

PENERAPAN PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK PRA SEKOLAH USIA 4-6 TAHUN

Vivi Mei Syaroh¹, Hermawati²
 Universitas 'Aisyiyah Surakarta^{1,2}

*Email Korespondensi : vivimsyaroh@gmail.com

ABSTRAK

Anak usia 4-6 tahun termasuk ke dalam usia anak prasekolah yang biasanya disebut sebagai *golden period* dikarenakan proses tumbuh kembang berlangsung sangat pesat. Motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi mata dan tangan. Permainan *puzzle* bisa melatih anak mengembangkan kemampuan daya ingat, belajar dengan bermain, dan mengenal bentuk. Prevalensi kasus pertumbuhan dan perkembangan di Dinas Kesehatan Kabupaten Sukoharjo tahun 2023 sebanyak 98,35%. Salah satu dampak permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah *Puzzle*. Penelitian ini mendeskripsikan perbandingan pada 2 responden perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah penerapan permainan *puzzle*. Penelitian ini menggunakan studi deskriptif kasus pada 2 responden dilakukan tanggal 26-27 Mei 2025 selama 2 hari berturut-turut durasi permainan selama 30 menit menggunakan jenis instrumen yaitu *puzzle*, lembar DDST II, dan *stopwatch*. Penerapan Permainan *Puzzle* pada kedua responden perbandingan perkembangan didapatkan hasil An. D sebelum yaitu *Suspect* sedangkan An. R sebelum yaitu *Suspect*, Sesudah terjadi peningkatan menjadi Normal. Hasil penelitian dapat disimpulkan adanya peningkatan motorik halus menjadi Normal dalam pemberian permainan *puzzle* pada kedua responden.

Kata Kunci: Anak prasekolah, Motorik Halus, Permainan *Puzzle*

ABSTRACT

Children aged 4–6 years are in the preschool stage, commonly referred to as the *golden period* due to the rapid pace of growth and development. Fine motor skills refer to physical abilities involving small muscles and coordination between the hands and eyes. Puzzle games can help children enhance memory, and recognize shapes. In 2023, the prevalence of growth and developmental issues reported by the Sukoharjo District Health Office was 98.35%. One educational game known to improve fine motor skills is puzzles. This study aims to describe the comparison of fine motor development in two respondents before and after the application of puzzle play. This research used a descriptive case study design involving two respondents. It was conducted over two consecutive days, from May 26–27, 2025. Each play session lasted 30 minutes. Instruments used included puzzles, DDST II, and stopwatch. Prior to the intervention, both respondents An. D and An. R were categorized as “*Suspect*.” After puzzle

play, both improved to the “Normal” category. The results indicate an improvement in fine motor skills to the Normal category following the implementation of puzzle games in both respondents.

Keywords: *Preschool Children, Fine Motor Skills, Puzzle Games.*

PENDAHULUAN

Anak usia 4-6 tahun termasuk ke dalam 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 mengacu pada perubahan fisik tertentu dan peningkatan ukuran tubuh anak, semua bentuk pertumbuhan anak ini dapat diukur secara langsung dan dapat dipercaya hasilnya. Sedangkan perkembangan mengacu pada bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan organ atau individu (Muhammad Iqbal, 2023).

Berdasarkan data *United Nations Children’s Fund* (UNICEF) tahun 2021, didapatkan angka kejadian keterlambatan perkembangan sebesar 27,5% atau 3 juta pada anak usia 3-6 tahun, dan sekitar 22,7% anak balita di dunia mengalami gangguan pertumbuhan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat jumlah anak 1.375.000 per 5 juta yang mengalami motorik halus dan motorik kasar terhambat yang terjadi pada anak prasekolah. Dibeberapa negara yaitu di Argentina terdapat 22% dan Negara Peru terdapat 18% anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik.

World Health Organization (WHO, 2020), melaporkan bahwa di tingkat dunia terdapat masalah perkembangan yang terhambat dimana terdapat jumlah anak di usia 5 tahun ke atas yaitu 149,2 juta anak dan di negara yang mengalami masalah perkembangan terdapat sekitar 95% bahwa anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk hambatan perkembangan motorik halus. WHO melakukan penelitian di Amerika Serikat dan terdapat sekitar 4,7% - 4,1% anak yang mengalami keterlambatan perkembangan pada motorik. Prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak usia dibawah 5 tahun di Indonesia yang dilaporkan WHO pada tahun 2020 adalah 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%). Dengan itu pada tahun 2022 *World Health Organization* menyatakan bahwa seluruh anak dibawah umur 5 tahun mengalami kekurangan status gizi (*stunting*) dengan prevalensi 22,3%.

Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2022 kejadian keterlambatan perkembangan di Indonesia masih banyak terjadi dikarenakan angka masalah kekurangan status gizi yang berdampak pada proses pertumbuhan anak menjadi tidak maksimal dan berujung pada kejadian *stunting*. Dari hasil survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022 memberikan gambaran status gizi balita di Indonesia, Angka SSGI turun dari 24.4% di 2021 menjadi 21.6% di tahun 2022. Dengan hal ini kejadian keterlambatan perkembangan di Indonesia pada tahun 2022 didapatkan bahwa persentase anak di Indonesia keterlambatan tumbuh kembang anak cukup tinggi yaitu kurang lebih sekitar 5-10% anak mengalami keterlambatan perkembangan umum, kecerdasan, gangguan bicara, dan mengalami gangguan perkembangan motorik kasar sebesar 9,8%, persentase perkembangan motorik halus sebesar 12,4%. Perkembangan motorik yang lambat terjadi karena adanya gangguan pada sistem syaraf atau cerebral palsy, kelainan sumsum tulang belakang, dan lingkungan. Jika tidak dilakukan upaya penanganan yang tepat, perkembangan anak sendiri dapat memberikan dampak serius terhadap produktivitas dimasa yang akan datang pada anak melalui hambatan kemampuan motorik, dan juga kecerdasan intelektual.

Menurut Profil Kesehatan Provinsi Jawa Tengah Pada Tahun 2023 pertumbuhan kembang anak dipengaruhi karena gizi kurang dan gizi buruk di Jawa Tengah adalah sebesar 9,79%. Dengan itu berdasarkan hasil capaian pertumbuhan dan perkembangan per kabupaten atau kota pada tahun 2023 di Jawa Tengah sebesar 98,2%. Kabupaten atau kota dengan cakupan dilayani SDIDTK (Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang) di atas 100% adalah Rembang (109,4%) dan Blora (107%). Kabupaten atau kota dengan cakupan terendah adalah Kabupaten Wonogiri sebesar 90%. Dengan hal ini pada tahun 2023 data menunjukkan bahwa anak di Jawa Tengah mengalami status gizi abnormal sebesar 65,4%, masalah sosial sebesar 62% dan gangguan perkembangan motorik halus sebesar 57% hal ini dikarenakan masalah tumbuh kembang anak (Dinkes Jateng, 2023).

Menurut Profil Kesehatan Kabupaten Sukoharjo pemantauan pertumbuhan dan perkembangan di Kabupaten Sukoharjo tahun 2023 sebanyak 98,35% meningkat dibanding tahun 2022 sebesar 92,31% dengan cakupan sebanyak 646,00 (jiwa) atau 13,40%. Namun dari 12 kecamatan yang ada di Sukoharjo dengan cakupan SDIDTK (Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang) Perkembangan dilayani 100% adalah Bulu, Sukoharjo, Nguter, Mojolaban, Grogol, dan Baki. Kecamatan dengan cakupan terendah adalah kecamatan Gatak yaitu sebesar 90,49% (Dinkes Sukoharjo, 2023). Kecamatan Nguter sendiri 100% untuk di desa Lawu kecamatan Nguter, masalah tumbuh kembang pada anak pada tahun 2024 bulan Desember yaitu sebanyak 16 anak atau 11,5%. dikarenakan status gizi yang abnormal.

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. Saat ini faktor 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. Berbagai faktor dapat mempengaruhi perbedaan kemampuan motorik halus pada anak usia dini yaitu kekuatan otot menjadi salah satu yang dibutuhkan untuk dapat memiliki kemampuan motorik halus yang baik. Kekuatan otot yang buruk dapat mengganggu kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan motorik. Selain itu, jarak kelahiran dilaporkan memiliki hubungan yang positif terhadap keterlambatan perkembangan motorik halus. Jarak kelahiran anak dapat berpengaruh terhadap intensitas pemberian stimulasi dan perhatian dari orang tua. Kondisi ini dapat menyebabkan pengembangan kemampuan motorik menjadi kurang optimal karena harus dibagi dengan saudara yang lain (Sanenek, 2023).

Perkembangan motorik halus melibatkan koordinasi mata-tangan dan pengendalian otot kecil sehingga memungkinkan seseorang untuk menggenggam, melempar, menggambar, menangkap bola, menggunting, menulis, menyusun balok, dan memindahkan suatu benda dari tangan. Biasanya kemampuan ini ditunjukkan ketika anak melakukan kegiatan dengan sebuah benda berukuran kecil. Koordinasi antara mata dan tangan memainkan peran penting dalam kemampuan ini 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 sejauh mana kemampuan perkembangan anak sudah terpenuhi. Perkembangan anak memiliki kemampuan pengendalian gerak tubuh dengan aktivitas jasmani yang terkoordinasi dengan baik dengan adanya peningkatan keterampilan dan proses berpikir, proses ini dapat dikategorikan sebagai perkembangan motorik anak, yaitu motorik halus (Muhammad Iqbal, 2023).

Salah satu dampak media bermain atau alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah *Puzzle*. Dalam melakukan permainan *puzzle* ini anak dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah anak

seperti, anak mampu mengenal warna yang ada dalam *puzzle*, mengenal bentuk dan gambar yang ada pada *puzzle* tersebut, menghitung jumlah kepingan *puzzle*, menyusun kepingan *puzzle* dan menyelesaikan bentuk gambar tersebut dengan benar. *Puzzle* merupakan permainan yang menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu bentuk yang utuh. Pembelajaran dengan permainan *puzzle*, dapat melatih kognitif anak, anak dapat dilatih untuk berfikir dan aktif dalam beraktivitas di kelas. Penggunaan permainan *puzzle* bisa melatih anak mengembangkan kemampuan daya ingat, belajar dengan bermain, mengenal bentuk dan dapat melatih daya pikir anak. *Puzzle* merupakan salah satu permainan alat edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar (Herlina *et al.*, 2024).

Bermain *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun, dengan memainkan *puzzle* anak usia prasekolah dapat melatih ketelitian, mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak (Sari & Agustriana, 2024). *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 anak. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran, anak mendapat masukan ilmu untuk dihafal, sehingga menggunakan media *puzzle* sebagai terapi bermain dalam pembelajaran. Bermain *puzzle* memiliki keterampilan visual spasial yang lebih baik dibandingkan yang tidak (Aisyah, 2021).

Berdasarkan Penelitian dari (Muhammad Iqbal *et al.*, 2023) mengemukakan terjadinya perubahan motorik halus pada anak usia pra sekolah ditemukan anak mengalami *suspect* sebesar (66.7%) dan setelah diberikan intervensi terlihat jelas perubahan yang terjadi dimana kategori *suspect* menurun menjadi (27,8%) dengan menggunakan Lembar DDST II. Hasil penelitian dapat disimpulkan adanya pengaruh bahwa permainan *puzzle jigsaw* selama 30 menit memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan konsentrasi, daya ingat dan kemampuan menirunya sehingga menjadi motivasi bagi anak dalam mencoba mengembangkan kemampuan motorik halus sesuai dengan yang dipusatkan dalam permainan *puzzle*. Dengan menggunakan 18 responden Penelitian ini dilakukan pada tanggal 4 sampai 5 Agustus 2023 di TK Harapan Bunda Aceh Utara.

Berdasarkan Hasil penelitian (Putri *et al.*, 2024) menyatakan bahwa dengan bermain *puzzle* ada pengaruh yang dapat dikelompokkan dari bentuk dan warna dengan menggunakan responden 24 anak dapat mendorong perkembangan anak serta anak di tuntut mampu untuk menyebutkan bentuk dan warna *puzzle*. Dengan hasil penelitian di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi yang dilakukan selama bulan Februari-Maret 2024. Sebelum diberikan permainan *puzzle* yaitu 1.70 dan setelah diberikan permainan *puzzle* meningkat menjadi 1.96 dapat disimpulkan penelitian ini ada Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-6 Tahun.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh Peneliti di TK Aisyiyah Lawu, didapatkan data anak sebanyak 30 murid terdiri dari 11 di TK A dan 17 di TK B. Anak yang berusia 5 tahun ada 8 murid dan anak yang berusia 6 tahun sebanyak 10 murid. Guru mengatakan ada murid yang mengalami keterlambatan perkembangan yaitu sebanyak 5, selama ini guru sudah memberikan permainan *puzzle* kepada muridnya tetapi bermain *puzzle* tidak dilakukan secara intensif melainkan dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok. Berdasarkan wawancara dan observasi di lingkungan didapatkan data anak yang usia prasekolah sebanyak 25 anak. Anak yang berusia 3 tahun ada 3 anak, usia 4 tahun ada 4 anak, usia 5 tahun ada 8 anak dan usia 6 tahun ada 10 anak, yaitu dengan hasil observasi sebanyak 5 murid dengan yang keterlambatan perkembangannya yaitu 3 murid masih kesulitan dalam belajar seperti melakukan menulis, membaca, serta berhitung. Dan 2 murid yang masih sulit

untuk bersosialisasi dengan teman yang lain dengan masih ditunggu dan didampingi oleh guru ataupun orangtua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua mengatakan bahwa anaknya di rumah belum pernah dilakukan pemberian permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anaknya. Orang tua mengatakan tidak tahu bahwa dengan menggunakan permainan *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anaknya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus (*case study*) dengan menerapkan Permainan Puzzle *Jigsaw* sembilan keping berkarakter hewan (sapi, gajah, kucing, ayam, bebek) untuk mengetahui tingkat perkembangan motorik halus pada responden. Dilakukan penerapan permainan *puzzle* selama 30 menit dilakukan 2 hari berturut-turut. Sesudah dilakukan penerapan terdapat *post-test* dengan mengecek kembali menggunakan lembar pemeriksaan DDST II. Untuk mengetahui perbandingan nilai motorik halus sebelum dilakukan permainan *puzzle*. Metode studi kasus sebagai salah satu jenis pendekatan deskriptif, adalah penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena yang terjadi dimasyarakat. Fenomena disajikan secara apa adanya tanpa manipulasi dan peneliti tidak mencoba menganalisis bagaimana dan mengapa fenomena tersebut bisa terjadi, oleh karena itu penelitian jenis ini tidak memerlukan adanya suatu hipotesis. Subjek studi kasus ini adalah 2 responden Anak TK yang mengalami Gangguan Motorik Halus dengan mencantumkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah diambil.

HASIL PENELITIAN

Gambaran lokasi Penelitian

Penerapan ini dilakukan di TK Aisyiyah Lawu yang bertepatan di Kelurahan Lawu, Kecamatan Nguter, Kabupaten Sukoharjo. Kelurahan Lawu merupakan salah satu wilayah binaan dari Puskesmas Nguter. Kelurahan Lawu merupakan salah satu dari 16 kelurahan yang berada di Kecamatan Nguter, Kabupaten Sukoharjo. Kelurahan Lawu terdiri dari beberapa dusun, yaitu doho, duren, majan, mulyoroto, kedungsari, guyangan, dan kedungasih. Di Kabupaten Sukoharjo, kasus pada keterlambatan tumbuh kembang anak yang mengalami gangguan akibat kekurangan gizi kronis masih banyak terjadi dikalangan masyarakat.

Pemilihan lokasi penerapan adalah di Kelurahan Lawu tepatnya di Dusun Lawu RT.01/RW.12 Ds. Lawu Kec. Nguter Kab. Sukoharjo. Tempat saya melakukan penelitian adalah di TK Aisyiyah Lawu yang terletak di Dusun Lawu RT 01/RW 12. Kondisi TK dengan luas 854 meter persegi dengan memiliki 2 kelas, ruang guru 1, taman bermain 2, kamar mandi 2, dan mushola 1. Tipe sekolah adalah permanen, dengan jenis bangunan dari tembok, keadaan lantai sekolah keramik, dengan masing masing kelas ataupun ruangan memiliki ventilasi yang cukup, penerangan yang cukup, dan sinar matahari dapat masuk melalui jendela. Situasi di lingkungan sekolah dekat dengan perumahan warga sekitar, jadi aman untuk anak TK dan tidak begitu rame atau tidak dekat dengan jalan raya.

Penelitian yang dilakukan pada An. D dan An. R selama 2 hari berturut-turut yaitu pada tanggal 26-27 Mei 2025 pada pagi hari. Penelitian ini dimulai dengan melakukan Pengukuran Motorik halus Anak dengan Lembar DDST II, dengan bertujuan untuk mengetahui apakah anak sanggup dalam usianya untuk mengamati dan melakukan sesuai yang terdapat di lingkungan, dengan mengukur dengan Lembar DDST II. Lalu kemudian mengukur tingkat motorik halus Responden dengan permainan *Puzzle Jigsaw* dengan waktu 30 menit dengan bertujuan anak dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah anak seperti, anak

mampu mengenal warna yang ada dalam *puzzle*, mengenal bentuk dan gambar yang ada pada *puzzle* tersebut, menghitung jumlah kepingan *puzzle*, menyusun kepingan *puzzle* dan menyelesaikan bentuk gambar tersebut dengan benar. Dengan melihat apakah ada hasil peningkatan motorik halus sebelum dan sesudah setelah diberikan permainan *Puzzle*.

An. D yang berusia 5 tahun 9 bulan berjenis kelamin laki-laki, alamat rumah Doho, Lawu, Kec Nguter, Kab Sukoharjo, anak tinggal bersama kedua orang tua nya. An. D memiliki keterlambatan perkembangan motorik halus yaitu hiperaktif dan sulit berkonsentrasi, kurang patuh dengan guru ketika dalam proses pembelajaran, tetapi An D dapat berkomunikasi baik, dan dapat berinteraksi dengan teman-teman seumurannya. Orangtua mengatakan jika hanya lulusan SMA, ketika di rumah An. D kadang masih sulit dan tidak mau untuk mengerjakan tugas sekolah harus dipaksa dan perlu dibantu. Orangtua mengatakan jika An. D di rumah juga suka menonton *handphone* menjadi malas dan tidak mau mengerjakan tugas sekolah. Upaya orangtua adalah dengan mengurangi anak tidak keseringan bermain *handphone*, agar bisa rajin dalam belajar. Orangtua An. D menjadi tahu jika melatih anak dalam berkonsentrasi berpikir, ketelitian maupun ketrampilan dalam belajar anak bisa diajarkan pemberian permainan *puzzle* dapat meningkatkan motorik halus.

An. R berusia 6 tahun berjenis kelamin laki-laki, alamat rumah Duren, Lawu, Kec Nguter, Kab Sukoharjo, anak tinggal bersama kedua orang tua nya. An. R memiliki keterlambatan perkembangan motorik halus yaitu aktif dan sulit untuk berkonsentrasi dengan baik, konsentrasi sering teralihkan jika dalam proses pembelajaran. Guru mengatakan jika An. R juga masih kesulitan dalam menulis, sedangkan kemampuan menulis sudah lancar. Orangtua mengatakan jika di rumah An. R tidak mau dan sulit untuk mengerjakan tugas sekolah harus dipaksa dan dibantu. Orangtua mengatakan hanya lulusan SMK, jika An. R di rumah lebih suka menonton *handphone* dari pada bermain dengan teman lainnya. Upaya orangtua adalah dengan mengurangi anak tidak keseringan bermain *handphone*, agar bisa rajin dalam belajar. Orangtua An. R juga menjadi tahu jika melatih anak dalam berkonsentrasi berpikir, ketelitian maupun ketrampilan dalam belajar anak bisa diajarkan pemberian permainan *puzzle* dapat meningkatkan motorik halus.

Penerapan yang dilakukan pada An. D dan An. R selama 2 hari berturut-turut selama 1 minggu. Penerapan ini dimulai dengan melakukan pengukuran motorik halus sebelum implementasi terlebih dahulu, setelah itu memberikan implementasi permainan *puzzle* kemudian sesudah diberikan implementasi di ukur kembali dengan bantuan lembar DDST II aspek motorik halus dalam kemampuan anak untuk menyusun permainan *puzzle*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* berupa, lembar DDST II aspek motorik halus, permainan *puzzle* dan *stopwatch*. Untuk mengukur motorik halus sebelum dan sesudah kemampuan anak dalam menyusun permainan *puzzle Jigsaw* berkarakter hewan (seperti gajah, kucing, ayam, sapi) menggunakan lembar DDST II dan kamera *headphone* untuk dokumentasi. Berikut ini adalah hasil pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan implementasi permainan *puzzle*.

Hasil Penerapan

Penelitian ini dilakukan dengan metode studi kasus untuk mengetahui hasil pengukuran motorik halus sebelum dan sesudah diberikan penerapan permainan *puzzle*. Proses penerapan permainan *puzzle* pada An. D dan An. R dilakukan selama 1 minggu 2 hari berturut-turut yaitu dimulai tanggal 26-27 Mei 2025. Proses penerapan yang dilakukan yaitu dengan memberikan permainan *puzzle* untuk meningkatkan motorik halus pada anak pra sekolah usia 4-6 tahun.

Penerapan ini dilakukan dengan meminta persetujuan orangtua responden kemudian melakukan pengkajian terlebih dahulu sebelum penerapan Permainan *Puzzle* pada penerapan ini dilakukan sesuai SOP dengan waktu 2 hari berturut-turut, Melakukan pengkajian motorik halus kembali setelah penerapan permainan *puzzle* untuk meningkatkan motorik halus selesai,

Membandingkan hasil pre dan post penerapan *puzzle* untuk meningkatkan motorik halus, serta Mendokumentasikan kegiatan dan hasil penerapan *puzzle* untuk meningkatkan motorik halus.

- a) Sebelum dilakukan penerapan permainan *puzzle* untuk meningkatkan motorik halus

Tabel 1 Nilai Motorik Halus Sebelum dilakukan Intervensi Permainan *Puzzle*.

No.	Nama	Tanggal	Tingkat perkembangan
1.	An. D	26 Mei 2025	<i>Suspect</i>
2.	An. R	26 Mei 2025	<i>Suspect</i>

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum permainan *puzzle* untuk An. D yaitu *Suspect* karena mendapatkan 1 *delayed* (gagal) dan An. R yaitu *Suspect* karena mendapatkan 1 *delayed* (gagal).

- b) Sesudah dilakukan penerapan permainan *puzzle* untuk meningkatkan motorik halus

Tabel 2 Nilai Motorik Halus Sesudah dilakukan Intervensi Permainan *Puzzle*.

No.	Nama	Tanggal	Tingkat perkembangan
1.	An. D	27 Mei 2025	Normal
2.	An. R	27 Mei 2025	Normal

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas, pada kedua responden sesudah diberikan permainan *puzzle* nilai motorik halus terjadi peningkatan perkembangan dengan nilai yaitu An. D yaitu Normal karena tidak ditemukan skor *delayed* (gagal) dan An. R yaitu Normal karena tidak ditemukan skor *delayed* (gagal).

- c) Perbedaan Perkembangan Antara kedua Responden Sebelum dan Sesudah dilakukan Penerapan Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Motorik Halus

Tabel 3 Perkembangan Sebelum dan Sesudah Antara An. D dan An. R

No.	Nama	Tanggal	Rata-rata perubahan	Keterangan
1.	An. D	26 Mei 2025 (Hari pertama)	<i>Suspect</i> (1 gagal/ <i>delayed</i>)	Terjadi Peningkatan 1 poin
	An. D	27 Mei 2025 (Hari kedua)	Normal (Tidak ada gagal/ <i>delayed</i>)	Terjadi Peningkatan 1 poin
2.	An. R	26 Mei 2025 (Hari Pertama)	<i>Suspect</i> (1 gagal/ <i>delayed</i>)	Terjadi Peningkatan 1 poin
	An. R	27 Mei 2025 (Hari Kedua)	Normal (Tidak ada gagal/ <i>delayed</i>)	Terjadi Peningkatan 1 poin

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan dari kedua responden mengalami peningkatan skor yaitu sebelum dan sesudah dilakukan permainan *puzzle* pada An. D sebelum yaitu *Suspect* 1 skor *delayed* (gagal) Setelah dilakukan didapatkan peningkatan 1 skor yaitu Normal (Tidak ditemukan skor gagal/*delayed*). Sedangkan sebelum dan sesudah dilakukan permainan *puzzle* pada An.R sebelum yaitu *Suspect* 1 skor *delayed* (gagal) setelah dilakukan didapatkan peningkatan 1 skor yaitu Normal (Tidak ditemukan skor gagal/*delayed*).

Tabel 4 Perbandingan Pengamatan Hasil Akhir Antara Kedua Responden

No.	Nama	Sebelum 26 Mei 2025	Sesudah 27 Mei 2025	Perbandingan
1.	An. D	<i>Suspect</i> (1 skor gagal/ <i>delayed</i>)	Normal (Tidak ada skor gagal/ <i>delayed</i>)	Perbandingan Motorik halus pada An. D naik 1 poin menjadi Normal (Tidak ada skor gagal/ <i>delayed</i>)
2.	An. R	<i>Suspect</i> (1 skor gagal/ <i>delayed</i>)	Normal (Tidak ada skor gagal/ <i>delayed</i>)	Perbandingan Motorik halus pada An. R naik 1 poin menjadi Normal (Tidak ada skor gagal/ <i>delayed</i>).

Sumber : Data Primer

Berdasarkan Tabel 1.4 diatas, bahwa kedua responden yaitu An. D dan An. R yaitu pada An. D menunjukkan peningkatan 1 poin *Suspect* menjadi Normal (Tidak ada skor gagal/*delayed*). Hal ini menunjukkan bahwa adanya manfaat dalam pemberian permainan *puzzle* untuk meningkatkan motorik halus anak prasekolah.

PEMBAHASAN

Penerapan ini dilakukan untuk mendiskripsikan hasil implementasi sebelum dan sesudah dilakukan penerapan permainan *puzzle* terhadap motorik halus. Berdasarkan hasil penerapan permainan *puzzle* pada anak prasekolah usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah Lawu, Kec Nguter, Kab Sukoharjo yang telah dilakukan pada An. D dan An. R tanggal 26-27 Mei 2025 yang masing-masing dilakukan selama 2 hari dalam waktu 30 menit.

Hasil Peningkatan Motorik Halus Sebelum dilakukan Permainan *Puzzle* pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun.

Berdasarkan tabel 1.1 sebelum dilakukan permainan *puzzle* pada responden pertama yaitu An. D didapatkan saat diukur menggunakan lembar DDST II anak sudah mampu untuk aspek motorik halus hanya saja belum bisa menggambar bentuk 6 bagian orang serta anak masih kurang patuh. Dan saat diukur menggunakan lembar DDST II aspek motorik halus pada An. D mendapatkan *Suspect* skor 1 *delayed* (gagal) An. D belum mampu menggambarkan 6 bagian orang. Sedangkan responden kedua An. R umur 6 tahun, saat diukur menggunakan lembar DDST II anak sudah mampu untuk aspek motorik halus hanya saja juga belum bisa menggambar bentuk 6 bagian orang serta anak masih kurang patuh dan pandangan masih suka terahlikan. Dan saat diukur menggunakan lembar DDST II aspek motorik halus mendapatkan *Suspect* skor 1 *delayed* (gagal) An. R belum mampu menggambarkan 6 bagian orang.

Pertumbuhan dan perkembangan yang dialami An. D dan An. R masih kurang atau lambat karena kurangnya diberikan stimulus motorik halus agar anak memiliki kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi mata

dan tangan, dengan yaitu permainan *puzzle* dapat mengembangkan kemampuan daya ingat, belajar dengan bermain, dan mengenal bentuk. Sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak kurang terpenuhi, stimulus yang bisa diberikan anak usia prasekolah dalam aspek perkembangan motorik halus yaitu anak bisa diberikan permainan *puzzle* (Herlina *et al.*, 2024).

Berdasarkan dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik halus yang dialami kedua responden sebelum diberikan permainan *puzzle* masih tahap berkembang sesuai harapan. Menurut (Muhammad Iqbal *et al.*, 2023) menjelaskan salah satu dampak permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah *Puzzle*. Dalam melakukan permainan *puzzle* ini anak dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah seperti, anak mampu mengenal warna yang ada dalam *puzzle*, mengenal bentuk dan gambar yang ada pada *puzzle* tersebut, menghitung jumlah kepingan *puzzle*, menyusun kepingan *puzzle* dan menyelesaikan bentuk gambar tersebut dengan benar.

Hasil Peningkatan Motorik Halus Sesudah dilakukan Permainan *Puzzle* pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun.

Berdasarkan tabel 1.2 sesudah dilakukan permainan *puzzle* selama 2 hari didapatkan hasil peningkatan motorik halus dalam permainan *puzzle* pada An. D meningkat yaitu menjadi Normal karena (Tidak ada skor *delayed* atau gagal) dan hasil peningkatan motorik halus dalam permainan *puzzle* pada An. R meningkat dengan mendapatkan Normal karena (Tidak ada skor *delayed* atau gagal). Kedua responden yang diberikan permainan *puzzle* dalam motorik halus mengalami peningkatan.

Penelitian ini sejalan dengan Muhammad Iqbal (2023) yaitu selama 2 hari penerapan ketika diajarkan bermain *puzzle* bersama-sama, Anak dapat menyelesaikan permainan dalam dengan waktu yang tidak lebih dari 30 menit dan saat bermain anak memberikan dampak yang baik yaitu meningkatnya konsentrasi, daya ingat dan kemampuan meniru dalam permainan *puzzle*.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2024), menyatakan bahwa dengan bermain *puzzle* ada pengaruh yang dapat di kelompokkan dari bentuk dan warna dengan menggunakan responden 24 anak dapat mendorong perkembangan anak serta anak di tuntut mampu untuk menyebutkan bentuk dan warna *puzzle*. Dengan hasil penelitian di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi yang dilakukan selama bulan Februari-Maret 2024. Sebelum diberikan permainan *puzzle* yaitu dan setelah diberikan permainan *puzzle* meningkat. Dapat disimpulkan penelitian ini ada Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-6 Tahun. Penelitian ini sejalan dengan apa yang di sampaikan oleh Putri (2024), selama penerapan anak sudah dapat mengelompokkan dari bentuk dan warna permainan *puzzle* serta anak sangat senang ketika hasil permainan *puzzle* nya selesai dengan sempurna.

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini meliputi koordinasi gerak tubuh dan meng ikut sertakan mata-tangan untuk melakukan aktivitas yang memerlukan gerakan tangan. Motorik halus merupakan perkembangan berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang mampu meningkatkan perkembangan motorik halus karena *puzzle* melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan potongan menjadi satu kesatuan dan mempunyai bentuk yang utuh. Stimulasi ini dapat diberikan melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak dapat direncanakan melalui pemilihan media pembelajaran yang unik dan menarik. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah media *puzzle* (Amalia *et al.*, 2024).

Puzzle sendiri 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 anak serta melatih otot-otot jari anak. *Puzzle* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus seperti anak mampu menggambar orang secara utuh, meniru gambar geometris (segitiga, lingkaran, dan persegi), menulis nama depannya, menggunting, dan meronce (Safira, 2023). Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media permainan *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun, dengan memainkan *puzzle jigsaw* sembilan keping berkarakter hewan (kucing, ayam, bebek, sapi, dan burung) dengan durasi permainan 30 menit (Muhammad Iqbal *et al.*, 2023).

Oleh karena permainan *puzzle* memiliki keterampilan visual spasial yang lebih baik dibandingkan yang tidak. Anak usia prasekolah dapat melatih ketelitian, mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menggunakan media *puzzle* sebagai terapi bermain dalam pembelajaran 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. (Aisyah, 2021).

Hasil Peningkatan Perbandingan Kedua Responden dilakukan Permainan *Puzzle* pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun.

Berdasarkan tabel 1.5 hasil perbandingan peningkatan motorik halus dalam permainan *puzzle* kepada kedua responden, masing-masing mengalami peningkatan yang sama yaitu Normal karena Tidak ada skor *delayed* atau gagal. pertama pada An. D pada hari pertama mendapatkan *suspect* 1 skor *delayed* atau gagal dan pada hari terakhir mengalami peningkatan menjadi Normal tidak ada skor *delayed* atau gagal. Dengan itu An. D mendapatkan peningkatan 1 poin. Lalu reponden kedua yaitu An. R pada hari pertama mendapatkan *suspect* 1 skor *delayed* atau gagal dan pada hari terakhir mengalami peningkatan menjadi Normal tidak ada skor *delayed* atau gagal.

Usia dini merupakan masa perkembangan anak yang sangat penting karena tahap ini otak dan fisik mengalami perkembangan yang sangat pesat karena itu harus di stimulasi dengan baik. Anak usia dini adalah masa ketika anak tumbuh dan berkembang secara optimal secara fisik dan mental, pada masa ini anak mulai mengenal dunia melalui pengalaman mereka sebelumnya. Pendidikan anak usia dini sebagai instrumen untuk mengembangkan potensi dan kemampuan anak yang dimiliki sejak usia dini dengan tujuan untuk mendorong serta menstimulasi perkembangan anak. Dengan adanya layanan pendidikan anak usia dini ini dapat mendukung anak mendapatkan fasilitas dalam memaksimal kan pertumbuhan dan perkembangan secara keseluruhan dan akan bermanfaat di masa yang akan datang (Nisak & Aulina, 2024).

Perkembangan motorik halus merupakan proses belajar mengendalikan otot-otot kecil melalui koordinasi, termasuk koordinasi mata tangan. Oleh karena itu dengan peningkatan stimulus motorik halus anak dengan adanya pemberian permainan *puzzle* dengan meningkatkan fungsi otak kiri dan kanan. Otak kiri merupakan tempat untuk melakukan fungsi akademik seperti baca-tulis, menghitung, meningkatkan daya ingat. Sedangkan otak kanan berkaitan dengan perkembangan artistik, kreatif, perasaa, gaya bahasa, iramamusik, imajinasi, warna, sosialisasi serta perkembangan kepribadian. Makin sering otak bekerja, maka ia akan semakin mahir dan terampil. Kualitas otak tergantung pada pola pengembangan minat dan keterlibatan aktif dari anak Putri *et al.*, 2024).

Perkembangan motorik halus yang normal yaitu anak diberikan stimulasi yang mana anak dapat melakukan kemampuan perkembangan motorik halus sesuai dengan usianya seperti halnya menggunting, memotong, menyusun balok, menggambar serta anak dapat bertumbuh dan berkembang secara optimal. Bahwa semakin bertambah umur, peran dan pengalaman yang

dimiliki seorang juga bertambah pada aspek fisik dan psikologi (mental), perubahan pada fisik terjadi akibat pematangan fungsi organ dan pada aspek psikologis atau mental saraf berpikir seseorang semakin matang dan dewasa, matang dalam berpikir dan bekerja (Anggraini, & Puspitasari, 2022). Dengan itu Guru TK maupun orangtua diharapkan harus lebih sering setidaknya seminggu sekali anak diajarkan bermain permainan *puzzle* dengan baik. Hal ini disebabkan melalui penggunaan media *puzzle* sebagai terapi bermain untuk belajar, karena dengan memanfaatkan media *puzzle* di dalam kegiatan pembelajaran anak mendapatkan masukan pengetahuan untuk di ingat.

Manfaat dari permainan *puzzle* sendiri yaitu melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran anak, melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, memperkuat daya ingat, mengenalkan anak pada konsep hubungan dengan memilih gambar/bentuk dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri), melatih logika anak misalnya *puzzle* bergambar manusia dan juga anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika. Dan Tujuan permainan *puzzle* untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan. Hal ini disebabkan melalui penggunaan media *puzzle* sebagai permainan untuk belajar, karena dengan memanfaatkan media *puzzle* di dalam kegiatan pembelajaran anak mendapatkan masukan pengetahuan untuk di ingat (Amalia *et al.*, 2024).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun pada An. D dan An. R selama 2 hari berturut-turut terdapat kesimpulan sebagai berikut: Hasil terdapat pengaruh antar permainan *puzzle* terhadap perkembangan anak usia prasekolah di TK Aisyiyah Lawu, Kec Nguter, Kab Sukoharjo yaitu Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebelum diberi permainan *puzzle* di TK Aisyiyah, Lawu dengan dua responden yaitu dalam kategori *Suspect*. Dan sesudah sebelum diberi permainan *puzzle* di TK Aisyiyah, Lawu dengan dua responden yaitu dalam kategori *Normal*. Maka dengan itu hasil penerapan permainan *puzzle* sebelum dan sesudah dilakukan permainan *puzzle* pada An. D didapatkan peningkatan yaitu 1 (satu) skor dengan interpretasi akhir menjadi Normal (Tidak ada skor *delayed* atau gagal). Sedangkan sebelum dan sesudah dilakukan permainan *puzzle* pada An.R didapatkan peningkatan yaitu 1 (satu) skor dengan dengan interpretasi akhir menjadi Normal (Tidak ada skor *delayed* atau gagal). Terjadi penurunan 1 (satu) poin dalam motorik halus setelah dilakukan permainan *puzzle* pada dua responden di TK Aisyiyah Lawu, Kec Nguter, Kab Sukoharjo.

Saran Bagi Guru TK dan orangtua responden : Diharapkan guru TK dapat menerapkan permainan *puzzle* menjadi alat peraga edukatif di kegiatan belajar mengajar minimal 1x dalam seminggu untuk meningkatkan perkembangan motorik halus. Bagi Tenaga Kesehatan : Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan bahan keperawatan anak atau dijadikan materi pembelajaran tentang permainan *puzzle* menjadi salah satu metode untuk menstimulasi masalah pada perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah. Sekaligus sebagai media pengabdian masyarakat untuk mengedukasi seluruh guru TK bahwa salah satu permainan edukatif untuk menstimulasi motorik halus dapat dilakukan dengan permainan *puzzle*. Bagi Peneliti Selanjutnya : Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian mengenai stimulasi perkembangan anak yang dapat dilakukan dengan permainan *puzzle* dengan memilih *puzzle* yang dapat menarik anak untuk bermain, sebagai contoh pengaruh perkembangan permainan *puzzle* dengan motorik halus atau kognitif anak usia prasekolah dan dengan menggunakan metode yang berbeda sehingga dapat hasil yang didapatkan lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Daya Ingat Anak Kelompok B. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(01), 22–25. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no01.a3848>
- Alfina Damayanti. (2025). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah. *Perkembangan Anak Usia Dini*. 2(5), 340–349. Skripsi. Institusi Teknologi Sains Dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.
- Amalia Nurhakiki, Bukhari Is, Abdullah, & Muhammad Zulham Munthe. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Assiddiqi Aek Hitetoras. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 8(1), 8–21. <https://doi.org/10.58822/tbq.v8i1.189>
- Aryanti. (2024). Literature Review Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Kebidanan (Journal of Midwifery Sciences)*, 13(1), 1–8. Retrieved from <https://jurnal.ikta.ac.id/kebidanan/index>
- Dinas Kesehatan Jawa Tengah. (2023). Data Status Gizi. Profil Kesehatan Jawa Tengah. <<https://dinkesjatengprov.go.id>>. Diakses 20 Februari 2025.
- Dinas Kesehatan Kabupaten Sukoharjo. (2023). Data Status Gizi. Profil Kesehatan Kabupaten Sukoharjo. <<https://dkk.sukoharjo.go.id>>Diakses 20 Februari 2025.
- Fembi, P. N., & Pora, Y. D. (2020). Permainan Edukatif Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat*, VII(1), 1–11. Retrieved from <http://jkkmfikesunipa.nusanipa.ac.id/index.php/hlj-Unipa/article/view/34>
- Hairiyah, S. (2024). Peran Lembaga PAUD bagi Pendidikan Anak di Daerah Pedesaan. *Ghulamuna: Journal of Early*, 2(1), 1–11. <https://www.jurnal.inkadha.ac.id/index.php>
- Hamidah, S., & Rizal Saiful, M. (2021). Pengaruh Kegiatan Melukis Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah 4-6 Tahun. *IJMT : Indonesian Journal of Midwifery Today*, 1(1), 41–48. Retrieved from <http://journal.umg.ac.id/index.php/ijmt/article/view/3327>
- Hasanah. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Herlina, B., Novia, T., Hulu, A., Zamili,. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Anaknon Hi Do Hamoraon di Au Kecamatan Parmonangan. 2(1), 306–316. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.478>
- Huwaina, Salwa Haifa, Fadhla Abi Hidayah, Kiki Haura Shandi, Ariza Amalia, & Sahkholid Nasution. (2023). Psikologi Perkembangan Prantal, Usia Dini, dan Anak “Hakikat Perkembangan dan Pertumbuhan.” *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 306–316. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.478>

- Indriawan, I., & Wijiyo, H. (2020). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Anak Pra Sekolah. Editor Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd. Cetakan Pertama. Penerbit CV Pena Persada. Banyumas.
- Katagiri, M., Ito, H., Murayama, Y., Hamada, M., Nakajima, S., Takayanagi, N. Tsujii, M. (2021). Fine and gross motor skills predict later psychosocial maladaptation and academic achievement. *Brain & Development*, 43(5), 605–615. <https://doi.org/10.1016/j.braindev.2021.01.003>
- Kementerian Kesehatan RI. (2022). Status Gizi SSGI 2022. BKKP Kemenkes RI, <https://kesmas.kemkes.go.id/>. Diakses 19 Februari 2025.
- Kementrian Kesehatan RI. (2022). Stunting di Indonesia. Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas). Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Diakses 20 Februari 2025
- Lumban Lasmina, Masdiana, J. (2024). Efektifitas Permainan Puzzle Terhadap perkembangan Motorik halus Pada Anak Usia Prasekolah, 3(3), 56–63.
- Majid, S. H., & Sakti, S. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Mozaik, 03(02), 20–33. <https://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/3731>
- Mega. (2024). Hubungan Faktor-Faktor Pola Asuh Orang Tua Dengan Konsep Diri Anak Usia Pra Sekolah Di Paud Inspirasi Ganesa Desa Amertha Sari Bolaang Mongondow. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Manado*, 3(2), 253–266.
- Muhammad Iqbal, Oktaviyana, C., & 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), 114–122. <https://doi.org/10.34305/jnpe.v4i1.941>
- Nasution, F. (2024). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama. Yogyakarta: Gava Media, 2(1), 117–126.
- Nikmah, N., Qomari, S. N., & Zainiyah, H. (2023). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 24-36 Bulan. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.30587/ijpn.v4i1.5773>
- Nisak, K., & Aulina, C. N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Mozaik dengan Memanfaatkan Cangkang Kupang di RA Aisyiyah 4 Kedungbanteng. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 9325–9333. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5140>
- Putri Dewi Anggraini, & Kristy Mellya Putri Maya. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motoric Halus Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmu Kebidanan Dan Kesehatan (Journal of Midwifery Science and Health)*, 15(2), 129–135. <https://doi.org/10.52299/jks.v15i2.268>

- Rahayu. (2020). *Penerapan Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah Di Bangsal Dahlia RSUD Wonosari. Karya Tulis Ilmiah Penerapan*. Retrieved from <http://poltekkesjogja.ac.id>
- Rahayu Khoerunnisa, S., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Rahmawati, S. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Revine Siahaan, E., & Juniah. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Terhadap Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, 4(2), 14–19. <https://doi.org/10.59030/jkxbd.v4i2.52>
- Safira, N. (2023). The Effect of Puzzle Playing Therapy on Fine Motor Development in Preschool Children. *Journal of Complementary Nursing*, 2(1), 127–132. <https://doi.org/10.53801/jcn.v2i1.61>
- Sanenek, A. K., Nurhafizah, N., Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1391–1401. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177>
- Sari, D. L., & Agustriana, N. (2024). Menggenggam Masa Depan: Panduan Komprehensif Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *EDUPEDIA Publisher*. Retrieved from <http://press.eduped.org/index.php/pedia/article/view/21%0Ahttp://press.eduped.org/index.php/pedia/article/download/21/20>
- Sary, Y. N. E., Ambarsari, N., & Suhartin, S. (2023). Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6273–6280. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5350>
- Sitanggang, T. W., Anggraini, D., & Puspitasari, I. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun. *Jurnal Medikes (Media Informasi Kesehatan)*, 9(1), 39–46. <https://doi.org/10.36743/medikes.v9i1.326>
- Suhartanti, I., Rufaida, Z., Setyowati, W., & Ariyanti, F. W. (2019). *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah. E-Book Penerbit STIKes Majapahit*.
- Sulistiyani, A. intan, Santi, E., & Nasution, tina handayani. (2024). the Effect of Finger Painting Therapy on Children ' S Fine Motor. *Jurnal Update Keperawatan*, 4(1), 1–8.
- UNICEF. (2021). Joint Child Malnutrition Estimates. Who, 24(2), 51– 78. Retrieved from <https://www.who.int/publications/i/item/9789240025257>. Diakses 17 Februari 2025.
- Wardani, F. S., Nadya, N. S., Hairina, Y., & Mulyani, M. (2022). Sosialisasi Tugas-Tugas Perkembangan Anak Usia Dini kepada Orangtua Taman Kanak-Kanak Darul Lulu Banjarmasin. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(6), 1671–1676.

<https://doi.org/10.54082/jamsi.466>

WHO. (2020). Improving early childhood development policies and practices. [https://www.urban.org/research/publication/improving-early-childhood development-policies-and-practices](https://www.urban.org/research/publication/improving-early-childhood-development-policies-and-practices). Diakses 12 Februari 2025.

WHO. (2022). World health statistics 2022 (Monitoring health of the SDGs). WHO 1–91. from: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240005105>. Diakses 19 Februari 2025.

Yanti, C. F. (2022). *Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun Di Tk Wijaya Kusuma Bengkulu Utara*. *Politeknik Kesehatan Bengkulu* (Vol. 1, Issue 1). <http://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/id>