

PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIC HALUS ANAK PRASEKOLAH USIA 4-5 TAHUN

Putri Dewi Anggraini¹⁾, Kristy Melly Putri Maya²⁾
^{1,2}FIKES dan Kedokteran, Universitas Adiwangsa Jambi
Email: pu_3dewi@yahoo.com

ABSTRAK

Anak usia 4-5 tahun termasuk dalam usia prasekolah yang biasa disebut dengan masa emas karena proses tumbuh kembangnya berlangsung sangat pesat. Istilah pertumbuhan dan perkembangan sebenarnya mencakup dua peristiwa yang berbeda namun saling berkaitan dan sulit dipisahkan. mengacu pada perubahan fisik tertentu dan peningkatan ukuran tubuh anak, segala bentuk pertumbuhan anak dapat diukur secara langsung dan dengan hasil yang dapat diandalkan. Sedangkan perkembangan mengacu pada peningkatan kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diprediksi sebagai akibat dari proses pematangan organ atau individu. Desain penelitian pra-eksperimental yaitu one group pretest-posttest untuk melihat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak. prasekolah. Penelitian ini dilakukan di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi pada bulan Februari 2024. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 24 orang dengan teknik pengumpulan yaitu total sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Penelitian ini menggunakan analisis Univariat dan analisis Bivariat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberikan permainan puzzle adalah 1,70 dan setelah diberikan permainan puzzle meningkat menjadi 1,96. Hasil uji statistik diperoleh nilai $P=0,014$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 tahun. Sebagian besar responden mempunyai perkembangan motorik halus yang baik dan hampir separuhnya mengalami kelainan. Perkembangan motorik halus dipengaruhi oleh umur, semakin kecil anak maka semakin banyak penyimpangan yang dilakukannya dan sebaliknya semakin besar usia anak maka akan semakin banyak pula gerakan yang dilakukan anak, karena menganggap ada sesuatu yang baru yang akan menarik perhatiannya. mereka akan meniru gerakan-gerakan tersebut 4. Terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 tahun. Pada tahun 2024, p-value sebesar 0,014

Kata Kunci: Permainan fuzzlel, motorik halus

ABSTRACT

Children aged 4-5 years are included in the preschool age which is usually referred to as the golden period because the growth and development process takes place very rapidly. The term growth and development actually includes two different events but are interrelated and difficult to separate. refers to certain physical changes and increases in a child's body size, all forms of child growth can be measured directly and with reliable results. Meanwhile, development refers to increasing abilities in more complex body structures and functions in a regular and predictable pattern as a result of the maturation process of organs or individuals. Pre-experimental research design which is one group pretest-posttest to see the effect of puzzle games on children's fine motor development. preschool. This research was conducted at Nurul Iman Kindergarten, Talang Kerinci Village, Muaro Jambi Regency in February 2024. The population in this study was 24 with a collection technique, namely total sampling. The data collection technique used was an observation sheet. This research uses Univariate analysis and Bivariate analysis. The results showed that the average score for the fine motor development of preschool children before being given the puzzle game was 1.70 and after being given the puzzle game increased to 1.96. The statistical test results obtained a value of $P=0.014$, so it can be concluded that there is an influence of puzzle games on the fine motor development of preschool children aged 4-5 years. Most of the respondents had appropriate fine motor development and almost half had deviations. The development of fine motor skills is influenced by age, the younger the child, the more deviations they make and conversely, the older the child gets, the more movements the child will make, because

they think that something new will attract their attention. they will imitate these movements 4. There is an influence of puzzle games on the fine motor development of preschool children aged 4-5 years. In 2024, the p-value is 0,014

Keywords: Fuzzel game, fine motor skills

PENDAHULUAN

Anak usia 4-5 tahun termasuk kedalam usia anak prasekolah yang biasanya disebut sebagai golden period atau masa keemasan dikarenakan proses tumbuh kembang berlangsung sangat pesat. Istilah tumbuh kembang sebenarnya mencakup dua peristiwa yang berbeda tetapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan. Pertumbuhan (growth) mengacu padaperubahan fisik tertentu dan peningkatan ukuran tubuh anak, semua bentuk pertumbuhan anak ini dapat diukur secara langsung dan dapat dipercayahasilnya. Sedangkan perkembangan (development) mengacu pada bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan organ atau individu (Marimbi, 2019:45)

Pada usia ini pertumbuhan berlangsung secara stabil yang dapat dilihat dari bertambahnya ukuran tubuh seseorang. Ukuran tubuh manusia akan berubah seiring dengan bertambahnya umur, yaitu pertumbuhan yang baik akan menghasilkan berat dan tinggi badan yang optimal. Kesesuaian antara pertumbuhan seseorang dengan pertumbuhan yang umum terjadi pada anak-anak sehat akan menghasilkan status gizi yang baik. Pertambahan ukuran tubuh seseorang dapat menjadi acuan untuk menentukan status gizinya (Soetijoningsih, 2018:23).

Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022 memberikan gambaran status gizi balita stunting di Indonesia, Angka stunting SSGI turun dari 24.4% di 2021 menjadi 21.6% di tahun 2022. Sebelas intervensi spesifik stunting difokuskan pada masa Sebelum Kelahiran dan Anak Usia 6-23 bulan. Dari 35 Provinsi yang ada di Indonesia kejadian stunting di Provinsi Jambi berada dibawah Indonesia yaitu 18.0% penderita (SSGI, 2022).

Proses perkembangan anak memiliki kemampuan pengendalian gerak tubuh dengan aktivitas jasmani yang terkoordinasi dengan baik dan adanya peningkatan keterampilan dan proses berpikir, proses ini dapat dikategorikan sebagai perkembangan motorik anak, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah bagian

dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan. Contohnya seperti kemampuan duduk, menendang, berjalan, berlari, naik-turun tangga, melompat dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi mata dan tangan. Contohnya seperti bermain puzzle, menyusun balok, memasukkan benda kedalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya (Allen & Lynn, 2019).

Menurut Hildayani (2018) menyatakan bahwa lebih kurang dari 80% dari sejumlah anak mengalami gangguan perkembangan, juga mengalami kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh. Pengaturan keseimbangan tubuh diperlukan anak pada saat melakukan kegiatan bermain sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.

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, 2019).

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

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah masih ada balita yang mengalami keterlambatan motorik halus. Maka pertanyaan dalam penelitian adalah Bagaimana Pengaruh permainan puzzle terhadap

perkembangan motoric halus anak prasekolah usia 4-5 Tahun

Adapun tujuan penelitian Untuk mengetahui Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motoric halus anak prasekolah usia 4-5 Tahun.. Hipotesis dalam penelitian ini adalah Ada Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motoric halus anak prasekolah usia 4-5 Tahun

METODE

Penelitian ini bersifat kuantitatif analitik dengan jenis desain penelitian pre eksperimen yang bersifat one group pretest-posttest untuk melihat Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motoric halus anak prasekolah.

Penelitian ini akan dilakukan di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi pada bulan Februari-Maret 2024. Populasi pada penelitian ini adalah 24 orang dengan teknik pengambilan yaitu total sampling. Teknik pengumpulan data yaitu 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

Tabel 1

Distribusi Responden Berdasarkan perkembangan motoric halus anak prasekolah sebelum diberikan permainan puzzle usia 4-5 Tahun

No	Perkembangan motoric halus	Distribusi	
		f	%
1	Untestable	0	0,0
2	Suspect	7	30,4
1	Baik	16	69,6
Total		23	100

Tabel 2

Distribusi Responden Berdasarkan perkembangan motoric halus anak prasekolah setelah diberikan permainan puzzle usia 4-5 Tahun

No	Perkembangan motoric halus	Ditribusi	
		f	%
1	Untestable	0	0,0
2	Suspect	1	4,3
3	Baik	22	95,7
Total		23	100

Tabel 3

Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motoric halus anak prasekolah usia 4-5 Tahun

Perkembangan Motorik Halus	Mean	Nilai P
Perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberikan permainan puzzle	1,70	0,014
Perkembangan motorik halus anak prasekolah setelah diberikan permainan puzzl	1,96	

Hasil analisis Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motoric halus anak prasekolah usia 4-5 Tahun di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi Tahun 2024diperoleh bahwa nilai rerata perkembangan motorik halus anak prasekolah sebelum diberikan permainan puzzle yaitu 1.70 dan setelah diberikan permainan puzzle

meningkat menjadi 1.96. Hasil uji statistik diperoleh nilai $P=0.014$ maka dapat disimpulkan ada Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motoric halus anak prasekolah usia 4-5 Tahun di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi Tahun 2024.

PEMBAHASAN

Hasil analisis diketahui bahwa dari 23 responden sebagian besar responden memiliki perkembangan motorik halus dengan kategori suspect yaitu melakukan satu sector atau lebih didapatkan 2 peringan pada pengisian kuesioner Denver II yaitu sebanyak 7 (30.4%) responden.

Hurlock (2018:150) Perkembangan motorik adalah perkembangan yang mengendalikan gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Endang Rini Sukanti (2017: 72) menyatakan bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda.

Adapun diantaranya indikator pencapaian perkembangan fisik motorik kasar anak usia prasekolah, yaitu : Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah, Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian), dan Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan.

Hasil dari tingkat pencapaian perkembangan sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar dalam Permendiknas No.146 tahun 2014 yaitu anak usia 5-6 tahun mampu melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian), melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan. Namun ada 3 anak yang pada beberapa indikator pencapaian yang diberikan masih berada pada tingkat mulai berkembang. Ini terlihat dari gerakan-gerakan anak yang masih kurang terkoordinasi, sulitnya anak dalam melakukan gerakan secara teratur dan lambat dalam bergerak.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Yesita (2018) Perkembangan Motorik Halus Pada Anak pra sekolah di PAUD Desa Blaru, Kecamatan Badas, Kabupaten Kediri menunjukkan bahwa dari 44 responden anak usia 36-42 bulan sebagian

besar dari responden perkembangan motorik halusnya sesuai sebanyak 27 responden (61,4%), dan anak dengan perkembangan motorik halus penyimpangan hampir setengahnya dari responden sebanyak 17 responden (38,6%).

Menurut peneliti sebagian besar dari responden mempunyai perkembangan motorik halus sesuai dan hampir setengahnya lagi penyimpangan. Perkembangan motorik halus salah satunya di pengaruhi oleh usia semakin muda usia anak, maka semakin banyak penyimpangan yang di lakukan dan sebaliknya semakin bertambahnya usia anak maka semakin banyak pula gerakan yang akan di lakukan oleh anak, karena mereka beranggapan bahwa sesuatu yang baru akan menarik perhatiannya sehingga mereka akan menirukan gerakan –gerakan tersebut

Hasil analisis diketahui bahwa dari 23 responden sebagian besar responden memiliki perkembangan motorik halus dengan kategori baik yaitu sebanyak 22 (95.7%) responden.

Bermain puzzle adalah salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak. Karena sebelum mengerjakan puzzle, anak harus tahu bagaimana bentuk awalnya. Setelah dirombak, ia akan mengandalkan ingatannya agar bisa menyusun Puzzle sesuai dengan bentuk awalnya (Depdiknas, 2016). Penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Marasoly (2019) yang menyatakan bahwa puzzle merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan kecerdasan anak.

Pemberian terapi bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan motorik halus yang sebelumnya anak usia 4 tahun belum dapat menggantung mengikuti garis, meniru bentuk gambar segitiga, kotak dan permata. Sedangkan anak usia 5 tahun, anak belum dapat meniru gambar permata dan segitiga, menggambar orang 6 bagian, menuliskan angka dan menuliskan nama. Sesudah dilakukan terapi bermain puzzle. Seluruh responden mengalami perkembangan motorik halus yang baik (100%). Anak usia 4 tahun dapat tanpa bantuan dan hasil sesuai kriteria menggunakan puzzledengan baik seperti meletakkan pada bagian yang sudah di tetapkan di awal, menggunakan gunting untuk memotong gambar mengikuti garis, menggambar bentuk kotak, lingkaran, segitiga, dan permata.

Anak usia 5 tahun dapat tanpa bantuan dan hasilnya sesuai kriteria menggunakan puzzledengan baik, meniru gambar segitiga dan kotak, mencetak beberapa huruf dan angka, menggambar 6 bagian anggota tubuh, dan

menuliskan nama. Hal ini disebabkan melalui penggunaan media puzzle sebagai terapi bermain untuk belajar, karena dengan memanfaatkan media puzzle didalam kegiatan pembelajaran anak nakan mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep alamiah tanpa dipaksakan.

Dengan mengelompokkan benda yang sesuai dengan warna dan bentuknya anak diajarkan untuk mengasah daya ingatnya. Terapi bermain puzzle mampu mengembangkan kreatifitas, imajinasi, mampu membedakan bentuk dan warna merupakan fungsi dari pengembangan otak kanan anak. Sedangkan pengembangan fungsi otak kiri ditandai dengan anak mampu melakukan fungsi akademik seperti baca-tulis, menghitung, meningkatkan daya ingat, logika dan analisis

Hasil analisis Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motoric halus anak prasekolah usia 4-5 Tahun di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi Tahun 2024 diperoleh bahwa nilai rerata perkembangan motoric halus anak prasekolah sebelum diberikan permainan puzzle yaitu 1.70 dan setelah diberikan permainan puzzle meningkat menjadi 1.96. Hasil uji statistik diperoleh nilai $P=0.014$ maka dapat disimpulkan ada Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motoric halus anak prasekolah usia 4-5 Tahun di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi Tahun 2024

Dari hasil uji statistic diketahui bahwa terdapat 35 anak yang kemampuannya menetap hal ini dikarena pada angka yang menetap terdapat 28 anak yang sudah mempunyai perkembangan motoric halus baik sedangkan 7 anak yang menetap suspect hal ini karena berdasarkan keterangan guru anak tersebut tidak pernah mengulang permainan puzzle diruamh sehingga anak tersebut mengalami keterlambatan dalam perkembangan motoric halus.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berfikir. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ahmad Susanto, 2011 dalam Lestari S, 2018) bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Anak juga memiliki pikiran yang sangat imajinatif dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan. Kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah, dan berbicara secara spontan. Faktor

yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut (Piaget, 1995 dalam Sriastuti, 2018) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan Menurut (Soemiarti dan Patmonodewo, 2003 dalam Sriastuti, 2018) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak.

Menurut Komang, (2019) Bermain puzzle yang berbentuk geometri, dengan teknik permainan yaitu harus mengelompokkan bentuk kepingan yang sama, warna yang sama sebelum merangkai puzzle menjadi bentuk seperti semula, jadi sebelum bermain puzzle harus mengenal dan mampu membedakan tiap bentuk dan warna pada kepingan yang akan dirangkai.

Pemberian terapi bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif yang sebelumnya anak usia 4 tahun hanya dapat mengartikan 2 atau 3 kata dari 5 kata yang diberikan, anak tidak mengetahui kegunaan benda, anak tidak mengetahui arti kata depan dan anak hanya dapat menyebutkan 2 gambar dari 4 gambar yang diberikan. Anak usia 5 tahun hanya dapat mengartikan 2 atau 3 kata dari 6 kata yang diberikan, anak belum dapat menghitung jumlah alphabet, dan anak hanya mengetahui 4 bagian anggota tubuh. Sesudah dilakukan terapi bermain puzzle.

Anak usia 4 tahun mendapat hasil sesuai kriteria dengan tanpa bantuan untuk mengartikan 5 kata, menyebutkan 4 warna, mengetahui 3 bagian tubuh, menghitung 5 kubus, mengetahui kegunaan 2 benda, menyebutkan bentuk lingkaran, kotak, segitiga, segilima, dan mengartikan kata depan. Sedangkan anak usia 5 tahun mendapat hasil sesuai kriteria dengan tanpa bantuan untuk mengartikan 7 kata, menyebutkan 4 warna, mengatahui 6 bagian tubuh, menghitung banyak kubus, mengetahui kata berlawanan, dan mengerti kata depan.

Bermain identik dengan dunia anak, kegiatan yang dilakukan berulang-lang untuk kesenangan, baik dengan tujuan mampu tanpa ada tujuan dan menimbulkan efek menyenangkan pada diri anak dengan diberikan fasilitas media pembelajaran yang membuat anak merasa senang, bebas, dan tidak terganggu. Dengan bermain anak dapat berkreativitas dan bersosialisasi dengan lingkungan, permainan dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas anak sesuai dengan tingkat perkembangannya (Hurlock, 2018).

Makin sering otak bekerja, maka ia akan semakin mahir dan terampil. Kualitas otak tergantung pada pola pengembangan minat. Keterlibatan aktif dari anak. Penggunaan seluruh pancainderanya: penglihatan, pendengaran, perasa, pengecap, dan penciuman mempercepat hubungan-hubungan yang ada di antara simpul saraf. Lingkungan rumah merupakan unsur terpenting dalam pembentukan jaringan tersebut. Dalam keadaan yang menyenangkan, jalur hubungan sel otaknya akan tumbuh dengan pesat. Dengan menggunakan puzzle dapat meningkatkan fungsi otak kiri dan kanan. Otakkiri merupakan tempat untuk melakukan fungsi akademik seperti baca-tulis, menghitung, meningkatkan daya ingat. Sedangkan otak kanan berkaitan dengan perkembangan artistik, kreatif, perasa, gaya bahasa, iramamusik, imajinasi, warna, sosialisasi serta perkembangan kepribadian.

Penelitian ini didapatkan bahwa dengan bermain puzzle geometri yang dapat di kelompokkan dari bentuk dan warna dapat mendorong perkembangan anak serta anak di tuntut mampu untuk menyebutkan bentuk dan warna puzzle tersebut. Dari hasilpengelompokkan anak dapat menyusun puzzl dengan mudah serta memberikan contoh bentuk lingkaran itu seperti bentuk bola. Anak juga dapat menggambarkan bentuk benda yang mereka lihat dengan pola dasar lingkaran, kotak, dan segitiga menjadi bentuk rumah, sehingga memudahkan anak untuk mengartikan kata atau kegunaan dari sebuah benda. Puzzle yang di buat merupakan puzzle yang mudah, aman dan bentuk yang sesuai dengan warna kemudian anak dapat menghitungnya ada berapa bagaian dari satu puzzle yang ada.

Sejalan dengan penelitian Lina (2022) Hasil uji statistik wilcoxon sign rank ditunjukkan dari hasil uji statistik motorik halus dengan nilai signifikasi ($p=0,002$) artinya ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (4-5 tahun) dan hasil uji statistik kognitif dengan nilai signifikasi ($p=0,002$) artinya ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4-5 tahun).

Juga sejalan dengan penelitian Putri (2020) Hasil penelitian menunjukkan responden sebelum diberikan stimulasi bermain puzzle mayoritas perkembangannya normal yaitu 12 responden (60,0%). Responden setelah diberikan stimulasi bermain puzzle perkembangan motorik halusnya normal yaitu 18 responden (90%). Ada pengaruh stimulus permainan puzzle terhadap

perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun k ($p\text{-value} = 0,014 < \alpha (0,05)$). Hasil analisis menunjukkan ada pengaruh stimulus permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Sebagian responden memiliki perkembangan motoric halus masuk dalam kategori suspect sebelum diberikan permainan puzzle usia 4-5 Tahun di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi Tahun 2024. Sebagian besar responden memiliki perkembangan motoric halus masuk dalam kategori baik setelah diberikan permainan puzzle usia 4-5 Tahun di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi Tahun 2024. Ada pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 Tahun di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi Tahun 2024 nilai $p\text{-value} 0,014$

Saran

Diharapkan dapat memberikan masukan dan acuan untuk mengembangkan penelitian yang berhubungan dengan perkembangan motoric halus anak dengan variable dan desain yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Aquarisnawati, Mustami'ah and Riskasari, 2017. Staf Pengajar Ilmu Kesehatan Anak. Buku Kuliah 1 Ilmu Kesehatan Anak. Jakarta : Bagian IKA FKUI. 2017, hlm. 217-22.
- Allen & Lynn, 2019. The Physical Play and Motor Development of Young Children: A Review of Literature and Implication for Practice. Jurnal Of Nurse.
- Arikunto, 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi VI. Rineka Cipta : Jakarta
- Hidayat, 2017. Tumbuha kembang anak. Nuha MEdika Yogyakarta
- Hurlock, 2018. Perkembangan Anak Jilid 2. Jakarta: Erlangga;
- Janice, 2018. Education and Services For Chlidren and Youths With Emotional and Behavioral Disorder in Singapore." Preventing School Failure. Washington: Winter. Vol.50,Iss.2;pg.37,6pgs
- Ibid, 2018. Konsep Dasar Paud. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Lilis, 2017. Pengaruh finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak usia

- prasekolah di TK Sartika I Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan. *Jurnal Kesehatan* VOI VII no 89
- Masganti, 2017. *Panduan Lengkap Paud Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Publishing.
- Maryunani 2018. *Tumbuh kembang dan terapi bermain pada anak*. Edisi revisi. Jakarta: Salem bamedika.
- Marimbi, 2019. *Tumbuh Kembang, Status Gizi, dan Imunisasi Dasar Balita*. Penerbit Nuha Medika Yogyakarta
- Permendiknas. 2019. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Riyadi, 2018. *Metode Penelitian Status Gizi Secara Antropometri*. Bogor: Insitut Pertanian Bogor;
- Ronald, 2018. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga;
- Saputra, 2018. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta. Univesitas Terbuka.
- SDIDTK (2017). *Stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak (sosialisasi buku pedoman pelaksanaan DDTK di tingkat pelayanan kesehatan dasar)*, Jakarta. 2016;122
- Sujiono, 2017. *Hakekat Perkembangan MotorikHalus Anak*. Dalam <http://melyloelhbox.blogspot/2013/05/hakikat-perkembangan-motorik-halus-anak.html>.
- Sumantri, 2018. *Hakekat Perkembangan Motorik Halus Anak*. Dalam <http://melyloelhbox.blogspot/2013/05/hakikat-perkembangan-motorik-halus-anak.html>.
- Soetijoningsih, 2018. *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta : Buku Kedokteran EGC
- Sulistiyawati, 2014. *Asuhan tumbuh kembang neonatus bayi-balita dan anak pra-sekolah*. Penerbit Refika Aditama Bandung