



## PENGARUH METODE ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 12-18 BULAN

Debora Paninsari<sup>1✉</sup>, Rizza Khairani<sup>2</sup>, Rita Lumban Gaol<sup>3</sup>,  
Rizka Ananda Utami<sup>4</sup>, Rizki Sakinah<sup>5</sup>, Rizky Nustanti Pertiwi<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Jurusan Sarjana Kebidanan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan  
Universitas Prima Indonesia  
[deborapaninsari@unprimdn.ac.id](mailto:deborapaninsari@unprimdn.ac.id)

### Abstrak

Metode bermain *puzzle* diduga dapat memengaruhi perkembangan motorik halus anak, sebab bermain *puzzle* dapat mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak, dengan demikian tanpa mereka sadari motorik halus mereka terus berlatih dan berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma. Desain penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* sampel sebanyak 30 orang. Analisa data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum bermain permainan edukatif *puzzle* perkembangan motorik halus sebagian besar dalam kategori meragukan sebanyak 22 anak (73,3%) dengan rata-rata skor 7. Sesudah bermain permainan edukatif *puzzle* sebagian besar besar dalam kategori sesuai sebanyak 14 anak (46,6%) dengan rata-rata skor 8. Ada pengaruh metode alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan dengan *p-value* 0,000 ( $p < 0,05$ ). Kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh metode alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma.

**Kata Kunci:** Permainan Edukatif Puzzle, Perkembangan Motorik Halus, Usia 12-18 Bulan

### Abstract

*It is thought that the puzzle playing method can influence the development of children's fine motor skills, because playing puzzles can coordinate children's eye and hand movements, so that without them realizing it, their fine motor skills continue to practice and develop. This study aims to determine the effect of the educational puzzle game tool method on the fine motor development of children aged 12-18 months at the Midwife Cut Nurasma Independent Practice. This research design uses a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The sampling technique in this research used a total sampling technique of 30 people. Data analysis was carried out univariate and bivariate using the Wilcoxon test. The results of the study showed that before playing the educational puzzle game, fine motor development was mostly in the doubtful category, 22 children (73.3%) with an average score of 7. After playing the educational puzzle game, most of it was in the appropriate category, 14 children (46, 6%) with an average score of 8. There is an influence of the educational puzzle game tool method on the fine motor development of children aged 12-18 months with a p-value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). The conclusion of this research is that there is an influence of the puzzle educational game tool method on the fine motor development of children aged 12-18 months at Midwife Cut Nurasma's Independent Practice*

**Keywords:** Educational Puzzle Games, Fine Motor Development, Age 12-18 Months

@Jurnal Ners Prodi Sarjana Keperawatan & Profesi Ners FIK UP 2024

✉ Corresponding author :

Address : Medan, Sumatera Utara

Email : [deborapaninsari@unprimdn.ac.id](mailto:deborapaninsari@unprimdn.ac.id)

Phone : 085331082208

## PENDAHULUAN

Pembangunan kesehatan merupakan bagian dari pembangunan nasional yang bertujuan untuk mewujudkan taraf kesehatan yang optimal melalui peningkatan kesadaran, kemauan serta kehidupan yang sehat bagi semua orang. Derajat kesehatan dapat diukur melalui Angka Kematian Bayi (AKB), Angka Kematian Ibu (AKI), umur harapan hidup dan Angka Kematian Balita (AKBA). Sesuai dengan program *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang bertujuan untuk menurunkan angka Kematian Balita (Under 5 Mortality Rate) sebesar 19,83 artinya terdapat 19–20 kematian anak sebelum mencapai umur tepat lima tahun per 1.000 kelahiran hidup (Panzilion *et al.*, 2020).

*World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa secara global, tercatat 149,2 juta anak-anak yang lebih muda dari 5 tahun mengalami gangguan perkembangan tahun 2020. Sekitar 95 % anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup dinegara dengan pendapatan rendah dan menengah. Prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak usia dibawah 5 tahun di Indonesia yang dilaporkan WHO pada tahun 2018 adalah 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%) (WHO, 2021). Dari data UNICEF (United Nations Children's Fund) anak usia balita yang mengalami gangguan motorik halus dan motorik kasar adalah sebanyak 1.375.000 per 5 juta keterlambatan perkembangan.

Data Kemenkes pada tahun 2019, sekitar 16% dari anak usia 4-6 tahun di Indonesia mengalami gangguan perkembangan motorik halus mulai dari ringan sampai berat. Salah satu masalah utama di negara berpenghasilan rendah dan menengah adalah pengerdilan anak, dengan sekitar 250 juta anak di bawah usia 5 tahun berisiko tidak mencapai perkembangan maksimal (Kemenkes RI, 2020).

Anak merupakan makhluk rentan yang selalu dipenuhi rasa ingin tahu, aktif serta penuh harapan. Masa anak-anak merupakan awal kehidupan untuk masa-masa berikutnya. kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembang. Proses tumbuh kembang merupakan hasil interaksi dari faktor genetik dan faktor lingkungan. Data Kemenkes RI dalam profil kesehatan Indonesia tahun 2016, mengemukakan bahwa sebanyak 56,4% anak yang berusia di bawah lima tahun menderita gangguan tumbuh kembang (Syahailatua dan Kartini, 2020).

Menurut data nasional Kementerian Kesehatan RI pada tahun 2019, sebanyak 11,5%

anak di bawah usia lima tahun di Indonesia mengalami kelainan tumbuh kembang. Gangguan dalam perkembangan anak akan mengakibatkan morbiditas sepanjang umur anak, dengan kemiskinan menyebar dari generasi ke generasi, menghambat laju pembangunan suatu negara dalam jangka panjang (Kemenkes RI, 2020).

Perkembangan merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Seringkali orang tua tidak menyadari ketika anaknya mengalami keterlambatan perkembangan, keterlambatan perkembangan salah satunya dapat berupa keterlambatan perkembangan motorik halus (Royhanaty *et al.*, 2019).

Gerak halus atau motorik halus merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat serta mengamati sesuatu, menjimpit, menulis, dan sebagainya. Kemampuan motorik halus anak usia prasekolah mulai berkembang dimana anak mulai dapat menggunakan jari-jarinya untuk menulis, menggambar dan lain-lain. Proses tahapan perkembangan setiap anak sama, yaitu merupakan proses pematangan organ motorik. Namun dalam pencapaiannya, setiap anak memiliki kecepatan yang berbeda-beda (Panzilion *et al.*, 2020).

Gangguan perkembangan yang dialami pada anak dapat berdampak buruk untuk masa depan anak. Anak yang mengalami gangguan motorik dapat terlambat memperoleh keterampilan yang seharusnya dapat dicapai sesuai usianya. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. APE merupakan salah satu media yang dibuat secara sistematis dan bertujuan untuk menstimulasi tugas perkembangan anak APE memiliki manfaat yang dapat meningkatkan tiga kemampuan pokok, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Hijriati, 2017).

Metode bermain puzzle berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah, sebab bermain puzzle dapat mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak, dengan demikian tanpa mereka sadari motorik halus mereka terus berlatih 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 diperlukan.

Puzzle juga mendorong anak untuk mengenali persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal didalam suatu potongan sesuai dengan corak yang sama pada potongan yang lain. Melalui permainan ini anak-anak dapat belajar bahwa suatu benda atau objek tersusun dan bagian-bagian kecil. Permainan ini mendorong anak mengerti cara mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda (Maghfuroh, 2018).

Kewajiban tenaga kesehatan (bidan) dalam melakukan pemantauan terhadap pertumbuhan, perkembangan dan gangguan tumbuh kembang anak telah tertuang dalam Permenkes Nomor 66 Tahun 2014 tentang Pemantauan Pertumbuhan, Perkembangan dan Gangguan Tumbuh Kembang Anak. Hal ini harus diselenggarakan secara komprehensif dan berkualitas melalui kegiatan yaitu: stimulasi yang memadai, deteksi dini dan intervensi dini gangguan tumbuh kembang anak (Yanti *et al.*, 2019).

Berdasarkan data rekam medik di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan mengenai perkembangan motorik halus anak serta berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka perlu dilakukannya penelitian mengenai “Pengaruh Metode Alat Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 12-18 Bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Kec. Medan Helvetia Kota Medan Tahun 2023”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Alat Permainan Edukatif puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma.

## METODE

Desain penelitian ini menggunakan penelitian quasy eksperimen dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini di lakukan di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma Kec. Medan Helvetia. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* dimana besar sampel sama dengan besar populasi dengan jumlah sampel sebanyak 30 orang. Penelitian ini menggunakan media permainan puzzle, untuk mengukur perkembangan motorik kasar. Informasi tersebut diperoleh secara langsung dari para responden. Sebelum dan sesudah permainan puzzle diukur perkembangan motorik kasar. Analisa data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji *wilcoxon*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Analisis Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak Usia 12-18 Bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma Kec. Medan Helvetia

No	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
<b>Jenis Kelamin</b>			
1	Laki-Laki	12	40
2	Perempuan	18	60
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>
<b>Usia</b>			
1	12-14 Bulan	9	30
2	15-18 Bulan	21	70
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Tabel diatas menunjukkan bahwa karakteristik anak berdasarkan jenis kelamin sebagian besar perempuan sebanyak 18 anak (60%) dan berdasarkan usia sebagian besar berusia 15-18 bulan sebanyak 21 anak (70%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 12-18 Bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma Kec. Medan Helvetia

No	Perkembangan Motorik Halus	Frekuensi (f)	Persentase (%)
<b>Sebelum Bermain Edukatif Puzzle</b>			
1	Meragukan	8	26,7
2	Penyimpangan	14	46,6
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100</b>
<b>Sesudah Bermain Edukatif Puzzle</b>			
1	Sesuai	13	43,3
2	Meragukan	3	10
3	Penyimpangan	14	46,6
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel diatas hasil penelitian menunjukkan sebelum bermain permainan edukatif *puzzle* perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan sebagian besar dalam kategori meragukan sebanyak 22 anak (73,3%) dan sesudah bermain permainan edukatif *puzzle* sebagian besar dalam kategori sesuai sebanyak 14 anak (46,6%).

Tabel 3. Rata-Rata Skor Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 12-18 Bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma Kec. Medan Helvetia

No	Perkembangan Motorik Kasar	N	Mean	SD	Min-Max CI 95%
1	Sebelum Bermain Edukatif <i>Puzzle</i>	30	7	0,765	6-8
2	Sesudah Bermain Edukatif <i>Puzzle</i>		8	1,081	6-9

Berdasarkan tabel diatas hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum bermain permainan edukatif *puzzle* rata-rata skor perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan adalah 7 dengan standar deviasi 0,765 dan *Convidence Interval* 6-8 dimana skor terendah adalah 6 dan tertinggi adalah 8. Sesudah bermain permainan edukatif *puzzle* rata-rata skor perkembangan motorik halus adalah 8 dengan standar deviasi 1,081 dan *Convidence Interval* 6-9 dimana skor terendah adalah 6 dan tertinggi adalah 9.

Tabel 4. Pengaruh Metode Alat Permainan Edukatif *Puzzle* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 12-18 Bulan di Praktek Mandiri Bidan Cut Nurasma Kec. Medan Helvetia

No	Perkembangan Motorik Halus	N	Mean Rank	Z-Test		p-value
				Z-	Z-	
1	Negatif Rank	0	11,5	-4,354 <sup>b</sup>	3,783	0,000
2	Positif Rank	22				
3	Ties	8				
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>				

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 30 anak usia 12-18 bulan yang diberikan metode alat permainan edukatif *puzzle* diperoleh sebanyak 22 anak mengalami peningkatan perkembangan motorik halus, tidak ada anak yang mengalami penurunan perkembangan motorik halus dan 8 anak yang tidak mengalami perubahan pada perkembangan motorik halus. Hasil uji *wilcoxon test* menunjukkan nilai *p-value* 0,000 ( $p < 0,05$ ) dimana  $Z$ -hitung (-4,354) <  $Z$ -tabel (3,783) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan.

## Pembahasan

### Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 12-18 Bulan Sebelum Pemberian Metode Alat Permainan Edukatif *Puzzle*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum bermain permainan edukatif *puzzle* perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan sebagian besar dalam kategori meragukan sebanyak 22 anak (73,3%) dengan rata-rata skor perkembangan motorik halus adalah 7 dengan standar deviasi 0,765 dan *Convidence Interval* 6-8 dimana skor terendah 6 dan tertinggi adalah 8.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Iqbal *et al.*, (2023), mengenai pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Utara. Hasil peneliti menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebelum bermain *Puzzle* berada pada kategori meragukan yaitu sebanyak 12 (66.7%) dengan nilai mean sebesar 1.6667.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Harmila *et al.*, (2023) mengenai permainan *puzzle* mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Hasil peneliti menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus responden sebelum diberikan permainan *puzzle* sebagian besar memiliki kategori meragukan sebanyak 13 orang (44%) dengan rata-rata sebesar 3.69, nilai median sebesar 4.00, nilai standar deviasi sebesar 1.442, nilai minimal 3.14 dan nilai maksimal 4.24.

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 sungsung tulang belakang seperti spina bifida juga dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak. Secara umum terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak yaitu faktor genetik dan faktor lingkungan. Sehingga diperlukan suatu media yang dapat membantu perkembangan motorik halus pada anak (Ruauw *et al.*, 2019).

*Puzzle* adalah alat permainan edukatif atau media pembelajaran yang kegiatannya melibatkan menyusun gambar-gambar yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan. Langkah-langkah bermain *puzzle* diantaranya yaitu: (1) Melepaskan potongan

*puzzle*, (2) Mengacak potongan *puzzle*, (3) Menyusun kembali *puzzle*, (4) Memberikan waktu agar anak dapat menyusun *puzzle* dengan cepat dan (5) Dilakukan berulang-ulang untuk merangsang daya pikir anak, termasuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan koordinasi mata dan tangan. Salah satu dari banyak manfaat *puzzle* adalah dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan-mata, agar dapat menyusun dengan tepat. Sedangkan tujuan bermain *puzzle* adalah untuk melatih motorik halus anak, *puzzle* juga berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecilnya, terutama tangan dan jarinya (Iqbal *et al.*, 2023).

Penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan motorik halus pada anak perlu menjadi perhatian orangtua, jika anak mengalami keterlambatan dalam perkembangannya maka perkembangan selanjutnya ikut terhambat. Oleh karena itu perlu kepekaan dari orang tua untuk menilai sejauhmana kemampuan perkembangan anak sudah terpenuhi. Kondisi ini dapat dicegah dengan memberikan rangsangan pada anak, saraf motorik dapat dilatih dengan memberikan kegiatan yang dilakukan secara rutin seperti memberikan sebuah permainan yang edukatif misalnya permainan *puzzle*.

### **Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 12-18 Bulan Sesudah Pemberian Metode Alat Permainan Edukatif *Puzzle***

Sesudah bermain permainan edukatif *puzzle* sebagian besar dalam kategori sesuai sebanyak 14 anak (46,6%) dengan rata-rata skor perkembangan motorik halus adalah 8 dengan standar deviasi 1,081 dan *Convidence Interval* 6-9 dimana skor terendah 6 dan tertinggi adalah 9.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Iqbal *et al.*, (2023), mengenai pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sesudah bermain *Puzzle* berada pada kategori sesuai yaitu sebanyak 13 (72.2%) dengan nilai mean sebesar 2.7222.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Harmila *et al.*, (2023) mengenai permainan *puzzle* mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus responden

sesudah diberikan permainan *puzzle* sebagian besar memiliki perkembangan motorik halus kategori sesuai sebanyak 16 orang (55%), dengan rata-rata sebesar 6.59, nilai median 7.00, nilai standar deviasi sebesar 0,733, nilai minimal sebesar 6.31 dan nilai maksimal sebesar 6.86.

Perkembangan motorik merupakan proses kemampuan gerak yang dilakukan oleh anak. Perkembangan ini akan berkembang sejalan dengan kematangan sistem syaraf dan otot anak. Motorik halus di artikan juga sebagai kesanggupan anak dalam mengamati dan melakukan sesuai yang terdapat di lingkungan. Motorik halus melibatkan bagian tubuh dari otot-otot kecil dan memerlukan kecermatan yang di pusatkan oleh seorang anak seperti kemampuan anak untuk menggambar dan memegang suatu benda. Keterlambatan perkembangan motorik halus mengakibatkan menjadi terhambat dalam melakukan gerakan dan pusat perhatian (Izzah *et al.*, 2021).

*Puzzle* merupakan permainan yang dianjurkan dimasa tumbuh kembang anak, karena mampu merangsang perkembangan otak. Permainan *puzzle* juga dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan anak untuk dapat memecahkan masalah. 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 (Nurhasikin *et al.*, 2019).

Peneliti menyimpulkan bahwa metode bermain *puzzle* dapat meningkatkan nilai rata-rata perkembangan motorik halus. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya perkembangan motorik halus anak setelah diberikan permainan *puzzle*. Peningkatan ini terjadi karena 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 pada anak usia 12-18 tahun.

### **Pengaruh Metode Alat Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 12-18 Bulan**

Hasil uji *wilcoxon test* menunjukkan nilai *p-value* 0,000 ( $p < 0,05$ ) dimana *Z*-hitung (-4,354) < *Z*-tabel (3,783) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan, dimana dari 30 anak sebanyak 22 anak mengalami peningkatan perkembangan motorik halus, tidak ada anak yang mengalami penurunan perkembangan motorik halus dan 8 anak yang tidak mengalami perubahan pada perkembangan motorik halus.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Wigati *et al.*, (2022) mengenai pengaruh pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh nilai *p-value* 0,014 dimana  $0,014 < 0,05$ , hal ini berarti ada pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun dimana dengan stimulus permainan *puzzle* perkembangan motorik halus anak menjadi lebih baik.

Penelitian ini juga sejalan dengan yang dilakukan oleh Khoerunnisa *et al.*, (2023), mengenai pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa didapatkan nilai  $P = 0,0001$  maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Menurut Izzah *et al.*, (2021), Metode bermain *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak, sebab bermain *puzzle* dapat mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak, dengan demikian tanpa mereka sadari motorik halus mereka terus berlatih 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 diperlukan. Melalui permainan ini anak-anak dapat belajar bahwa suatu benda atau objek tersusun dan bagian-bagian kecil. Permainan ini mendorong anak mengerti cara mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda.

Adanya media permainan edukatif ini bisa mengasah kemampuan anak sebagai proses belajar yang bertujuan mendorong keterampilan dan menjadikan solusi bagi anak yang mengalami hambatan ataupun keterlambatan pada motorik

halusnya sehingga anak dapat memenuhi tugas perkembangan motorik sesuai tumbuh kembangnya. Media ini menjadikan acuan dalam melatih perkembangan otot jari anak dengan cara menyusun gambar *puzzle* sesuai yang diamati sehingga dapat kita menilai sejauh mana anak mampu melakukannya dengan tepat. Oleh karena itu orang tua harus mampu mengontrol, membimbing, dan mendampingi anak agar anak dapat berkembang baik sesuai usianya (Iqbal *et al.*, 2023).

Peneliti menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa terapi *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan. Otot-otot kecil anak terutama yang ada di tangan dan jari-jarinya, dapat digunakan dalam kegiatan bermain *puzzle* karena bermain *puzzle* merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara membongkar potongan-potongan dan menyusunnya kembali untuk membuat gambar, sehingga anak-anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jarinya untuk memisahkan dan menyusun kembali potongan *puzzle*. Hal ini dapat membantu anak-anak mengembangkan koordinasi tangan dan mata dan dengan demikian keterampilan motorik halus anak meningkat.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan penelitian ini adalah sebelum bermain permainan edukatif *puzzle* perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan sebagian besar dalam kategori meragukan sebanyak 22 anak (73,3%) dengan rata-rata skor perkembangan motorik halus adalah 7. Sesudah bermain permainan edukatif *puzzle* perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan sebagian besar dalam kategori sesuai sebanyak 14 anak (46,6%) dengan rata-rata skor perkembangan motorik halus adalah 8. Ada pengaruh metode alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 12-18 bulan dengan *p-value* 0,000 ( $p < 0,05$ ).

### **DAFTAR PUSTAKA**

Harmila, Fetriyah, U.H. and Nito, P.J.B. (2023) 'Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun', *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(3), pp. 581-590.

- Hijriati (2017) 'Peranan dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitaas Anak Usia Dini', *Jurnal Kebidanan*, 3, p. 2.
- Iqbal, M., Oktaviyana, C. and Azkia, C.N. (2023) 'Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Utara', *Journal of Nursing Practice and Education*, 4(1), pp. 114–122.
- Izzah, N., Chaizuran, M. and Muammar (2021) 'Pengaruh Stimulasi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Balita', *Darussalam Indonesian Journal Fo Nursing and Midwifery*, 4(1), pp. 58–67.
- Kementerian Kesehatan RI (2020) *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2019*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Khoerunnisa, S.R., Muqodas, I. and Justicia, D.R. (2023) 'Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. 4(2), 49–58', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), pp. 49–58.
- Maghfuroh, L. (2018) 'Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah', *Jurnal Endurance*, 3(1), p. 55..
- Nurhasikin, Mufidah, N. and Lestari, T.A. (2019) 'Penggunaan Media Puzzle Angka untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Tunarungu Usia 8 Tahun', *Journal Anakta*, 2(1).
- Panzilion, P. *et al.* (2020) 'Perkembangan Motorik Prasekolah antara Intervensi Brain Gym dengan Puzzle', *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(2), pp. 510–519.
- Royhanaty, I., Sonhaji and Widyaningsih, T. (2019) 'Peran Orang Tua Dalam Stimulasi Perkembangan Anak Balita', *Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan STIKES Widya Husada*, 10(2), pp. 45–54.
- Ruauw, J., Rompas, S. and Gannika, L. (2019) 'Stimulasi Motorik Dengan Perkembangan Fisik Pada Anak Usia 3-5 Tahun', *Jurnal Keperawatan*, 7(2), pp. 1–8..
- Syahailatua, J. and Kartini, K. (2020) 'Pengetahuan Ibu Tentang Tumbuh Kembang Berhubungan Dengan Perkembangan Anak Usia 1-3 Tahun', *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 3(2), pp. 77–83.
- Wigati, P.W. *et al.* (2022) 'Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus', *Jurnal Bidan Pintar Universitas Kadiri*, 3(2).
- Yanti, N.L.G.W., Widyorini, E. and Nurhayati, B.R. (2019) 'Midwife's Role in The Implementation of The Health Minister's Regulation Number 66 of 2014 Through Stimulation, Early Detection and Intervention Activities to Child's Growth Disruption at Public Health Centers of Yogyakarta City', *Soepra Jurnal Hukum Kesehatan*, 5(1), p. 1.