

**pembimbing 1

***pembimbing 2

ABSTRACT

Nabila, Hana* Gumiarti** Hidayati, Ainul***. 2021. *The Effect of Puzzle Games on Fine Motor Development of Preschool Age Children: Literature Review*. Final Assignment. Nursing Science Study Program, University of dr. Soebandi.

Fine motor development is a better indicator than gross motor skills in diagnosing motor disorders in preschoolers. If there is a fine motor disorder, it can have an impact on other developments. Prevalence data in East Java of disorders of fine motor development in preschoolers is 24.5%. Fine motor development disorders can be overcome by providing a stimulus to children, namely by playing puzzles. The purpose of this literature review is to analyze the effect of puzzle games on fine motor development of preschool children through a literature review. Literature review research design. Search the Pubmed, ResearchGate and Google Scholar databases for 2016-2020 articles that have been selected using the PICOS format with inclusion criteria. The results of the analysis of the five articles showed fine motor development after doing puzzle play therapy, three articles showed respondents with normal fine motor development, and two other articles showed respondents with fine motor development in the criteria began to develop. The results of the five articles that were reviewed all listed the results of p -value <0.05 . With the conclusion that the fine motor development of preschool-aged children before being given an intervention was in the suspect category, while after being given an intervention, the fine motor development of preschool-aged children was in the normal category so that it can be concluded that there is an influence of puzzle games on the fine motor development of preschool-aged children. Parents, educators, and nurses can provide stimulation to children in the form of games with puzzle media to prevent impaired fine motor development in children, by doing puzzle play therapy regularly can help improve fine motor development in preschool age children.

Keywords : Puzzle Game, Fine Motor, Preschool Age Children

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan Skripsi *literature review* ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi dengan judul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah *Literature Review*”.

Selama proses penyusunan *Study Literature Review* ini penulis dibimbing dan dibantu oleh berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Hella Meldy Tursina, S.Kep., Ns., M.Kep Dekan Fakultas Kesehatan Universitas dr. Soebandi.
2. Irwina Angelia Silvanasari, S.Kep., Ns., M.Kep Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi.
3. Dra. Ratna Suparwati, M.Kes Ketua Penguji.
4. Gumiarti, S.ST., MPH Penguji II dan Pembimbing I.
5. Ainul Hidayati S.Kep., Ns., M.KM Penguji III dan Pembimbing II.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Jember, 27 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
HALAMAN PEMBIMBINGAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.3.1 Tujuan Umum	2
1.3.2 Tujuan Khusus	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat Teoritis	3
1.4.2 Manfaat Praktis	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Anak Usia Prasekolah	4
2.1.1 Definisi Anak Usia Prasekolah	4
2.1.2 Perkembangan Anak Usia Prasekolah	4
2.1.3 Ciri-Ciri Perkembangan Anak Usia Prasekolah	16
2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan	16
2.1.5 Penilaian Perkembangan	20
2.1.6 Cara Pelaksanaan Test DDST II	21
2.2 Konsep Perkembangan Motorik Halus	24
2.2.1 Definisi Perkembangan Motorik Halus	24
2.2.2 Karakteristik Perkembangan Motorik Halus	24

2.2.3 Fungsi Perkembangan Motorik Halus	25
2.2.4 Stimulasi Perkembangan Motorik Halus	26
2.2.5 Tugas Perkembangan Motorik Halus	27
2.2.6 Hasil Ukur Motorik Halus	28
2.3 Konsep Terapi Bermain.....	29
2.3.1 Definisi Bermain.....	29
2.3.2 Manfaat Bermain	30
2.3.3 Prinsip Bermain	31
2.4 Konsep Permainan <i>Puzzle</i>	32
2.4.1 Definisi <i>Puzzle</i>	32
2.4.2 Manfaat <i>Puzzle</i>	33
2.4.3 Jenis <i>Puzzle</i>	35
2.4.4 Langkah-Langkah Bermain <i>Puzzle</i>	36
2.4.5 Aturan Bermain <i>Puzzle</i>	37
2.4.6 Penilaian Permainan <i>Puzzle</i>	37
2.5 Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah	38
2.6 Kerangka Teori	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Strategi Pencarian <i>Literature</i>	40
3.1.1 Protokol Dan Registrasi	40
3.1.2 <i>Database</i> Pencarian	40
3.1.3 Kata Kunci	40
3.2 Kriteria Inklusi Dan Eksklusi	41
3.2.1 Seleksi Studi Dan Penilaian Kualitas.....	42
3.2.2 Hasil Pencarian Dan Seleksi Studi.....	43
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	45
4.1 Hasil.....	45
4.1.1 Hasil Pencarian <i>Literature</i>	45
4.1.2 Karakteristik Responden Studi	47
4.2 Analisis	49
4.2.1 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Sebelum Dilakukan Permainan <i>Puzzle</i>	49
4.2.2 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Setelah Dilakukan Permainan <i>Puzzle</i>	50
4.2.3 Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah	51

BAB V PEMBAHASAN	52
5.1 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Sebelum Dilakukan Permainan <i>Puzzle</i>	52
5.2 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Setelah Dilakukan Permainan <i>Puzzle</i>	53
5.3 Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah	54
 BAB VI PENUTUP	 56
6.1 Kesimpulan.....	56
6.1.1 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Sebelum Dilakukan Permainan <i>Puzzle</i>	56
6.1.2 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Setelah Dilakukan Permainan <i>Puzzle</i>	56
6.1.3 Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah	56
6.2 Saran	56
6.2.1 Bagi Tenaga Keperawatan	56
6.2.2 Bagi Orangtua atau Pendidik	57
6.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	57
 DAFTAR PUSTAKA	 58
 LAMPIRAN.....	 61

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Penilaian Permainan <i>Puzzle</i>	37
Tabel 3.1 Kata Kunci <i>Literature Review</i>	41
Tabel 3.2 Format PICOS dalam <i>Literature Review</i>	42
Tabel 4.1 Hasil Pencarian <i>Literature</i>	45
Tabel 4.2 Usia Responden	48
Tabel 4.3 Jenis Kelamin Responden.....	48
Tabel 4.4 Status Pendidikan Orang Tua Responden	48
Tabel 4.5 Status Pekerjaan Orang Tua Responden.....	48
Tabel 4.6 Perkembangan Motorik Halus Sebelum Dilakukan Permainan <i>Puzzle</i>	49
Tabel 4.7 Perkembangan Motorik Halus Setelah Dilakukan Permainan <i>Puzzle</i>	50
Tabel 4.8 Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah.....	51

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Puzzle</i> Gambar	35
Gambar 2.2 <i>Puzzle</i> Batang.....	36
Gambar 2.3 <i>Puzzle</i> Angka	36
Gambar 2.4 Kerangka Teori	39
Gambar 3.1 Diagram Alur	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia prasekolah merupakan anak yang berusia antara 3-6 tahun yang dalam masa perkembangannya terjadi tahap perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan perkembangan motorik (Susanto, 2011). Keterampilan motorik terdiri dari motorik kasar yaitu berhubungan dengan perkembangan pergerakan dan sikap tubuh, dan motorik halus yang berhubungan dengan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil (Susilaningsih, 2015). Perkembangan motorik halus merupakan indikator yang lebih baik daripada motorik kasar dalam mendiagnosis gangguan motorik anak usia prasekolah (Nursalam, 2014). Motorik halus anak usia prasekolah sangat penting, apabila terjadi gangguan motorik halus, maka juga dapat berdampak pada aspek perkembangan lainnya (Mas'udah et al, 2019).

Berdasarkan prevalensi data di dunia menunjukkan bahwa angka kejadian gangguan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di Amerika Serikat tahun 2017 sebesar 17,8% (Zablotsky et al, 2019). Data gangguan perkembangan motorik halus pada anak usia pra sekolah di Indonesia tahun 2018 sebesar 7,51% (Risikesdas, 2018). Di Provinsi Jawa Timur angka prevalensi gangguan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah sebesar 24,5% (Kemenkes, 2018).

Perkembangan motorik tidak selalu dapat berjalan sesuai yang diharapkan, terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak diantaranya adalah faktor lingkungan, kematangan, kesempatan, struktur fisik, berlatih dan belajar atau stimulus (Fitri, 2012). Dampak dari gangguan motorik halus pada anak usia prasekolah akan menyebabkan gangguan pada sistem syaraf atau cerebral palsy, seperti berjalan tidak stabil, kesulitan melakukan gerakan yang cepat dan tepat, misalnya susah menulis atau mengancing baju (Maghfuroh, 2018). Anak usia prasekolah yang

mengalami gangguan perkembangan motorik halus juga berdampak pada kesulitan untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari-jemari secara fleksibel (Dian, 2016). Kurangnya stimulus dapat menyebabkan penyimpangan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (Sulistiyawati, 2014). Stimulus yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak usia prasekolah yaitu dengan cara bermain *puzzle* (Yuniarti, 2015).

Permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, misalnya mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, meningkatkan dan melatih kemampuan berfikir kreatif untuk memecahkan masalah sederhana (Madyastuti, 2016). Ketika jemarinya memasang potongan *puzzle* yang tipis dan terbuat dari kayu atau karton, maka hal tersebut dapat mengasah kemampuan motorik halus (Saraswati, 2011). Efektifitas permainan *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Erni Yuniati (2018) yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah dengan nilai p value 0,0001 (Erni, 2018).

Berdasarkan data diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan *literature review* dengan judul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah”.

1.2 Rumusan Masalah

“Apakah Ada Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah berdasarkan *literature review*.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebelum dilakukan permainan *puzzle* berdasarkan *literature review*.
- b. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah setelah dilakukan permainan *puzzle* berdasarkan *literature review*.
- c. Menganalisis pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah berdasarkan *literature review*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.2 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

1.4.3 Manfaat Praktis

- a. Bagi Bidang Keperawatan :

Dapat dijadikan acuan pembelajaran permainan *puzzle* secara tepat dalam memberikan asuhan keperawatan pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah serta dalam rangka peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi keperawatan dimasa yang akan datang.

- b. Bagi Orangtua atau Pendidik :

Dapat menjadikan program permainan *puzzle* ini menjadi program harian atau mingguan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak.

- c. Bagi Peneliti Selanjutnya :

Untuk pengembangan riset dan dapat digunakan dalam pelaksanaan asuhan keperawatan pada anak dalam mengatasi masalah perkembangan khususnya perkembangan motorik halus pada anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Usia Prasekolah

2.1.1 Definisi Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berumur antara 3-6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Pada usia prasekolah, anak membangun kontrol sistem tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian, dan makan sendiri (Potts & Mandeleco, 2012). Menurut Montessori (dalam Noorlaila 2010), bahwa usia 3-6 tahun anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dan belajar mengetik. Usia prasekolah merupakan kehidupan tahun-tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak.

2.1.2 Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Perkembangan merupakan suatu pola yang teratur terkait perubahan struktur, pikiran, perasaan, atau perilaku yang dihasilkan dari proses pematangan, pengalaman, dan pembelajaran (Taylor et al., 2011). Perkembangan anak adalah bagian mendasar dari perkembangan manusia, menekankan bahwa arsitektur otak dibentuk pada tahun-tahun pertama, dari interaksi warisan genetik dan pengaruh lingkungan di mana anak tinggal (Fraser Mustard, 2009; Shonkoff et al., 2012).

Perkembangan merupakan sebuah proses yang dinamis dan berkesinambungan seiring berjalannya kehidupan, ditandai dengan serangkaian tahap kenaikan, konstan dan juga tahap penurunan. Manusia secara bersamaan tumbuh dan berkembang secara fisik, kognitif, psikososial, dimensi moral, dan spiritual. Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, termasuk aspek sosial atau emosional akibat pengaruh lingkungan (Taylor et al., 2011).

Perkembangan manusia ditopang oleh proses perubahan. Perubahan pada aspek fisik dapat terjadi sebagai pembentukan jaringan, pembesaran struktur, dan organ serta otot mencapai tingkat penuh kekuatan dan fungsi mereka. Perubahan perkembangan terjadi pada individu baik secara kognitif, keterampilan bahasa, dan sosial. Perkembangan mengacu pada perubahan kualitatif yang dipandang sebagai individu memperoleh keterampilan baru. Proses bahasa dan pemikiran, kapasitas untuk mengembangkan hubungan sosial, dan munculnya kepribadian yang unik adalah semua produk perkembangan manusia (Bowden & Greenberg, 2010).

a. Perkembangan Otak Anak

Penelitian Neuroscience menunjukkan bahwa perkembangan otak selama 5 tahun pertama lebih cepat, intensif dan sensitif terhadap pengaruh eksternal atau lingkungan. Tahun-tahun pembentukan ini adalah ketika anak-anak membangun fondasi mereka untuk belajar dan kesuksesan masa depan. Dengan mengikuti pendidikan usia prasekolah, anak dapat memanfaatkan tahap pembelajaran terbaik perkembangan otak dan memiliki fasilitator yang terlatih dan berkualitas (Pendidik pendidikan dini) yang dapat memaksimalkan hasil pembelajaran. Kualitas pengasuh utama (Ibu atau bapak) dapat memiliki dampak penting bagi pembelajaran anak. Pendidikan prasekolah membantu anak-anak mengembangkan keterampilan fungsi kognitif, motorik, dan fungsi eksekutif yang merupakan dasar membangun kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional yang baik (woodlandhillsprivateschool, 2018).

Anak usia prasekolah seringkali dapat membantu mengetahui apakah seorang anak memiliki kebutuhan dan memberikan kesempatan untuk intervensi dini. Intervensi awal membantu untuk merawat kebutuhan anak-anak di tahun-tahun formatif mereka, yang biasanya menghasilkan hasil yang jauh lebih baik daripada jika ditemukan dan diobati di kemudian hari (woodlandhillsprivateschool, 2018).

b. Perkembangan Psikososial

Menurut Erik Erikson, tugas perkembangan psikososial pada usia prasekolah adalah Membangun Rasa Inisiatif Versus Rasa Bersalah, anak usia prasekolah adalah siswa yang ingin tahu, mereka sangat antusias mempelajari hal-hal baru. Anak usia prasekolah merasakan suatu perasaan prestasi ketika berhasil dalam melakukan suatu kegiatan, dan merasa bangga dengan seseorang yang membantu anak untuk menggunakan inisiatifnya. Anak usia prasekolah ingin mengembangkan dirinya melebihi kemampuannya, kondisi ini dapat menyebabkan dirinya merasa bersalah. Tahap pengembangan hati nurani selesai selama periode prasekolah, dan tahap ini merupakan dasar untuk tahap perkembangan moral yaitu anak dapat memahami benar dan salah (Kyle, 2012).

Ketika mereka belajar melakukan hal-hal baru untuk diri mereka sendiri, mereka membangun rasa kontrol atas diri mereka sendiri dan juga kepercayaan dasar pada kemampuan mereka sendiri. Mendapatkan rasa kendali pribadi terhadap dunia merupakan sesuatu yang sangat penting pada tahap perkembangan ini. Anak-anak pada usia ini menjadi semakin mandiri dan ingin mendapatkan kontrol lebih besar atas apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka melakukannya (Kyle, 2012).

Pelatihan toilet (Toilet Training) memainkan peran utama, belajar mengendalikan fungsi tubuh seseorang mengarah pada perasaan kontrol dan rasa kemandirian. Peristiwa penting lainnya termasuk mendapatkan kontrol lebih besar atas pemilihan makanan, mainan, dan pakaian. Anak-anak yang berhasil menyelesaikan tahap ini merasa aman dan percaya diri, sedangkan mereka yang tidak berhasil dibiarkan dengan rasa tidak mampu dan keraguan diri. Anak-anak yang memiliki kepercayaan pada keterampilan mereka lebih mungkin untuk berhasil dalam tugas-tugas berikutnya seperti menguasai keterampilan sosial, akademik, dan lainnya (Cherry, 2019).

Inisiatif versus rasa bersalah adalah tahap ketiga dari teori perkembangan psikososial Erik Erikson. Tahap ini terjadi selama tahun-

tahun prasekolah, antara usia 3 dan 5. Selama tahap inisiatif versus rasa bersalah, anak-anak mulai menegaskan kekuatan dan kontrol mereka atas dirinya melalui permainan dan interaksi sosial lainnya. Selama dua periode pertama ini, fokusnya adalah anak-anak membentuk rasa percaya pada dunia serta perasaan kemandirian dan otonomi. Anak-anak perlu mulai menegaskan kontrol dan kekuasaan atas lingkungan dengan mengambil inisiatif dengan merencanakan kegiatan, menyelesaikan tugas dan menghadapi tantangan. Selama tahap ini, penting bagi pengasuh untuk mendorong penjelajahan dan membantu anak-anak membuat pilihan yang tepat. Pengasuh yang meremehkan kemampuan anak, dapat menyebabkan anak-anak merasa malu pada diri mereka sendiri dan menjadi terlalu bergantung pada bantuan orang lain (Cherry, 2019).

Permainan dan imajinasi berperan penting pada tahap ini. Anak-anak memiliki rasa inisiatif yang diperkuat dengan diberi kebebasan dan dorongan untuk bermain. Ketika upaya untuk terlibat dalam permainan fisik dan imajinatif dihambat oleh pengasuh, anak-anak mulai merasa bahwa upaya yang diprakarsai sendiri adalah sumber rasa malu. Anak-anak yang terlalu diarahkan oleh orang dewasa akan berusaha untuk mengembangkan rasa inisiatif dan kepercayaan pada kemampuan mereka sendiri. Tugas orang tua pada tahap perkembangan ini adalah: 1) Orang tua mengetahui bahwa anak usia prasekolah belajar mengendalikan diri melalui interaksi dengan orang lain. 2) Orang tua mulai memberikan informasi pendidikan seks sesuai dengan tingkat pemahaman anak. 3) Orang tua harus membiasakan membacakan buku cerita untuk anak (Cherry, 2019).

c. Perkembangan Kognitif

Menurut teori Jean Piaget anak usia prasekolah berada di tahap praoperasi. Pemikiran pra operasi mendominasi selama tahap ini dan didasarkan pada pemahaman dunia yang mementingkan diri sendiri. Pada fase prakonseptual pra operasi berpikir, anak tetap egosentris dan mampu mendekati masalah hanya dari satu sudut pandang. Anak usia prasekolah

muda memahami konsep penghitungan dan mulai terlibat dalam permainan fantasi atau khayalan. Mereka percaya bahwa pikirannya sangat kuat, fantasi yang dialami melalui pemikiran magis memungkinkan anak-anak prasekolah untuk membuat ruang di dunianya yang nyata. Anak dalam fase intuitif dapat menghitung 10 atau lebih objek, dengan benar menyebutkan setidaknya empat warna, dan lebih memahami konsep waktu, dan dia tahu tentang hal-hal yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti peralatan, uang, dan makanan. Anak usia prasekolah juga menghubungkan sifat-sifat seperti manusia dengan benda mati. Perolehan keterampilan bahasa pada periode Todler ditingkatkan pada periode prasekolah. Perluasan kosa kata memungkinkan anak usia prasekolah untuk maju lebih jauh dengan pemikiran simbolis (Arif Rohman, 2019).

Tempat pendidikan anak usia dini memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak-anak. Mereka menyiapkan bahan dan lingkungan secara hati-hati, merencanakan pengalaman pembelajaran, menyediakan perancah sesuai kebutuhan, dan memanfaatkan momen yang dapat digunakan untuk belajar. Orang dewasa dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan untuk memahami dunia di sekitar mereka dan bersemangat melakukan proses belajar (Arif Rohman, 2019).

Sangat penting bagi pendidik anak usia dini untuk memilih kegiatan yang tepat sehingga balita mengembangkan potensi mereka sepenuhnya. Fakta menunjukkan bahwa periode usia prasekolah sangat penting guna membangun dasar untuk belajar pada periode usia sekolah. Selama masa prasekolah membangun fondasi, anak akan mulai terlibat dalam permainan yang memiliki tujuan. Anakanak prasekolah mulai membentuk pemahaman baru, saat mereka memperluas pengalaman mereka dengan dunia di sekitarnya (Arif Rohman, 2019).

d. Perkembangan Moral Dan Spiritual

Seiring perkembangan moral anak, ia belajar bagaimana menghadapi perasaan marah. Terkadang cara yang dipilih anak untuk menghadapi perasaan itu mungkin tidak pantas, seperti berkelahi dan menggigit. Anak usia prasekolah sangat sering berimajinasi dan berfantasi (Brazelton & Sparrow, 2008). Anak usia prasekolah juga menggunakan pengalaman hidup mereka yang terbatas untuk membuat merasakan dan membantu mereka mengatasi krisis. Mereka perlu mempelajari batasan perilaku yang dapat diterima secara sosial dan juga mempelajari imbalan sopan santun. Anak usia prasekolah mulai membantu dalam keluarga dan mulai memahami konsep memberi dan menerima hubungan (Ford, 2007).

Imajinasi anak usia prasekolah memungkinkan segala sesuatu menjadi mungkin, jadi dia tidak memiliki pandangan logis tentang hal itu (seperti yang dilakukan orang dewasa). Anak usia prasekolah memiliki pengalaman hidup yang terbatas, sehingga mereka dapat memproyeksikan perasaan kepada orang atau situasi baru. Mereka dapat menggunakan proyeksi ini untuk membantu memahami apa yang terjadi di sekitar mereka. Anak usia prasekolah dapat memproyeksikan orang tua mereka atau perasaan atau karakteristik pengasuh terhadap "Tuhan": jika ibu marah, maka Tuhan mungkin juga marah. Keyakinan agama keluarga dapat memengaruhi pola makan anak, cara mendisiplinkan yang digunakan orang tua, dan bahkan bagaimana pandangan orang tua terhadap anak mereka. Perawat perlu mengetahui tentang praktik doa atau ibadah keluarga, hal ini dapat digunakan untuk memfasilitasi pelaksanaan kegiatan ibadah selama anak sakit atau dirawat di rumah sakit (Ford, 2007).

Penelitian menunjukkan anak-anak mulai memahami kisah moral sekitar usia 5 atau 6 tahun. Namun, anak usia prasekolah kurang mampu memahami pelajaran hidup dari sebuah cerita tentang orang lain. Konsepnya terlalu abstrak. Jadi, yang penting untuk bersikap konkret tentang moral. Katakan hal-hal tertentu seperti, "Kami tidak mengambil barang milik orang lain karena mengambil barang yang bukan milik kami

adalah perbuatan yang salah.” Hal tersebut dapat menyakiti perasaan orang lain ketika kami melakukan hal itu dan pekerjaan kami adalah bersikap baik kepada orang lain, tidak mengambil hak milik mereka (Arif Rohman, 2019).

Ketika anak usia prasekolah melanggar kode moral dengan menyakiti orang lain, ia harus memiliki reaksi emosional terhadapnya, dan sementara rasa bersalah adalah tanda hati nurani yang sehat. Rasa bersalah berasal dari pemikiran, “Saya melakukan hal yang buruk.” Sebagai orang tua, Anda ingin membimbing agar anak merasa bersalah daripada malu. Seorang anak yang merasa bersalah mungkin menyadari dia masih orang baik yang mampu membuat pilihan yang lebih baik di masa depan. Rasa bersalah adalah reaksi normal dan sehat. Hal ini berarti anak Anda menyesali apa yang telah ia lakukan dan hal itu dapat memotivasi dia untuk menebus kesalahannya. Perasaan bersalah juga dapat mencegahnya melakukan kesalahan yang sama di masa depan. Malu, di sisi lain, dapat menyebabkan anak Anda percaya bahwa ia tidak mampu melakukan hal yang benar, dan hal itu mungkin memakan banyak keputusan yang dia buat dalam hidup. Seorang anak yang merasa malu, misalnya, mungkin tidak menentang tekanan teman sebaya atau mungkin tidak membela dirinya sendiri ketika haknya dilanggar (Arif Rohman, 2019).

e. Perkembangan Keterampilan Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar (fisik) adalah keterampilan yang membutuhkan gerakan seluruh tubuh dan yang melibatkan otot-otot besar untuk melakukan fungsi sehari-hari, seperti berdiri dan berjalan, berlari dan melompat, dan duduk tegak di meja. Keterampilan koordinasi mata-tangan seperti keterampilan bola (melempar, menangkap, menendang) serta mengendarai sepeda atau skuter dan berenang (childdevelopment, 2019).

Keterampilan Motorik Kasar Anak prasekolah gesit sambil berdiri, berjalan, berlari, dan melompat. Dia bisa naik, turun tangga dan berjalan

maju dan mundur dengan mudah. Berdiri berjinjit atau dengan satu kaki masih membutuhkan konsentrasi ekstra. Anak usia prasekolah tampaknya berada pada gerakan konstan (childdevelopment, 2019).

Ada banyak keterampilan motorik kasar pada periode usia pra sekolah fisik yang berkembang selama bermain menggunakan motorik kasar seperti: 1) Mengembangkan koordinasi otot besar melalui aktivitas yang memungkinkan untuk menarik, melempar, menangkap, dan menendang. 2) Mengembangkan keterampilan bepergian dan keterampilan gerak motorik untuk bermanuver di lingkungan mereka dan dalam kelompok besar. 3) Mengembangkan keterampilan mengendalikan otot dan menyeimbangkan melalui aktivitas seperti berjalan, melompat-lompat, berlari, memanjat, meraih, dll (childdevelopment, 2019).

Tugas orang tua pada tahap perkembangan motorik kasar adalah: 1) Memberikan pujian pada anak ketika mampu melakukan aktivitas secara mandiri 2) Mengecek lingkungan rumah untuk keselamatan sebagai balita, karena aktivitas fisiknya lebih banyak. 3) Menyediakan lingkungan yang aman untuk bermain dan eksplorasi (childdevelopment, 2019).

f. Perkembangan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus berbeda dari keterampilan motorik kasar. Keterampilan motorik halus diperlukan untuk banyak aspek perawatan diri seperti anak-anak, misalnya: mengenakan sepatu, makan sendiri, membersihkan gigi sendiri. Perkembangan motorik halus merupakan komponen penting dari kesejahteraan anak-anak. Sejak lahir hingga usia anak delapan tahun, anak-anak secara terus menerus mendapatkan, memperbaiki, dan menggabungkan fungsi dan keterampilan motorik mereka dan mengintegrasikan keterampilan mereka (State Government of Victoria, 2018).

Anak berusia 3 tahun dapat menggerakkan masing-masing jari secara independen dan mampu menggenggam peralatan dan krayon seperti cara orang dewasa, dengan ibu jari satu sisi dan jari-jari di sisi

lain. Ia juga dapat menulis dengan bebas, menyalin lingkaran, menelusuri kotak, dan makan sendiri tanpa banyak makanan yang ditumpahkan. Sekitar usia 3 hingga 4 tahun, anak-anak mulai menggunakan ritsleting dan kancing, dan terus mendapatkan kemandirian dalam berpakaian dan membuka pakaiannya sendiri. Pada usia ini, anak-anak juga dapat mulai menggunakan gunting untuk memotong kertas. Pengasuh harus yakin untuk memberikan anak-anak gunting “anak” yang tumpul untuk alasan keamanan (Oswalt, 2019).

Selama usia 4 hingga 5 tahun, anak-anak terus mengasah keterampilan motorik halus dan membangun keterampilan sebelumnya. Misalnya, mereka sekarang dapat mengancingkan dan membuka kancing pakaian mereka sendiri. Keahlian artistik mereka meningkat, dan mereka dapat menggambar figur tongkat sederhana dan menyalin bentuk seperti lingkaran, kotak, dan huruf besar. Namun, menggambar bentuk yang lebih rumit mungkin membutuhkan waktu lebih lama. Anak dapat menulis surat, memotong kertas dengan gunting secara akurat, dan mengikat tali sepatu (Oswalt, 2019).

Berikut ini merupakan 15 Aktivitas Menyenangkan Untuk Melatih Motorik Halus Anak. Banyak orang tua menginginkan buah hatinya bisa menulis secepatnya. Namun terkadang mereka kurang mempersiapkan buah hatinya dengan baik. Beberapa anak mungkin sudah mengenal bentuk-bentuk huruf dengan baik, namun karena kemampuan motorik halus mereka tidak terasah dengan baik, maka memegang pensil saja mereka masih terlihat sangat kaku. Ada banyak aktivitas menyenangkan yang bisa melatih motorik halus anak, supaya otot-otot jari menjadi kuat, otot tangan berfungsi dengan baik, serta lentur menggerakkan jemari mereka, antara lain seperti: menggunting kertas, melipat kertas, memutar koin, menghubungkan titik-titik, menjiplak, meronce, menempel bentuk, bermain *playdough* atau *wax*, menyobek dan mendaur ulang kertas, menggambar dan mewarnai, memecahkan plastik bergelembung pembungkus barang, memindahkan barang dengan jepitan jemuran,

memasang tali sepatu, mainan menjahit, menyusun balok dan *puzzle* (Kak Zepe, 2016).

g. Perkembangan Sensorik

Pendengaran utuh saat lahir dan harus tetap demikian sepanjang usia prasekolah. Indera penciuman dan sentuhan terus berkembang sepanjang tahun-tahun prasekolah. Anak usia prasekolah yang masih muda mungkin memiliki indera perasa yang tidak terlalu membedakan daripada anak yang lebih besar, mereka berisiko lebih tinggi untuk menelan benda asing secara tidak sengaja. Ketajaman visual terus mengalami kemajuan dan harus sama secara bilateral (Arif Rohman, 2019).

Permainan sensorik bisa menciptakan kesenangan dan pengalaman belajar yang kreatif untuk buah hati. Anak-anak akan belajar keterampilan penting seperti memecahkan masalah dan berpikir kreatif. Caranya, dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di rumah. Justru dengan memanfaatkan barang yang selalu digunakannya anak akan lebih mengerti. Permainan ini punya efek dahsyat bagi kemampuan kognitif, linguistik dan sosial anak. Berikut ini adalah contoh permainan sensorik: merangsang kemampuan linguistik, membangun kemampuan kognitif, mendorong bersosialisasi, untuk kesehatan fisik (Nugraheni, 2017).

h. Perkembangan Bahasa

Kekhawatiran umum bagi orang tua adalah perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia prasekolah mereka. Variasi dalam perkembangan dari satu anak ke anak lain dapat ada karena lingkungan, genetika, kesehatan, dan kebutuhan khusus. Pada anak usia prasekolah, kemampuan berbahasa merupakan suatu hal yang sangat penting karena dengan bahasa yang digunakan, seorang anak prasekolah dapat berkomunikasi dengan teman-temannya atau orang-orang dewasa di sekitarnya. Bahasa juga membantu anak prasekolah untuk meminta dan meraih apa yang diinginkan, mampu menjaga diri, serta melatih kontrol diri (Bawono, 2017).

Menurut Hanggowiyono (2015), bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan seseorang dalam pergaulan atau berhubungan dengan orang lain. Perkembangan bahasa secara umum lebih cepat dari perkembangan aspek-aspek lainnya.

i. Perkembangan Emosional Dan Sosial

Anak usia prasekolah cenderung memiliki emosi yang kuat. Mereka sangat bersemangat, bahagia, dan bingung dalam satu saat, kemudian merasa sangat kecewa setelahnya. Anak usia prasekolah memiliki imajinasi yang jelas, dan ketakutan sangat nyata. Sebagian besar anak seusia ini telah belajar mengendalikan perilaku mereka. Mereka dapat menyebutkan perasaan yang mereka miliki untuk bertindak berdasarkan perasaan itu. Kuatnya perasaan dapat diekspresikan melalui tanah liat, permainan air, menggambar atau melukis, atau permainan dramatis seperti dengan boneka. Anak usia prasekolah sedang mengembangkan rasa identitas, mereka menyadari bahwa mereka adalah laki-laki atau perempuan. Mereka tahu bahwa mereka memiliki keluarga, komunitas, atau budaya tertentu (Kyle, 2012).

a. Perkembangan Emosi Anak Usia Prasekolah (3-4 Tahun) :

- 1) Anak mampu menggunakan kata-kata untuk menggambarkan perasaan dasar seperti sedih, bahagia, marah dan bersemangat.
- 2) Anak mampu merasa menyesal dan mengerti dia harus meminta maaf ketika dia telah melakukan kesalahan.
- 3) Anak merasa murah hati dan menunjukkan bahwa dia memahami bahwa dalam hidup kita harus saling berbagi dengan orang lain tetapi jangan berharap dia berbagi sepanjang waktu.

b. Perkembangan Emosi Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun) :

- 1) Anak mampu menggunakan kata-kata untuk menggambarkan perasaan yang lebih kompleks seperti frustrasi/kegagalan, jengkel dan malu.
- 2) Anak mampu menyembunyikan kebenaran tentang sesuatu, jika dia merasa bersalah, malu atau takut.

- 3) Anak mampu lebih baik dalam mengelola emosi yang kuat seperti kemarahan, frustrasi dan kekecewaan, dan memiliki lebih sedikit amarah.
- c. Perkembangan Emosi Anak Usia Prasekolah (5 Tahun) :
- 1) Anak mampu menggunakan kata-kata untuk menggambarkan perasaan yang kompleks seperti rasa bersalah dan kecemburuan.
 - 2) Anak menjadi lebih sadar akan perasaannya terhadap orang lain dan menindaklanjutinya, misalnya anak Anda mungkin baik kepada teman dan keluarga dan ingin lebih membantu Anda.
 - 3) Anak akan berusaha sungguh-sungguh untuk mengikuti aturan agar terhindar dari masalah (State Government of Victoria, 2018).
- d. Cara Membantu Anak Usia Prasekolah Anda Mengembangkan Keterampilan Sosial :
- 1) Memberikan kesempatan pada anak Anda untuk bermain dengan anak-anak lain atau teman-teman bermain dapat membantunya mengembangkan persahabatan.
 - 2) Anda dapat mulai dengan berbicara pada anak Anda tentang siapa yang bermain dengannya. Kemudian Anda dapat berbicara dengan orang tua lain tentang teman bermain, baik di rumah Anda, di taman setempat atau di tempat lain yang memberi anak banyak ruang dan kesempatan bermain.
 - 3) Anda juga dapat membantu anak Anda belajar tentang menjadi teman yang baik sebagai bagian dari kehidupan keluarga sehari-hari. Berbicara dan mendengarkan juga keterampilan penting untuk persahabatan, misalnya dengan menunjukkan minat pada apa yang orang lain katakan dan ajukan pertanyaan. Waktu makan keluarga bisa menjadi waktu yang tepat untuk menjadi mengembangkan keterampilan ini dan memberi anak Anda kesempatan untuk mempraktikkannya. (State Government of Victoria, 2018).

2.1.3 Ciri-Ciri Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Setiap anak memiliki kemampuan perkembangan yang berbeda-beda. Tetapi, perkembangan setiap anak akan tetap mengikuti patokan umum perkembangan. Menurut Sudargo, dkk (2018), berikut ciri-ciri perkembangan pada anak usia prasekolah:

- a. Perkembangan selalu melibatkan proses pertumbuhan yang diikuti dari perubahan fungsi.
- b. Perkembangan memiliki pola yang konstan dengan hukum tetap.
- c. Perkembangan memiliki tahapan yang berurutan mulai dari kemampuan melakukan hal yang sederhana menuju kemampuan melakukan hal yang sempurna.
- d. Perkembangan setiap individu memiliki kecepatan pencapaian perkembangan yang berbeda.
- e. Perkembangan dapat menentukan pertumbuhan tahap selanjutnya, dimana tahapan perkembangan harus dilewati tahap demi tahap.
- f. Perkembangan menimbulkan perubahan.

2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan

Menurut Soetjiningsih (2013), secara umum terdapat dua faktor utama yang memengaruhi perkembangan anak yaitu:

a. Faktor Genetik

Faktor genetik adalah modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses perkembangan anak, yang termasuk faktor genetik yaitu, jenis kelamin, dan suku bangsa. Di negara maju, gangguan perkembangan anak lebih banyak disebabkan oleh faktor genetik, sedangkan di negara berkembang, gangguan perkembangan anak banyak disebabkan oleh faktor lingkungan yang kurang optimal.

1) Jenis Kelamin

Pertumbuhan dan perkembangan anak dengan jenis kelamin laki-laki setelah lahir cenderung lebih cepat dibanding dengan anak perempuan serta akan bertahan pada usia tertentu. Menurut penelitian yang

dilakukan Wijayanti (2018), anak laki-laki cenderung lebih aktif dan bersemangat dibanding anak perempuan. Perbedaan sifat merasa paling kuat dan ingin lebih unggul dari teman-temannya membuat anak laki-laki lebih terobsesi dengan hal baru dan menantang.

2) Suku Bangsa

Suku bangsa memiliki peran dalam mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hal ini dapat dilihat pada bangsa tertentu yang memiliki kecenderungan lebih besar atau tinggi, seperti orang Asia lebih pendek daripada orang Eropa.

b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dibagi menjadi faktor *prenatal* dan faktor *post natal*:

1) Faktor *prenatal*

a) Gizi ibu saat hamil

Anak yang lahir dari ibu yang gizinya kurang dan hidup di lingkungan miskin maka akan mengalami kurang gizi dan mudah terkena infeksi sehingga perkembangan pada anak tersebut juga kurang maksimal.

b) Mekanis

Trauma dan cairan ketuban yang kurang dapat menyebabkan kelainan bawaan pada bayi.

c) Toksin atau zat kimia

Obat-obatan, rokok, keracunan logam berat yang dikonsumsi oleh ibu ketika hamil dapat menyebabkan perkembangan bayi kurang optimal.

d) Endokrin

Apabila ibu saat hamil kekurangan atau kelebihan hormon maka akan mempengaruhi perkembangan janin bahkan dapat menyebabkan retardasi mental pada anak tersebut.

e) Radiasi

Radiasi yang dilakukan pada janin sebelum umur kehamilan 18 minggu dapat menyebabkan kematian janin, kerusakan otak, dan cacat bawaan lain.

f) Infeksi

Infeksi yang diderita oleh ibu ketika hamil dapat menyebabkan cacat kepada janinnya.

g) Stress

Stress yang dialami ibu ketika hamil dapat memengaruhi perkembangan janin bahkan bisa menyebabkan cacat bawaan pada janinnya.

h) Imunitas

Rhesus atau *ABO inkompatibilitas* dapat menyebabkan abortus terhadap janinnya.

i) *Anoksia embrio*

Menurunnya oksigenasi pada janin dapat menyebabkan janin lahir dengan berat badan rendah.

2) Faktor *post natal*

a) Budaya Lingkungan

Budaya di lingkungan tempat tinggal seseorang dapat menentukan bagaimana seseorang atau masyarakat mempersepsikan pola hidup sehat, hal ini terlihat pada kehidupan yang mengikuti budaya sehingga kemungkinan besar dapat menghambat dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan. Sebagai contoh, anak yang membutuhkan makanan bergizi, namun karena suatu adat yang melarang anak mengonsumsi makanan tersebut, maka perkembangannya dapat terhambat.

b) Sosial Ekonomi

Sosial ekonomi dapat memengaruhi perkembangan anak. Anak dengan keluarga yang memiliki sosial ekonomi tinggi, umumnya dapat memenuhi kebutuhan gizinya dengan cukup daripada anak dengan keluarga yang memiliki sosial ekonomi rendah. Demikian

juga dengan pendidikan orang tua yang rendah tentu akan sulit menerima arahan dalam pemenuhan gizi dan mereka tidak mau dan tidak meyakini pentingnya pemenuhan kebutuhan gizi yang menunjang perkembangan anak. Menurut penelitian yang dilakukan Sunanti dan Nurasih (2016), dengan pendapatan rendah berarti akan terbatas pada kebutuhan pokoknya untuk belajar. Kurangnya pendapatan akan berpengaruh pada penyediaan gizi yang cukup, dimana kurangnya pendapatan akan menghambat aktivitas.

c) Nutrisi

Nutrisi adalah komponen yang menunjang proses perkembangan. Zat gizi yang dibutuhkan tubuh untuk perkembangan seperti protein, karbohidrat, lemak, mineral, vitamin, dan air. Apabila kebutuhan nutrisi seseorang kurang terpenuhi bisa menghambat perkembangannya.

d) Pekerjaan atau pendapatan keluarga

Pendapatan yang memadai akan menunjang kebutuhan perkembangan anak, karena orang tua akan memenuhi semua kebutuhan dasar anak. Menurut penelitian Trinurmi (2014), ayah dengan pekerjaan yang tidak memerlukan waktu yang penuh maka perkembangan motorik halus anaknya terstimulasi dengan baik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yuliasri (2015), pada ibu yang bekerja, penyediaan waktu untuk anak terbatas, sehingga menjadikan kendala bagi anak untuk mendapatkan waktu, perhatian dan kasih sayang yang cukup dari orang tua.

e) Pendidikan ayah/ibu

Pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan anak. Pendidikan orang tua yang baik, maka akan membuat orang tua dapat menerima segala informasi tentang pengasuhan anak yang baik, bagaimana menjaga kesehatan anak, mendidik dan sebagainya. Menurut penelitian yang

dilakukan Prawesti dan Widianoro (2013), tingkat pendidikan SMA sudah memiliki pendidikan formal lebih banyak dibandingkan orang tua yang tingkat pendidikannya SMP dan SD, semakin tinggi pendidikannya, semakin mudah orang tua dalam mencari pengetahuan perkembangan anak melalui berbagai media.

f) Jumlah Saudara

Jumlah anak yang banyak, menyebabkan kurangnya perhatian dan kasih sayang yang diterima anak, apalagi jika jarak antar anak cukup dekat. Dengan kekurangan kasih sayang dan perhatian, kebutuhan dasar anak tidak terpenuhi dan perkembangan anak juga dapat terhambat.

g) Lingkungan stimulasi

Lingkungan stimulasi ini mencakup pengasuh di rumah, pendidikan di sekolah dan pendidikan di luar rumah. Bisa juga merupakan pendidikan di masyarakat/pendidikan non formal dengan kebijakan-kebijakan sarana, prasarana dan sumber daya manusianya serta tersedianya dana.

2.1.5 Penilaian Perkembangan

Kegiatan pemantauan perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan di pusat pelayanan kesehatan, posyandu dan lingkungan keluarga. Pemantauan yang dilakukan di pusat-pusat pelayanan kesehatan misalnya menggunakan skrining perkembangan menurut Denver II (*Denver Developmental Screening Test II / DDST*). Pemantauan yang dilakukan di Posyandu dan lingkungan keluarga misalnya dengan menggunakan kartu perkembangan anak, dan menggunakan bina keluarga balita. Denver II adalah revisi utama dari standardisasi ulang dari *Denver Development Screening Test (DDST)* dan *Revised Denver Developmental Screening Test (DDST-R)* adalah salah satu dari metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak. Tes ini bukan tes diagnostik atau tes IQ. Waktu yang

dibutuhkan 15-20 menit. Ada 4 sektor perkembangan yang dinilai antara lain:

- a. *Personal Social* (perilaku sosial): Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.
- b. *Fine Motor Adaptive* (gerakan motorik halus): Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.
- c. *Language* (bahasa): Kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan.
- d. *Gross Motor* (gerakan motorik kasar): Aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

2.1.6 Cara Pelaksanaan Test DDST II

Menurut Nugroho (2009) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan tes DDST II adalah sebagai berikut:

- a. Semua item harus diujikan sesuai dengan prosedur yang telah terstandarisasi (sesuai pedoman pelaksanaan tes per item).
- b. Perlu kerjasama aktif dari anak sebab anak harus merasa tenang, aman, senang, sehat (tidak lapar, tidak mengantuk, tidak haus, tidak rewel).
- c. Harus terbina kerjasama yang baik antara penguji dan anak. Caranya yaitu berkenalan terlebih dahulu dengan orang tua, baru kemudian mendekati anak agar anak merasa lebih nyaman dengan kehadiran orang baru.
- d. Tersedia ruangan yang cukup luas, ventilasi baik, dan berikan kesan yang santai dan menyenangkan.
- e. Orang tua harus diberitahu bahwa tes ini bukan tes kepandaian/IQ, melainkan tes untuk melihat perkembangan anak secara keseluruhan. Beritahukan bahwa tidak semua anak dapat melakukan semua tugas yang diberikan.

- f. Item-item tes sebaiknya disajikan secara fleksibel.
- g. Jumlah item yang dinilai bergantung pada lama waktu yang tersedia, yang terpenting pelaksanaannya mengacu pada tujuan tes, yaitu mengidentifikasi perkembangan anak dan menentukan kemampuan anak yang relatif lebih tinggi.

Upaya identifikasi perkembangan dilakukan jika anak berisiko mengalami kelainan perkembangan. Ini dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a. Pada setiap sektor, tes dilakukan sedikitnya pada 3 item terdekat di sebelah kiri garis usia, juga pada semua item yang dilalui oleh garis usia.
- b. Bila anak tidak mampu melakukan salah satu item (gagal, menolak, tak ada kesempatan), item tambahan dimasukkan ke sebelah kiri garis usia (dalam sektor yang sama) sampai anak dapat lulus/lewat 3 item secara berturut-turut.

Untuk menentukan kemampuan anak yang relatif lebih tinggi, dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pada setiap sektor, lakukan tes minimal pada 3 item terdekat di sebelah kiri garis usia, juga pada semua item yang dilalui oleh garis usia.
- b. Lanjutkan dengan melakukan tes setiap item di sebelah kanan garis usia hingga akhirnya didapat skor gagal tiga kali berturut-turut.

Pada setiap item, perlu mencantumkan skor di area kotak yang berwarna putih (dekat tanda 50%), dengan ketentuan:

- a. L (*Lulus/Lewat/Pass*) yaitu anak dapat melakukan item dengan baik atau orang tua/pengasuh melaporkan secara terpercaya bahwa anak dapat menyelesaikan item tersebut (item yang bertanda L).
- b. G (*Gagal/Fail*) yaitu anak tidak dapat melakukan item dengan baik atau orang tua/pengasuh melaporkan bahwa anak tidak dapat melakukan item tersebut (item yang bertanda L).
- c. M (*Menolak/Refusal*) yaitu anak menolak untuk melakukan tes untuk item tersebut. Penolakan dapat dikurangi dengan mengatakan kepada anak apa yang harus dilakukannya (item yang bertanda L).

- d. Tak ada kesempatan/*No Opportunity* (Tak/*NO*) yaitu anak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan item karena ada hambatan (khusus item yang bertanda L).

Setelah didapatkan skor apakah anak lulus / gagal / menolak / tidak ada kesempatan, kemudian hasil tes kategorikan pada penilaian per item dan penelitian tes secara keseluruhan. Setelah dilakukan penilaian di seluruh area kotak, kemudian dilakukan penilaian per item dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Penilaian item lebih/*advance*: nilai “lebih” diberikan jika anak dapat “lulus/lewat” dari item disebelah kanan garis usia.
- b. Penilaian item OK/normal: nilai “normal” dapat diberikan ketika anak “gagal” atau “menolak” melakukan tugas untuk item di sebelah kanan garis usia. Bisa juga diberikan kepada anak yang “lulus/lewat”, “gagal”, atau “menolak” melakukan tugas untuk item yang ada di daerah putih kotak (daerah 25%-75%).
- c. Penilaian item peringatan/*caution*: nilai “peringatan/*caution*” diberikan kepada anak yang “gagal” atau “menolak” melakukan tugas untuk item yang dilalui oleh garis usia pada daerah gelap kotak (daerah 75-90%).
- d. Penilaian item terlambat/*delayed*: nilai “terlambat/*delayed*” diberikan kepada anak yang “gagal” atau “menolak” melakukan tugas untuk item di sebelah kiri garis usia.
- e. Penilaian item tak ada kesempatan: nilai ini diberikan jika anak tidak ada kesempatan melakukan atau mencoba tes.

Setelah selesai melakukan penilaian per item, kemudian dilakukan penilaian terhadap keseluruhan tes. Hasil interpretasi dikategorikan menjadi 3, yaitu normal, *suspect* / meragukan, dan *untestable* / tidak dapat dites.

- a. Normal: diberikan jika tidak ada skor “terlambat/*delayed*” atau maksimal terdapat 1 skor “peringatan/*caution*”.
- b. *Suspect*/meragukan: diberikan jika terdapat satu atau lebih skor “terlambat/*delayed*” dan atau terdapat dua atau lebih skor “peringatan / *caution*”. Hasil “terlambat/*delayed*” dan “peringatan/*caution*” didapatkan

karena anak mengalami kegagalan. Jika terdapat hasil interpretasi *suspect*, lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu mendatang.

- c. Tidak dapat diuji: interpretasi tidak dapat diuji dapat diberikan kepada anak jika terdapat satu atau lebih skor “terlambat/*delayed*” dan atau dua atau lebih skor “peringatan/*caution*”. Dalam hal ini, skor “terlambat/*delayed*” dan “peringatan/*caution*” disebabkan karena anak melakukan penolakan. Jika terdapat hasil interpretasi tidak dapat diuji, lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu mendatang.

2.2 Konsep Perkembangan Motorik Halus

2.2.1 Definisi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Harlimsyah, 2008). Menurut Nursalam (2005) perkembangan motorik halus adalah kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga.

Menurut Widodo (2008) perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berkoordinasi dengan otak dalam melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus dan otak untuk melakukan suatu kegiatan yang memerlukan koordinasi yang cermat dan tidak memerlukan banyak tenaga serta dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

2.2.2 Karakteristik Perkembangan Motorik Halus

Karakteristik perkembangan motorik halus anak dapat dijelaskan dalam Muhammad Riza (2018) sebagai berikut:

- a. Pada saat anak berusia 3 tahun: pada saat anak berusia tiga tahun kemampuan gerakan halus pada masa bayi. Meskipun anak pada saat ini

sudah mampu menjemput benda dengan menggunakan jempol dan jari telunjuknya tetapi gerakan itu sendiri masih kaku.

- b. Pada usia 4 tahun: pada usia empat tahun koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung ingin sempurna.
- c. Pada usia 5 tahun: pada usia lima tahun koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata. Anak juga telah mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti kegiatan proyek.
- d. Pada akhir masa kanak-kanak usia 6 tahun: pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemarinya dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensilnya.

2.2.3 Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Menurut Sudirjo dan Alif (2018), fungsi motorik halus bagi anak yaitu:

- a. Membantu anak memperoleh kemandiriannya.
Keterampilan bantu diri/kemandirian diantaranya makan, berpakaian, merawat diri, dan mandi.
- b. Membantu anak mendapatkan keterampilan sosialnya.
Agar anak dapat diterima oleh lingkungannya, maka anak harus kooperatif. Anak memerlukan keterampilan tertentu seperti membantu pekerjaan rumah atau membantu pekerjaan sekolah.
- c. Anak mendapat keterampilan bermain.
Agar anak dapat berbaur dengan teman-teman bermainnya, anak harus mempelajari beberapa keterampilan seperti menggambar dan melukis.
- d. Anak mendapat keterampilan sekolah.
Apabila keterampilan seperti melukis, menulis, dan menggambar semakin baik dimiliki anak maka prestasi sekolahnya pun akan semakin baik pula.

2.2.4 Stimulasi Perkembangan Motorik Halus

Kevin Adrian (2019) menjelaskan beberapa jenis permainan yang bisa membantu anak dalam membangun kemampuan motorik halus, diantaranya:

a. Bermain dengan gelang karet.

Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk melatih otot-otot kecil anak adalah dengan memberikannya karet gelang untuk dimainkan. Mengajarkan anak untuk mengalungkan karet gelang ke kaleng. Sembari melakukannya, orangtua/pendidik juga bisa mengajak anak belajar berhitung.

b. Bermain dengan kertas.

Menyiapkan kertas yang sudah tidak dipakai di meja dan letakkan tangan anak di atasnya. Mintalah anak untuk meremas kertas tersebut menjadi bola, tanpa mengangkat tangannya. Selain itu, orangtua/pendidik juga bisa meminta anak menggunting gambar-gambar yang ada di majalah atau buku, lalu menempelkan gambar tersebut di kertas hingga menjadi kolase yang unik.

c. Bermain dengan lilin.

Mainan berbentuk adonan, seperti lilin atau tanah liat, bisa juga digunakan untuk melatih keterampilan motorik halus anak. Biarkan anak mencubit bagian-bagian adonan dengan jari-jarinya, dan berkreasi membentuk benda-benda yang dia sukai. Selain lilin dan tanah liat, adonan kue juga bisa digunakan untuk permainan.

d. Mengajari anak makan dengan sendok.

Mengajarkan anak menggunakan sendok atau garpu ketika makan. Meskipun makannya berantakan, jangan membantunya. Biarkan anak mencari tahu sendiri bagaimana cara menggenggam dan mengarahkan alat makan dengan benar.

e. Permainan pada *gadget*.

Permainan di *gadget* lebih cocok untuk anak di atas usia 2 tahun. Ada sangat banyak permainan pada *gadget*, seperti HP dan tablet, yang bisa dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini memiliki beragam fitur

untuk memudahkan anak bermain sambil melatih kemampuan motorik harusnya. Contohnya adalah permainan menunjuk gambar, menggambar, atau mewarnai gambar di *gadget*. Namun, orangtua sebaiknya membatasi waktu anak untuk bermain *gadget* maksimal 1 jam per hari.

f. Menyusun balok dan *puzzle*.

Permainan lainnya yang bisa membantu perkembangan motorik halus anak adalah menyusun balok dan *puzzle*. Mintalah anak menyusun balok dan *puzzle* hingga menjadi bentuk yang dia sukai. Orangtua/pendidik juga bisa menyiapkan satu ember kosong untuk diisi mainan. Ajaklah anak mengisi ember dengan mainannya, lalu mintalah ia menuangkannya hingga kosong. Permainan ini bisa membantu kemampuan motorik halusnya berkembang dengan baik.

2.2.5 Tugas Perkembangan Motorik Halus

Menurut form DDST II, berikut ini adalah tugas-tugas perkembangan motorik halus yang harus dicapai oleh anak prasekolah:

a. Usia 3-4 tahun:

- 1) Meniru membuat garis tengah.
- 2) Membuat menara 8 kubus.
- 3) Menggoyangkan ibu jari.
- 4) Menggambar bentuk lingkaran.
- 5) Menggambar orang 3 bagian.
- 6) Mencontoh bentuk tanda plus.
- 7) Memilih garis yang lebih panjang.

b. Usia >4-5 tahun:

- 1) Menggambar bentuk lingkaran.
- 2) Menggambar orang 3 bagian.
- 3) Mencontoh bentuk tanda plus.
- 4) Memilih garis yang lebih panjang.
- 5) Menggambar bentuk kubus dengan petunjuk.
- 6) Menggambar orang 6 bagian.

7) Menggambar bentuk kubus.

c. Usia >5-6 tahun:

- 1) Memilih garis yang lebih panjang.
- 2) Menggambar bentuk kubus dengan petunjuk.
- 3) Menggambar orang 6 bagian.
- 4) Menggambar bentuk kubus.

2.2.6 Hasil Ukur Perkembangan Motorik Halus

Menurut Kemendikbud (2014), pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun, antara lain anak mampu:

- a. Menuang air atau benda-benda kecil ke dalam wadah dengan tidak tumpah.
- b. Memasukkan benda kecil ke dalam botol.
- c. Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang tidak kaku.
- d. Menggunting kertas sesuai pola garis lurus.

Menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009, tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun diantaranya anak mampu:

- a. Membuat garis vertikal, horizontal lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran.
- b. Menjiplak bentuk.
- c. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.
- d. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.
- e. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.

Menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun, anak mampu:

- a. Menggambar sesuai gagasannya.
- b. Meniru bentuk.

- c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
- d. Menggunakan alat tulis dengan benar.
- e. Menggunting sesuai pola.
- f. Menempel gambar dengan tepat.
- g. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

2.3 Konsep Terapi Bermain

2.3.1 Definisi Bermain

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar (Hurlock, 2005). Bermain adalah tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu. Berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan suatu yang lain dalam kehidupan biasa (Suherman,2002).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial. Dan bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak serta suara (Wong, 2004). Dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari, karena bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa, dapat menurunkan stress. Pada anak, media yang baik dalam berkomunikasi dengan lingkungannya, menyesuaikan diri dengan lingkungannya, belajar mengenal dunia sekitar dan penting untuk meningkatkan kesejahteraan mental serta sosial anak (Supartini, 2004).

2.3.2 Manfaat Bermain

Manfaat bermain secara umum menurut Hurlock (2005) dalam nilai terapeutik adalah merangsang perkembangan sensorik-motorik, perkembangan kognitif (intelektual), perkembangan sosialisasi dan moral, kreativitas, kesadaran diri. Manfaat bermain bagi perkembangan adalah sebagai berikut:

a. Perkembangan Sensorik-Motorik

- 1) Memperbaiki keterampilan motorik kasar dan halus.
- 2) Meningkatkan perkembangan semua indera.
- 3) Mendorong eksploitasi pada sifat fisik dunia.
- 4) Memberikan pelampiasan kelebihan energi

b. Perkembangan Kognitif

- 1) Memberikan sumber-sumber yang beraneka ragam untuk pembelajaran.
- 2) Eksplorasi dan manipulasi bentuk, ukuran, tekstur dan warna.
- 3) Pengalaman dengan angka hubungan yang renggang dan konsep abstrak.
- 4) Kesempatan untuk mempraktekkan dan memperluas keterampilan berbahasa.
- 5) Memberikan kesempatan untuk melatih pengalaman masa lalu dalam upaya mengasimilasinya ke dalam persepsi dan hubungan baru.
- 6) Membantu anak memahami dunia dimana mereka hidup dan membedakan antara fantasi dan realita.

c. Perkembangan Sosialisasi Dan Moral

- 1) Mengajarkan peran orang dewasa, termasuk perilaku peran seks.
- 2) Memberikan kesempatan untuk menguji hubungan.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial.
- 4) Mendorong interaksi dan perkembangan sikap yang positif terhadap orang lain.
- 5) Memperkuat pola perilaku yang telah disetujui dan standar moral.

d. Kreativitas

- 1) Memberikan saluran ekspresif untuk ide dan minat yang kreatif.
- 2) Memungkinkan fantasi dan imajinasi.
- 3) Meningkatkan perkembangan bakat dan minat khusus.

e. Kesadaran Diri

- 1) Memudahkan perkembangan identitas diri.
- 2) Mendorong pengaturan diri sendiri.
- 3) Memungkinkan pengujian pada kemampuan diri sendiri (keahlian sendiri).
- 4) Memberikan perbandingan antar kemampuan sendiri dan kemampuan orang lain.
- 5) Memungkinkan kesempatan untuk belajar bagaimana perilaku sendiri dapat mempengaruhi orang lain.

2.3.3 Prinsip Bermain

Soetjiningsih (1998) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas bermain bisa menjadi stimulus yang efektif sebagaimana berikut :

a. Perlu Energi Ekstra

Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Asupan (intake) yang kurang dapat menurunkan gairah anak. Anak yang sehat memerlukan aktifitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh.

b. Waktu Yang Cukup

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.

c. Alat Permainan

Alat permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar.

Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak.

d. Ruang Untuk Bermain

Aktivitas bermain dapat dilakukan dimana saja, di ruang tamu, di halaman atau bahkan di ruang tidur. Diperlukan suatu ruangan atau tempat khusus untuk bermain bila memungkinkan, dimana ruangan tersebut sekaligus juga dapat menjadi tempat untuk menyimpan mainannya

e. Pengetahuan Cara Bermain

Alat belajar bermain dan mencoba-coba, meniru teman-temannya atau diberitahu oleh orang tuanya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak lebih terarah dan berkembang pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan tersebut. Orang tua yang tidak pernah mengetahui cara bermain dan alat permainan yang diberikan, umumnya membuat hubungannya dengan anak cenderung kurang hangat.

f. Cara Bermain

Dalam bermain anak memerlukan teman, bisa teman sebaya, saudara atau orang tuanya. Ada saat-saat tertentu dimana anak bermain sendiri agar dapat menemukan kebutuhannya sendiri. Bermain yang dilakukan bersama dengan orang tuanya akan mengakrabkan hubungan dan sekaligus memberikan kesempatan kepada orang tua untuk mengetahui sikap kelainan yang dialami oleh anaknya. Teman diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam memahami perbedaan.

2.4 Konsep Permainan *Puzzle*

2.4.1 Definisi *Puzzle*

Puzzle adalah permainan yang di anjurkan dimasa tumbuh kembang anak karena mampu merangsang perkembangan otak, khususnya otak kanan dan otak kiri (Yuli Astuti, 2016). Permainan *puzzle* adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna

dan juga ukuran. Permainan *puzzle* ini mengandalkan insting atau kecerdasan. Permainan dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna. Menurut Effiana Yuriastien S. Psi dkk bahwa permainan *puzzle* merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah (Yuli Astuti, 2016).

Menurut Nurjatmika “Bermain *puzzle* merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan seorang anak”. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu dengan terbiasanya bermain *puzzle*, lambat laun mental anak terbiasa tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu (Maysito, S. 2014).

Dari uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan *puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif yang menyenangkan yang dapat mengembangkan kemampuan dan kecerdasan seorang anak yang di mainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasar pasangannya.

2.4.2 Manfaat *Puzzle*

Menurut Ida Munfarijah (2016) ada 8 manfaat bermain *puzzle*: pertama, bermain *puzzle* melatih kesabaran dan ketekunan anak. Menyusun potongan-potongan gambar dan merangkainya menjadi sebuah gambar yang utuh dapat melatih kesabaran dan ketekunan anak. Berani mencoba-coba memasang potongan gambar di tempat yang sesuai, akan melatih kesabaran anak dan sebagai orang tua kita akan dapat melihat sampai di mana keberaniannya mencoba hal-hal baru.

Kedua, bermain *puzzle* dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Gambar, bentuk dan warna yang ada pada *puzzle* akan dapat

membantu anak dalam meningkatkan koordinasi gerak mata dan tangan. Sebagai orang tua kita dapat melatih anak meletakkan potongan *puzzle* ke tempatnya lagi secara bertahap.

Ketiga, mengembangkan kemampuan motorik halus. Kegiatan menyusun *puzzle* dengan mengambil dan meletakkan potongan *puzzle* pada tempatnya, akan membantu perkembangan kemampuan motorik anak untuk persiapan menulis, menggambar, memakai sepatu sendiri, dan makan sendiri. Dalam hal ini diawali dengan bimbingan orang tua kepada anak, saat anak belum berani memainkan *puzzle* dan menyusunnya sendiri sambil terus dimotivasi.

Keempat, bermain *puzzle* meningkatkan kemampuan berpikir dan kognitif anak. Permainan *puzzle* yang terdiri dari berbagai macam bentuk, warna dan ukuran akan membantu anak berpikir dalam mengenal macam-macam bentuk yang terdiri dari kepingan-kepingan untuk disusun menjadi utuh kembali.

Kelima, bermain *puzzle* dapat membantu melatih anak memecahkan masalah. Anak akan mengamati kepingan-kepingan gambar atau bentuk yang akan disusun, sehingga membentuk menjadi sebuah gambar yang sempurna dan utuh kembali. Anak akan berpikir kreatif dengan terus mencoba dengan berbagai cara, Dengan hal ini, kemampuan dan kepandaian anak akan terlihat dari seberapa lama sang anak menyelesaikan masalahnya.

Keenam, bermain *puzzle* memperkuat daya ingat anak. Menyusun kepingan *puzzle* ke tempat yang tepat agar tersusun menjadi sebuah bentuk gambar yang utuh, memerlukan konsentrasi dan daya ingat. Misal, menyusun *puzzle* dengan tema binatang peliharaan seperti burung atau ayam. Sebelum melepas kepingan-kepingan *puzzle*, alangkah baiknya anak kita ajak mengingat letak mata, hidung, mulut, badan dan kaki burung, sehingga dengan mengingat letak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut, anak dapat menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* tersebut ke tempat yang benar.

Ketujuh, melatih anak berpikir sesuai logika. Anak-anak secara tidak langsung sedang bermain melatih logika mereka. Contoh, “ada *puzzle* kendaraan yang terdiri dari 6 kepingan bentuk. Saat bermain *puzzle*, anak akan dilatih berpikir sesuai logika di mana letak ban pada gambar kendaraan, bagaimana anak harus meletakkan gambar bagian-bagian kendaraan sesuai posisinya. Ban tentunya harus diletakkan di bagian bawah, Kaca atau jendelanya bus di sebelah atas, dan lain sebagainya. Semakin sering anak dilatih menyusun *puzzle*, kemampuan logika matematikanya secara otomatis akan berkembang.

Kedelapan, bermain *puzzle* membantu meningkatkan daya konsentrasi anak. Menyusun kepingan-kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh, memerlukan daya ingat dan konsentrasi yang penuh. Fokus pada kepingan-kepingan untuk disatukan kembali menjadi sebuah bentuk, sangat membutuhkan konsentrasi anak dalam memainkannya. Terlebih jika gambar yang ada pada *puzzle* mempunyai tema yang bervariasi, misal *puzzle* suasana pasar. Semakin banyak kepingan gambar yang disusun, semakin melatih anak berfokus dan berkonsentrasi pada gambar yang disusunnya menjadi *puzzle* yang utuh.

2.4.3 Jenis Puzzle

Jenis-jenis *puzzle* diantaranya:

a. *Puzzle* Gambar

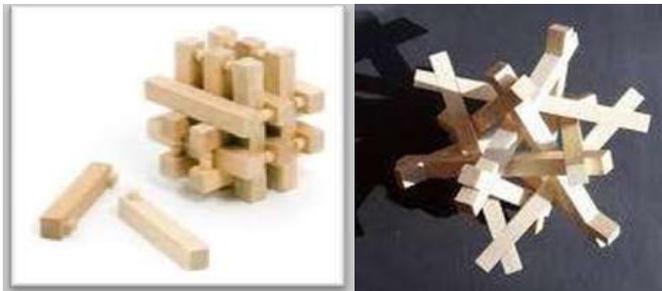
Puzzle yang berbentuk gambar, misal gambar doraemon dan teman-temannya.



Gambar 2.1 *Puzzle* Gambar.

b. *Puzzle Batang (stick)*

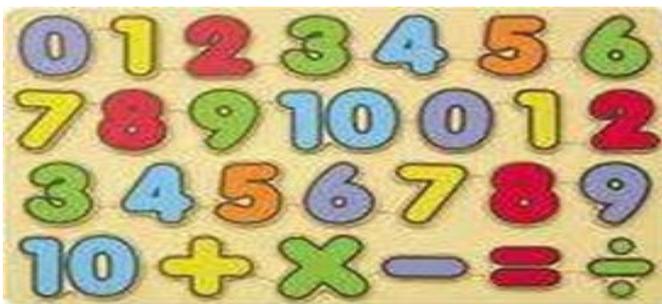
Puzzle yang berbentuk batang/*stick* yang terbuat dari kayu.



Gambar 2.2 *Puzzle Batang*.

c. *Puzzle Angka*

Puzzle biasanya berbentuk dari angka 0 s/d 9.



Gambar 2.3 *Puzzle Angka*.

2.4.4 Langkah-Langkah Bermain *Puzzle*

Dalam bermain *puzzle* suasana hati memegang peranan untuk menentukan apakah anak senang dengan kegiatan tersebut atau tidak. Guru harus bisa memotivasi anak dengan pengetahuan yang dimilikinya, serta memompa semangat anak sehingga tidak menyerah dan terus berusaha menyelesaikan tantangan. Langkah-langkah dalam bermain *puzzle* yaitu sebagai berikut: (1) letakkan *puzzle* di atas meja di depan anak, (2) pisahkan setiap kepingan atau potongan *puzzle*, (3) beri contoh pada anak cara menyusun *puzzle*, (4) minta anak untuk mencoba melakukannya, (5) berikan pujian apabila anak berhasil menyusun *puzzle*, (6) apabila anak masih ingin bermain, ulangi lagi permainan boleh menggunakan *puzzle* yang lain (Fadillah, M. 2017).

2.4.5 Aturan Bermain *Puzzle*

Terdapat beberapa aturan yang harus dipenuhi dalam bermain *puzzle*, diantaranya: (1) mengumpulkan berbagai jenis *puzzle*. Kemudian, tuntun anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar dan jenis *puzzle* yang ia sukai. (2) setelah anak-anak memilih jenis *puzzle* sesuai dengan kesukaanya, tuntunlah mereka dengan menanyakan bentuk dan gambar yang mereka pilih. Misalnya *puzzle* binatang. Rangsang anak sambil berdialog. (3) setelah itu, anak memasang dan mencocokkan kembali satu persatu kepingan hingga selesai menjadi suatu bentuk utuh. (4) tantanglah anak untuk melakukan lebih cepat dan lebih cepat lagi (Fadillah, M. 2017).

2.4.6 Penilaian Permainan *Puzzle*

Tabel 2.1 Indikator Penilaian Permainan *Puzzle*

Permainan	Indikator Pencapaian Yang Dinilai
<i>Puzzle</i>	Anak dapat memecahkan masalah.
	Anak dapat mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan <i>puzzle</i> .
	Anak dapat menyebutkan gambar.
	Anak dapat menghitung kepingan <i>puzzle</i> .
	Anak dapat memasang dengan cepat dan tepat.
	Anak dapat mengenal warna dan bentuk.
	Dapat membantu keterampilan anak.

Apabila sebagian besar anak mencapai indikator, maka permainan telah mencapai sasaran. Oleh karena itu, cermati potensi anak, kondisi lingkungan dan fokus terapkan pada permainan agar mampu meningkatkan keterampilan perkembangan motorik halus anak.

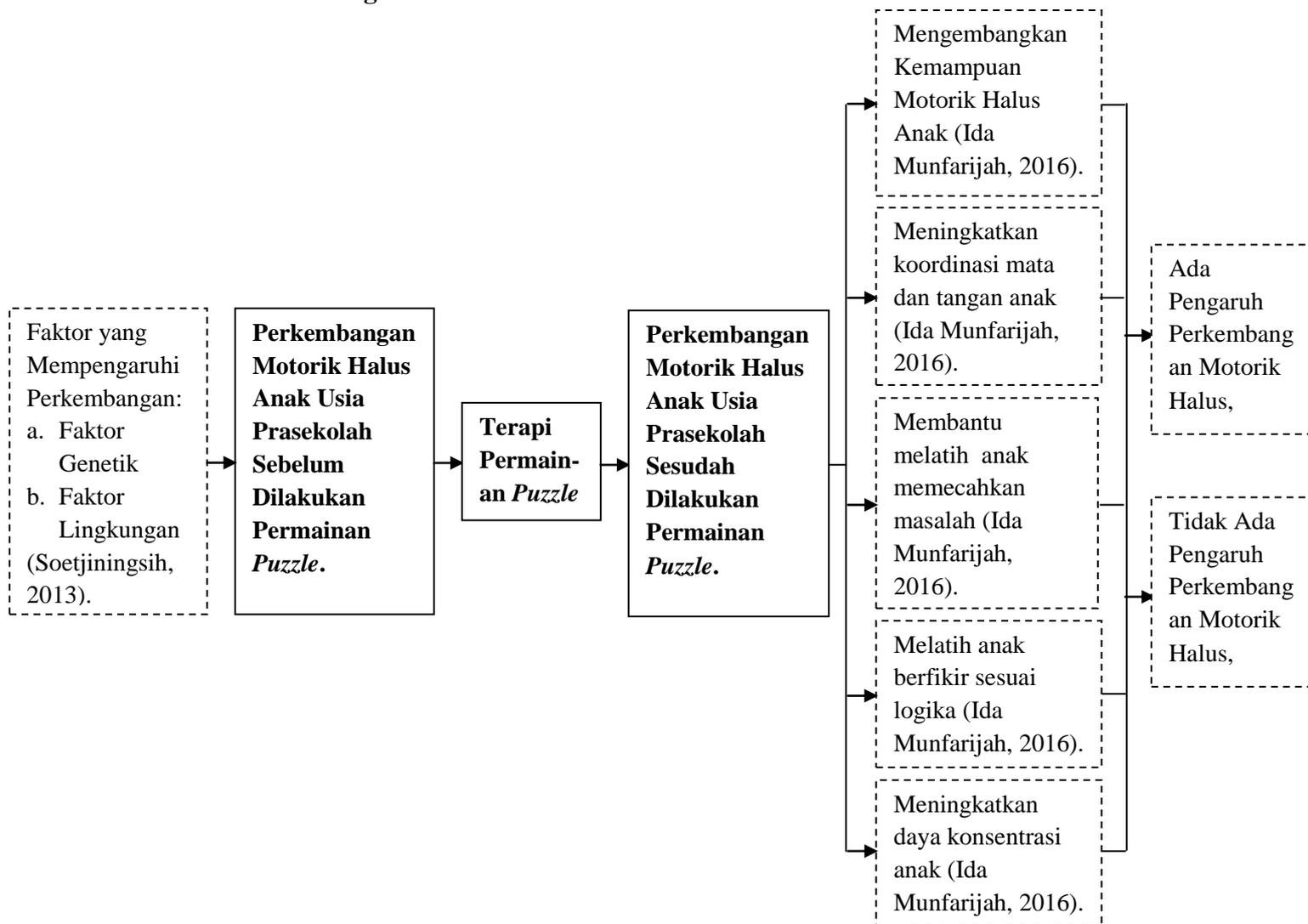
2.5 Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah

Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Lilis Maghfuroh (2018), yang menjelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain *puzzle* sebesar 59%. Setelah diberikan metode bermain *puzzle* sebesar 88,4%. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus dengan nilai $p = 0,001$ dimana nilai signifikan $p < 0,05$, sehingga H_0 ditolak artinya ada Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah.

Perlakuan bermain *puzzle* dapat dilakukan selama 1 bulan, setiap minggu dua kali selama 15 menit. Hal tersebut dikarenakan dengan seringnya dilakukan perlakuan pada anak, maka koordinasi otot-otot kecil pada tangan dapat terlatih sehingga anak dapat memegang potongan gambar dan meletakkannya dengan tepat. Dengan demikian 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 yang diberikan secara teratur akan diterima oleh panca indera dan selanjutnya akan disampaikan ke otak. Hal ini akan memicu otak untuk belajar, menganalisa, memahami dan memberi respon yang tepat terhadap pemberian stimulus tersebut (Lilis, 2018).

Andriana (2011) berpendapat bahwa pemberian stimulus sebaiknya dilakukan setiap kali ada kesempatan berinteraksi dengan anak. Semakin sering dan teratur rangsangan yang diterima, maka semakin kuat hubungan antara sel-sel otak tersebut.

2.6 Kerangka Teori



Keterangan :

- : Diteliti atau diukur
- : Tidak diteliti atau tidak diukur
- : Berpengaruh

Gambar 2.4 Kerangka Teori (Soetjiningsih, 2013 ; Ida Munfarijah, 2016)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Strategi Pencarian *Literature*

3.1.1 Protokol dan Registrasi

Rangkuman menyeluruh dalam bentuk *literature review* mengenai pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Protokol dan evaluasi dari *literature review* akan menggunakan PRISMA *checklist* untuk menentukan penyeleksian studi yang telah ditemukan dan disesuaikan dengan tujuan dari *literature review* (Nursalam, 2020).

3.1.2 Database Pencarian

Literature review yang merupakan rangkuman menyeluruh beberapa studi penelitian yang ditentukan berdasarkan tema tertentu. Pencarian literature dilakukan pada bulan Oktober sampai Desember 2020. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh bukan dari pengalaman langsung, akan tetapi diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Sumber data sekunder yang didapat berupa artikel jurnal bereputasi baik nasional maupun internasional dengan tema yang sudah ditentukan (Nursalam, 2020). Pencarian literature dalam *literature review* ini menggunakan tiga database dengan kriteria kualitas tinggi dan sedang, yaitu *Pubmed*, *Research Gate* dan *Google Scholar*.

3.1.3 Kata Kunci

Pencarian artikel atau jurnal menggunakan *keyword* dan *Boolean operator* (*AND*, *OR* *NOT* or *AND NOT*) yang digunakan untuk memperluas atau menspesifikasikan pencarian, sehingga mempermudah dalam penentuan artikel atau jurnal yang digunakan. Kata kunci dalam literature

review ini disesuaikan dengan *Medical Subject Heading* (MeSH) dan terdiri dari sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kata Kunci *Literature Review*

Pengaruh	Variabel 1	Variabel 2	Populasi
<i>Effect</i>	<i>Puzzle Game</i>	<i>Fine Motor Adaptive</i>	<i>Preschool-age Children</i>
<i>OR</i>	<i>OR</i>	<i>OR</i>	<i>OR</i>
Pengaruh	Permainan <i>Puzzle</i>	Motorik Halus	Anak Usia Prasekolah

3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Strategi yang digunakan untuk mencari artikel menggunakan *PICOS framework*, yang terdiri dari :

- a. *Population/problem* yaitu populasi atau masalah yang akan di analisis sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dalam *literature review*.
- b. *Intervention* yaitu suatu tindakan penatalaksanaan terhadap kasus perorangan atau masyarakat serta pemaparan tentang penatalaksanaan studi sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dalam *literature review*.
- c. *Comparison* yaitu intervensi atau pelaksanaan lain yang digunakan sebagai pembandingan, jika tidak ada bisa menggunakan kelompok kontrol dalam studi yang terpilih.
- d. *Outcome* yaitu hasil atau luaran yang diperoleh pada studi terdahulu yang sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dalam *literature review*.
- e. *Study design* yaitu desain penelitian yang digunakan dalam artikel yang akan di review.

Tabel 3.2 Format PICOS dalam *Literature Review*

No	Kriteria	Inklusi	Ekslusi
1.	<i>Population</i>	Studi terdiri dari anak usia prasekolah usia 3-6 tahun yang normal	Studi terdiri dari anak usia prasekolah berkebutuhan khusus atau disabilitas
2.	<i>Intervension</i>	Permainan <i>puzzle</i>	Selain permainan <i>puzzle</i>
3.	<i>Comparasion</i>	Tidak ada faktor pembanding	Ada faktor pembanding
4.	<i>Outcomes</i>	Ada pengaruh permainan <i>puzzle</i> terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah	Tidak ada pengaruh permainan <i>puzzle</i> terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah
5.	<i>Study Design</i>	<i>Quasi-esperimental studies, quantitative research and pre post with control.</i>	<i>Literature review, qualitative research and systematic review</i>
6.	<i>Publication years</i>	Antara tahun 2016 sampai tahun 2020	Dibawah tahun 2016
7.	<i>Language</i>	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris	Selain Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

3.2.1 Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas

Analisis kualitas metodologi dalam setiap studi (n= 5) dengan *Checklist* daftar penilaian dengan beberapa pertanyaan untuk menilai kualitas dari study. Penilaian kriteria diberi nilai ‘ya’, ‘tidak’, ‘tidak jelas’ atau ‘tidak berlaku’, dan setiap kriteria dengan skor ‘ya’ diberi satu point dan nilai lainnya adalah nol, setiap skor studi kemudian dihitung dan dijumlahkan. *Critical appraisal* untuk menilai studi yang memenuhi syarat

dilakukan oleh para peneliti. Jika skor penelitian setidaknya 50% memenuhi kriteria *critical appraisal* dengan nilai titik *cut-off* yang telah disepakati oleh peneliti, studi dimasukkan ke dalam kriteria inklusi. Peneliti mengecualikan studi yang berkualitas rendah untuk menghindari bias dalam validitas hasil dan rekomendasi ulasan. Dalam skrining terakhir, lima studi mencapai skor lebih tinggi dari 50% dan siap untuk melakukan sintesis.

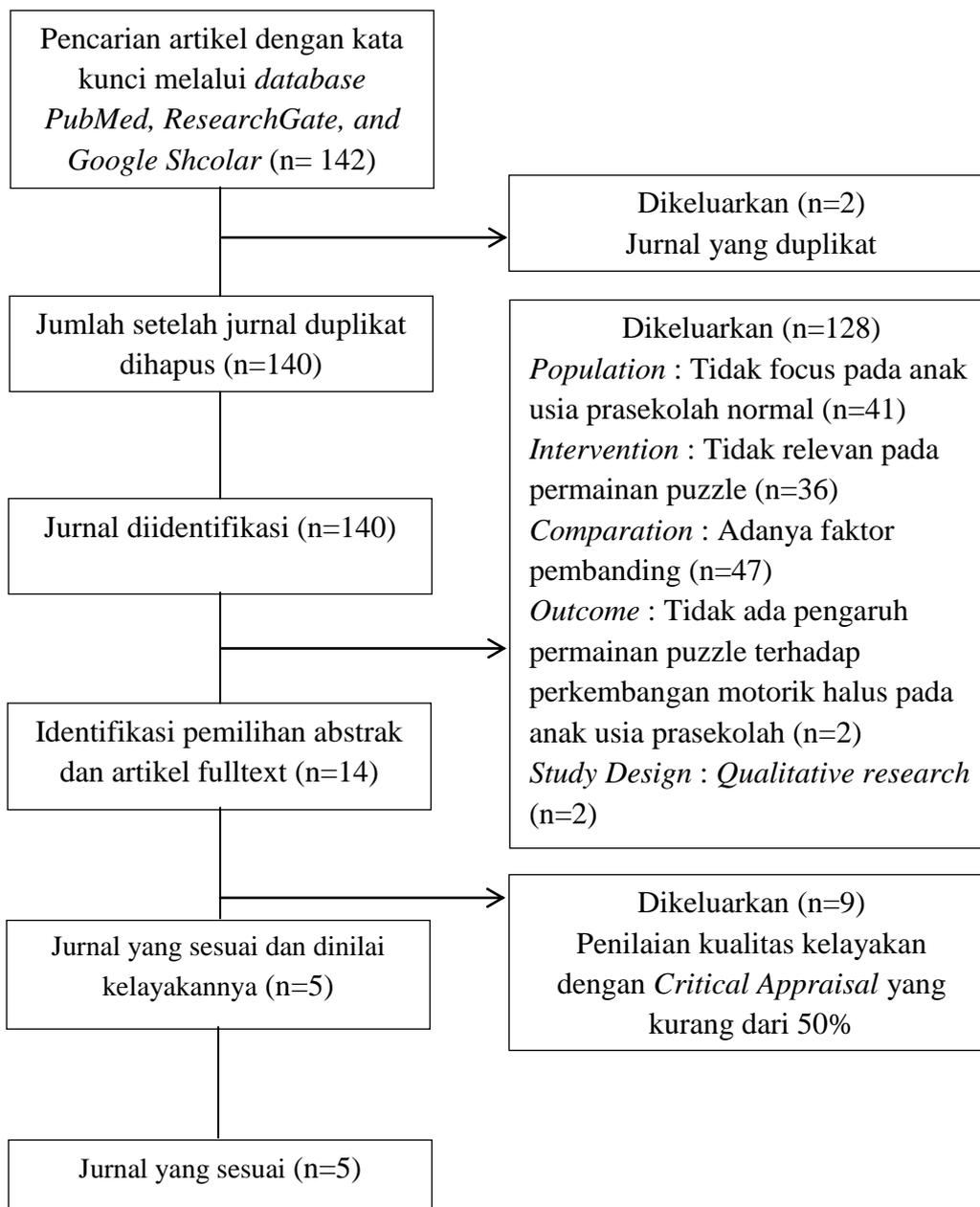
Risiko bias dalam *literature review* ini menggunakan asesmen pada metode penelitian masing-masing studi, yang terdiri dari (Nursalam, 2020) :

- a. Teori: teori yang tidak sesuai, sudah kedaluarsa, dan kredibilitas yang kurang.
- b. Desain: desain kurang sesuai dengan tujuan penelitian.
- c. Sample: ada empat hal yang harus diperhatikan yaitu populasi, sampel, sampling, dan besar sampel yang tidak sesuai dengan kaidah pengambilan sampel.
- d. Variabel: variabel yang ditetapkan kurang sesuai dari segi jumlah, pengontrolan variable perancu, dan variable lainnya.
- e. Instrument: instrumen yang digunakan tidak memiliki sesitifitas, spesifikasi dan validas-reabilitas.
- f. Analisis Data: analisis data tidak sesuai dengan kaidah analisis yang sesuai dengan standar.

3.2.2 Hasil Pencarian dan Seleksi Studi

Berdasarkan hasil pencarian literature melalui publikasi di tiga *database* dan menggunakan kata kunci yang sudah disesuaikan dengan MeSH, peneliti mendapatkan 142 artikel yang sesuai dengan kata kunci tersebut. Hasil pencarian yang sudah didapatkan kemudian diperiksa duplikasi, ditemukan terdapat 2 artikel yang sama sehingga dikeluarkan dan tersisa 140 artikel. Diskrining kembali sesuai dengan PICOS dikeluarkan 128 artikel dan tersisa 14 artikel, kemudian dilakukan penilaian *critical appraisal* memenuhi kriteria diatas 50% dan disesuaikan dengan tema *literature review* dikeluarkan 9 artikel. *Assessment* yang dilakukan

berdasarkan kelayakan terhadap kriteria inklusi dan eksklusi didapatkan sebanyak 5 artikel yang bisa dipergunakan dalam *literature review*. Hasil seleksi artikel studi dapat digambarkan dalam Diagram Alur di bawah ini:



Gambar 3.1 Diagram Alur *Literature Review* berdasarkan PRISMA 2009 (Polit and Beck, 2013 dalam Nursalam, 2020)

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS

4.1 Hasil

4.1.1 Hasil Pencarian Literature

Tabel 4.1 Hasil Pencarian *Literature*

N O	Penulis & Tahun	Desain Studi, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis	Hasil	Kelemahan
1.	Penulis: Ni Nyoman Murti, Ega Ersya Urnia. Tahun: 2018	D: <i>Quasi experiment design pretest dan posttest.</i> S: <i>Total Sampling.</i> V: Permainan <i>puzzle</i> angka dan perkembangan motorik halus. I: DDST. A: Uji <i>Mann-Whitney</i> .	Berdasarkan hasil penelitian dengan jumlah responden <i>experimental group</i> yaitu sebanyak 15 responden, sebelum dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> , 53,4% responden dalam kriteria perkembangan motorik halus normal, dan 46,7% responden dalam kriteria perkembangan motorik halus suspect. Setelah dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> 93,3% responden dalam kriteria perkembangan motorik halus normal, dan 6,7% responden tetap dalam kriteria perkembangan motorik halus suspect. Terdapat peningkatan perkembangan motorik halus sebelum dan setelah dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> sebesar 39,9%, dengan hasil uji statistik $p\ value = 0,013$ $\alpha < 0,05$ yang mana artinya ada pengaruh yang signifikan pemberian intervensi permainan edukatif <i>puzzle</i> dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak.	Artikel ini pada variabel independen (permainan <i>puzzle</i> angka) memiliki penjelasan yang minim. Selain itu, penelitian ini memiliki ukuran sampel yang relatif kecil.
2.	Penulis: Lilis	D: <i>One-group pre-post test design.</i>	Berdasarkan hasil penelitian dengan jumlah 44 responden,	Artikel ini lebih banyak

Maghfuro h. Tahun: 2018	S: <i>Simple Random Sampling.</i> V: <i>Puzzle</i> dan perkembangan motorik halus. I: DDST II. A: Uji <i>Wilcoxon Sign Rank Test.</i>	dimana 59% responden sebelum dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> dalam kriteria perkembangan motorik halus normal, dan 41% responden dalam kriteria perkembangan motorik halus suspect. Setelah dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> 88,4% responden dalam kriteria perkembangan motorik halus normal, 13,6% responden dalam kriteria perkembangan motorik halus suspect, sehingga terjadi peningkatan 29,4%, dengan hasil uji statistic <i>p value</i> = 0,001 $\alpha < 0,05$ artinya ada pengaruh bermain <i>puzzle</i> terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.	menjelaskan variabel dependen, sedangkan variabel independen (bermain <i>puzzle</i>) memiliki penjelasan yang minim.
3. Penulis: Erni Yuniati. Tahun: 2018	D: <i>Quasi experiment design pretest dan posttest.</i> S: <i>Purpossive sampling.</i> V: <i>Puzzle</i> dan perkembangan motorik halus. I: DDST II. A: Uji T Test.	Berdasarkan hasil penelitian dengan jumlah 17 responden yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 11 orang perempuan, sebelum dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> , 64,7% responden dalam kriteria perkembangan motorik halus normal, dan 35,3% responden dengan perkembangan motorik halus suspect. Setelah dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> terjadi peningkatan yakni 100% responden perkembangan motorik halusnya dalam kriteria normal. Hasil uji statistik didapatkan nilai <i>p value</i> = 0,0001 maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan motorik halus sebelum dan setelah dilakukan permainan edukatif <i>puzzle</i> .	Penelitian ini memiliki ukuran sampel yang relatif kecil.
4. Penulis: Yuanita Ananda.	D: <i>Pre eksperimen dengan pendekatan one group pretest-posttest.</i>	Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa setelah dilakukan analisa univariat dari 15 responden, sebelum dilakukan	Artikel ini pada variabel independen (terapi bermain) memiliki

Tahun: 2019	S: <i>Total sampling.</i> V: Terapi bermain <i>puzzle</i> dan perkembangan motorik halus. I: Observasi. A: Uji statistik <i>paired samples T-test.</i>	intervensi permainan <i>puzzle</i> nilai rata-rata (mean) 7,87 atau termasuk dalam kriteria BB (Belum Berkembang). Setelah dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> nilai rata-rata (mean) 9,93 atau termasuk dalam kriteria MB (Mulai Berkembang). Terdapat peningkatan nilai rata-rata (mean) sebelum dan setelah dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> , dengan hasil uji <i>statistik paired samples T-test</i> nilai <i>p value</i> (0,000) $\alpha < 0,05$ artinya ada pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan setelah dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> .	penjelasan yang minim. Selain itu, penelitian ini memiliki ukuran sampel yang relatif kecil.
5. Penulis: Tedty Rohaya Tinambunan <i>et al.</i> Tahun: 2020	D: <i>Quasy Eksperiment One Group Pretest dan Post Test.</i> S: <i>Purposive sampling.</i> V: Bermain <i>puzzle</i> dan perkembangan motorik halus. I: Observasi A: <i>Uji Wilcoxon.</i>	Berdasarkan hasil penelitian dengan jumlah 18 responden dari analisa univariat, sebelum dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> didapatkan hasil nilai rata-rata (mean) 32,17 atau termasuk dalam kriteria BB (Belum Berkembang). Setelah dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> nilai rata-rata (mean) 53,06 atau termasuk dalam kriteria MB (Mulai Berkembang). Terdapat peningkatan nilai rata-rata (mean) sebelum dan setelah dilakukan permainan <i>puzzle</i> dengan nilai <i>p value</i> = 0,000, maka ada pengaruh permainan <i>puzzle</i> terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah.	Artikel ini terdapat kesalahan dalam penulisan <i>p-value</i> pengaruh permainan <i>puzzle</i> terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah, didalam tabel uji hipotesis dituliskan <i>p-value</i> 0,000 sedangkan di dalam kesimpulan dituliskan <i>p-value</i> 0,00.

4.1.2 Karakteristik Responden Studi

Karakteristik responden studi berdasarkan usia, jenis kelamin, status pendidikan orangtua dan status pekerjaan orangtua dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Usia Responden

Tabel 4.2 Usia Responden

Artikel	Usia Responden 4-5 Tahun (%)	Usia Responden 5-6 Tahun (%)
Artikel 1	100%	0%
Artikel 2	59,1%	40,9%
Artikel 3	0%	0%
Artikel 4	0%	0%
Artikel 5	100%	0%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa sebagian besar usia responden 4-5 tahun dengan persentase tertinggi yakni 100%.

b. Jenis Kelamin Responden

Tabel 4.3 Jenis Kelamin Responden

Artikel	Laki-laki (%)	Perempuan (%)
Artikel 1	0%	0%
Artikel 2	45,5%	54,5%
Artikel 3	0%	0%
Artikel 4	0%	0%
Artikel 5	38,9%	61,1%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa sebagian besar jenis kelamin responden yakni perempuan dengan persentase tertinggi 61,1%.

c. Status Pendidikan Orangtua Responden

Tabel 4.4 Status Pendidikan Orangtua Responden

Artikel	SMP (%)	SMA (%)	PT (%)
Artikel 1	0%	0%	0%
Artikel 2	11,4%	68,2%	0%
Artikel 3	0%	0%	0%
Artikel 4	0%	0%	0%
Artikel 5	22,2%	55,6%	22,2%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa status pendidikan orangtua responden mayoritas berpendidikan SMA/ sederajat sebanyak 68,2%.

d. Status Pekerjaan Orangtua Responden

Tabel 4.5 Status Pekerjaan Orangtua Responden

Artikel	Bekerja (%)	Tidak Bekerja (%)
Artikel 1	0%	0%
Artikel 2	2,3%	68,2%
Artikel 3	0%	0%
Artikel 4	0%	0%
Artikel 5	72,2%	27,8%

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa status pekerjaan orangtua responden sebagian besar dalam kategori bekerja yakni 72,2%.

4.2 Analisis

4.2.1 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Sebelum Dilakukan Permainan *Puzzle*

Hasil review dari lima artikel yang diambil ditemukan perkembangan motorik halus pada responden sebelum dilakukan permainan *puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Perkembangan Motorik Halus Sebelum Dilakukan Permainan *Puzzle*

Artikel	Hasil Temuan
Artikel 1	1. Perkembangan motorik halus normal 53,4% 2. Perkembangan motorik halus suspect 46,7% (Nyoman Murti, 2018)
Artikel 2	1. Perkembangan motorik halus normal 59% 2. Perkembangan motorik halus suspect 41% (Maghfuroh, 2018)
Artikel 3	1. Perkembangan motorik halus normal 64,7% 2. Perkembangan motorik halus suspect 35,3% (Yuniati, 2018)
Artikel 4	1. Nilai rata-rata (mean) perkembangan motorik halus 7,87 atau termasuk dalam kriteria BB (Belum Berkembang) (Ananda, 2019)
Artikel 5	1. Nilai rata-rata (mean) perkembangan motorik halus 32,17 atau termasuk dalam kriteria BB (Belum Berkembang) (Rohaya Tinambunan, 2020)

Berdasarkan tabel 4.6 dari lima artikel sebelum dilakukan intervensi permainan *puzzle*, terdapat tiga artikel menunjukkan responden yang memiliki perkembangan motorik halus suspect (Nyoman Murti, 2018; Maghfuroh, 2018; Yuniati, 2018) dan dua artikel menunjukkan responden yang memiliki perkembangan motorik halus dalam kriteria belum berkembang (Ananda, 2019; Rohaya Tinambunan, 2020).

4.2.2 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Setelah Dilakukan Permainan *Puzzle*

Hasil review dari lima artikel yang diambil ditemukan perkembangan motorik halus pada responden setelah dilakukan permainan *puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Perkembangan Motorik Halus Setelah Dilakukan Permainan

Puzzle

Artikel	Hasil Temuan
Artikel 1	1. Perkembangan motorik halus normal 93,3% 2. Perkembangan motorik halus suspect 6,7% (Nyoman Murti, 2018)
Artikel 2	1. Perkembangan motorik halus normal 88,4% 2. Perkembangan motorik halus suspect 13,6% (Maghfuroh, 2018)
Artikel 3	1. Perkembangan motorik halus normal 100% (Yuniati, 2018)
Artikel 4	1. Nilai rata-rata (mean) perkembangan motorik halus 9,93 atau termasuk dalam kriteria BB (Mulai Berkembang) (Ananda, 2019)
Artikel 5	1. Nilai rata-rata (mean) perkembangan motorik halus 53,06 atau termasuk dalam kriteria BB (Mulai Berkembang) (Rohaya Tinambunan, 2020)

Berdasarkan tabel 4.7 dari lima artikel setelah dilakukan intervensi permainan *puzzle*, terdapat tiga artikel menunjukkan responden yang memiliki perkembangan motorik halus normal (Nyoman Murti, 2018;

Maghfuroh, 2018; Yuniati, 2018) dan dua artikel menunjukkan responden yang memiliki perkembangan motorik halus dalam kriteria mulai berkembang (Ananda, 2019; Rohaya Tinambunan, 2020).

4.2.3 Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah

Hasil review dari lima artikel ditemukan pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah

Artikel	Hasil Temuan
Artikel 1	Hasil uji statistik menunjukkan nilai $p \text{ value} = 0,013$ $\alpha < 0,05$ yang mana artinya ada pengaruh yang signifikan pemberian intervensi permainan edukatif <i>puzzle</i> angka dalam meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia prasekolah. (Nyoman Murti, 2018)
Artikel 2	Hasil uji statistik menunjukkan nilai $p \text{ value} = 0,001$ $\alpha < 0,05$ yang mana artinya ada pengaruh bermain <i>puzzle</i> terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah. (Maghfuroh, 2018)
Artikel 3	Hasil uji statistik menunjukkan nilai $p \text{ value} = 0,0001$ artinya ada perbedaan yang signifikan motorik halus sebelum dan setelah dilakukan permainan edukatif <i>puzzle</i> . (Yuniati, 2018)
Artikel 4	Hasil uji statistik menunjukkan nilai $p \text{ value} = 0,000$ $\alpha < 0,05$. Maka ada pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan intervensi permainan <i>puzzle</i> . (Ananda, 2019)
Artikel 5	Hasil uji statistik menunjukkan nilai $p \text{ value} = 0,000$, maka ada pengaruh permainan <i>puzzle</i> terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah. (Rohaya Tinambunan, 2020)

Berdasarkan tabel 4.8 hasil analisis lima artikel tersebut seluruhnya menuliskan hasil nilai $p\text{-value}$ kurang dari 0,05 yang artinya ada pengaruh

permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Sebelum Dilakukan Permainan *Puzzle*

Dari hasil identifikasi lima artikel sebelum dilakukan intervensi permainan *puzzle*, terdapat tiga artikel menunjukkan responden yang memiliki perkembangan motorik halus suspect dengan persentase 35,3%-46,7% (Nyoman Murti, 2018; Maghfuroh, 2018; Yuniati, 2018) dan dua artikel menunjukkan responden yang memiliki perkembangan motorik halus dalam kriteria belum berkembang dengan nilai rata-rata 7,87-32,17 (Ananda, 2019; Rohaya Tinambunan, 2020).

Berdasarkan teori perkembangan motorik halus yang lambat dapat disebabkan oleh beberapa hal. Salah satu penyebabnya adalah kelainan tonus atau penyakit *neuromuscular*. Anak biasanya dapat menunjukkan koordinasi yang buruk seperti berjalan tidak stabil, merasa kesulitan untuk melakukan gerakan yang cepat dan tepat, misalnya seperti susah menulis atau mengancing baju. Kelainan sumsum tulang belakang seperti spina bifida juga dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak (Marmi, 2012). Secara umum terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak yaitu faktor genetik dan faktor lingkungan (Soetjiningsih, 2013).

Peneliti berpendapat bahwa perkembangan motorik halus anak yang terhambat juga dapat dipengaruhi oleh faktor usia anak, faktor pendidikan orangtua dan faktor pekerjaan orangtua. Anak usia prasekolah 4-6 tahun memiliki proses tahapan perkembangan yang sama, akan tetapi proses pencapaian setiap anak memiliki kecepatan yang berbeda-beda, oleh karenanya seharusnya anak dalam masa perkembangan ini sering diajak untuk berdiskusi atau bermain permainan yang bisa melatih motorik halus nya. Begitu juga dengan tingkat pendidikan orang tua rata-rata berpendidikan SMA/ sederajat, dengan tingkat pendidikan SMA orang tua sudah bisa dapat

dengan mudah menerima informasi dan sudah memiliki pendidikan formal lebih banyak dibandingkan dengan orang tua yang tingkat pendidikannya SD dan SMP karena semakin tinggi pendidikan orang tua, semakin mudah orang tua dalam mencari pengetahuan perkembangan anak melalui berbagai media. Sebagian besar status pekerjaan orang tua yakni bekerja, pada ibu yang bekerja, penyediaan waktu untuk anak sangat terbatas, sehingga menjadikan kendala bagi anak untuk mendapatkan waktu, perhatian dan kasih sayang yang cukup dari orang tua, sedangkan orangtua yang tidak bekerja atau juga berlatar belakang sebagai ibu rumah tangga, memungkinkan bagi seorang ibu akan lebih memperhatikan anaknya dan lebih banyak memiliki waktu luang bersama anaknya dalam memberikan stimulasi perkembangan motorik halus terhadap anak.

5.2 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Setelah Dilakukan Permainan *Puzzle*

Dari hasil identifikasi lima artikel setelah dilakukan intervensi permainan *puzzle*, terdapat tiga artikel menunjukkan responden yang memiliki perkembangan motorik halus normal dengan persentase 100% (Nyoman Murti, 2018; Maghfuroh, 2018; Yuniati, 2018) dan dua artikel menunjukkan responden yang memiliki perkembangan motorik halus dalam kriteria mulai berkembang dengan nilai rata-rata 9,93-53,06 (Ananda, 2019; Rohaya Tinambunan, 2020).

Berdasarkan teori Yuli Astuti (2016), *puzzle* merupakan permainan yang dianjurkan dimasa tumbuh kembang anak, karena mampu merangsang perkembangan otak. Menurut Effiana Yuriastien S.Psi, permainan *puzzle* juga dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan anak untuk dapat memecahkan masalah (Yuli Astuti, 2016). Permainan *puzzle* membantu melatih kesabaran dan ketekunan anak, meningkatkan koordinasi mata dan tangan anak, mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak,

meningkatkan kemampuan berfikir anak dan memperkuat daya ingat anak (Ida Munfarijah, 2016).

Peneliti berpendapat bahwa kegiatan bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak khususnya anak usia prasekolah, selain itu bermain juga bisa menjadi ajang pembelajaran bagi anak usia prasekolah karena bermain merupakan media yang baik untuk belajar, dengan bermain anak akan berkomunikasi, berdiskusi, menyesuaikan diri dengan lingkungan dan melakukan apa yang dapat dilakukannya. Manfaat bermain diantaranya yaitu dapat merangsang perkembangan sensorik-motorik anak dan meningkatkan kreativitas anak. Salah satu contoh permainan yang dapat dimainkan anak yakni dengan bermain *puzzle*, karena manfaat bermain *puzzle* juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Kegiatan menyusun *puzzle* yakni dengan mengambil dan meletakkan potongan *puzzle* pada tempatnya, hal ini akan membantu perkembangan kemampuan motorik halus anak untuk persiapan anak menulis, menggambar, memakai sepatu sendiri, makan dan minum sendiri. Pemberian stimulus dengan media *puzzle* ini dapat diberikan satu minggu dua kali dan secara teratur pada anak, karena hal ini akan memicu otak untuk belajar. Semakin sering dan teratur rangsangan yang diterima, maka semakin kuat hubungan antara sel-sel otak tersebut, sehingga perkembangan motorik halus anak dapat terasah dan berkembang dengan baik.

5.3 Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah

Berdasarkan analisis uji statistik *sample T Test* yang bertujuan untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata (mean) dari hasil analisis kelima artikel tersebut seluruhnya menuliskan hasil nilai *p-value* kurang dari 0,05 yang artinya ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

Berdasarkan teori Andriana (2011) menyatakan bahwa tujuan dari permainan *puzzle* melatih keterampilan motorik halus anak dan berkaitan

dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan *puzzle* yang diberikan kepada anak usia prasekolah memberikan pengaruh dalam meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan maupun berkelompok. Permainan yang dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan interaksi sosial anak. Jika anak bermain *puzzle* di rumah, orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan *puzzlenya*, akan tetapi hanya sebatas memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle* (Syafitri, dkk, 2014).

Peneliti berpendapat bahwa apabila perkembangan motorik halus anak terhambat atau jika motorik halus anak tidak berkembang, dapat menyebabkan resiko kesulitan melakukan gerakan yang cepat dan tepat, misalnya susah menulis atau mengancing baju, anak akan kesulitan untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari jemarinya secara fleksibel. Untuk mencegah resiko tersebut upaya yang dapat dilakukan untuk menstimulus gangguan perkembangan motorik halus pada anak yaitu dengan bermain *puzzle*, karena gambar, bentuk dan warna yang ada pada *puzzle* dapat membantu anak dalam meningkatkan koordinasi gerak mata dan tangan dan melatih anak berfikir sesuai logika. Perbedaan usia anak juga dapat mempengaruhi cepat lambatnya perkembangan motorik halus pada anak, karena dengan pertambahan usia, berarti menunjukkan tercapainya kematangan organ-organ fisik. Kemudian ditopang pula oleh berfungsinya sistem syaraf pusat yang lebih baik dalam mengkoordinasikan organ-organ tubuh lainnya, sehingga anak dapat melakukan aktivitas motorik halusnya dengan baik.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

6.1.1 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Sebelum Dilakukan Permainan *Puzzle*

Hasil identifikasi dari kelima artikel sebelum dilakukan permainan *puzzle* menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia prasekolah rata-rata dalam kategori belum ada perkembangan motorik halus atau motorik halus suspect.

6.1.2 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Setelah Dilakukan Permainan *Puzzle*

Hasil identifikasi dari kelima artikel setelah dilakukan permainan *puzzle* menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia prasekolah yang diberikan terapi bermain *puzzle* perkembangan motorik halusnya lebih baik daripada sebelum diberikan permainan *puzzle* atau dalam kategori normal.

6.1.3 Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah

Hasil analisis dari lima artikel bahwa permainan *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

6.2 Saran

6.2.1 Bagi Bidang Keperawatan

Bagi tenaga kesehatan, agar dapat dijadikan acuan pembelajaran permainan *puzzle* secara tepat dalam memberikan asuhan keperawatan pada anak dalam rangka meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

6.2.2 Bagi Orangtua atau Pendidik

Bagi orangtua atau pendidik, agar dapat menjadi informasi tambahan tentang stimulasi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah dan dapat diterapkan di rumah atau di sekolah untuk dijadikan program harian atau mingguan sebagai metode yang baik dalam kegiatan bermain bagi anak dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

6.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat membuat *original research* tidak hanya *literature review* dan agar dapat meneliti dengan jenis kegiatan yang berbeda untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak serta dapat dijadikan sebagai referensi sebagai data tambahan untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Dian. 2017. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak Edisi 2*. Jakarta: Salemba Medika
- Adrian, Kevin. 2019. “Permainan yang Bisa Membangun Kemampuan Motorik Halus Anak” <https://www.alodokter.com/permainan-yang-bisa-membangun-kemampuan-motorik-halus-anak>. Diakses pada 20/12/2020 pukul 08.25
- Astuti, Yuli. 2016. *Cara Muda Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak*. Bandung: FlashBooks.
- Bowden, V. R., & Greenberg, C. S. (2010). *Children and their families: The continuum of care*. Lippincott Williams & Wilkins.
- Cempaka. 2016. “Hubungan Stimulasi perkembangan Terhadap Perkembangan Anak Usia 0-5 tahun di RW Kelurahan Kalicari Kota Semarang”. eprints. undip.ac.id/49601/1/PROPO SAL_BUNEG.
- Cherry, K. (2019). Learning How to Become Self-Reliant in Psychosocial Stage 2. Retrieved August 25, 2019, from Verywell Mind website: <https://www.verywellmind.com/autonomy-versus-shame-and-doubt-2795733>.
- Child Development Institute. (2019). Is your child easy or difficult to raise? Retrieved September 26, 2019, from https://childdevelopmentinfo.com/child-development/temperament_and_your_child/temp3/
- DeLaune, S. C., & Ladner, P. K. (2011). *Nursing Fundamentals: Standards & Practice*. Cengage Learning.
- Departemen Kesehatan RI. 2015. “Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita”. <http://www.indonesianpublichealth.com/deteksi-dinitumbuh-kembang-balita/>. Diakses pada 7/10/2020 pukul 13.20
- Dian. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Merobek Kertas Berpola Pada Anak Usia 3-4 Tahundi PAUD Aisyiyah II Ngadiluwih Kabupaten Kediri*. Skripsi: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Erni. (2018). Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di TK AT Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan* , 11(2), 65-74.

- Fathoni. 2008. "Faktor eksternal terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-5 tahun". <http://fathoni.wordpress.com/2008/10/06/faktor-eksternal-terhadap-perkembangan-motorik-halus/>. Diakses: 7/10/2020 pukul 14.00
- Fitri. 2012. *Meningkatkan Motorik Halus Dalam Memegang Alat Tulis Melalui Teknik Mencongkel Bagi Anak Autis*.1 (2)
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta: Kencana Perdana Group.
- Fraser Mustard, J. (2009). Early human development-Equity from the start-Latin America. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 7(2), 639–680.
- Kemenkes. (2018). *Infodatin : Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Kesehatan.
- Kohlberg, L. (1984). *The Psychology of Moral Development: The Nature and Validity of Moral Stages (1st edition)*. San Francisco: Harper & Row.
- Kyle, T. (2012). *Essentials of pediatric nursing*. Lippincott Williams & Wilkins.
- Lilis. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance* , 3(1), 55-60.
- Madyastuti. (2016). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun). *Journal of Ners Community* , 7(2), 136–148.
- Markham, L. (2019). *Learn what your preschooler needs to thrive*. Retrieved Desember 25, 2020, from <https://www.ahaparenting.com/Ages-stages/preschoolers/wonder-years>
- Masturoh, imas & Anggita Nauri T. 2018. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Bahan ajar rekam medis dan Informasi kesehatan. Kemenkes RI.
- Mas'udah *et al.* (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Modifikasi di PAUD Nur Amin Ridwan Gadungmangu Perak Jombang. *Jurnal PAUD Teratai* , 7(1), 1-7.
- Maysito, S. 2014. "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)" Outdoor.
- MedlinePlus. (2019). Preschooler development: MedlinePlus Medical.
- Munfarijah, Ida. 2016. "Manfaat Bermain Puzzle Untuk Anak". <https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20180930123905/Manfaat-Bermain-Puzzle-untuk-Anak>. Diakses: 15/01/2021 pukul 13.00

- Nani, Desiyani. 2018. *Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orangtua Bersama Anak Sesuai Usia)*. Jakarta: Penebar Swadaya Grup.
- Novianti. 2015. "Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B2 Semester II Tk Widya Santhi". e-journal PG-PAUD : Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 3 (1).
- Nursalam, 2020. *Penulisan Literature Review dan Systematic Review pada Pendidikan Kesehatan (contoh)*. Tesis. Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.
- Purnama, S. 2019. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sitorus, M. Dkk. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Soetjiningsih, 2017. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC.
- Sry. 2010. "Manfaat Puzzle Untuk Pendidikan". <http://paudgrobogan.wordpress.com>. Diakses: 07/10/2020 pukul 14.30
- Sujiono. 2010. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia
- Taylor, C., Lillis, C., LeMone, P., & Lynn, P. A. (2011). *Fundamentals of nursing: The art and science of nursing care*. Lippincott Philadelphia.
- woodlandhillspriateschool. (2018). *Why is Preschool Important?* Retrieved September 25, 2019, from http://www.woodlandhillspriateschool.com/programs/preschool/why-is_preschool-important.
- Yuniarti. (2015). *Asuhan Tumbuh Kembang Neonatus Bayi: Balita dan Anak Prasekolah*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Zablotsky et al. (2019). *Prevalence and Trends of Developmental Disabilities among Children in the United States: 2009-2017*. *American Academy Of Pediatrics* , 144(4), 1-11 DOI : 10.1542/peds.2019-081.

LAMPIRAN ARTIKEL

<http://heanoti.com/index.php/hn>



RESEARCH ARTICLE

URL of this article: <http://heanoti.com/index.php/hn/article/view/hn21012>

The Effect of the Educational Plaything Number Puzzle on Fine Motor Improvement of Preschooler Aged 4-6 Year

Ni Nyoman Murti^{1(CA)}, Ega Ersya Urnia²

^{1(CA)} Midwifery Department, Health Polytechnic of East Kalimantan, Indonesia; baratamurti@gmail.com
(Corresponding Author)

²Midwifery Department, Health Polytechnic of East Kalimantan, Indonesia; egaersya@gmail.com

ABSTRACT

UNICEF data in 2011 showed a high rate in growth and developmental disorders in children; especially, motor development disorders of 27.5%. In other words, 3 million children experience it. Based on national data from the Ministry of Health of the Republic of Indonesia, in 2010, 11.5% of children in Indonesia experienced growth and developmental disorders. This research aimed to determine the effect of educational plaything 'number puzzle' on the improvement of fine motor skills of preschoolers aged 4-6 years. This was quasi-experimental research with a non-equivalent control group design. Based on the results of statistics tests using the Mann-Whitney test, the p-value = 0.013 for fine motor difference between experimental and control groups and the p-value 0.018 for improvement in fine motor development in the experimental group. There was a significant effect on the provision of stimulus in the form of an educational plaything 'number puzzle in improving the fine motoric of preschoolers aged 4-6 years.

Keywords: educational plaything, fine motor

INTRODUCTION

Background

According to UNICEF, in 2011, the data showed a high rate of growth and developmental disorders in children; especially, motor development disorders of 27.5%. In other words, 3 million children experience it. In 2015, growth and developmental disorders in Indonesian children reached 35.7% and was classified as a high public health problem according to WHO because it was above 30%⁽¹⁾.

Based on the examination of the growth and development of children under five and preschoolers, there were 3,657,353 children who experienced delays in growth and development in East Kalimantan in 2013; as many as 2,321,542 (63.48%) children which was still below the target of 80%⁽²⁾.

According to Beaty⁽³⁾, fine motor development involves the smooth muscles that control the hands and feet. According to Marmi, the role of motor skills of the children affects their abilities to entertain themselves and get a feeling of pleasure. By having good motor skills, children easily adapt and place themselves to the school environment. Fine motor examination is performed using the Denver Development Screening Test (DDST). Interpretation of DDST shows that advanced fine motoric is when a child is able to carry out the task on the right of the age line with a number of failures of less than 25%, normal fine motoric is when a child fails to perform the task on the right of the age line with a number failure of 25-75%, and caution fine motoric is when a child fails to carry out the task on the right of the age line with a number of failure of 75-100%⁽⁴⁾.

Educational plaything is a game tool that can optimize the development of children according to their age and level of development. It is useful for physical development, language development, cognitive development, and social development⁽⁵⁾. Puzzles offer amazing exercises for finger dexterity and eye and hand coordination, as well as cognitive concepts in matching shapes⁽³⁾.

Purpose

The research objective is determining the effect of educational plaything 'number puzzle' on the improvement of fine motor skills of preschoolers aged 4-6 years.

METHODS

This study was conducted using quantitative research type; i.e. research in the form of numbers⁽⁶⁾. The study design was quasi-experimental which examines experimental activities and aims to find out the symptoms or effects it caused as a result of certain treatments⁽⁷⁾ without strict restrictions on randomization⁽⁸⁾. This study was non-equivalent control group design. There were one experimental group and one control group that will be given a pre-test and post-test⁽⁸⁾.

This study was conducted in March-April 2018 including 1 month 2 weeks in the experimental group and 2 weeks in the control group. It took place in Anyelir Kindergarten of Samarinda as the intervention or experimental and Cendrawasih Kindergarten of Samarinda as the control group. Population of study were all children aged 4-6 years in Samarinda who attended school in Anyelir Kindergarten of Samarinda (as many as 15 children) and Cendrawasih Kindergarten of Samarinda (as many as 37 children).

RESULTS

Table 1. Distribution of fine motor development in the experimental group before stimulus giving

Fine Motor Development	Frequency	Percentage
Advanced	4	26.7%
Normal	4	26.7%
Caution	7	46.7%
Total	15	100%

Table 2. Distribution of fine motor development in the experimental group after stimulus giving

Fine Motor Development	Frequency	Percentage
Advanced	8	53.3%
Normal	6	40.0%
Caution	1	6.7%
Total	15	100%

Table 3. Distribution of fine motor development in the control group

Fine Motor Development	Frequency	Percentage
Advanced	3	20.0%
Normal	5	33.3%
Caution	7	46.7%
Total	15	100%

Table 4. Comparison of fine motor

	Educational laything 'Number Puzzle'	Number of Respondents	Average Ranking	p-value
Fine motoric of preschoolers aged 4- 6 years	Using stimulus	15	19.23	0.013
	Without using stimulus	15	11.77	
	Total	30		

Table 5. Fine Motoric Improvement of the Experimental Group

	Educational Plaything 'Number Puzzle'	Number of Respondents	Average Ranking	p-value
Fine Motor	Post-test < Pre-test	0	0	0.018
	Post-test > Pre-test	10	11.6	
	Post-test = Pre-test	5	6.2	
	Total	15		

DISCUSSION

Fine Motoric Development of Preschoolers Aged 4-6 Years in the Experimental Group

The researchers conducted an observation through a pre-test using DDST. Then, the research findings were obtained from univariate test on the fine motor skills of children in the experimental group who attended Anyelir Kindergarten of Samarinda. Before giving the stimulus using educational plaything 'number puzzle', respondents who had caution fine motor skills were more dominant which were 7 children (46.7%) than respondents with normal fine motor skills which were 4 children (26.7%) and also advanced fine motor skills which were 4 children (26.7%).

Based on the results of the univariate test on the observation through post-test using DDST, after giving the stimulus using educational plaything 'number puzzle', there is an increase in children's fine motor development. Children with advanced fine motor skills were 8 children (53.3%), children with normal fine motor skills were 6 children (40%) and children with caution fine motor skills were 1 child (6.7%). The acquisition of the test results indicated that giving stimulus using educational plaything 'number puzzle' has increased fine motor development. The stimulation can also function as an amplifier that is beneficial for the development of children⁽⁹⁾.

The fine motor skills most likely to show the greatest improvement were the skills learned in school, in guided play groups, and in vacation camps. These skills include numerical puzzle playing skills that provide a good stimulus for improving children's fine motor skills⁽⁹⁾. The researchers assumed that the stimulus given to respondents in Carnation Kindergarten was successful because it was given by a fun method through a play group that was guided and studied at school. Therefore, it can make the children get used to and trigger an increase in their fine motor skills.

This skill improvement occurs because puzzles offer amazing exercises for finger dexterity and eye and hand coordination, as well as cognitive concepts in matching shapes. Educational plaything 'number puzzle' makes the respondents enthusiastic to play while learning and remembering the numbers.

Fine Motoric Development of Preschoolers Aged 4-6 Years in the Control Group

The results of the univariate test on fine motoric children in the control group that did not use an educational plaything 'number puzzle' at Cendrawasih Kindergarten of Samarinda were obtained using the DDST research instrument. It involved 7 children (46.7%) with caution fine motorskills, 5 children (33.3%) with normal fine motor skills and 3 children (20%) with advanced fine motor skills.

It showed that stimulation using educational plaything 'number puzzle' plays an important role in the process of improving children's fine motor development. This extraordinary ability of children will not appear if the nerve cells of the brain are not stimulated early and continuously. Continuous stimulation allows brain cells to build connections between neurons that play a role in the ability of the children's learning process and intelligence. The more connections between neurons, the higher the children's intellectual intelligence. In addition, the more often the connection between these neurons used repeatedly, the connection will be stronger. When a child grows up, a connection that is not used will break by itself⁽¹⁰⁾.

Respondents in the control group were quieter when the teacher gave questions about numbers. In addition, respondents were also passive in class. The researchers assumed that stimulus using educational plaything 'number puzzle' is needed by preschoolers to increase their enthusiasm and activity in learning. Fine motor skills affect children's ability to adapt to peers and also improve their cognitive skills.

The Effect of Educational Plaything 'Number Puzzle' on Fine Motoric Development of Preschoolers Aged 4-6 Years

The bivariate test results on differences in the average ranking of fine motor improvement found that the experimental group was 19.23% higher than the control group 11.77% with p value = 0.013 < α = 0.05, which

meant that there is a significant effect on giving stimulus using the educational plaything 'number puzzle' to improve children's fine motor skills.

Provision of stimulation, at the first 4-6 years of a children's life, is very important for their lives because at that age the brain is an organ that experiences very rapid growth and development⁽¹⁰⁾. Stimulation, guidance and opportunity for children to move all parts of the body will speed up children's motor development⁽¹¹⁾.

The difference in fine motor skills that was stimulated using educational plaything 'number puzzle' can be seen from the results of post-test calculations between the experimental and the control groups. Different motor skills play different roles in children's social and personal adjustments.

Mittman mentioned some common problems that occur in preschool children on fine motor development without stimulation⁽¹²⁾. Basically, children become disobedient, temper tantrum, verbally or physically aggressive, inferior, impulsive, overactive, unable to concentrate, daydreaming, selfish and too dependent on other people/spoiled. The researcher assumed that the difference can be observed in daily life between the experimental and the control groups. When the respondents in the experimental group were given a stimulus using educational plaything 'number puzzle', they became more active in answering teacher questions about numbers than in the passive control group did.

Meanwhile, the bivariate test results on the development of fine motoric skills in the experimental group consisted of 10 children who experienced fine motor improvement with an average ranking of 11.6% and 5 children who did not experience fine motor improvement with an average ranking of 6.2% with $p \text{ value} = 0.018 < \alpha = 0.05$. It means that there is a significant effect on the provision of stimulus using educational plaything 'number puzzles' in improving children's fine motor skills. Children who did not experience fine motor improvement consisted of 4 children who had advanced fine motor skills and 1 child who had caution fine motor skills.

There are several things that cause children to have weak fine motor skills. First, it is caused by sensory integration in terms of proprioceptive (bones, muscles, and joints) so that children cannot predict the working pressure of muscles, bones and joints. In addition, children cannot hit the target when they have to throw the ball at the specified target because their movements are too weak, and so forth. The second is the disruption of fine motor muscle strength. Therefore, children tend to be lazy to use their fine motor muscles to carry out their activities. This weak muscle characteristic indicates that muscle tone or suppleness is lower than other children. The third is muscle endurance or low fine motor muscle resistance in which children feel easily tired when performing fine motor tasks. The fourth is fine motor coordination that is not good enough in which children are only able to carry out ordinary fine motor activities; for instance, pressing and pushing. However, in doing high-level or more complex fine motor activities, children experience difficulties; for instance, coloring and writing. The fifth is lack of training in fine motor activities, especially high-level fine motor activities such as ADL (activity daily living) that include as buttoning clothes and tying shoelace as well as preschool skills such as cutting, coloring, writing and composing puzzle⁽¹⁰⁾.

The improvement of children's fine motor development that is significantly influenced by educational plaything 'number puzzle' is the activities in imitating cubes, drawing 6-parts person, drawing 3-parts person, and copying circles. Puzzle offers amazing exercises for finger dexterity and eye and hand coordination, as well as cognitive concepts in matching and copying a shape 13.

CONCLUSION

There is a significant effect on the provision of stimulus in the form of an educational plaything "number puzzle" in improving the fine motoric of preschoolers aged 4-6 years.

REFERENCES

1. Kemenkes RI. Health profile of Indonesia 2013 (Profil Kesehatan Indonesia 2013). Jakarta: Kemenkes RI; 2013.
2. Dinkes Prov. Kaltim. Health Profile of East Kalimantan 2013 (Profil Kesehatan Kalimantan Timur 2013). Samarinda: Dinkes Prov. East Kalimantan; 2013.
3. Beaty JJ. Observation of Early Childhood Development (Observasi Perkembangan Anak Usia Dini). Jakarta: Kencana Prenadamedia; 2013.
4. Marmi, et.al. Midwifery Care for Neonates, Infants, Toddlers and Preschool Children (Asuhan Neonatus, Bayi, Balita dan Anak Prasekolah). Yogyakarta: Pustaka Belajar; 2014.
5. Soetjningsih. Growth and Development of Children (Tumbuh Kembang Anak). Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC; 2014
6. Sunyoto D. Biostatistics for Midwifery (Biostatistik untuk Kebidanan). Yogyakarta: Nuha Medika; 2012
7. Ari, et al. Midwifery Research Methodology for D-III, D-IV, S1 and S2 (Metodologi Penelitian Kebidanan D-III, D-IV, S1 dan S2). Yogyakarta: Nuha Medika; 2011

8. Notoatmodjo S. Health Research Methodology (Metodologi Penelitian Kesehatan). Jakarta: Rineka Cipta:2015
9. Hurlock E. Child Development. Children Development 1. Jakarta: Penerbit Erlangga:2013
10. Bobak L. Maternity Nursing (Keperawatan Maternitas). Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC: 2010
11. Rumini, et al. Children and Adolescents Psychology (Psikologi Anak dan Remaja). Jakarta: Rinneka Cipta.2010
12. Hidayat AAA. Introduction for Pediatrics Nursing Science (Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1). Jakarta: Salemba Medika:2009

METODE BERMAIN *PUZZLE* BERPENGARUH PADA PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH

Lilis Maghfuroh

Program Studi S1 Keperawatan STIKes Muhammadiyah Lamongan

E-mail : lilisahza99@gmail.com

Submitted :19-09-2017, Reviewed:25-09-2017, Accepted:28-09-2017

DOI: <http://doi.org/10.22216/jen.v3i1.2488>

ABSTRACT

Pre-school is a period to increase fine motor development of children. This research aims to determine the increasing of fine motor development using the puzzle for preschoolers. his research is using one-group pre-post test design without control and procedures for statistical analysis through Wilcoxon Sign Rank Test with a confidence level of 95% and α : 5%. The subjects of this study were 40 children. The results of the analysis showed that there was effect of the intervention method by playing puzzle through the development of fine motor skills at pre-school children in mind that the value of Z sign $p = 0.001$ where significant value of $p < 0.05$. Puzzle play method can improve child language development. The results of this research can be used as the basic for doing the puzzles therapy in children because it can improve fine motor skills development of children.

Keywords: *development of fine motor skills, puzzle, Pre-school*

ABSTRAK

Masa prasekolah merupakan masa peningkatan perkembangan motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari. Pada survey awal hampir sebagian anak mengalami perkembangan motorik suspek. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah. Penelitian ini menggunakan *one-group pra-post test design* tanpa control dan analisis statistik menggunakan *Uji Wilcoxon Sign Rank Test* dengan tingkat kepercayaan 95% dan α : 5%. Populasi penelitian 50 anak dan sample 40 anak dengan tehnik *Simple Random Sampling*. Setelah data terkumpul dengan menggunakan DDST selanjutnya dianalisa. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus diketahui $p \text{ sign} = 0,001$ dimana nilai signifikan $p < 0,05$. Metode bermain *Puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk melakukan terapi *puzzle* pada anak untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

Kata kunci : Anak Prasekolah, Perkembangan motorik halus, *puzzle*.

PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah 3-6 tahun kemampuan motorik halusnya mulai berkembang dimana anak mulai dapat menggambar dan menulis. proses tahapan perkembangan setiap anak sama, yaitu merupakan hasil dari proses pematangan. Tetapi dalam pencapaiannya, setiap anak memiliki kecepatan yang berbeda (Soetjningsih, 2013). Kemampuan motorik halus ini berkembang setelah kemampuan motorik kasar si kecil berkembang optimal.

Perkembangan motorik halus pada usia tertentu menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Anak-anak terlihat lebih cepat dalam berlari dan meloncat serta menjaga keseimbangan badannya. Untuk memperhatikan ketrampilan-ketrampilan motorik, anak terus melakukan berbagai aktivitas (Junaidi, 2011).

Menurut WHO (*World Health Organization*) 5-25% dari anak mengalami gangguan motorik halus. Menurut Depkes

RI, 2006 bahwa 16% balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Jawa Timur melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak dari usia 0-72 bulan. Dari hasil pemeriksaan perkembangan ditemukan sebanyak 53% tidak normal, yaitu meragukan sebanyak 23%, penyimpangan perkembangan sebanyak 30%. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lilis Maghfuroh, L 2017 di TK sumurgenuk babat lamongan didapatkan 13 anak mengalami perkembangan motorik halus suspect dari 42 anak sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Maghfuroh, L tahun 2017 di TK darma wanita kanor Bojonegoro 16 dari 44 anak pra sekolah didapatkan perkembangan motorik halus suspect.

Berdasarkan penelitian Afiffudin dan Khotimah 2014 sebagian besar anak belum mampu untuk mengerakkan jari tangan dengan luwes maupun kemampuan untuk menggenggam dan memegang benda dengan baik.

Menurut Labonati (2013) dalam penelitiannya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode pemberian tugas pada kelompok B di TK Al-Khairaat Lulu didapatkan hasil bahwa melalui metode pemberian tugas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, terbukti ada peningkatan kemampuan dari siklus I ke siklus II dalam menyusun balok menjadi suatu bangunan kategori sangat baik dan baik dari 50% menjadi 80% (30%), kemampuan dalam mengikat tali sepatu kategori sangat baik dan baik dari 45% menjadi 85% (40%), kemampuan dalam memasang kancing baju kemeja kategori sangat baik dan baik dari 50% menjadi 80% (30%). Secara umum terjadi peningkatan rata-rata 33,33% dari siklus satu ke siklus dua, walaupun masih ada anak yang belum meningkat kreatifitasnya tetapi hanya berkisar 6,66% dari masing-masing aspek yang diamati dengan kategori kurang.

Berdasarkan survey awal di TK Surya Baru desa Plosowahyu Lamongan didapatkan 12 anak yang perkembangan motorik halus normal sejumlah 7 (58%) anak dan 5 (42%) anak perkembangan motorik halus anak suspect. Masih adanya perkembangan motorik halus anak yang tidak sesuai dengan usia perkembangannya.

Faktor motorik yang lambat dapat disebabkan oleh beberapa hal. Salah satu penyebabnya gangguan perkembangan motorik adalah kelainan tonus atau penyakit neuromuskular. Anak dengan *cerebral palsy* dapat mengalami keterbatasan perkembangan motorik sebagai akibat spastitas, ataksia atau hipotonia. Kelainan sumsum tulang belakang seperti spina bifida juga dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik. Penyakit neuromuskular seperti muskular distrofi memperhatikan keterlambatan dalam kemampuan berjalan. Namun tidak selamanya gangguan perkembangan motorik selalu didasari adanya penyakit tersebut. Faktor lingkungan serta kepribadian anak juga dapat mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan motorik. Anak yang tidak mempunyai kesempatan untuk belajar seperti sering digendong atau diletakkan *baby walker* dapat mengalami keterlambatan dalam mencapai kemampuan motorik (Marmi, 2012).

Dampak motorik halus yang terlambat dapat mengakibatkan perkembangan anak tersebut menjadi terhambat dan tidak sesuai dengan usia, cenderung adanya gangguan pada sistem saraf atau selebral palsy. Anak yang sudah mengalami *cerebral palsy* ini mempunyai karakteristik gerakan menulis yang tidak terkontrol dan perlahan, gerakan abnormal ini mengenai tangan, kaki, lengan atau tungkai dan pada sebagian besar kasus, otot muka dan lidah. Penderita biasa juga menunjukkan koordinasi yang buruk, berjalan tidak stabil, kesulitan melakukan gerakan cepat dan tepat misalnya susah menulis atau mengancing baju.

Metode Bermain *Puzzle* berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah, sebab bermain *puzzle* dapat

mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak, dengan itu tanpa mereka sadari motorik halus mereka terus terlatih dan berkembang dengan bagus. Selain itu, ketika mereka bermain *puzzle* anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong dimana potongan-potongan tersebut di perlukan. *Puzzle* juga mendorong anak untuk mengenali persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal di dalam suatu potongan sesuai dengan corak yang sama pada potongan yang lain. Melalui permainan ini anak-anak dapat belajar bahwa suatu benda atau objek tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini mendorong anak mengerti cara mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda.(Andriana, 2011).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian Experimental menggunakan one-group *pra-post test design* tanpa control. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan. Populasi penelitian adalah sebanyak 50 anak. Sample dalam penelitian ini sebanyak 44 anak dengan tehnik *Simple Random Sampling*. Yang di Random adalah instrumennya mengingat respondennya anak-anak untuk menghindari kecemburuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah DDST II yang terdiri dari 4 sektor yaitu motorik halus, motorik kasar, bahasa, personal sosial dan yang digunakan peneliti adalah pada bagian motorik halus.

Sebelum diberikan metode bermain *puzzle* responden di lihat berkembang motorik halusnya dengan menggunakan DDST II, setelah itu diberikan perlakuan metode bermain *puzzle* selama 1 bulan setiap minggu dua kali selama 15 menit. Setelah itu di ukur kembali perkembangan motorik halusnya dengan menggunakan DDST II.

Pada penelitian ini uji yang digunakan adala uji *Wilcoxon Sign Rank Test* dengan bantuan perangkat lunak komputer program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 16.0 for windows* dengan tingkat singnifikasi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Personal data Responden

Karakteristik responden didapatkan Sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan (24 anak/54,5%). hampir sebagian anak berusia 61-66 bulan (18 anak / 40,9%) dan sebagian kecil berusia 48-54 bulan. hampir seluruhnya orang tua responden berumur antara 21-35 tahun (37 orang tua / 84%). sebagian besar (30 orang tua / 68,2%) yang memiliki latar belakang pendidikan terakhir SMA, dan sebagian kecil (5 orang tua / 11,4%) memiliki latar belakang pendidikan terakhir SMP. sebagian besar orang tua bekerja sebagai ibu rumah tangga (30 orang / 68,2%), dan sebagian kecil pekerjaan swasta (1 orang / (2,3%).

Tabel 1 Distribusi perkembangan anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain *puzzle*.

No	Perkembangan	Jumlah	Prosentase
1	Normal	26	59%
2	Suspect	18	41%
Total		44	100%

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan metode bermain *puzzle* didapatkan sebagian besar (59%) perkembangan motorik halus normal dan berdasarkan tabel 2 setelah diberikan metode bermain *puzzle* didapatkan hampir seluruhnya (88.4%) perkembangan motorik halus normal.

Berdasarkan tabel 1 Sebagian besar perkembangan anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain *puzzle* adalah normal sebanyak 26 anak (59%). Perkembangan motorik halus yang normal yaitu anak diberikan stimulasi yang mana anak dapat melakukan kemampuan perkembangan motorik halus sesuai dengan usianya seperti halnya menggunting, memotong, menyusun balok, menggambar serta anak dapat bertumbuh dan berkembang secara optimal.

Perkembangan motorik halus anak prasekolah dapat dipengaruhi oleh faktor antara lain ialah pekerjaan orang tua, pendidikan dan umur orang tua. Sebagian

besar 30 orang tua (68,2%) pendidikan terakhir SMA. Dengan tingkat pendidikan yang sebagian besar SMA, orang tua masih mudah menerima informasi dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Pengetahuan sangat bermanfaat bagi orangtua dalam memberikan stimulasi kepada anak khususnya dalam perkembangan motorik halusnya. Teori Iqbal Mubarak, Wahid dkk (2007) juga mendukung opini tersebut, yang menyatakan bahwa pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang pada orang lain terhadap sesuatu hal agar mereka dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Dan menurut Jaelani A.K. dkk. 2017. pengetahuan ibu merupakan faktor tidak langsung yang mempengaruhi status gizi yang akhirnya berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Sebagian besar orang tua memiliki latar belakang pekerjaan ibu rumah tangga yaitu 30 orang (68,2%). Dengan pekerjaan sebagai ibu rumah tangga maka ibu akan lebih memeperhatikan anaknya, lebih banyak memiliki waktu luang untuk anaknya dalam memberikan stimulasi perkembangan motorik halus anak. Selain itu juga seorang ibu bisa memperhatikan dan memenuhi kebutuhan gizi anak sesuai dengan kebutuhannya sehingga perkembangan anak akan bisa maksimal salah satunya adalah perkembangan motorik halus anak. Sesuai dengan pendapat Agrina 2012 pekerjaan dan lingkungan fisik berpengaruh terhadap perkembangan balita dan menurut Handayani R 2017 Status gizi kurang pada anak balita akan berdampak terhadap kesehatan balita yang bisa menghalangi terhadap tumbuh kembangnya balita.

Hampir seluruhnya orang tua responden berumur antara 21-35 tahun sebanyak 37 (84%). Seseorang dengan usia 21-35 tahun adalah usia dikatakan masuk dalam dewasa muda. Dimana pada usia ini memungkinkan orangtua sudah banyak menerima informasi, sehingga pada akhirnya

makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Dengan banyak pengetahuan yang dimiliki orangtua maka meningkatkan peran orang tau dalam menstimulasi anak. Teori yang diberikan Notoadmodjo (2010) bahwa semakin bertambah umur, peran dan pengalaman yang dimiliki seseorang juga bertambah pada aspek fisik dan psikolog (mental), perubahan pada fisik terjadi akibat pematangan fungsi organ dan pada aspek psikologis atau mental taraf berfikir seseorang semakin matang dan dewasa, amtang dalam berfikir dan bekerja.

Tabel 2 Distribusi perkembangan anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain *puzzle*.

No	Perkembangan	Jumlah	Prosentase
1	Normal	38	88.4%
2	Suspect	6	13.6%
Total		44	100%

Berdasarkan tabel 2 Hampir seluruhnya perkembangan anak usia prasekolah sesudah diberikan metode bermain *puzzle* adalah normal 38 anak (88,4%). Dari data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan perkembangan motorik halus anak pra sekolah sesudah diberikan metode bermain *puzzle*.

Perkembangan motorik halus anak prasekolah dapat dipengaruhi oleh faktor antara lain ialah jenis kelamin dan usia anak. sebagian besar anak berjenis kelamin perempuan sebanyak 24 anak (54,5%). Dimana dalam penelitian ini jenis kelamin anak yang normal kebanyakan adalah perempuan. Anak perempuan lebih mudah untuk diatur dan patuh terhadap orang tua, lain halnya dengan anak laki-laki yang cenderung sulit untuk diatur, diarahkan dan anak laki-laki biasanya sering membantah kepada orang tua dan lebih agresif. Kartikawati (2010) memberikan teori yang menyatakan bahwa anak perempuan lebih mudah untuk diatur dan tenang berbeda dengan anak laki-laki yang cenderung lebih banyak tingkah, lebih sulit diatur, sering

membantah kepada orang tua dan susah diarahkan.

Hampir sebagian anak berusia 61-66 bulan yaitu sebanyak 18 anak (40,9%) dan sebagian kecil berusia 48-54 bulan. Dimana pada rentang usia ini perkembangan motorik halus anak stabil dan anak hampir menyelesaikan tugas perkembangan usia prasekolah. Teori yang dijelaskan oleh Hidayat A.A (2008) bahwa perkembangan motorik halus pada usia ini dapat berlangsung stabil dan masih terjadi peningkatan pertumbuhan serta perkembangan, khususnya pada aktivitas fisik dan kemampuan kognitif.

Tabel 3 Distribusi Responden Metode Bermain *Puzzle* berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Halus.

Perkembangan pre test	Perkembangan post test		
	Normal	Suspect	Total
	Σ%	Σ%	Σ%
Normal	26	1000	026 59
Suspect	12	66,7	6 33,3 18 41
Total	38	88,4	6 13,6 44 100
Z = -3.464^a p = 0.001			

Berdasarkan tabel 3 Dari 26 anak yang perkembangan motorik halusnya normal sebelum diberikan metode bermain *puzzle*, dimana setelah diberikan metode bermain *puzzle* 38 anak perkembangan motorik halusnya normal.

Berdasarkan hasil pengolahan dengan SPSS, didapat nilai Z adalah -3.464. Karena uji 2 sisi, maka probabilitas (asyp. sig.) adalah 0.001. Hasil Z_{hitung} menjauhi angka kritis $Z_{\pm 1,96}$, maka H_1 diterima, ada pengaruh metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di TK Surya Baru Plosowahyu Lamongan.

Metode bermain *puzzle* dapat melatih koordinasi otot-otot kecil pada tangan untuk memegang dan meletakkan potongan gambar sehingga dapat mempengaruhi motorik halus anak. Menurut Susilaningrum (2013), Motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan pergerakan

yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot. Andriana, (2011) menyatakan bahwa manfaat *puzzle* melatih keterampilan motorik halus, keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode bermain *puzzle* yang diberikan pada anak pra sekolah yang mengalami perkembangan suspect, memberikan pengaruh meningkatkan perkembangan motorik halus anak pra sekolah.

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 yang diberikan secara teratur akan diterima oleh panca indera dan selanjutnya akan disampaikan ke otak. Otak maupun panca indera anak yang belum mencapai tingkat baru. Hal ini akan memicu otak untuk belajar, menganalisa, memahami dan memberi respon yang tepat terhadap pemberian stimulus tersebut. Andriana (2011) berpendapat bahwa pemberian stimulus sebaiknya dilakukan setiap kali ada kesempatan berinteraksi dengan anak. Semakin sering dan teratur rangsangan yang diterima, maka semakin kuat hubungan antara sel-sel otak tersebut.

SIMPULAN

Sebagian besar perkembangan anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain *puzzle* adalah normal (59%). Dan hampir seluruhnya perkembangan anak usia prasekolah sesudah diberikan metode bermain *puzzle* adalah normal (88,4%). Serta terdapat pengaruh metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di TK Surya Baru Plosowahyu

Lamongan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru TK dalam memberikan stimulus bermain *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiffudin, & Khotimah, N. (2015). *Pengaruh Kegiatan Seni Finger painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak*. PAUD Teratai Vol.4 No.1(2015). E-Journal UNESA <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/10522> Diakses tanggal 3 Juni 2016.
- Agrina, (2012) *Karakteristik orang tua dan lingkungan rumah mempengaruhi perkembangan balita*. Jurnal Keperawatan Indonesia Vol.15 No.2 <http://jki.ui.ac.id/index.php/jki/article/view/31/31> diakses tgl 4 maret 2017
- Andriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Depkes. (2007). *pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi tumbuh kembang anak*. Jakarta : Bakti husada.
- Handayani, R. (2017). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Status Gizi Pada Anak Balita*. Jurnal Endurance, 2(2), 217-224.
- Hidayat, A. A. (2008). *Pengantar dan Kesehatan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Iqbal Mubarak, Wahit. (2008). *Promosi Kesehatan Sebuah Pengantar Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jaelani, A. K., Sampurno, S., & Andayani, T. M. (2016). *Pengembangan Model Sistem Informasi Manajemen Skrining Resep Pasien Rawat Jalan Di Puskesmas Wilayah Kota Yogyakarta*. Jurnal Endurance, 1(1), 28-36.
- Junaidi, d. I. (2011). *Kehamilan Sehat Dan Mengatur Jenis Kelamin Anak*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Kartikawati. (2010). *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jurnal Ilmu Keperawatan. Vol. 1 No. 3. Universitas Brawijaya Malang.
- Labonati, R. (2014). *meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode pemberian tugas pada kelompok B di TK Al-Khaairot lolu*, Jurnal Untad Vol 2 No 2. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/1940>. diakses tgl 25 mei 2016.
- Maghfuroh, L, & Putri, K. C. (2017). *Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk Sartika I Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan*. Journal of Health Sciences, 10(1).
- Maghfuroh, L., & Khotimah, N. (2017). *Pengaruh Teknik Mozaik terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah*. Sain Med, 9(1), 57-61.
- Marmi. (2012). *Asuhan Neonatus, Bayi, Balita, Dan Anak Prasekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rinerke Cipta.
- Soetjningsih. (2013). *Tumbuh kembang anak*. Jakarta: EGC.
- Susilaningrum, R. (2013). *Asuhan keperawatan bayi dan anak*. Jakarta: Salemba Medika.

***Puzzle* Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia
Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi**
Puzzle influence motoric development smile age of prasekolah

Erni Yuniati

Departemen Keperawatan Akper Setih Setio, Muara Bungo, 37211 Indonesia

Email: e_yuniati@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan motorik halus anak salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan alat permainan edukatif. Terdapat jenis permainan edukatif yang digunakan dalam menstimulus perkembangan motorik halus anak diantaranya adalah *puzzle*. Namun sayangnya dilapangan, kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak masih belum dilakukan dengan adekuat, dalam hal ini frekuensinya masih kurang dari yang digunakan. Sehingga perkembangan motorik halus anak menjadi kurang optimal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak at Taqwa Mekarsari, Cimahi Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi experiment design* dengan rancangan *pretest* dan *posttest*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* sejumlah 17 responden kelompok intervensi permainan edukatif jenis *puzzle*. Cara pengumpulan data menggunakan kuisioner dan dengan cara observasi. Penilaian menggunakan lembar instrumen DENVER II yang diambil aspek pengukuran motorik halus. Analisa data yang digunakan adalah uji t 2 sampel dependen dan uji t 2 sampel independen untuk bivariat. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Berdasarkan hasil penelitian, untuk menstimulus perkembangan motorik halus anak, agar dilakukan dengan menambah frekuensi permainan, dapat menggunakan *puzzle*.

Kata kunci: Perkembangan motoric halus, stimulus *puzzle*.

Abstract

Fine motor development of the child one of them influenced by the use of educational game tools. There are types of educational games used in stimulating the smooth motor development of children such as puzzles. But unfortunately in the field, activities that can stimulate the smooth motor development of children are still not done adequately, in this case the frequency is still less than that used. So the smooth motor development of the child becomes less than optimal. The purpose of this study to determine the effect of the use of educational games type of puzzle to the fine motor development of preschoolers in Kindergarten at Taqwa Mekarsari, Cimahi West Java. This research uses quasi experiment design method with pretest and posttest design. The sampling technique used purposive sampling of 17 respondents of intervention group game of educational type of puzzle. Methods of data collection using questionnaires and by observation. Assessment using the DENVER II instrument sheet taken on the fine motor measurement aspect. Data analysis used is t test of 2 dependent samples and t test 2 independent samples for bivariate. The results of this study show that there is an influence of educational game intervention type puzzle to the fine motor development of preschoolers. Based on the results of research, to stimulate the smooth motor development of children, to be done by increasing the frequency of the game, can use the puzzle.

Keywords: Development of fine motoric, puzzle stimulus

PENDAHULUAN

Seorang anak dapat mengalami keterlambatan perkembangan pada hanya satu ranah perkembangan saja, tetapi dapat pula di lebih dari satu ranah perkembangan. Masalah ranah perkembangan yang sering terjadi pada anak usia dini/ prasekolah adalah perkembangan motorik halus (Ikatan Dokter Anak Indonesia, 2013). Dampak yang terjadi apabila kurangnya pencegahan gangguan perkembangan motorik halus pada anak akan menyebabkan perkembangannya tidak sesuai dengan umur, misalnya pada anak prasekolah seharusnya sudah mampu dalam hal motorik halus tetapi jika ada penyimpangan anak hanya mampu untuk melaksanakan tahap perkembangan motorik halus dibawah usia perkembangannya (Sa'amah, 2012). Sebagai contoh pada anak usia prasekolah anak belum mampu melakukan tugas perkembangan sesuai dengan usianya yaitu memegang krayon dengan benar. Solusi yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya gangguan perkembangan motorik halus pada anak yaitu dengan melakukan deteksi dini tumbuh kembang anak dan skrining serta orang tua memberikan stimulasi lebih awal (Sa'amah, 2012).

Motorik halus merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu. Motorik halus merupakan kegiatan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Misalnya kemampuan

untuk menggambar dan memegang sesuatu benda (Wong, 2009).

World Health Organizations (WHO, 2009), melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (Widati, 2012). Sedangkan berdasarkan data dari Depkes RI (2006) menunjukkan bahwa 0,4 juta atau sekitar 16% usia prasekolah di Indonesia mengalami gangguan perkembangan. Hal ini terjadi dipicu oleh kurangnya deteksi dini dan kurangnya stimulasi yang diberikan untuk mendukung perkembangan motorik halus.

Anak usia prasekolah adalah anak usia 3-6 tahun yang belum menempuh sekolah dasar (Depkes, 2010). Pendapat lain mengemukakan bahwa usia 4-6 tahun disebut dengan anak usia prasekolah yang merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun dan fase ini merupakan usia emas (*golden age*).

Untuk mengetahui tahap perkembangan anak diperlukan deteksi dini tumbuh kembang (DDTK). Deteksi dini pada anak prasekolah dilakukan dengan menggunakan Kuisisioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)/ DDST. KPSP/ DDST dapat dilakukan oleh tenaga kesehatan (Dokter, Bidan dan Perawat) sesuai dengan standar yang ada (Depkes RI, 2010).

Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia prasekolah salah satunya adalah bermain. Bermain adalah cara yang paling berharga, melalui bermain, anak akan

menggunakan sensor motorik atau fungsionalnya (Wong, 2009). *Puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, anak menjadi lebih kreatif dan manfaat bermain *puzzle* lainnya adalah berdampak pada perkembangan kognitif anak. Dalam bermain *puzzle*, anak dituntut bernalar sehingga otak anak akan terasah.

Hasil penelitian Medirisa *et all* (2015), tentang Pengaruh Pemberian Stimulus Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Krasak, Teras, Boyolali, menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak. Penelitian dilakukan selama 6 minggu (1,5 bulan). Teknik pengambilan sampel penelitian ini yaitu *purpossive sampling* dengan jumlah sampel yaitu 15 orang.

Fenomena saat ini, pada tahun pertama, sering kali tenaga kesehatan dan orang tua lebih memfokuskan pada perkembangan motorik kasar saja (Ardana et al, 2015). Hal ini menyebabkan perkembangan motorik yang dianggap normal tersebut dengan suatu harapan yang semu terhadap kemampuan intelektual anak. Padahal perkembangan motorik halus merupakan indikator yang lebih baik (lebih dapat menilai kemampuan motorik anak) daripada motorik kasar, dalam diagnosis

gangguan motorik pada anak (Ardana et al, 2015).

Taman Kanak-Kanak (TK) At Taqwa, dari jumlah anak yaitu 85 orang, terdapat sekitar 40% anak belum dapat melaksanakan tugas perkembangan sesuai dengan usianya pada aspek motorik halus.

Masih terdapatnya data dan hambatan tersebut, perlu dilakukan pengembangan terhadap kemampuan motorik halus anak agar memiliki kemampuan motorik halus yang lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Jenis *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di taman Kanak-Kanak At Taqwa Mekarsari, Cimahi Jawa Barat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motoric halus anak usia prasekolah. di Taman Kanak-Kanak at Taqwa Mekarsari, Cimahi Jawa Barat.

Manfaat penelitian bagi profesi keperawatan dapat dijadikan alternative untuk menerapkan permainan edukatif, bagi peneliti selanjutnya untuk pengembangan riset dapat digunakan dalam pelaksanaan asuhan keperawatan pada anak dalam mengatasi masalah perkembangan motoric halus anak, bagi guru TK dan bagi orang tua dapat dijadikan salah satu stimulasi yang bisa

diterapkan ke anak dalam menstimulasi perkembangan motoric halus anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan desain *pretest* dan *posttest*. Untuk mengukur *pretest* dan *posttest* menggunakan uji t dimana uji t 2 sampel dependen digunakan untuk melihat apakah ada pengaruh *pretest* dan *posttest* pada kelompok intervensi yang diberikan permainan *puzzle*.

Populasi pada penelitian ini adalah anak usia prasekolah TK At Taqwa Mekarsari Cimahi berjumlah 85 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive sampling* yaitu metode pemilihan sampel yang dilakukan berdasarkan maksud atau tujuan tertentu yang ditentukan oleh peneliti. Sampel dalam penelitian ini adalah anak prasekolah di TK At Taqwa dengan kriteria inklusi. Berdasarkan perhitungan sampel minimal menurut Sugiyono (2012) dan berdasarkan perhitungan rumus sampel maka didapatkan sampel yaitu 17 orang diberikan perlakuan permainan *puzzle*. Penelitian dilakukan selama 1 (satu) bulan, penilaian menggunakan lembar kuisisioner biodata anak usia prasekolah, lembar/ instrumen untuk melihat perkembangan motorik halus anak prasekolah (modifikasi dari Denver II aspek motorik halus) dan prosedur penggunaan alat permainan edukatif *puzzle*. Analisa data yang

digunakan adalah analisa univariat dan bivariate dengan uji t-test.

HASIL

1. Rerata perkembangan motorik halus anak sebelum dan setelah diberikan permainan edukatif jenis *puzzle*

Tabel 1.1. Rerata perkembangan motorik halus anak sebelum dan setelah diberikan permainan edukatif jenis *puzzle*

Variabel	Mean	SD	Minimal-Maksimal	95%CI
<i>Pretest</i>	3,35	0,493	3-4	3,10-3,61
<i>Posttest</i>	1,88	0,600	1-3	1,57-2,19

Berdasarkan tabel 1.1 dengan memperhatikan hasil distribusi nilai pada *pretest* intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* didapatkan rata-rata *pretest* 3,35, (95% CI = 3,10-3,61) dengan SD 0,493, nilai skor terendah 3 dan tertinggi 4. Dari hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini bahwa rata-rata *pretest* perkembangan motorik halus anak dengan kelompok intervensi permainan edukatif *puzzle* adalah antara 3,10 sampai dengan 3,61. Sedangkan hasil distribusi nilai pada *posttest* setelah intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* didapatkan rata-rata 1,88, (95% CI = 1,57-2,19) dengan SD 0,600, nilai skor terendah 1 dan tertinggi 3. Dari hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini bahwa rata-rata *posttest* perkembangan motorik halus anak dengan

kelompok intervensi permainan edukatif *puzzle* adalah antara 1,57 sampai dengan 2,19. Dari hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini bahwa selisih rerata peningkatan perkembangan motorik halus anak sebelum dan setelah intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* adalah antara 1,53 sampai dengan 1,42.

2. Analisis pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah

Tabel 2.1. Hasil analisis pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus

Variabel	Mean	SD	SE	P value	N
<i>Pretest</i>	3,35	0,493	0,119	0,0001	17
<i>Posttest</i>	1,88	0,600	0,146	0,0001	17

Berdasarkan tabel 2.1 menunjukkan bahwa rata-rata perkembangan motorik halus sebelum dilakukan permainan edukatif jenis *puzzle* atau *pretest* adalah 3,35 dengan standar deviasi 0,493. Setelah dilakukan permainan edukatif jenis *puzzle* atau *posttest*, didapatkan rata-rata perkembangan motorik halus adalah 1,88 dengan standar deviasi 0,600. Terlihat bahwa mean perbedaan antara *pretest* dan *posttest* adalah 1,47 dengan standar deviasi 0,624. Hasil uji statistik didapatkan nilai $p = 0,0001$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan rata-rata motorik halus sebelum dan setelah dilakukan permainan edukatif jenis *puzzle*.

PEMBAHASAN

1. Rerata perkembangan motorik halus anak sebelum dan setelah dilakukan permainan edukatif jenis *puzzle*

Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa pada kelompok intervensi *puzzle* sebelum diberikan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* yaitu dengan nilai rata-rata 3,35. Sedangkan setelah diberikan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* didapatkan nilai rata-rata yaitu 1,88. Dari hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini rerata perubahan perkembangan motorik halus anak sebelum intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* berada diantara 3,10 sampai dengan 3,61. Kemudian dari hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini rerata perkembangan motorik halus anak setelah dilakukan intervensi jenis *puzzle* berada diantara 1,57 sampai dengan 2,19. Maka terlihat selisih rerata peningkatan perkembangan motorik halus sebelum dan setelah dilakukan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* yaitu antara 1,53 sampai dengan 1,42.

Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa 17 orang kelompok intervensi *puzzle* terdiri dari 6 orang laki-laki dan 11 orang perempuan, didapatkan bahwa sebagian besar anak sebelum diberikan permainan edukatif jenis *puzzle*, motorik halusnya sedang yaitu 11 responden (64,7%), selebihnya adalah 6 (35,3%) responden memiliki perkembangan motorik halus rendah. Kemudian setelah dilakukan

intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* didapatkan bahwa sebagian besar anak motorik halusnya dalam kriteria tinggi yaitu 11 (64,7%) responden, kemudian anak dengan perkembangan motorik halus sangat tinggi yaitu 4 (23,5) responden dan selebihnya adalah 2 (11,8%) responden memiliki perkembangan motorik halus sedang.

Berdasarkan teori menurut Patmonodewo (2015), yang menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang sangat dipercaya sebagai media yang bisa membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata, menata *puzzle* menjadi sebuah bentuk hewan, pesawat, kapal dan sebagainya. *Puzzle* merupakan salah satu jenis alat permainan edukatif yang menarik untuk diperkenalkan pada anak TK.

Sejalan dengan hasil penelitian ini, bahwa bermain *puzzle* dapat menstimulasi atau meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Bermain *puzzle* merupakan kegiatan anak melakukan permainan bongkar pasang, menyusun kotak-kotak, menyusun kepingan-kepingan hingga membentuk suatu pola tertentu. Dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* melibatkan atau berhubungan dengan otot-otot kecil anak, terutama tangan dan jari-jari tangan. Melalui aktivitas bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tangannya untuk

menyusun gambar yang tepat dan hal tersebut tanpa disadari dapat melatih koordinasi mata dan tangan dengan baik sehingga dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Pramono (2008) tentang efektifitas alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan edukatif *puzzle* terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Hidayat (2007) penggunaan media *puzzle* pada anak usia prasekolah sangat bagus dan sesuai dengan usia anak. Media *puzzle* sangat sering digunakan di Taman Kanak-Kanak karena media *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Dalam bermain *puzzle* membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Dengan bermain *puzzle*, anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Tentunya bentuk *puzzle* yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan *puzzle* berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda.

Berdasarkan uraian diatas dapat diartikan bahwa bermain *puzzle* merupakan media bermain sederhana yang dimainkan 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.

Sejalan dengan penelitian Niko dan Mulyani (2013) menjelaskan bahwa *puzzle* merupakan media visual yaitu merupakan media yang menyampaikan pesannya melalui proses melihat. Kemampuan memahami pesan media visual itu tergantung keterampilan seseorang dalam menyampaikan dan menerima pesan visual.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian Wahyuni dan Maureen (2010) menyebutkan bahwa media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar. Media *puzzle* adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya. Didukung oleh penelitian Chaiyunah (2006) menjelaskan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pemanfaatan media *puzzle* dengan kreatifitas berfikir anak, dan pemanfaatan *puzzle* jika dilaksanakan dengan baik akan dapat meningkatkan kemampuan

berfikir anak terutama dalam pengenalan bentuk

2. Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak

Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa rata-rata perkembangan motorik halus sebelum dilakukan permainan edukatif jenis *puzzle* adalah 3,35. Setelah dilakukan permainan edukatif jenis *puzzle*, didapatkan rata-rata perkembangan motorik halus adalah 1,88. Terlihat bahwa mean perbedaan antara sebelum dan setelah dilakukan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* adalah 1,47. Hasil uji statistik didapatkan nilai $p = 0,0001$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan rata-rata motorik halus sebelum dan setelah dilakukan permainan edukatif jenis *puzzle*.

Berdasarkan penelitian Medirisa (2015), menyatakan bahwa permainan *puzzle* dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak dimana tindakan *puzzle* dapat melatih kerja jari-jemari anak yang dikoordinasikan dengan kerja otak dalam menyusun kepingan-kepingan, sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung hal ini meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Sejalan dengan hasil penelitian ini bahwa terlihat terjadi peningkatan perkembangan motorik halus anak dari yang sebelum dilakukan intervensi permainan *puzzle*, menjadi meningkat setelah diberikan

permainan *puzzle*. Dalam bermain *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat melalui media visual dimana permainan tersebut melibatkan kerjasama/ koordinasi mata dan tangan, syaraf taktil anak, otot-otot kecil dan jari jemari tangan anak yang tanpa disadari dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak.

Hasil penelitian ini didukung oleh Yustisia (2013), menjelaskan bahwa *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus merupakan kemampuan yang berhubungan dengan otot-otot kecil, terutama tangan dan jari-jari tangan dan melatih koordinasi mata dan tangan. Melalui aktivitas bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tangannya untuk menyusun gambar yang tepat.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian Medirisa, Susilo dan Aniroh (2015) yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak. Hal ini dikarenakan permainan *puzzle* merupakan salah satu bentuk stimulus dan ketika diberi stimulus permainan *puzzle* anak tersebut memperhatikan sehingga dapat melatih kerja jari-jemari anak yang dikoordinasikan dengan kerja otak dalam

menyusun kepingan-kepingan, sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung hal ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Setyaningsih (2014), tentang pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Pertanahan Kebumen, Jawa Tengah, menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan anak usia prasekolah.

Sejalan dengan penelitian Indahwati, Sunarno dan Sajidan (2012), menyatakan bahwa *puzzle* merupakan teknik pembelajaran yang memiliki keunggulan dapat menjadikan siswa/ anak senang dan lebih bersemangat. Dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa siswa/ anak yang mempunyai aktivitas belajar rendah kemampuan memori tinggi akan memperoleh prestasi kognitif lebih besar jika diajar/ diberikan permainan dengan teknik *puzzle*. Sebaliknya juga bisa terjadi siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi kemampuan memori rendah akan memperoleh prestasi kognitif lebih besar jika diajar/ diberikan permainan dengan teknik *puzzle*.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian Syafitri, Syukri dan Yuniarni (2014) menyatakan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan daya ingat pada

anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Kendawangan, Pontianak. Hal ini dikarenakan media *puzzle* terdiri dari bermacam warna dan bentuk pola dapat menarik perhatian anak. Cara menggunakannya dengan menyusun kepingan *puzzle* dalam suatu pola sesuai dengan urutan gambar. Pada pelaksanaan permainan melibatkan anak secara langsung, sehingga anak yang melakukan kegiatan bermain tersebut secara berkelompok untuk mencari gambar yang sesuai dengan instruksi yang diberikan. Dengan kegiatan tersebut, dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak dengan cara yang menyenangkan. Manfaat bermain *puzzle* adalah diantaranya meningkatkan keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan maupun secara berkelompok (Syafitri, Syukri & Yuniarni, 2014). Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Jika anak bermain *puzzle* dirumah orangtua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan *puzzlenya*, tetapi hanya sebatas memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle*. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak untuk mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. *Puzzle* juga membantu anak mengenal dan menghafal

bentuk. Bermain *puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan (Syafitri, syukri & Yuniarni, 2014).

KESIMPULAN

1. Rerata perkembangan motorik halus anak sebelum dan setelah diberikan permainan edukatif jenis *puzzle* terjadi peningkatan perkembangan motorik halus yang signifikan terlihat adanya peningkatan rata-rata kemampuan motorik halus anak, dilihat dari nilai rata-rata sebelum diberikan permainan edukatif jenis *puzzle* yaitu 3,35 menjadi meningkat setelah diberikan permainan edukatif jenis *puzzle* yaitu 1,88.
2. Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus, dilihat dari nilai *pretest-posttest* nilai p-valuenya = 0,0001, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu terjadi perubahan peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah diberikan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo Anggota IKAPI.

- Adriana, D. (2011). *Tumbuh kembang & terapi bermain pada anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Alligood, M.R. (2014). *Nursing theorists and their work, eighth edition*. Louis: Mosby Elsevier, Inc.
- Andika, M. Meningkatkan kemampuan memahami wacana melalui media pembelajaran puzzle.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astuti, E.S., Wahyuningsri., dan Wirastuti, W. (2012). Pengaruh stimulasi motorik halus terhadap daya konsentrasi belajar anak usia prasekolah. Malang.
- Betz, C.L., dan Sowden, L.A. (2009). *Keperawatan pediatri (Mosby's pediatric nursing reference)*. Jakarta: EGC.
- Christiana., Wicandra, O.B., dan Asthararianty. Perancangan media edukasi buku cross stitch untuk meningkatkan motorik halus pada anak. Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Dharma, K.K. (2011). *Metode penelitian keperawatan : panduan melaksanakan dan menerapkan hasil penelitian*. Jakarta: Trans Info Media.
- Dahlan, S. (2013). *Besar sampel dan cara pengambilan sampel dalam penelitian kedokteran dan kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dahlan, S. (2009). *Langkah-langkah membuat proposal penelitian bidang kedokteran dan kesehatan*. CV. Sagung Seto.
- Dahlan, S. (2013). *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dariyo, A. (2007). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Refika Aditama.
- Dewi, W.S. (2015). Penerapan model pembelajaran Number Heads Together (NHT) berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar, *μ* 7 12.
- Dinkes Cimahi. (2016). Data penyimpangan tumbuh kembang Kota Cimahi.
- Handayani, R.D. dan Puspitasari, P.D. (2008). Pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kooperatif selama menjalani perawatan pada anak usia prasekolah (3-5 tahun) di Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta. *Jurnal kesehatan Surya Medika Yogyakarta*.
- Hidayat, A.A. (2005). *Pengantar ilmu keperawatan anak 1*. Jakarta: Salemba Medika.
- Indahwati, J., Sunarno, W., dan Sajidan. (2012). Penerapan model inquiry training melalui teknik peta konsep dan teknik *puzzle* ditinjau dari tingkat keberagaman aktivitas belajar dan kemampuan memori. *1 (2)*.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Anggota IKAPI.
- Kementrian Kesehatan R.I. (2010). *Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar*. Indonesia Sehat 2010, Bakti Husada.
- Khasanah, I., Prsetyo, A., dan Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA. 1 (1)*.
- Lindawati. (2013). Faktor-faktor yang berhubungan dengan perkembangan motorik anak usia prasekolah. *Jurnal Health Quality 4 (1)*.

- Madya, Y. Pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di kelompok A TK qushrul ubudiyah Surabaya.
- Medirisa, L.P., Susilo, D.J., dan Aniroh, U. (2015). Pengaruh pemberian stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Krasak, Teras, Boyolali.
- Meilani, S., Sofia, A., dan Riswandi. (2015). Hubungan antara aktivitas bermain pembangunan dengan kemampuan motorik halus anak 5-6 tahun.
- Nirmalasari, D., Mulyani, B., dan Utami, B. (2013). Studi komparasi penggunaan media mind map dan *crossword puzzle* pada metode proyek ditinjau dari kreativitas siswa terhadap prestasi belajar pada materi pokok system koloid kelas xi semester genap SMA N 1 Banyudono. 2 (4).
- Niko, E., dan Mulyani. (2013). Penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan tema keluarga pada siswa sekolah dasar. 1 (2).
- Nurs, N., Susilaningrum, R., dan Utami, S. (2008). *Asuhan keperawatan bayi dan anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Papalia, D.E., Olds, S.W., dan Feldman, R.D. (2010). *Human development (Perkembangan manusia edisi 10 buku 2)*, (penerjemah Brian Marwensdy). Jakarta: Salemba Humanika.
- Pramono H. W. (2008). Efektifitas alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 4 – 5 tahun.
- Riyanto, A. (2011). *Pengolahan dan analisis data kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Safitri, D., Syukri, M., dan Yuniarni, D. (2014). Peningkatan kemampuan daya ingat melalui permainan *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun.
- Sastrasmoro, S., dan Ismael S. (2011). *Dasar-dasar metodologi penelitian Klinis*. CV. Sagung Seto.
- Soetjningsih dan Ranuh, G. (2013). *Tumbuh kembang anak*. Jakarta: EGC.
- Sugiyono. (2014). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi penelitian keperawatan*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Suriadi dan Yuliani, R. (2010). *Asuhan keperawatan pada anak*. Jakarta: CV. Sagung Seto.
- Suwariyah, P. (2013). *Test perkembangan bayi/ anak, menggunakan Denver Development Screening Test (DDST)*. Jakarta: CV. Trans Info Media.
- Setyaningsih, S. (2014). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Pertanahan Kebumen, Jawa Tengah, *Tesis, Jawa Tengah, Stikes Jenderal Achmad Yani*.
- Tomey, A.M. (2001). *Teori ilmu keperawatan, para ahli dan berbagai pandangannya*.
- Usman, H., dan Akbar S.P. (2006). *Pengantar statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahyuningsri., Astuti, E.S., dan Rosyana. (2013). Pengembangan kemampuan motorik anak usia prasekolah melalui aktivitas bermain model skill play. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19 (2).
- Wahyuni, N., dan Maureen, Y. (2010). Pemanfaatan media *puzzle*

metamorfosis dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Sawunggaling Surabaya. *1* (2).

- Wong, D. (2009). *Buku ajar keperawatan pediatrik*. Jakarta: EGC.
- Wulandari, A., Putra, M., dan Suniasih, N. (2015). Penerapan metode demonstrasi berbantuan media bahan alam dengan teknik mencetak untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak kelompok B TK Ganesha Denpasar. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. *3* (1).
- Yuniarti, S. (2015). *Asuhan tumbuh kembang neonatus, bayi-balita dan anak prasekolah*. Bandung: Refika Aditama.
- Zaviera, F. (2008). *Mengenal dan memahami tumbuh kembang anak*. Jogjakarta: Katahati/ ISBN.
- Zellawati, A. (2011). Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak. *2* (3).

PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK PRA SEKOLAH DI TK INTI GUGUS TULIP III PADANG TAHUN 2018

Yuanita Ananda¹

¹Pasca Sarjana Keperawatan Unand
Email: Yuanita_ananda88@yahoo.com

ABSTRACT

Yuniati's research (2018) in TK At Taqwa Mekarsari Cimahi showed that 17 puzzle intervention groups found that most of the children before being given puzzle type educational games, medium fine motoric (64.7%), the rest were (35.3%) respondents have low fine motor development. The purpose of the study was to determine the effect of puzzle play therapy on fine motor development in pre-school children in Inti Tulip III Padang Kindergarten in 2018. This type of research is pre-experiment with one group pretest-posttest approach. The sample in this study were 15 children. The sampling technique used total sampling .. Data collection by observation on August 25, 2018. Data were analyzed by univariate and bivariate using paired samples T-test statistical test. The results of the study mean fine motor development before being given therapy to play puzzles in kindergarten Tulip III Core Group Padang mean 7.87 standard deviation 1.246. The mean fine motor development after being given therapy to play puzzles in kindergarten. Inti Tulip III Padang Group with a mean value of 9.93 standard deviation of 1.534. There is an effect of the child's fine motor development before and after therapy is playing puzzle in kindergarten Tulip Group III Padang in 2018 with p-value (0,000).. The conclusion of the research about playing puzzle therapy can affect fine motor skills in children. It is suggested that playing puzzle therapy can be applied at the kindergarten Tulip Group III. And it is hoped that this research can be developed with other therapies to see the fine motor development of pre-school children.

Keywords: Puzzle Play Therapy and Fine Motor Development

ABSTRAK

Penelitian Yuniati (2018) di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi didapatkan hasil bahwa 17 orang kelompok intervensi *puzzle*, didapatkan bahwa sebagian besar anak sebelum diberikan permainan edukatif jenis *puzzle*, motorik halusnya sedang yaitu (64,7%), selebihnya adalah (35,3%) responden memiliki perkembangan motorik halus rendah. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018. Jenis penelitian ini *pre eksperimen* dengan pendekatan *one group pretest-posttest*. Sampel pada penelitian ini adalah 15 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*.. Pengumpulan data dengan cara observasi pada tanggal 25 Agustus 2018. Data dianalisa secara univariat dan bivariat menggunakan uji statistik *paired samples T-test*. Hasil penelitian rerata perkembangan motorik halus sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* di TK Inti Gugus Tulip III Padang dengan nilai mean 7,87 standar deviasi 1,246. Rerata perkembangan motorik halus sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* di TK Inti Gugus Tulip III Padang dengan nilai mean 9,93 standar deviasi 1,534. Terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* di TK.Inti Gugus Tulip III Padang tahun 2018 dengan *p-value* (0,000). Kesimpulan penelitian terapi bermain *puzzle* dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus pada anak. Diharapkan terapi bermain *puzzle* dapat diterapkan di TK Inti Gugus Tulip III. Dan diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan dengan terapi lain untuk melihat perkembangan motorik halus anak pra sekolah.

Kata Kunci : Terapi Bermain Puzzle dan Perkembangan Motorik Halus

PENDAHULUAN

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Dalam usia ini anak umumnya mengikuti program anak (3 tahun- 5tahun) dan kelompok bermain (Usia 3 Tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-Kanak (Patmonedowo, 2008)

Proses utama perkembangan anak merupakan hal yang saling berkaitan antara proses biologis, proses sosio-emosional dan proses kognitif. Ketiga hal tersebut akan saling berpengaruh satu sama lain dan sepanjang perjalanan hidup manusia. Selama proses perkembangan tidak tertutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Perkembangan tersebut mencakup perkembangan prilaku sosial, bahasa, kognitif, fisik/motorik (Depkes, 2012)

Kemampuan motorik halus yang baik, agar menentukan seseorang untuk melakukan aktivitas yang baik pula, misalnya menyisir rambut, memasang tali sepatu, mengancingkan baju, menulis dan lain-lain. Hal ini akan menunjang aktivitas dalam kehidupan dalam sehari-hari terutama untuk diri sendiri perkembangan motorik tidak semuanya dapat berjalan mulus, karena dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor lingkungan, struktur fisik, kematangan, kesempatan, belajar dan berlatih (Fitri, 2012).

Kemampuan motorik dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan,

seperti bermain *puzzle*, *maze*, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, dan menulis dengan huruf sesuai dengan bentuknya (Decaprio, 2013).

Puzzle merupakan sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermain nya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif murid. (Herawati, 2013)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lilis (2018) tentang Metode Bermain *Puzzle* Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah yang dilakukan di Lamongan sebagian besar perkembangan anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain puzzle adalah normal sebanyak 26 anak (59%) dari 44 orang anak. Setelah diberikan metode bermain puzzle adanya peningkatan perkembangan motorik halus yaitu sebanyak 38 orang anak.

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Erni Yuniati (2018) tentang *Puzzle* Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi didapatkan hasil bahwa 17 orang kelompok intervensi *puzzle*, didapatkan bahwa sebagian besar anak sebelum diberikan permainan edukatif jenis *puzzle*, motorik halusnya sedang yaitu (64,7%), selebihnya adalah (35,3%) responden memiliki perkembangan motorik halus

rendah. Setelah dilakukan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* sebagian besar anak motorik halusnya dalam kriteria tinggi yaitu (64,7%), anak dengan perkembangan motorik halus sangat tinggi yaitu (23,5%) dan selebihnya (11,8%) responden memiliki motorik halus sedang.

Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Padang tahun 2018 terdapat 305 sekolah TK, setelah peneliti melakukan observasi pada dua sekolah TK yang berada di wilayah padang, dari hasil wawancara kepala sekolah dan wali kelas TK Bhayangkari mengatakan sudah diterapkan permainan *puzzle* untuk perkembangan motorik halus pada anak, dan pada TK Bhayangkari mempunyai tema yang diterapkan tiap hari nya, sedangkan permainan *puzzle* di TK Inti Gugus Tulip III yang terletak di Jl. Bunda Raya No.1 Ulak Karang, Kec. Padang Utara hanya sesekali menerapkan permainan tersebut, karena di TK Inti Gugus Tulip III ini dalam perkembangan motorik memakai kartu bergambar, menyusun balok, dan tidak ada menerapkan tema seperti TK Bhayangkari.

Setelah dilakukan survei awal peneliti di TK Inti Gugus Tulip III di kelas TK B jumlah murid di TK tersebut sebanyak 20 orang. Dari hasil observasi terdapat 5 orang anak yang bermasalah terhadap perkembangan motorik halus, terlihat dari si anak masih kurang mampu menggambar, dan mewarnai dengan rapi karena masih kaku dalam memegang pensil maupun crayon.

Berdasarkan fenomena dan fakta diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak PraSekolah Di TK Inti Gugus Tulip III Kota Padang 2018".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di TK Inti Gugus Tulip III. Jenis penelitian yang *pre eksperiment* dengan pendekatan *one group pretest-posttest*. Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian atau objek yang diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh murid TK kelas B sebanyak 15 orang dengan teknik pengambilan yaitu *total sampling*. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data primer dengan melakukan lembar observasi keterampilan motorik halus sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain. Penelitian ini menggunakan analisis Univariat dengan distribusi rerata motorik halus sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain dan analisis Bivariat dengan menggunakan uji statistik *t-test paired samples* ($<0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Univariat

Tabel 1.1
Rerata Perkembangan Motorik Halus Sebelum diberikan Terapi Bermain *Puzzle* di TK. Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018

Perkembangan Motorik Halus	n	Mean	Standar Deviasi
Sebelum	15	7,87	1,246

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa rerata perkembangan motorik halus sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* di TK. Inti Gugus Tulip III Padang dengan nilai mean 7,87 standar deviasi 1,246.

Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian Maghfuroh (2018) tentang pengaruh penggunaan alat permainan metode bermain *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK. Surya Baru Desa

Plosowahyu Lamongan ditemukan hasil sebelum diberikan terapi bermain dengan mean 59%. Ada pengaruh penggunaan alat permainan metode bermain dengan perkembangan motorik halus anak dengan p value = 0,001. Selain itu penelitian ini sejalan Yuniati (2018) *Puzzle* Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi ditemukan hasil mean sebelum 3,35. Ada pengaruh permainan *puzzle* dengan perkembangan motorik halus pada anak dengan p value = 0,0001.

Menurut Susanto (2011) motorik halus adalah gerakan yang melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus dilakukan oleh otot-otot baik. Gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus sehingga membuat anak dapat berkreasi. Magil dalam (Sumantri, 2005) keterampilan motorik halus ini melibatkan koordinasi neuromuscular (syaraf otot) yang memerlukan ketetapan derajat tinggi untuk berhasilnya keterampilan ini. Keterampilan ini sering disebut sebagai keterampilan yang memerlukan mata dan tangan (*hand-eyes coordination*).

Menurut analisa peneliti bahwa perkembangan motorik halus pada anak di TK. Inti Gugus Tulip III sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* dengan rata-rata 7,87. Rendahnya kemampuan motorik halus pada anak ini dikarenakan faktor lingkungan serta kepribadian anak juga dapat mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan motorik. Anak yang sering dimanja oleh orang tuanya sering mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus. Dimana orang tua sering melarang anak menggunakan gunting, bermain dengan benda keras sehingga perkembangan motorik halus anak terlambat.

Tabel 1.2

Rerata Perkembangan Motorik Halus Sesudah diberikan Terapi Bermain *Puzzle* di TK. Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018

Perkembangan Motorik Halus	n	Mean	Standar Deviasi
Sesudah	15	9,93	1,534

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dilihat bahwa rerata perkembangan motorik halus sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* di TK. Inti Gugus Tulip III Padang dengan nilai mean 9,93 standar deviasi 1,534.

Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian Maghfuroh (2018) tentang pengaruh penggunaan alat permainan metode bermain *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK. Surya Baru Desa Plosowahyu Lamongan ditemukan hasil sebelum diberikan terapi bermain dengan mean 88,4%. Ada pengaruh penggunaan alat permainan metode bermain dengan perkembangan motorik halus anak dengan p value = 0,001. Selain itu penelitian ini sejalan Selain itu penelitian ini sejalan Yuniati (2018) *Puzzle* Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi ditemukan hasil mean sesudah 1,88. Ada pengaruh permainan *puzzle* dengan perkembangan motorik halus pada anak dengan p value = 0,0001.

Metode Bermain *Puzzle* berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah, sebab bermain *puzzle* dapat mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak, dengan itu tanpa mereka sadari motorik halus mereka terus terlatih dan berkembang dengan bagus. Selain itu, ketika mereka bermain *puzzle* anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong dimana potongan-potongan tersebut di perlukan.

Puzzle juga mendorong anak untuk mengenali persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal di dalam suatu potongan sesuai dengan corak yang sama pada potongan yang lain. Melalui permainan ini anak-anak dapat belajar bahwa suatu benda atau objek tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini mendorong anak mengerti cara mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda.(Andriana, 2011).

Menurut analisa peneliti bahwa terdapat perkembangan motorik halus pada anak di TK. Inti Gugus Tulip III sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* dengan rata-rata 9,93. Bermain *puzzle* merupakan media bermain sederhana yang dimainkan 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.

Tabel 1.3
Rerata Pengaruh Perkembangan
Motorik Halus Anak Sebelum dan
Sesudah dilakukan Terapi
Bermain *Puzzle*
di TK. Inti Gugus Tulip III
Padang Tahun 2018

Perkembangan Motorik Halus	Mean	n	SD	Standar Error Mean	t	95% Confidence Interval of The Difference		P value
						Lower	Upper	
Sebelum dan Sesudah	2,07	15	1,387	0,358	-5,771	-2,83	-1,30	0,000

Berdasarkan tabel 1.3 menunjukkan selisih rerata perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah dilakukan terapi

bermain *puzzle* adalah mean 2,07. Setelah dilakukan uji statistik paired samples *T-test* didapatkan nilai *p value* (0,000) $\alpha < 0,05$. Maka terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* di TK. Inti Gugus Tulip III Padang tahun 2018.

Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian Maghfuroh (2018) ditemukan hasil ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* ditemukan selisih mean 4,6. Setelah dilakukan uji statistik paired samples *T-test* didapatkan nilai *p value* (0,002) $< \alpha 0,05$. Maka terdapat pengaruh penggunaan alat permainan metode bermain *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah ditemukan hasil sebelum diberikan terapi bermain *puzzle*.

Selain itu penelitian ini sejalan Yuniati (2018) *Puzzle* Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi ditemukan hasil ada pengaruh pemberian terapi *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah (*p value* = 0,001).

Kemampuan motorik dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan, seperti bermain *puzzle* (Decaprio, 2013). *Puzzle* merupakan sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif murid (Herawati, 2013)

Analisa peneliti perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terapi bermain *puzzle* ini ditemukan perbedaan peningkatan terapi

bermain *puzzle* dengan selisih 2,07. Hal ini dikarenakan setelah dilakukan perlakuan selama 25 menit pada masing-masing anak ditemukan perubahan. Sebelum dilakukan perlakuan sebanyak 3 orang rendah, 11 orang tinggi dan 1 orang sangat tinggi dalam *puzzle*. Setelah dilakukan perlakuan didapatkan hasil sebanyak 1 anak masih rendah, 5 orang anak tinggi dan 9 anak kemampuan motorik sangat tinggi. Bermain *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus merupakan kemampuan yang berhubungan dengan otot-otot kecil, terutama tangan dan jari-jari tangan dan melatih koordinasi mata dan tangan. Melalui aktivitas bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tangannya untuk menyusun gambar yang tepat.

SIMPULAN

Rerata perkembangan motorik halus sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* di TK. Inti Gugus Tulip III Padang dengan nilai mean 7,87 standar deviasi 1,246. Rerata perkembangan motorik halus sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* di TK. Inti Gugus Tulip III Padang dengan nilai mean 9,93 standar deviasi 1,534. Terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* di TK. Inti Gugus Tulip III Padang tahun 2018.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti telah mendapatkan bimbingan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada : Kepala Tk Inti Gugus Tulip III yang telah memberikan izin untuk pengambilan data penelitian, anak prasekolah yang telah bersedia menjadi responden dalam proses penelitian,

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal sholeh dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Kritik dan saran akan sangat berarti agar tumbuh dan terbentuknya sebuah pemikiran yang baru untuk kesempurnaan penelitian ini, peneliti akan menerimanya dengan rasa terima kasih yang tak terhingga.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Decaprio, 2013. *Aplikasi Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press
- Depkes RI. 2006. *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak ditingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Yuniati. E, 2018. *Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi.11 (1)*
- Fitri. 2012. *Meningkatkan Motorik Halus Dalam Memegang Alat Tulis Melalui Teknik Mencongkel Bagi Anak Autis.1 (2)*
- Herawati. 2013. *Pembelajaran Kooperatif TAI dan game puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep*.
- Junaidi. 2011. *Kehamilan Sehat Dan Mengatur Jenis Kelamin Anak*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFESET
- Maghfuroh, 2018. *Metode Bermain Puzzle Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK. Surya Baru Desa Plosowahyu Lamongan, Jurnal Skripsi*

- Nabiel. 2014. *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Nidho. 2013. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK AL-HIKMAH Randudongkal-Pemalang*
- Febriana. 2015. *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharho* Yogyakarta
- Notoatmodjo. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Jakarta : Rineka Cipta
- Patmonodewo. 2008. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sumantri. 2005. *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan
- Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group
- Wong. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta : EGC
- Yuniarni. 2010. *Metode Pengembangan Anak Usia Dini* : Pontianak

Jurnal Penelitian Kebidanan & Kespro	Vol. 3 No. 1	Edition: November 2020 – April 2021
	http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPK2R	
Received: 30 Agustus 2020	Revised: 25 September 2020	Accepted: 26 Oktober 2020

PENGARUH METODE BERMAIN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK PRA SEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK KECAMATAN SIANTAR KOTA TAHUN 2020

Tedty Rohaya Tinambunan, Sulastri br Ginting

Institut Kesehatan Deli Husada Deli Tua

e-mail : tedtyrohayatinambunan15@gmail.com

Abstract

Introduction : *Preschool children are children aged between three to six years which in this phase is known as the golden age. At this time children often experience delays in fine motor skills due to writing and drawing, this causes the act of using small muscles not according to age. One of the games that can improve the act of using small muscles is by playing puzzles. Puzzle is one of medium to stimulate the act of using small muscles. The research aimed to find the effect of " puzzle playing method " toward the act of using small muscles of preschool children. The research method used pre experiment one group pretest posttest and involving sampel of 18 respondents which selected by using purposive sampling. The experiment was carried out twice a week for 1 month. Fine motor development before having had not balanced and developed yet and started to develop 50,0 %, after playing puzzles on average to 44,4 % developing as expected. Out put results show the results of significance calculations : test saphiro-wilk = <0,05 (data not normally distributed). Therefore, the tests that used to make hypotheses cannot use parametric statistical calculations, with uji T-sampel test in pairs (t dependent) so it was replaced by a non-parametric test that is wilcoxon test.*

Keywords : *the act of using small muscles, puzzle playing method, preschooler*

1. PENDAHULUAN

World Health Organization (WHO, 2009), melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah mengalami disfungsi otak minor, dan gangguan perkembangan motorik halus.

Hasil data dari Profil Kesehatan Indonesia tahun 2014 bahwa jumlah balita umur 0-2 tahun di Indonesia sebanyak 14.228.917 jiwa, sementara balita dengan umur interval 1-4 tahun sebanyak 19.388.791 jiwa. Sekitar

16% anak usia dibawah lima tahun Anak (balita)Indonesia mengalami keterlambatan dalam proses perkembangan. Penyebab Hal ini belum diketahui secara pasti, sekitar 1-3% anak dibawah mengalami pertumbuhan yang lambat,antara lain adalah bahasa,motorik, kognitif dan sosio-emosional, (Kemenkes RI, 2016).

Beberapa hasil penelitian di Amerika menjelaskan bahwa 9,5-14,5% anak usia 0 sampai usia 6 tahun mengalami masalah

psikososial yang berdampak negatif terhadap mereka Kesehatan mereka (Cooper, 2009 dalam penelitian Subandi 2012). Angka kejadian gangguan motorik halus yang terjadi pada anak prasekolah di Amerika Serikat sebesar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22%, dan di Indonesia antara 13-18%.

Setelah dilakukan survei awal yang dilakukan di Tk Pembina Negeri Pembina 3 terdapat jumlah siswa keseluruhannya sebanyak 217 orang dan terdapat siswa setiap kelasnya 30 orang. Dari hasil observasi jumlah anak yang bermasalah terhadap perkembangan motorik halus sebesar 70 %, dapat dilihat dari anak yang kurang mampu untuk menggambar, mewarnai, bermain puzzle.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengambil judul Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pterkait dengan latar belakang yaitu : "Bagaimana Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 3 Kecamatan Siantar Utara Tahun 2020?".

2. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk menganalisis pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Siantar Utara tahun 2020.

2. Tujuan Khusus

Mengidentifikasi perkembangan motorik halus sebelum (pre) diberikan metode bermain puzzle.

Mengidentifikasi perkembangan motorik halus sesudah (post) diberikan metode bermain puzzle.

Menganalisis apakah pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus.

3. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini Merupakan penelitian kuantitatif dengan metode Quasy Eksperiment dengan rancangan penelitian One Group Pretest Dan Post Test yaitu dengan menggunakan observasi pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelahh diberi pelakuan (Sugiono, 2017).

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2019 sampai dengan mei 2020 di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Siantar Kota.

1. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah subjek atau objek yang akan diteliti dan

ditentukan oleh peneliti untuk diterapkan dan kemudian dikaji hasilnya (Sugiyono, 2018). Populasi pada penelitian ini seluruh siswa di TK Negeri Pembina 3, dengan jumlah keseluruhan siswa yang memenuhi kriteria di wilayah Kecamatan Siantar Kota tahun 2020.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian atau jumlah dan objek yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Teknik sampling yang digunakan yaitu Nonprobability Sampling dengan pendekatan Purposive Sampling yaitu pengambilan sampel dengan memilih sampel sesuai dengan yang diinginkan (Sugiyono, 2018).

Teknik sampling yang digunakan adalah pendekatan Purposive Sampling diambil dari populasi penelitian yaitu siswa di TK Negeri Pembina 3 dengan kegiatan perkembangan motorik halus yang memenuhi pembatasan dengan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi.

Dengan Kriteria inklusi sebagai berikut :

1. Anak Pra sekolah usia 4-5 tahun.
2. Anak yang mengalami keterlambatan motorik halus.
3. Bersedia menjadi responden.

Dengan Kriteria eksklusif sebagai berikut :

1. Usia kurang dari 6 tahun.
2. Murid berada di sekolah.

Rumus : ISSAC dan MIHAEL :

$$N = \frac{N \cdot Z^2 \cdot P \cdot Q}{d(N-1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

Kerangan :

n = jumlah sampel

N= jumlah populasi

Z² = taraf kesalahan

P= Proporsi populasi (0,5)

Q= 1- P (1-0,5 = 0,5)

d= derajat kebebasan (0,05)

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot P \cdot Q}{d(N-1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

$$n = \frac{217 \cdot 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05(217-1) + 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$n = \frac{208,32}{11,76}$$

$$n = 17,71$$

$$n = 18$$

4. Hasil

4.1.1 Karakteristik Responden

Distribusi Frekuensi Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, umur, pendidikan orangtua, pekerjaan orangtua.

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin pada anak prasekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Jenis Kelamin	Frequency	Percent
Laki-laki	7	38,9
Perempuan	11	61,1
Total	18	100,0%

Distribusi frekuensi Berdasarkan jenis kelamin diketahui dari 18 orang responden anak

prasekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020, Jenis kelamin Responden terbanyak adalah perempuan dengan jumlah 11 orang atau sekitar (61,1%) sedangkan laki-laki sebanyak 7 orang / sekitar (38,9%).

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan umur anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Usia	Frekuensi	Percent
4 tahun	6	33,3
5 tahun	12	66,7
Total	18	100,0%

Distribusi frekuensi berdasarkan usia diketahui dari 18 orang responden usia anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020, mayoritas mengalami berusia 5thn sebanyak 12 responden (66,7%), dan minoritas berusia 4thn sebanyak 6 responden (33,3%).

Tabel 4.3 Distribusi frekuensi berdasarkan pendidikan orangtua anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Pendidikan Orangtua	Frekuensi	Percent
SMP	4	22,2
SMA/Sederajat	10	55,6
Perguruan Tinggi	4	22,2

Total	18	100,0%
-------	----	--------

Distribusi frekuensi berdasarkan pendidikan orangtua diketahui dari 18 orang responden anak dengan usia pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020, mayoritas berpendidikan SMA/Sederajat sebanyak 10 responden (55,6%), dan minoritas berpendidikan setara antar SMP dan perguruan tinggi, dimana pendidikan SMP sebanyak 4 orang (22,2%), dan Perguruan Tinggi sebanyak 4 orang berusia 4 tahun (22,2%)

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi berdasarkan pekerjaan orangtua di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Pekerjaan Orangtua	Frekuensi	Percent
Bekerja	13	72,2
Tidak Bekerja	5	27,8
Total	18	100,0%

Berdasarkan data karakteristik responden untuk pekerjaan orangtua diketahui dari 18 orang responden anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020, mayoritas bekerja sebanyak 13 responden (72,2%), dan minoritas tidak bekerja sebanyak 5 orang (27,8%).

4.1.2 Analisis Univariat

Analisis univariat berdasarkan kategori nilai motorik halus sebelum dilakukan di Taman Kanak-kanak

Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Tabel 4.5 Nilai Rata-Rata Sebelum Dan Sesudah Bermain PUZZLE Pada Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

Variabel	Min	Max	Mean	S.d
Pre Test	15	50	32,17	13.094
Post Test	20	78	53,06	20.432

Pada tabel 4.5 didapatkan nilai rata-rata pada tingkat motoric halus pada anak pra sekolah sebelum diajak bermain puzzle senilai 32,17 atau termasuk dalam kategori BB (Belum Berkembang) dengan nilai maksimal 50 dan minimal 15 dengan nilai standard deviation 13,094. Dan nilai rata-rata tingkat motoric halus pada anak pra sekolah sesudah diajak bermain puzzle senilai 53,06 atau masuk kedalam kategori MB (Mulai Berkembang) dengan nilai maksimal 78 dan nilai minimal 20 dengan nilai standard deviation 20,432.

4.1.3 Uji Normalitas Data Shapiro-wilk

Tabel 4.6 Nilai Normalitas Shapiro-wilk pada pretest dan posttest pada anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

	Tests of Normality		
	Shapiro-wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>PRETEST</i>	.880	18	.026
<i>POSTTES</i>	.865	18	.015
<i>T</i>			

Pada Tabel 4.6 uji normalitas menunjukkan hasil penghitungan signifikansi: test saphiro-wilk = < 0,05 (data tidak berdistribusi normal). Karena itu, pengujian yang digunakan untuk pengambilan hipotesis tidak dapat menggunakan penghitungan statistika parametrik, dengan uji T- sampel test berpasangan (T dependen), sehingga diganti dengan uji non parametric yaitu uji Wilcoxon.

1. Uji Hipotesis

Salah satu syarat melakukan pengujian parametrik dilakukan uji normalitas data, dimana data harus berdistribusi normal, sehingga dapat dilakukan uji parametrik, sedangkan data yang diperoleh peneliti hasilnya adalah tidak berdistribusi normal maka, uji statistik yang digunakan adalah uji Wilcoxon.

Tabel 4.7 Hasil Uji Wilcoxon signed rank test pretest dan posttest pada anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak Kecamatan Siantar Kota Tahun 2020.

N	Me	Su	Nil	p-
	an	m	ai	val
	Ra	Of	Z	ue
	nk	Ra		
		nks		

Post test-pret est	Negative Ranks	0	.00	.00	- 37,92	0,00
	Positive Ranks	18	9,50	1,00		
	Ties	0 ^c				
	Total	18				

Pada tabel 4.7 terdapat Negative Ranks 0, artinya tidak ada responden mengalami penurunan perkembangan motorik halus. Positive Ranks 18 berarti ada 18 responden mengalami peningkatan perkembangan motorik halus. dan Ties berjumlah 0, artinya tidak ada responden yang tidak mengalami perubahan pada perkembangan motorik halus.

Nilai signifikansi perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah diajak bermain puzzle sebesar 0,000 atau $< 0,05$ dengan nilai z hitung - 3,792. Apabila H_0 ditolak dan H_a diterima maka ada Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Siantar Timur Tahun 2020.

5. PEMBAHASAN

1. Bermain Puzzle

Metode yang digunakan saat Bermain Puzzle sangat berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah, karena bermain puzzle dapat melatih gerak

mata dan tangan anak, oleh karena itu tanpa di sadari motorik halus mereka terus terlatih dan berkembang dengan baik.

Pada saat anak bermain puzzle mereka akan berlatih untuk mengenal bentuk dan mengisi ruang kosong dari potongan-potongan tersebut di perlukan. Puzzle dapat mendorong anak untuk lebih mengenali persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal di dalam suatu potongan sesuai dengan corak yang sama pada potongan yang lain. Metode ini dapat membuat anak belajar bahwa suatu benda atau objek dapat tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini dapat menstimulus anak untuk mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda, (Andriana, 2011).

2. Motorik Halus

Motorik halus merupakan kegiatan yang melibatkan kemampuan otot-otot kecil seperti menggambar, meronce manik, menulis, dan makan. Kemampuan motorik halus dimulai setelah kemampuan motorik kasar anak berkembang (Rudyanto, 2009). Motorik halus adalah gerakan atau tindakan dengan menggunakan otot halus yang dipengaruhi oleh kemampuan anak untuk belajar dan berlatih, misalnya memindahkan sesuatu benda dari tangan, mencoret, menyusun, menggunting, dan menulis (Sujiono, 2008). Untuk Tahap perkembangan motorik halus anak akan mudah dicapai apabila mendapatkan stimulasi yang tepat.

3. Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

Hasil uji statistik dengan uji wilcoxon, pretest dan posttest diperoleh didapatkan nilai p-value sebesar 0,000. Untuk menentukan hipotesis diterima atau ditolak maka besarnya taraf signifikan p-value dibandingkan dengan taraf kesalahan $\alpha = 0,05$. Jika $(p) < (\alpha) = 0,05$. Jika $(p) < (\alpha) = 0,05$ maka hipotesis diterima. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa hasil p-value $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak artinya ada Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 3 Jl. Meranti, Kel.Kahean, Kec.Siantar Di Tahun 2020. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle merupakan metode yang efektif dalam perkembangan motorik halus pada anak.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Sebelum diberikan bermain puzzle pada responden didapatkan nilai rata-rata (mean) sebesar 32,17 atau termasuk dalam kategori BB (Belum Berkembang).
2. Sesudah diberikan bermain puzzle pada responden didapatkan nilai rata-rata (mean) sebesar 53,06 atau termasuk dalam kategori MB(Mulai Berkembang).

3. Terdapat pengaruh bermain puzzle terhadap motorik halus anak pra sekolah, dimana nilai $p = 0,00$ dan nilai z hitung sebesar 3,792.

2. Saran

1. Institusi Pendidikan

Sebagai media untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan bahan bacaan di perpustakaan Deli Husada Delitua.

2. Tempat Penelitian

Sebagai informasi tambahan tentang perkembangan motorik halus untuk anak pra sekolah dan dapat diterapkan di sekolah dan dapat dijadikan sebagai metode yang baik kegiatan bermain .

3. Peneliti dan Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, agar meneliti dengan jenis kegiatan yang berbeda untuk meningkatkan motorik halus pada anak sehingga mendukung perkembangan motorik pada anak, dan menjadikan sebagai referensi sebagai data tambahan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Erni Yuniati. (Volume 11 Nomor 1 Tahun 2018). Metode Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate, 36-47.
- Jurana. (JIK), Vol.4 No.3, September 2017). PERKEMBANGAN MOTORIK

KASAR DAN HALUS PADA ANAK USIA 1-3 TAHUN (TOODLER) DI KELURAHAN MAMBORO BARAT WILAYAH KERJA PUSKESMAS MAMBORO. Dosen Poltekkes Kemenkes Palu, Halaman 47-63.

BIBLIOGRAPHY Livana PH, Dhita Armitasari, Yulia Susanti (2018). Pengaruh Menstimulasi Motorik Halus Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah. Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia, e-ISSN 2477-3743 p-ISSN 2541-0024, 30-40.

BIBLIOGRAPHY

Email :Yuanita_ananda88@yahoo.com. (Volume 2 No 2 Januari 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, Halaman 29-34.

Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. Jurnal ENDurance 3(1) Februari, (55-60).

Sujiono(2008).Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta. Univeristas Terbuka.

Rudyanto.(2009).Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak, Jakarta : Depdiknas.

Tanuwidjaya. (2010). Konsep Umum Tumbuh dan Kembang, Jakarta : ECG



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)
dr. SOEBANDI**

Program Studi : 1. Ners 2. Ilmu Keperawatan 3. Farmasi 4. DIII Kebidanan
Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,
E_mail :info@stikesdrsoebandi.ac.id Website: http://www.stikesdrsoebandi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN PROPOSAL DAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
STIKES dr. SOEBANDI**

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah L.R.
Pembimbing I : Gumilarti, S.ST, M.P.H
Pembimbing II : Ainal Hidayati, M.KM

Pembimbing I				Pembimbing II			
No.	Tanggal	Materi yang dikonsulkan dan masukan pembimbing	TTD DPU	No.	Tanggal	Materi yang dikonsulkan dan masukan pembimbing	TTD DPA
1.	23/09/2020 Online Via Email	Pengajuan judul dan isi BAB I. Masukan : tahun sumber paling tidak 5 tahun, perlu ditambahkan solusi, judul dan rumusan masalah tidak sama dan belum tercapai manfaat penelitian.		1.	25/09/2020 Luring di Kampus	BAB I = Latar belakang (msks), tujuan khusus, manfaat penelitian	
2.	28/09/2020 Online Via Email	Revisi BAB I. Masukan : tahun masih terlalu tua, tambah ke data di gsm, lebih ditinci motorik halus dan kasarnya berapa dan ditambahkan tujuan - khusus ke tiga.		2	02/11/2020 Luring di Kampus	BAB I = Latar belakang (msks) BAB II = Hubungan permainan puzzle dengan peningkatan motorik halus kepus II.	
3.	07/10/2020 Online Via Email	Revisi BAB I dan konsul BAB II. Masukan : ditetap prevalensi kalau bisa ditambahkan permasalahan perlambatan motorik halusnya. Cara mengukur motorik halusnya bagaimana/ hasil ukurnya bagaimana?.		3	20/12/2020 Online Via WA	Revisi BAB I dan BAB II BAB I = perlu dirampitkan lagi. BAB II = Instrumennya dilampirkan dan dikelaskan sesuai dengan kerangka teori, lanjut BAB III.	



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)
dr. SOEBANDI**

Program Studi : 1. Ners 2. Ilmu Keperawatan 3. Farmasi 4. DIII Kebidanan
Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,
E_mail :info@stikesdrsoebandi.ac.id Website: http://www.stikesdrsoebandi.ac.id

4	15/10/2020 Online Via Email	Revisi BAB I dan BAB II. Masukan : hasil ukur motorik halusnya apa? penilaian dalam penelitian ini bagaimana? Hasil penilaian permainan puzzle bagaimana?		4	25/12/2020 Online Via WA	Konsul proposal BAB III = strategi - pencarian literature, kriteria inklusi dan eksklusi, dan seleksi studi dan penilaian kualitas. Daftar pustaka.	
5	2/12/2020 Online Via Email	Revisi BAB II. Masukan : kerangka konsep kolomnya - di balik, permainan puzzle terlebih dahulu kemudian perkembangan motorik halus dan pertahankan arah anak panahnya. lanjut BAB III		5	15/01/2021 Online Via WA	Revisi BAB III dan Daspem I (konsul ulang).	
6	22/12/2020 Online Via Email	Revisi BAB II dan konsul BAB III Masukan : perbaiki diagram alur - seleksi studi dan penulisan daftar pustaka		6	19/01/2021 Luring di Kampus	Konsul BAB III Revisi: sistematisa PICO, keyword.	
7	29/12/2020 Online Via Email	Revisi BAB III Perbaiki diagram alur seleksi studi dan daftar pustaka basis ke dua.		7.	19/01/21 Luring	-sistematisa urutan di BAB III -Diagram Alur cea lg, bibliografi -tabel telah source.	
8.	10/01/2021 Online Via Email	Perbaiki proposal BAB III.		8	21/-21 Luring	BAB I : di review keterkaitan topiknya BAB II : kerangka teorinya III : analisis pmr	



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)
dr. SOEBANDI**

Program Studi : 1. Ners 2. Ilmu Keperawatan 3. Farmasi 4. DIII Kebidanan
Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,
E_mail : info@stikesdrsoebandi.ac.id Website: <http://www.stikesdrsoebandi.ac.id>

9.	15/20 06/21 09	Acc Sempro. Pelaksanaan Ujian Seminar Proposal.	B	9.	19/21 3	Acc sempro	19-21 3 ff
10	12/21 04 19/21 04	Konsul revisi proposal Acc revisi proposal	B	10.	20/21 4	Revisi bab 1 dan bab 3 setelah sempro → Perbaikan kerangka teori	4ff
11.	8/21 06 16/21 06	Konsul Bab 4,5 dan 6 → Karakteristik responden studi dibuat tabel. → Kesimpulan dalam analisis dibuat rata-rata saja. → Opini harus berdasarkan data yang ada- dapatnya. → Penulisan paragraf cukup diri 5 artikel disimpulkan.	B	11.	3/21 6	Konsul bab 4 dan 5 → revisi hasil dan analisis	ff
12	23/21 06 29/21 06	Konsul Bab 4,5 dan 6 (hasil revisi) → Revisi bab 5 (opini dari masing-masing sub bab lebih dikembangkan lagi dengan melihat karakteristik responden studi). → Abstrak di buat.	B	12	16/21 6	Konsul bab 4,5 dan 6 (hasil revisi)	ff



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)
dr. SOEBANDI**

Program Studi : 1. Ners 2. Ilmu Keperawatan 3. Farmasi 4. DIII Kebidanan
Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,
E_mail : info@stikesdrsoebandi.ac.id Website: <http://www.stikesdrsoebandi.ac.id>

13.	03/21 7	-Konsul hasil revisi bab 5, -Konsul Abstrak.	B	13.	21/21 6	Konsul Bab 4,5 dan 6 Revisi: BAB IV : kesimpulan utama 4r tabel unit tr sdh diawat ✓ : pembahasan point utama (tabel opini)	ff
14.	05/21 7	Acc Semhas.	B	14.	29/21 6	Acc semhas + paragraf Abstrak.	ff
15.	14/21 7 16/21 7	Pelaksanaan Seminar Hasil. Konsul Revisi Seminar Hasil via - E-mail.	B	15.	14/21 7 17/21 7	Pelaksanaan Seminar Hasil. Konsul Revisi Seminar Hasil Via - E-mail.	ff.
16.	23/21 7	Acc Revisi.	B	16.	27/21 7	Acc hasil revisi Semhas. Acc	ff.

CURRICULUM VITAE



A. DATA PRIBADI

Nama : Hana Nabila
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 31 Agustus 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Darmawangsa I No. 25 Rambipuji Jember
No. Hp : 089632909948
Email : nabillahana956@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. 2005 s.d 2011 : SDN Rambipuji 02
2. 2011 s.d 2014 : SMPN 1 Rambipuji
3. 2014 s.d 2017 : SMK N 5 Jember
4. 2017 s.d 2021 : Universitas dr. Soebandi Jember