



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 49-58

Vol. 4, No. 2, Desember 2023

DOI: 10.37985/murhum.v4i2.279

## **Pengaruh Bermain *Puzzle* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun**

**Sulistia Rahayu Khoerunnisa<sup>1</sup>, Idat Muqodas<sup>2</sup>, dan Risty Justicia<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta*

**ABSTRAK.** Saat ini keterlambatan perkembangan motorik halus banyak terjadi pada anak usia dini karena kurangnya kesempatan anak untuk mempelajari keterampilan motorik, perlindungan orangtua yang berlebihan, dan kurangnya stimulasi pada anak. Anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus hanya mampu melaksanakan tahap perkembangan motorik halus di bawah usia perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan pre-experimental designs dengan desain one-grup pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun atau kelas B disalah satu Taman Kanak Kanak Kabupaten Bandung Barat berjumlah 46 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling, sebanyak 20 anak yang diberikan perlakuan permainan puzzle.. Instrument yang digunakan yaitu lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak dapat dilihat dari nilai pretest-posttest yaitu terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata pretest dan posttest serta terjadi perubahan peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah diberikan intervensi permainan edukatif puzzle, sehingga dapat dinyatakan bahwa puzzle berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci :** Bermain Puzzle; Perkembangan Motorik Halus Anak; Anak Usia 5-6 Tahun.

**ABSTRACT.** Delays in fine motor development are common in early childhood due to lack of opportunities for children to learn motor skills, excessive parental protection, and lack of stimulation for children. Children who experience delays in fine motor development are only able to carry out the stages of fine motor development below their developmental age. This study aims to determine the effect of playing puzzles on fine motor development of children aged 5-6 years. The research method used pre-experimental designs with a one-group pretest-posttest design. The population in this study were children aged 5-6 years or class B in one of the West Bandung Regency Kindergartens. The sampling technique used cluster random sampling. The instrument used is an observation sheet. Based on the results of the study, it shows that the effect of playing puzzles on children's fine motor development can be seen from the pretest-posttest value, namely that there is a significant difference in the average pretest and posttest and there is a change in the increase in children's fine motor development after being given the intervention of puzzle educational games, so it can be stated that puzzles have an effect on increasing fine motor development in children aged 5-6 years.

**Keyword :** Playing Puzzle; Children's Fine Motor Development; 5-6Years Old Children.

Copyright (c) 2023 Sulistia Rahayu Khoerunnisa dkk.

✉ Corresponding author : Sulistia Rahayu Khoerunnisa

Email Address : idatmuqodas@upi.edu

Received 13 Juni 2023, Accepted 12 Agustus 2023, Published 14 Agustus 2023

## **PENDAHULUAN**

Departemen pendidikan nasional tahun 2004 Perkembangan motorik ialah pengendalian gerakan jasmaniah melalui otot urat saraf dan pusat saraf yang saling terkoordinasi. Perkembangan motorik juga dapat dikatakan sebagai proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak sehingga, setiap gerakan serderhanapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks, dan lebih terkoordinasi [1]. Perkembangan motorik kasar dan motorik halus memiliki himpunan bagiannya masing-masing. Saat anak mulai memiliki keseimbangan dan koordinasi yang hampir sama dengan orang dewasa, keterampilan motorik kasar mulai berkembang. Kemampuan mengkoordinasikan sebagian besar tubuh anak dikenal dengan istilah motorik kasar. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang dapat dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih [2]. Menurut Beaty “perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus”. Artinya motorik kasar merupakan perkembangan otot-otot kasar anak yang terkoordinasi seperti berjalan, berlari, melompat dan melempar. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih [3]. Berdasarkan data dari World Health Organization (WHO) pada tahun 2016, mengungkapkan bahwa 43% anak di negara berkembang mengalami keterlambatan dalam perkembangan. Banyak kasus yang mengalami keterlambatan perkembangan pada anak. Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia mengatakan bahwa yang sering mengalami keterlambatan perkembangan yaitu perkembangan motorik halus. Pada tahun 2017 Riset Kesehatan Dasar mengungkapkan bahwa anak usia prasekolah mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus sekitar 5-19% [4].

Fitri menegaskan, tidak semua perkembangan motorik dapat berjalan mulus karena dapat dipengaruhi oleh berbagai variabel, antara lain faktor lingkungan seperti perlindungan orang tua yang berlebihan, struktur fisik, kematangan, kurangnya kesempatan anak untuk belajar keterampilan motorik, dan kurangnya stimulasi [5]. Perkembangan keterampilan motorik halus anak tidak akan sesuai dengan usianya jika faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut tidak dicegah. Misalnya, anak-anak harus bisa menjiplak bentuk, memotong, memegang pensil, dan menjiplak saat mereka berusia 5 sampai 6 tahun. Namun, jika perkembangan anak terhambat, maka ia akan terbatas pada tahap perkembangan motorik halus yang termasuk dalam usia perkembangannya [6]. Indraswari menjelaskan pula Kemampuan motorik halus melibatkan pergelangan tangan, jari, dan mata. Motorik halus sangat mempengaruhi hasil, kualitas dan kecepatan dalam mengerjakan tugas sehari-hari. Motorik halus sangat penting dalam perkembangan anak dan juga sangat dibutuhkan untuk kegiatan harian. Misalnya mengancing baju, menyikat gigi atau kegiatan belajar seperti menempelkan kertas, menggnting, serta menulis [7].

Media bermain atau alat permainan edukatif dapat digunakan untuk mendorong motorik halus anak. Mayke mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang dibuat khusus untuk tujuan pendidikan dengan maksud untuk mendorong tumbuh kembang anak [8]. Permainan yang mengandung nilai pendidikan

bagi tumbuh kembang anak disebut sebagai alat permainan edukatif [9]. Untuk lebih memahami bagaimana anak belajar, Qalbi mengklaim bahwa alat permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang telah dikembangkan [10]. Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat digunakan dalam lembaga PAUD untuk menstimulasi perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak [11].

Salah satu media bermain atau alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah *Puzzle*. Menurut Fadillah *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang cara memainkannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu [12]. Dengan adanya alat permainan edukatif *puzzle* dapat menjadikan solusi untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak, karena melalui bermain *puzzle* anak dapat melatih otot-otot jari tangannya dengan cara anak mengacak-ngacak kepingan *puzzle* kemudian menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* sehingga menjadi gambar yang utuh. Sejalan dengan Muzamil *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, dengan cara menyusun gambar yang tepat anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya [13]. Aktivitas yang baik dapat ditentukan oleh perkembangan keterampilan motorik halus yang baik. Anak yang memiliki perkembangan motorik halus yang baik dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Sesuai dengan teori Elizabeth Hurlock yang menjelaskan fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu sebagai berikut: (1) Anak-anak dapat bersenang-senang melalui pengembangan keterampilan motoriknya, seperti halnya anak-anak merasa senang ketika bermain dengan boneka, melempar dan menangkap bola, bermain *puzzle*, atau menggunakan mainan lain; (2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi helplessness (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang independence (bebas tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ketempat yang lainnya, dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan self confidence (rasa percaya diri); (3) Anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah melalui penggunaan keterampilan motoriknya seperti mewarnai, menulis, menggambar dan keterampilan motorik lainnya; (4) Melalui perkembangan motorik anak yang normal akan memungkinkan anak untuk dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan ia akan dijauhi atau menjadi anak fringer (terpinggirkan); (5) Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan keperibadian anak, karena keterampilan dan karakter anak sangat penting dibangun sejak Usia Dini, apabila kemampuan motorik ini berkembang dengan baik maka perkembangan berikutnya akan baik pula, begitu juga sebaliknya, apabila kemampuan motorik berkembang dengan tidak baik maka perkembangan berikutnya tidak akan baik pula [14].

Penelitian terkait dengan perkembangan motorik halus telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. penelitian yang dilakukan oleh Darmayasa, dkk menyimpulkan bahwa terapi motorik haalus bagi anak autis dapat menggunakan *puzzle* sebagai media belajarnya [15]. Hasil penelitian Ilato menyimpulkan bahwa *puzzle* dapat

meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA AT-TAQWA Matayanagan [16]. Hal ini karena dengan bermain *puzzle* anak akan belajar secara aktif menggunakan otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari-jari tangan, anak akan menggunakan jari-jari tangannya untuk membongkar dan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* dengan kegiatan tersebut dapat melatih dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan Penelitian di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan apa yang peneliti lihat saat melakukan pengamatan di salah satu Taman Kanak-Kanak Kabupaten Bandung Barat yaitu masih banyak anak yang belum berkembang dalam perkembangan motorik halus, seperti menggunting, menulis, dan menempel. Anak mengalami kesulitan dalam menggunakan jari-jari tangannya, contohnya pada saat kegiatan menggunting anak masih menggunakan 2 tangannya, Sebagian anak masih sulit memegang pensil dengan benar sehingga tulisan anak menjadi besar-besar, kesulitan lainnya saat melakukan kegiatan menempel yaitu pada saat menempel, anak mengambil lem terlalu banyak kemudian lem tidak diratakan yang mengakibatkan kertas menjadi basah dan sobek. Ketidakmampuan anak dalam menggunakan jari-jari tangannya karena kurangnya stimulasi, perlindungan orangtua yang berlebihan, kurangnya kesempatan anak untuk mempelajari keterampilan motorik, dan kurangnya permainan edukatif atau media edukatif. Anak usia dini terutama anak usia 5-6 tahun berada pada masa belajar melalui bermain salah satunya dengan menggunakan *puzzle*, dengan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Untuk itu peneliti merumuskan judul dalam penelitian ini yakni “pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun”

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental designs* dengan desain *one-grup pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun atau kelas B disalah satu Taman Kanak-kanak Kabupaten Bandung Barat berjumlah 46 responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*, sebanyak 20 anak yang diberikan perlakuan permainan *puzzle*. Untuk memperoleh data yang diteliti digunakan Teknik observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, pengolahan data digunakan sebagai langkah awal dalam proses analisis data. Selanjutnya, uji normalitas digunakan untuk melengkapi uji prasyarat analisis, dan terakhir, uji T digunakan untuk melengkapi uji hipotesis. Pengembangan instrument peneliti didasarkan dari teori Sujiono [2].

**Tabel 1.** Instrumen Penelitian

| Indikator  | Pertanyaan/pernyataan  |
|--|--|
| Peningkatan perkembangan otot kecil yaitu koordinasi mata dan tangan yang berkembang dengan baik | Anak mampu menyusun <i>puzzle</i>  |
| Meniru dan menulis beberapa huruf sederhana  | Anak mampu meniru dan menulis nama depan   |
| Memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan 2 jari  | Anak mampu memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan 2 jari   |
| Memegang kertas dengan satu tangan dan mengguntingnya  | Anak mampu menggunting dengan satu tangan  |
| Meningkatkan penguasaan dalam menggunakan gunting dan pensil                                     | Penguasaan dalam menggunakan gunting<br>Penguasaan dalam menggunakan pensil  |
| Menjiplak gambar geometris   | Anak mampu menjiplak bentuk segitiga<br>Anak mampu menjiplak bentuk lingkaran<br>Anak mampu menjiplak bentuk bujur sangkar |
| Bermain pasta dan lem  | Anak mampu menempel<br>Anak mampu bermain pasta  |
| Menggambar orang dengan lengkap  | Anak mampu menggambar orang dengan detail  |
| Keterampilan tangan yang semakin baik  | Anak mampu meronce   |
| Memotong bentuk-bentuk sederhana   | Anak mampu memotong bentuk sederhana   |
| Belajar menggunting dan membuat buku cerita dengan gambar tempel                                 | Anak mampu menggunting dan menyusun gambar menjadi buku cerita   |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan adalah suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya [17]. Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja [18]. Perkembangan motorik halus anak sebelum diberikan perlakuan permainan *puzzle* masih banyak yang belum sesuai dengan tahap perkembangan motorik halus usianya, seperti halnya anak belum mampu dalam menggunting, menempel, dan menulis. Namun setelah diberikan perlakuan permainan

*puzzle* anak mengalami peningkatan perkembangan motorik halus, sesuai dengan tahap perkembannya. Menurut Sujiono perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun sudah mampu dalam: (1) Peningkatan perkembangan otot kecil yaitu koordinasi mata dan tangan yang berkembang baik; (2) Meniru dan menulis beberapa huruf sederhana; (3) Memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan 2 jari; (4) Memegang kertas dengan satu tangan dan mengguntingnya; (5) Meningkatkan penguasaan dalam menggunakan gunting dan pensil; (6) Menjiplak gambar geometris; (7) Bermain pasta dan lem; (8) Menggambar orang dengan lengkap; (9) Keterampilan tangan yang semakin baik; (10) Memotong bentuk-bentuk sederhana; (11) Belajar menggunting dan membuat buku cerita dengan gambar tempel [2]. Dapat dibuktikan dengan hasil uji T-test sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji T-test

| Variabel       | Mean  | Standar deviasi | Standar Error | P Value | N  |
|----------------|-------|-----------------|---------------|---------|----|
| <i>Pretest</i> | 1,979 | 0,534           | 0,119         | 0,0001  | 20 |
| <i>Posttes</i> | 3,631 | 0,268           | 0,268         |         |    |

Dari hasil tabel di atas didapatkan bahwa rata-rata nilai perkembangan motorik halus sebelum diberikan perlakuan bermain *puzzle* adalah 1,979. dengan standar deviasi 0,534. Sedangkan nilai *posttest* setelah intervensi permainan edukatif *puzzle* didapatkan rata-rata 3,631. dengan standar deviasi 0,268. Terlihat perbedaan nilai rata-rata antara pretest dan posttest adalah 1,651. dengan standar deviasi 0,319. Hasil uji statistik didapatkan nilai ( $p\text{-value } 0,0001 < \alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata motorik halus sebelum dan sesudah dilakukan permainan edukatif *puzzle*. Selaras dengan hasil penelitian Nariman Aral *that puzzle prototype implementation provides a significant for the development motor skillsof children* yaitu penggunaan *puzzle* memberikan hasil yang signifikan untuk perkembangan motorik halus anak [19]. Berdasarkan temuan penelitian, Melliana bahwa ada pengaruh pemberian permainan *puzzle* terhadap motorik halus anak tunagrahita sedang, dibuktikan dengan  $p\text{ value } 0,000 < 0,05$ . Maka dari itu permainan *puzzle* dapat meningkatkan motorik halus anak tunagrahita sedang baik di sekolah maupun di rumah [20]. Hasil penelitian Fatimah menyimpulkan bahwa Permainan *puzzle* dan Kegiatan melipat pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin terlaksana sesuai langkah-langkah yang sudah ditetapkan dengan kriteria Sangat Baik. Aktivitas anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran pengembangan aspek motorik halus dalam kegiatan meniru bentuk mengalami peningkatan dengan mencapai kriteria Seluruhnya Aktif, begitu juga dengan kreativitas anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dengan mencapai kriteria Seluruhnya Kreatif sehingga hasil pengembangan aspek motorik halus mengalami perkembangan dengan kriteria seluruhnya Berkembang [21].

*Puzzle* adalah alat permainan edukatif atau media pembelajaran yang kegiatannya melibatkan menyusun gambar-gambar yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan [22]. 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 [23]. Salah satu dari banyak manfaat *puzzle* adalah dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan-mata, agar dapat menyusun dengan tepat [24]. Sedangkan tujuan bermain *puzzle* adalah untuk melatih motorik halus anak, menurut teori Andriana, *puzzle* juga berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecilnya, terutama tangan dan jarinya [16].

Keterampilan motorik halus adalah gerakan-gerakan yang dilakukan oleh jari-jari dengan susunan sel-sel saraf otak, perencanaan penggunaan otot-otot kecil seperti tangan dan jari yang sering membutuhkan ketelitian dan koordinasi, serta keterampilan yang meliputi penggunaan alat-alat yang diperlukan untuk bekerja pada suatu objek [25]. Bermain *puzzle* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya seperti anak mampu menggambar orang secara utuh, meniru gambar geometris (segitiga, lingkaran, dan persegi), menulis nama depannya, menggunting, dan meronce. Hal ini sesuai dengan teori Elizabeth Hurlock yaitu pada usia taman kanak-kanak atau pra sekolah, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, mewarnai dan lain-lain [26]. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* yang diberikan kepada anak usia 5 sampai 6 tahun berpengaruh pada peningkatan perkembangan motorik halus anak.

Ananda menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa terapi *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan [27]. Sejalan dengan penelitian ini bahwa permainan *puzzle* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya. 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*. Tanpa disadari, hal ini dapat membantu anak-anak mengembangkan koordinasi tangan dan mata dan dengan demikian keterampilan motorik halus anak meningkat. Menurut Patmonodewo *puzzle* adalah media sederhana yang mudah dimainkan dengan cara membongkarnya [28]. Bermain *puzzle* dapat membantu anak mengembangkan koordinasi tangan dan mata dan *puzzle* merupakan media menyenangkan untuk dikenalkan pada anak usia dini atau taman kanak-kanak, menjadikannya salah satu alat pembelajaran yang dapat membantu motorik halus anak.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Akbar yang menjelaskan bahwa bermain *puzzle* dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, motoric halus t hitung sebesar 19,933 [29]. Sejalan dengan hasil penelitian bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat setelah diberikan perlakuan bermain *puzzle*. Dalam permainan *puzzle*, potongan-potongan gambar dirangkai menjadi satu gambar utuh, hal ini dapat mendorong anak untuk menyelesaikan *puzzle* dengan cepat. Permainan *puzzle* melibatkan koordinasikan mata dan tangan, serta otot kecil dan jari tangan anak,

perkembangan motorik halus anak. Berdasarkan teori yang mendukung temuan penelitian bahwa penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 5 sampai 6 tahun, penerapan permainan *puzzle* mendorong perkembangan motorik halus anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* menunjukkan suatu peningkatan atau terdapat pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak dapat dibuktikan dengan hasil analisis yaitu didapatkan bahwa rata-rata nilai perkembangan motorik halus sebelum diberikan perlakuan bermain *puzzle* adalah 1,979. dengan standar deviasi 0,534. Hasil Sedangkan nilai *posttest* setelah intervensi permainan edukatif *puzzle* didapatkan rata-rata 3,631. dengan standar deviasi 0,268. Terlihat perbedaan nilai rata-rata antara pretest dan posttest adalah 1,651. dengan standar deviasi 0,319. Hasil uji statistik didapatkan nilai  $P = 0,0001$  maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Adapun limitasi dalam penelitian ini terletak pada psoses pembelajaran yaitu pengendalian anak pada saat bermain *puzzle*.

## PENGHARGAAN

Ucapan terimakasih kepada kedua orang tua dan keluarga yang telah mendukung peneliti sampai pada titik ini, ucapan terimakasih pada Universitas Pendidikan Indonesia kampus Purwakarta yang telah memberikan dedikasi selama menjadi mahasiswa, Ucapan terimakasih kepada ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dr, Suci Utami, M.Pd. Ucapan terimakasih peneliti kepada kedua dosen pembimbing yang siap sedia memberikan bimbingan.

## REFERENSI

- [1] O. S. Tawulo and L. Anhusadar, "Membatik Jumputan untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Home Visit," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 37–47, 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.13064.
- [2] B. Sujiono, M. S. Sumantri, and T. Chandrawati, *Hakikat Perkembangan Motorik Anak*. 2014.
- [3] R. Wahyuni and Erdiyanti, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 28–40, Jul. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i1.5.
- [4] L. E. Slamet Widiawati and W. Natalya, "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah : Literature Review," *Pros. Semin. Nas. Kesehat.*, vol. 1, pp. 1651–1659, Dec. 2021, doi: 10.48144/prosiding.v1i.908.
- [5] T. F. Mila, "Meningkatkan Motorik Halus dalam Memegang Alat Tulis melalui Teknik Mencongkel bagi Anak Autis," *J. Penelit. Pendidik. Khusus*, vol. 1, no. 2, 2012, doi: 10.24036/jupe8560.64.



- [6] E. Yuniati, "Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi," *J. Kesehat.*, vol. 11, no. 2, pp. 65–74, Mar. 2019, doi: 10.32763/juke.v11i2.55.
- [7] J. Jumriatin and L. Anhusadar, "Finger Painting Dalam Menstimulus Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini," *J. Pendidik. dan Penelit. Pendidik. Islam Anak USia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2022, doi: 10.52266/pelangi.v4i1.815.
- [8] Umi Hani and H. Hibana, "Ular Tangga Covid-19 sebagai Redesain Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini," *J. Pelita PAUD*, vol. 6, no. 2, pp. 162–171, Jun. 2022, doi: 10.33222/pelitapaud.v6i2.1262.
- [9] N. Nuryati, "Model Pengembangan Bahan Ajar Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Mahasiswa PAUD," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 8, no. 2, p. 536, Jul. 2022, doi: 10.30998/rdje.v8i2.13121.
- [10] Z. Qalbi, S. Marlina, R. Febryan Putera, I. Hidayati, and M. Eka Daryati, "Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru," *J. Pelita PAUD*, vol. 4, no. 2, pp. 287–294, Jun. 2020, doi: 10.33222/pelitapaud.v4i2.1013.
- [11] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [12] W. Jada and S. Salwiah, "Menstimulasi Perkembangan Motori Halus Anak melalui Kegiatan Puzzle Stik pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa," *J. Lentera Anak*, vol. 1, no. 2, pp. 63–77, 2020, doi: 10.35326/jla.v1i2.924.
- [13] R. A. Atikoh Zulfa and H. T. Utami, "Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu dan Permainan Edukatif pada Siswa SD Negeri Nusamangir," *J. Educ. Teach.*, vol. 3, no. 1, p. 51, Oct. 2021, doi: 10.24014/jete.v3i1.14512.
- [14] N. Kamelia, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak ) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 2, p. 112, Nov. 2019, doi: 10.24014/kjiece.v2i2.9064.
- [15] P. P. Darmayasa, M. Hartono, and I. M. Ronyastra, "Perancangan Mainan Puzzle untuk Media Belajar dan Media Terapi Motorik Halus bagi Anak Autis," *KELUWIH J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 69–76, Aug. 2020, doi: 10.24123/saintek.v1i2.2978.
- [16] A. Ilato, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menyusun Sebuah Gambar Melalui Permainan Puzzle Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun di RA AT-TAQWA Matayanagan," *Kidspedia J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 19–23, 2020, doi: <http://ejurnal.unima.ac.id/index.php/kidspedia/article/view/256>.
- [17] S. Sukatin, N. Chofifah, T. Turiyana, M. R. Paradise, M. Azkia, and S. N. Ummah, "Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 77–90, Jun. 2020, doi: 10.14421/jga.2020.52-05.
- [18] F. Harahap and Seprina, "Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami," *Atfālunā J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 57–62, Dec. 2019, doi: 10.32505/atfaluna.v2i2.1284.
- [19] N. Aral, F. Gursoy, and M. C. Yasar, "An Investigation of the Effect of Puzzle Design on Children's Development Areas," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 51, pp. 228–233, 2012, doi: 10.1016/j.sbspro.2012.08.150.

- [20] P. S. Melliana, W. Widyantoro, and A. Oktiawati, "Permainan Puzzle Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 SDLB Negeri Slawi," *Bhamada J. Ilmu dan Teknol. Kesehat.*, vol. 10, no. 2, p. 9, Oct. 2019, doi: 10.36308/jik.v10i2.162.
- [21] M. Fatimah and A. Aslamiah, "Mengembangkan Aktivitas Belajar, Kreativitas dan Aspek Motorik Halus Anak Menggunakan Model Explicit Instruction, Permainan Puzzle dan Kegiatan Melipat pada Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin," *J. Inovasi, Kreat. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, p. 34, Dec. 2021, doi: 10.20527/jikad.v1i2.4298.
- [22] S. N. Hayati and K. Z. Putro, "Bermain dan permainan anak usia dini," *Gener. Emas J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 52–64, 2021, doi: 10.25299/jge.2021.vol4(1).6985.
- [23] N. Nari, Y. Akmay, and D. Sasmita, "Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang," *J. Pembang. Pendidik. Fondasi dan Apl.*, vol. 7, no. 1, pp. 44–52, Feb. 2020, doi: 10.21831/jppfa.v7i1.26499.
- [24] S. Sutriani, A. Wisyastuti, R. T. Prasetyo, and others, "Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak," *J. Bidan Pint.*, vol. 3, no. 2, 2022, doi: 10.30737/jubitar.v3i2.4271.
- [25] N. Cahyati Ngaisah *et al.*, "Permainan Tradisional Engklek sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 74–85, Mar. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.159.
- [26] M. Riza, "Deteksi Perkembangan Kompetensi Motorik Anak di PAUD Nadila Kec. Bebesen Kab. Aceh Tengah," *J. As-Salam*, vol. 2, no. 3, pp. 42–51, Dec. 2018, doi: 10.37249/as-salam.v2i3.97.
- [27] Y. Ananda, "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Pra Sekolah di TK Inti Gugus Tulip Iii Padang Tahun 2018," *J. Keperawatan Abdurrab*, vol. 2, no. 2, pp. 29–35, Jan. 2019, doi: 10.36341/jka.v2i2.622.
- [28] E. Elan, D. A. Muiz L, and F. Feranis, "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 1, no. 1, pp. 66–75, Jun. 2017, doi: 10.17509/jpa.v1i1.7168.
- [29] G. F. Akbar, I. W. Karta, and I. M. S. Astawa, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 7, no. 4b, pp. 2695–2703, Dec. 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i4b.1042.