

EFEKTIFITAS PERMAINAN PUZZEL TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

Lasmina Lumban Gaol¹, Erna Masdiana², Usti Julita³

¹²³ Akademi Keperawatan Kesdam Iskandar Muda Lhokseumawe

Email: lasminagaol@gmail.com, ernamasdiana1@gmail.com,
Ustijulita95@gmail.com

ABSTRAK

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. Gangguan perkembangan motorik halus dapat diatasi dengan memberikan stimulus pada anak yakni dengan bermain puzzle. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Efektifitas Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah melalui studi kasus. Desain penelitian deskriptif dengan pendekatan studi kasus, yang dibuat untuk memecahkan suatu permasalahan dengan landasan teori dan metode ilmiah. dengan kriteria inklusi. Berdasarkan hasil penelitian pada efektifitas permainan puzzle terhadap Perkembangan motorik halus pada prasekolah di peroleh hasil adanya efektif dilakukan karena sangat mendukung perkembangan motorik halus yaitu permainan puzzle. Berdasarkan keterangan diatas bawah perkembangan motorik halus yang dilakukan dengan permainan puzzle sangat efektif dilihat dari table I dan II dimana subjek dapat menyelesaikan permainan puzzle dengan waktu yang tepat tanpa bimbingan orang tua dan guru. Berdasarkan data dikalimat Sebagian besar perkembangan anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain puzzle adalah normal. Dan hampir seluruhnya perkembangan anak usia prasekolah sesudah diberikan metode bermain puzzle adalah normal.

Kata kunci: Permainan Puzzle, Motorik Halus, Anak Usia Prasekolah

THE EFFECTIVENESS OF PUZZEL GAMES ON SMOOTH MOTORIC DEVELOPMENT IN PRESCHOOL AGE CHILDREN

ABSTRACT

Smooth motoric development is a better indicator than gross motor skills in diagnosing motor disorders in preschool children. If fine motor disorders occur, it can have an impact on other developments. Smooth motoric development disorders can be overcome by providing stimulation to children, namely by playing puzzles. The aim of this research is to determine the effectiveness of puzzle games on the Smooth motoric development of preschool children through case studies. Descriptive research design with a case study approach, which was created to solve a problem based on scientific theory and methods with inclusion criteria. Based on the results of research regarding the effectiveness of puzzle games on the development of Smooth motoric skills in preschool children, the results were found to be effective because they really support the development of Smooth motoric skills, namely puzzle games. Based on the information above, the development of Smooth motoric skills carried out with puzzle games is very effective as can be seen from tables I and II where the subject can complete the puzzle game in the right time without guidance from parents and teachers. Based on the data in the sentence, most of the development of preschool children before being given the puzzle playing method was normal and almost all preschool children's development after being given the puzzle playing method is normal.

Keywords : Puzzle Games, Smooth motoric, Preschool Age Children

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa pra sekolah merupakan tahap dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya (Adriana, 2013). Masa ini berlangsung pendek sehingga disebut sebagai masa kritis (*critical period*) atau masa keemasan (*golden gold*). Gangguan tumbuh kembang sekecil apapun yang terjadi pada anak di usia prasekolah ini, apabila tidak terdeteksi dan di intervensi sedini mungkin akan mengurangi kualitas sumber daya manusia di masa akan datang (Febrikaharisma, 2013).

Perkembangan motorik halus adalah meningkatnya pengordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif. Pada saat melakukan permainan, aktifitas sensori-motorik merupakan komponen terbesar yang digunakan anak dan bermain aktif sangat penting untuk perkembangan fungsi otot, misalnya alat permainan yang digunakan bayi yang mengembangkan

kemampuan sensori motorik dan alat permainan untuk anak usia *toddler* dan usia prasekolah yang banyak membantu perkembangan aktivitas motorik halus. Hasil Penelitian yang telah dilakukan, *Puzzle* memiliki dampak positif terhadap perkembangan motorik halus pada anak (Harmila, 2023).

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).

Bermain adalah salah satu yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik. Bermain merupakan suatu aktivitas anak dapat mempraktikkan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif. Permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Bagi anak usia 0-6 tahun, bermain memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi. Gerakan - gerakan fisiknya tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan - keterampilan fisik, melainkan juga berpengaruh positif terhadap pertumbuhan, rasa harga diri, bahkan perkembangan kognisi. Salah satu jenis permainan yang sesuai untuk usia prasekolah adalah permainan *Puzzle* (Adriana, 2011).

Puzzle merupakan metode menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran, *Puzzle* merupakan alat edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan motorik halus. 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).

Berdasarkan judul penelitian sudah banyak yang melakukan dan telah terbukti salah satunya adalah penelitian yang dilakukan Erni Yuniati (2018) dengan judul Efektifitas permainan *Puzzle* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah, dimana menjelaskan bahwa terdapat pengaruh *Puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah dengan nilai p value 0,0001 (Erni, 2018).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di PAUD AMAL Wanita, terdapat 23 anak yang di bagi menjadi 1 kelas. Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru Taman Kanak-kanak, permasalahan yang dihadapi yaitu kurang berkembangnya keterampilan motorik halus, pada siswa usia 4-5 tahun di PAUD. Hal ini terlihat pada penilaian hasil karya yang menunjukkan rata-rata siswa masih tergolong kurang. Setelah diidentifikasi ternyata ada beberapa

masalah yang muncul dari sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yaitu dalam penyampaian materi pelajaran dikelas guru masih menggunakan pola lama yang didominasi dengan metode ceramah yang kurang inovatif, penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal dalam proses belajar mengajar yang dilakukan guru sehingga motivasi dan minat siswa dalam belajar masih kurang, kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih terpusat pada guru atau *teacher centered* dan siswa hanya sebagai pendengar yang pasif.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan desain studi kasus. Penelitian ini menggunakan 2 orang responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembaran Observasi dan alat permainan Puzzel.

3. HASIL PENELITIAN

A. Subyek Penelitian

1. Subjek I merupakan anak pendiam, pemalu dan tidak mau belajar apa bila tidak di dampingi orang tua Subjek I mengatakan tidak mau sekolah karena tidak ada teman bermain dan tidak kenal dengan teman saat ini
2. Subjek II merupakan anak pendiam akan tetapi subjek I tidak mau di temani oleh orang tua. Subjek I mengatakan tidak mau sekolah apabila tidak ada tempat bermain

B. Pemaparan Fokus Studi

Berdasarkan tahapan pertama yang harus dilakukan pada penelitian dengan Subjek adalah pengkajian. Dalam studi kasus ini pengkajian awal yang dilakukan adalah mengkaji tentang permainan puzzel.

Berdasarkan hasil studi, didapatkan bahwa saat pengkajian awal, subjek I dan II, hasil yang didapat oleh peneliti bermain di damping oleh orang tua dan guru, subjek hanya bermain apabila di bimbing.

No	Nama	Tanggal	Pre	Post
1	Subjek 1	Senin	Pukul 09.00 Wib dilakukan bermain puzzle. Pada saat bermain subjek hanya diam dan tidak mau melakukan penyusunan puzzle dan hanya diam menunggu bimbingan orang tua dan guru	Pukul 09.30 Wib dilakukan bermain puzzle. Pada saat bermain subjek tanpa melakukan penyusunan puzzle dengan sendirin tanpa bimbingan orang tua dan guru
2	Subjek	Rabu	Pukul 09.00 Wib	Pukul 09.30 Wib

	II		dilakukan bermain puzzle. Pada saat bermain subjek hanya diam dan tidak mau melakukan penyusunan puzzle dan hanya diam menunggu bimbingan.	dilakukan bermain puzzle. Pada saat bermain sunjek tanpa melakukan penyusunan puzzle dengan sendirin tanpa bimbingan orang tua dan guru
--	----	--	--	---

Sedangkan pada subjek I dan II, hasil yang didapat oleh peneliti pada subjek I dan subjek II yang dilakukan dalam waktu bersamaan dapat bermain dengan sendiri tanpa bimbingan

No	Nama	Tanggal	Pre	Post
1	Subjek 1	Selasa	Pukul 09.00 Wib dilakukan bermain puzzle. Pada saat bermain subjek hanya diam dan tidak mau melakukan penyusunan puzzle dan hanya diam menunggu bimbingan orang tua dan guru	Pukul 09.30 Wib dilakukan bermain puzzle. Pada saat bermain sunjek tanpa melakukan penyusunan puzzle dengan sendirin tanpa bimbingan orang tua dan guru
2	Subjek II	Kamis	Pukul 09.00 Wib dilakukan bermain puzzle. Pada saat bermain subjek hanya diam dan tidak mau melakukan penyusunan puzzle dan hanya diam menunggu bimbingan.	Pukul 09.30 Wib dilakukan bermain puzzle. Pada saat bermain sunjek tanpa melakukan penyusunan puzzle dengan sendirin tanpa bimbingan orang tua dan guru

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada efektifitas permainan puzzle terhadap Perkembangan motorik halus pada prasekolah di peroleh hasil adanya efektif dilakukan karena sangat mendukung perkembangan motoric halus yaitu permainan puzzle. 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. Dari hasil

observasi Pada Subjek I dan II dilihat dari table I dan II dimana pada hari pertama sampai hari kedua terdapat perubahan perkembangan motoric setelah dilakukan terapi bermain puzzel. Berdasarkan keterangan diatas bawah perkembangan motoric halus yang dilakukan dengan permainan puzzle sangat efektif dilihat dari table I dan II dimana subjek dapat menyelesaikan permainan puzzle dengan waktu yang tepat tanpa bimbingan orang tua dan guru. Berdasarkan data dikalimat Sebagian besar perkembangan anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain puzzle adalah normal. Dan hampir seluruhnya perkembangan anak usia prasekolah sesudah diberikan metode bermain puzzle adalah normal.

Penelitian terkait tentang efektifitas macam-macam terapi bermain terhadap perkembangan motorik halus dari Fransiska (2012) menyatakan bahwa kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan puzzle mengalami perkembangan motorik halus yang normal sebanyak 52%, sedangkan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan puzzle mengalami perkembangan motorik halus yang normal sebanyak 88%. Lain halnya dengan hasil penelitian Mila (2012) yang menyatakan bahwa pada siklus pertama sebelum diberikan terapi bermain Play dough, anak yang mengalami perkembangan motorik halus baik sebanyak 59%, cukup ada 35% dan kurang ada 7%, pada siklus kedua setelah diberikan terapi bermain Play dough, anak yang mengalami perkembangan motorik halus baik meningkat menjadi 83% dan cukup ada 17%. Hasil penelitian Haryani (2012) dengan desain one group pre test post test menyatakan bahwa terapi bermain bola dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar dengan nilai p value 0,041. Berdasarkan jurnal penelitian terkait di atas Play dough dan puzzle cukup efektif terhadap peningkatan perkembangan motorik halus pada anak.

5 . KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan:

- a. Setelah dilakukan selama 2x secara rutin didapatkan bahwa permainan puzzle terbukti efektif dilakukan untuk mengetahui perkembangan motorik halus pada pra sekolah.
- b. Rata-rata proses perkembangan motorik halus dalam permainan yang dilakukan oleh subjek I dan II sebelum dilakukan dan sesudah terdapat perbedaan dan perubahan yang signifikan. Pada studi kasus permainan dengan pezzeldapat berguna untuk meningkatkan perkembangan motorik anak.
- c. Temuan lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam studi kasus ini selain dapat membantu perkembangan motoric halus anak dan dapat juga memberikan perkembangan motorik kasar pada anak.

SARAN

- a. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait dengan efektifitas permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus.pada prasekolah.
- b. Bagi pemerintah daerah Kota Lhokseumawe, sebagai acuan dalam program kesehatan di masa yang akan datang dalam unsur tumbunh kembang anak.
- c. Bagi penelitian selanjutnya hasil riset kami ini berpotensi untuk dikembangkan menjadi penelitian yang sesungguhnya berbasis hipotesa dan hasil-hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti sebelumnya. Oleh karena itulah diharapkan benar-benar penulis selanjutnya bisa melakukan riset secara langsung.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2011). Tumbuh kembang & terapi bermain pada anak. Jakarta: Salemba Medika.
- Erni. (2018). Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di TK AT Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan* , 11(2), 65-74. 60
- Febrikaharisma, M.H. 2013. Hubungan Antara Tinggi Badan Dan Umur Dengan Fungsi Motorik Anak Usia 2-4 Tahun. Semarang: F.K. UNDIP
- Fransiska. (2012). Pengaruh bermain puzzel terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah di TK Negeri Pembina Bengkayang. Diakses dari [http://www.jurnal.respati.ac.id/.../2012.../Jurnal%20Fransiska%20tanggal 2 September 2014](http://www.jurnal.respati.ac.id/.../2012.../Jurnal%20Fransiska%20tanggal%202%20September%202014).
- Harmila, Hanik Fetriyah, U., & Joac Brett Nito, P. (2023). Permainan Puzzle Mempengaruh Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(3), 581–590. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jkj.11.3.2023.581-590>
- Haryani. (2012). Efektivitas Penerapan Terapi Bermain Bola Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Tunagrahita Ringan Kelas 1 SMPLB. Diakses dari [http://www. ejournal.unesa.ac.id/article/3504/17/article.pdf](http://www.ejournal.unesa.ac.id/article/3504/17/article.pdf)
- Madyastuti (2016), Y. Pengaruh media puzzle terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di kelompok A TK qushrul ubudiyah Surabaya
- Maghfuroh, L Dan Nurul Khotimah. 2017. Pengaruh Teknik Mozaik Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Jurnal Sain Med*, Vol.9 No.1 : 57-81
- Mila. (2012). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Play dough Pada Kelompok B di PAUD Al – Hidayah Depo Indah No. 1 Kemijen Semarang Timur Tahun Ajaran 2012/2013. Diakses

dari http://www.library.ikipgrismg.ac.id/.../c8e7a8_8791bb781a.pdf
tanggal 2 September 2014

Riskesdas. (2018). Riset Kesehatan Dasar 2018. In Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. Jakarta.

Saraswati, I. K. (2022). Developing Childrens's Fine Motors Through Used Materials to be Useful Tools in Early Childhood. Early Childhood Research Journal (ECRJ), 4(2), 9–26. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v4i2.12670>.