

ABSTRAK

Nurul Ela Khumaeroh¹, Sigit Prasajo²

Pengaruh Permainan Edukatif “Puzzle” Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Annisa Pekajangan Kabupaten Pekalongan

Xiii + 98 halaman + 7 tabel + 2 sekema + 13 lampiran

Gangguan perkembangan anak dapat terjadi apabila pada masa *golden age* anak tidak diberikan stimulasi, sehingga pemberian stimulasi pada anak usia 3-4 tahun sangat diperlukan. Pemberian stimulasi pada anak usia 3-4 tahun menurut panduan Denver yakni menggunakan alat permainan edukatif berupa permainan puzzle. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh permainan edukatif “puzzle” terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD. Design penelitian menggunakan *Quasi Experiments* dengan rancangan *non equivalent control-group before-after design*. Populasi penelitian berjumlah 62 anak yang aktif belajar di PAUD Annisa Pekajangan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel dibagi menjadi 2 kelompok dependen. Alat ukur menggunakan Denver. Analisa data menggunakan uji *Wilcoxon Match Pairs Test*. Hasil uji *Wilcoxon* dalam analisa univariat pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan intervensi didapatkan hasil pada kategori “gagal” 50%, pada kategori “lulus” 50%, sedangkan setelah dilakukan intervensi didapatkan hasil pada kategori “lulus” 100%, sehingga pada analisa bivari diperoleh *p value* sebesar $0,025 < 0,05$, menunjukkan ada pengaruh permainan edukatif “puzzle” terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD Annisa Pekajangan. Pendidikan anak usia dini sebaiknya menjadikan permainan puzzle dalam menstimulasi anak usia 3-4 tahun untuk mengurangi resiko keterlambatan perkembangan motorik halus anak

Kata Kunci : Perkembangan Motorik Halus, Permainan Edukatif, Puzzle
Daftar Pustaka : 27 Buku + 13 Jurnal + 1 Artikel + 3 Publikasi Pemerintah

ABSTRACT

Nurul Ela Khumaeroh¹ , Sigit Prasajo²

The Effect of Educational "Puzzle" Games on Fine Motoric Development for Children 3-4 Years Old at the National Office of Pekalongan Regency

Xiii + 98 pages + 7 tables + 2 schema + 13 attachments

Educative games are games that are designed to optimize child development, by considering age and development of the child. The age of 3-4 years is called the golden age period. Puzzle is one of games that can be effective to be given to children in this period of age. This study was carried out to determine the influence of "puzzle" game on fine motor skill development of children age 3-4 years in a preschool. This research was a quasi experimental study with non equivalent control-group before-after design. The population were 62 students of Annisa Preschool Pekajangan. The samples were chosen by using a purposive sampling technique. These samples were divided into two dependent groups. The Denver Developmental Screening Test (DDST) was used as instrument in collecting data. The data were analyzed by using the Wilcoxon matched-pairs test. The result of the test showed p value of $0.025 < 0.05$, indicating that there was influence of "puzzle" game on the fine motor skill development of children aged 3-4 years in Annisa Preschool Pekajangan. Therefore, it is recommended that parents make use of puzzle game in stimulating children aged 3-4 years to reduce the risk of developmental delay of fine motor skills of their children.

Keywords: Fine Motor Skill Development, Educational Games, Puzzles
Literature : 27 Book + 13 Jurnal + 3 Public Government

A. PENDAHULUAN

Hakikat pembangunan nasional adalah pembangunan manusia seutuhnya. Upaya pembangunan manusia seutuhnya harus di mulai sedini mungkin, yaitu sejak manusia masih berada dalam kandungan dan semasa balita (Depkes RI, 2010 dalam Wulandari dan Yuana, 2014). Pertumbuhan dan perkembangan merupakan proses yang saling berhubungan dan berkelanjutan pada masa bayi dan masa kanak-kanak. Perkembangan adalah proses berturut-turut, yang selama proses tersebut bayi dan anak-anak memperoleh berbagai keterampilan dan fungsi (Terri, 2014, h. 2).

Perkembangan pada anak bisa terjadi pada perubahan bentuk dan fungsi pematangan organ, mulai dari aspek sosial, emosional, hingga intelektual. Perkembangan intelektual anak dapat dilihat dari kemampuan secara simbolik, maupun abstrak, seperti berbicara, bermain, berhitung, membaca dan lain-lain (Hidayat, 2008, h.8).

Pada usia lima tahun pertama anak disebut sebagai masa *golden age* dimana anak pada usia ini mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Pada usia ini, 90% dari fisik otak anak sudah terbentuk (Hasan, 2011, h. 29). Pada masa usia 1 - 3 tahun ini terjadi perkembangan yang cepat dalam aspek sifat, sikap minat dan cara penyesuaian dengan lingkungan. Sedangkan pada usia 3 - 6 tahun anak sudah mulai mampu mengembangkan kreativitas dan sosialisasinya, sehingga sangat diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, kemampuan berbahasa, mengembangkan kecerdasan, menumbuhkan sportivitasnya, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan dalam mengontrol emosi, motorik kasar dan motorik halus (Hidayat, 2008, h. 40).

Menurut Soetjiningsih dan Ranuh, (2016, h. 31) perkembangan motorik halus anak dimulai sejak bayi baru lahir sampai usia 12 tahun, namun pada anak usia 36 bulan dimulai ketika anak mampu melakukan menggambar sebuah lingkaran dan mulai menggambar orang 3 bagian tubuh manusia. Pada umur 4 tahun, anak mampu membuat gambar sebuah persegi empat. Anak juga mampu membuat menara dengan 8 kubus.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) di Indonesia jumlah anak usia 0 - 4 tahun, dari tahun 2015 sejumlah 24.066 juta anak, pada tahun 2016 sejumlah 23.960 juta anak dan pada tahun 2017 sejumlah 23.848 juta anak. Melihat ke arah yang lebih sempit, Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah mencatat, tahun 2015 jumlah anak usia 0 - 4 tahun di Jawa Tengah sebesar 2.745,8 jiwa per1000 anak, pada tahun 2016 sebesar 2.712,3 jiwa per 1000 anak, dan pada tahun 2017 sebesar 2.681, 2 jiwa per1000 anak.

Data dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Pekalongan tahun 2017 mencatat, bahwa pada tahun 2017 jumlah seluruh anak usia 0 - 4 tahun di Kabupaten Pekalongan sebesar 14.562 anak dari 19 kecamatan yang ada. Data Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Pekalongan memproyeksikan bahwa jumlah anak usia 3-4 tahun yang paling tinggi berada di Kecamatan Kedungwuni dengan jumlah 1.665, angka ini paling tinggi, dibandingkan dengan Kecamatan lain, seperti Kecamatan Kajan 1.109, dan Kecamatan Tirto 1.080. Jika melihat dari sebelumnya, diketahui bahwa Kecamatan Kedungwuni pada tahun 2016 memiliki jumlah 1.608 peserta didik, di tahun 2015 sejumlah 1.174, sedangkan pada tahun 2014 sejumlah 1.174 peserta didik. Pada tahun 2015 sampai 2017 mengalami peningkatan per-tahunnya dari peningkatan tersebut

maka perlu diperhatikan bahwa anak mempunyai peran dan potensi yang baik untuk dilakukan pengamatan.

Pada usia anak 3-4 tahun membutuhkan kegiatan bermain aktif untuk merangsang berbagai keterampilannya (Adams, 2006, h. 69 dalam Leo dan Kanafuri, 2014). Selain membantu perkembangan motorik dan sensorik anak, bermain aktif juga meningkatkan sosialisasi anak, proses ini terjadi ketika anak sudah mencoba bermain dengan teman sebayanya (Hidayat 2008, h. 35). Pada dasarnya, anak-anak belajar melalui bermain karena tidak ada cara lain bagi anak-anak untuk mencapai segala hal yang secara normal anak harus capai (Einon dan Dorothy 2005, h. 4 dalam Leo dan Kanafuri, 2014). Menurut Sujiono (2013, h.135) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan tanpa beban.

Menurut Soetjiningsih (1995, dalam Nursalam, 2008, h. 78) alat permainan *edukatif* (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik (motorik), bahasa, kognitif dan sosial anak. Permainan *edukatif* merupakan suatu kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak dan menggunakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat memilihkan alat edukatif yakni salah satunya permainan yang dapat melatih *problem solving* (pemecahan masalah) dalam memainkannya, anak diminta untuk melakukan pemecahan masalah. Misalnya pada permainan puzzle, anak diminta untuk menyusun potongan – potongan puzzle menjadi utuh (Adriana, 2013, h. 51).

Puzzle merupakan salah satu media atau alat permainan *edukatif*, berupa model teka-teki dengan bentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh (Jamil, 2012:20 dalam Elok dan Rahma, 2015).

Berdasarkan teori dari Catron dan Allen (1999 : 21, dalam Sujiono, 2013, h. 135) bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Berdasarkan catatan perkembangan anak di PAUD Annisa pada bulan Mei 2018 ditemukan kurang lebih sekitar 7 anak yang masih mengalami gangguan perkembangan yang rentang usianya 3-4 tahun. Rata-rata keterlambatan pencapaian tugas perkembangan terjadi pada keterampilan motorik halus anak, dengan demikian masih ada keterlambatan capaian tugas perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh permainan edukatif “puzzle” terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD Annisa Pekajangan Kabupaten Pekalongan

B. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan umum

Adapun tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak

usia 3 - 4 tahun di PAUD Annisa Pekajangan Kabupaten Pekalongan

2. Tujuan khusus

Secara khusus penelitian ini memiliki beberapa tujuan khusus yang meliputi:

- a. Untuk mengetahui gambaran perkembangan motorik halus kelompok anak usia 3 - 4 tahun sebelum melakukan permainan edukatif puzzle
- b. Untuk mengetahui gambaran perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun sesudah melakukan permainan edukatif puzzle
- c. Untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3 - 4 tahun di PAUD Annisa Pekajangan Kabupaten Pekalongan

C. METODE

Desain penelitian ini menggunakan *Quasi Experiments* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang timbul sebagai akibat dari pemberian permainan edukatif “puzzle”.

Rancangan yang peneliti menggunakan *non equivalent control-group before-after design* (Carmen G. Loiselle et. al., 2010, dalam Swarjana, 2015, h. 72). Penelitian ini menggunakan *control group*, tanpa randomisasi. Kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara non random, selanjutnya sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan pengukuran terhadap kedua kelompok tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia 3 - 4 tahun yang aktif belajar di PAUD Annisa Pekajangan Kabupaten Pekalongan. Jumlah anak usia 3-4 tahun di PAUD Annisa tahun 2017 sebanyak 62 anak.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu dengan

mengambil responden berdasarkan kriteria (Swarjana, 2015, h. 105). Sugiyono (2011, h. 91) menyatakan bahwa untuk penelitian eksperimen yang sederhana yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka jumlah sampel masing-masing 10 s.d 20.

Sampel pada penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun yang mendapat permainan edukatif “puzzle” di PAUD Annisa Pekajangan Pekalongan berjumlah 27 responden yang terdapat dalam Tempat Penitipan Anak (TPA) kemudian dari 27 responden diambil 20 responden berdasarkan teori sugiyono (2011, h. 91) yang dibagi dalam dua kelompok yaitu 10 responden untuk kelompok intervensi dan 10 responden untuk kelompok control. Sampel yang digunakan adalah responden yang memenuhi kriteria inklusi.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Annisa Kabupaten Pekalongan. Waktu penelitian berlangsung selama 3 minggu dari tanggal 31 juli sampai tanggal 20 Agustus 2018.

Instrumen penelitian ini menggunakan DDST (*Denver Developmental Screening Test*) . Digunakan untuk mengukur atau mengetahui perkembangan motorik halus anak usia 3 - 4 tahun yang terdiri dari 8 item kemampuan gerakan motorik halus anak, lembar observasi digunakan untuk mencatat nomor responden dan hasil pretest-posttest perkembangan motorik kasar dan motorik halus responden pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti juga menggunakan permainan edukatif puzzle dan Stopwatch untuk mengukur lamanya intervensi selama ± 15 menit untuk melakukan bongkar pasang puzzle. Peneliti melakukan pretest (pengukuran perkembangan sebelum intervensi) pada kedua kelompok dan melakukan posttest (pengukuran perkembangan sesudah intervensi) selama 3 minggu, namun pada

kelompok control tidak diberikan intervensi.

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa univariat mencari nilai frekuensi dan presentase, pada variable perkembangan motorik halus anak sebelum dilakukan intervensi dan sesudah dilakukan intervensi. Analisa bivariat menggunakan Wilcoxon Match Pair Test dengan α 5% .

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. *Prestests*

a. Kelompok Eksperimen

No	Prestests	Jml	(%)
1	Lulus	5	50%
2	Gagal	0	0%
3	Menolak	5	5%
Total		10	100%

b. Kelompok kontrol

No	Prestests	Jml	(%)
1	Lulus	0	0%
2	Gagal	4	40%
3	Menolak	6	60%
Total		10	100%

Berdasarkan saat obsevasi, anak cenderung terjadi banyak penolakan dan gagal di dalam capaian perkembangan dalam sector yang meliputi mencontoh tanda plus (+), menggambar orang 3 bagian, mencontoh gambar persegi (□) hal ini dapat dilihat dari distribusi frekuensi yang menunjukkan bahwa dari 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 10 responden saat dilakukan *pretest*, kelompok

eksperimen dengan jumlah terbanyak adalah kategori lulus dan menolak yaitu masing-masing 50%. Hasil ini tidak jauh berbeda dengan *pretest* yang dilakukan pada kelompok kontrol yang diketahui bahwa terdapat kategori “gagal” 40%, “menolak” 60%. Hasil ini sesuai dengan penelitian Permana (2005, dalam Wulandari dan Yuana, 2014) yang menyatakan bahwa ada perbedaan aspek perkembangan pada kelompok yang diberikan stimulasi alat permainan edukatif dengan kelompok yang tidak diberikan stimulasi alat permainan edukatif.

Pencapaian tugas perkembangan yang tidak seluruhnya baik ini kemungkinan diakibatkan karena dipengaruhi oleh faktor stimulasi. Hal ini sesuai dengan teori Gunarsa (2008, dalam Leo dan Satiya, 2014) bahwa pada prinsip perkembangan seorang anak terjadi karena adanya faktor kematangan dan belajar. Pembelajaran merupakan suatu stimulasi perkembangan anak yang mengacu pada jenjang pendidikan, baik pendidikan formal maupun non formal. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Apriana (2009) bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsang pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

2. *Posttest*

a. Kelompok Eksperimen

No	Posttest	Jml	(%)
1	Lulus	10	100%
2	Gagal	0	0%
3	Menolak	0	0%
	Total	10	100%

b. Kelompok kontrol

No	Posttest	Jml	(%)
1	Lulus	5	50%
2	Gagal	1	10%
3	Menolak	4	40%
	Total	10	100%

Hasil penelitian menunjukan bahwa gambaran *posttest* perkembangan motorik halus anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu pada kelompok eksperimen, paling banyak masuk pada kategori “lulus” yaitu berjumlah 100%. Sedangkan gambaran *posttest* perkembangan motorik halus anak pada kelompok kontrol, paling banyak termasuk dalam kategori “lulus” dengan jumlah 50%, “menolak” dengan jumlah 40%, “gagal” berjumlah 10%. Pada dua kelompok ini menunjukkan ada perbandingan-perbandingan tertentu dalam tugas perkembangan motorik halus anak. Hasil *pretest* perkembangan motorik halus anak yang tertera dalam *checklist* bahwa kebanyakan pada kelompok eksperimen perubahan perkembangan anak meningkat pada tugas-tugas

motorik halus anak yang meliputi, menggambar orang 3 bagian meningkat 70%, mencontoh tanda (+) plus meningkat 70%, mencontoh persegi (□) dengan petunjuk meningkat menjadi 70%.

Hal ini diakibatkan karena adanya stimulasi yang telah diberikan secara lebih dan teratur yakni bermain “puzzle” pada anak sehingga dapat menyebabkan adanya perubahan yang lebih besar dibandingkan dengan anak yang tidak dilakukan stimulasi maupun intervensi. Hal ini sesuai dengan penelitian Setyaningsih dan Wahyuni (2018) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang bermakna pemberian puzzle terhadap nilai rerata status perkembangan anak.

Berdasarkan teori menurut Patmonodewo (2015, dalam Yuniati, 2018) yang menyatakan bahwa media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang sangat dipercaya sebagai media yang bisa membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata, menata puzzle menjadi sebuah bentuk hewan, pesawat, kapal dan sebagainya.

3. Pengaruh Permainan Edukatif “Puzzle” Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun

Test Statistics^b

	Post Intervensi – Pre Intervensi
Z	-2.236 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.025

- a. Based on negative ranks
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan hasil uji wilcoxon di peroleh *p value* $0,025 < 0,05$, maka H_0 ditolak, berarti ada pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD Annisa Pekajangan Pekalongan. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Hidayat (2008) bahwa pada ada masa usia 1 - 3 tahun ini terjadi perkembangan yang cepat dalam aspek sifat, sikap minat dan cara penyesuaian dengan lingkungan. Sedangkan pada usia 3 - 6 tahun anak sudah mulai mampu mengembangkan kreativitas dan sosialisasinya, sehingga sangat diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, kemampuan berbahasa, mengembangkan kecerdasan, menumbuhkan sportivitasnya, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan dalam mengontrol emosi, motorik kasar dan motorik halus.

Pada dasarnya perkembangan motorik halus anak prasekolah dipengaruhi

oleh bagaimana anak diberikan stimulasi alat permainan edukatif. Stimulasi perkembangan motorik halus anak yang telah dilakukan oleh peneliti secara intensif selama 2 minggu yang diberikan intervensi berupa permainan edukatif puzzle secara terarah dalam kurun waktu ± 20 menit. Dalam waktu 2 minggu perkembangan anak akan terus berjalan sesuai usianya serta diikuti proses masuknya rangsangan berupa permainan puzzle secara teratur sehingga perkembangan motorik halus anak dapat diukur kembali setelah itu. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Setyaningsih dan Wahyuni (2018) yang mengatakan bahwa pemberian stimulasi puzzle pada penelitian ini dilakukan selama 2 minggu, hal ini mengikuti tata laksana Depkes RI (2010).

Penelitian ini telah membuktikan bahwa kesesuaian dengan teori dan penelitian sebelumnya tidak diragukan lagi dikarenakan pada penelitian ini membahas lebih rinci mengenai perbandingan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, sedangkan pada kelompok kontrol tidak dilakukan intervensi. Peningkatan perkembangan motorik halus anak paling banyak terjadi pada kelompok eksperimen dari kategori “meragukan”, “gagal”, “tidak dapat dites” meningkat menjadi 100% ke kategori “normal”, sedangkan pada kelompok kontrol hanya meningkat 50%. Kemudian peningkatan perkembangan ini diwarnai pada capaian sector. Pada kelompok eksperimen peningkatan terjadi pada tugas-

tugas mencontoh tanda (+), mencotok persegi (□) dengan petunjuk. Sedangkan pada kelompok kontrol capaian perkembangan terjadi peningkatan sedikit dari pada kelompok eksperimen, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari kegiatan permainan edukatif puzzle pada kelompok intervensi.

Penelitian Yuniati Erni (2018) mengatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan terlihat terjadi peningkatan perkembangan motorik halus anak dari yang sebelum dilakukan intervensi permainan puzzle, menjadi meningkat setelah diberikan permainan puzzle. Permainan puzzle merupakan permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan puzzle secara tepat melalui media visual dimana permainan tersebut melibatkan kerjasama/koordinasi mata dan tangan, syaraf taktil anak, otot-otot kecil dan jari jemari tangan anak yang tanpa disadari dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak.

4. Simpulan

- a. *Pretest* pada kelompok eksperimen yaitu responden yang dikategorikan “menolak” dan “normal” masing-masing 50%, sedangkan pada kategori “gagal” 0%.

- b. Posttest yang dilakukan pada kelompok eksperimen diperoleh jumlah 10 responden dalam kategori “normal” 100%.
- c. Ada pengaruh permainan edukatif “puzzle” terhadap motorik halus anak usia 3-4 tahun di paud annisa pekajangan pekalongan dengan hasil p value 0,025, berarti nilai p value kurang dari α (0,05) sehingga H_0 ditolak.

5. Saran

- a. Bagi profesi keperawatan
 Penelitian ini sebaiknya dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran guna meningkatkan kompetensi perawat mengenai keperawatan anak, dapat digunakan sebagai referensi untuk panduan pemberian tindakan *Non-Farmakologis* sehingga di harapkan dapat meningkatkan tindakan mandiri perawat yang lebih profesional dalam memberikan asuhan keperawatan anak
- b. Bagi Institusi Pendidikan Anak Usia Dini
 Pihak pendidikan sebaiknya menjadikan kegiatan permainan edukatif puzzle sebagai salah satu pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak. Pihak institusi pendidikan bisa berkolaborasi dengan pihak perawat untuk memperhatikan perkembangan motorik halus anak usia dini yang rentan terhadap pengaruh faktor-faktor yang tidak baik. Kegiatan bernyanyi memang sudah diajarkan didalam setiap institusi pendidikan, namun belum menjangkau tentang pemberian permainan edukatif puzzle. Hal ini dapat

- meningkatkan serta mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun.
- c. Bagi Peneliti Lain
 Penelitian ini dapat digunakan sebagai data dasar oleh peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis dengan penelitian kualitatif dengan desain fenomenologi sebagai pengalaman pengajar yang mempunyai siswa yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus

Bermain Pada Anak.
 Jakarta : Salemba Medika

Alimul Aziz Hidayat A. 2009.
Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data. Jakarta : Salemba Medika

Alimul Aziz Hidayat A. 2008.
Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan. Surabaya: Salemba Medika

Astini Nilawati Baik, Nurhasanah, Ika Rahmayani, I Nyoman Suarta. 2017. “Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini” .Dilihat Pada November 2017 <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/15678/9726>

Dharma Kusuma Kelana. 2011.
Metodologi Penelitian Keperawatan (Pedoman Melaksanakan Dan Menerapkan Hasil Penelitian. Jakarta : Trans Info Media

Fida dan Maya. 2012. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak.* Jogjakarta: D-Medika

Hasan Maimunah. 2011. *PAUD (Pendidikan anak usia dini).* Jogjakarta: Diva Press

<http://firdausanisaa.blogspot.com/2013/12/taksonomi-bloom-ranah-afektif-kognitif.html>, dilihat pada 15 Januari 2019, Pukul 10.00

DAFTAR PUSTAKA

Adriana Dian. 2013. *Tumbuh Kembang & Terapi*

Oktober 2017
[Http://Journal.Unigres.Ac.Id/Index.Php/JNC/Article/View/265](http://Journal.Unigres.Ac.Id/Index.Php/JNC/Article/View/265)

Indriati Ratna & Warsini. 2016. "Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Pada Anakdi PAUD Cinta Bunda Desa Baran Sukoharjo" . Dilihat Oktober 2017 <http://www.ejournal.ijmsbm.org/index.php/ijms/article/view/70>

Marmi & Kukuh Rahardjo. 2012. *Asuhan Neonatus Bayi, Balita, dan Anak Prasekolah* Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Kaluas Inggrith, Ismanto, Y & Rina, M. 2015. "Perbedaan Terapi Bermain Puzzle Dan Bererita Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Selama Hospitalisasi Di Ruang Anak Rs Tk. Iii. R.W Mongosidi Manado", Jurnal Universitas Sam Ratulangi Manado Dilihat 25 Oktober 2018 Dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7969>

Maryuni Anik. 2010. *Ilmu Kesehatan Anak dalam Kebidanan*. Jakarta :Trans Info Media

Khairu Sulistyowati. 2014. *Kumpulan Permainan Cerdas Balita*. Jawa Barat : Lembar Langit Indonesia

Mualmein Badar Leo Dan Satiya Devi Kanafuri. 2014. "Pengaruh Bermain Dengan Bernyanyi Lagu Anak-Anak Yang Diiringi Music Secara Bersama Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dan Haus Anak Usia 3-4 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Annisa Pekajangan Kabupaten Pekalongan", Jurnal Stikes Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan. Dilihat Oktober 2017 dari Skripsi Leo Dan Satiya Devi.

Kementrian Kesehatan Republic Indonesia (Kemenkes RI). 2016. Buku Ajar Kesehatan Ibu dan Anak.

Musbikin Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD (Dalam Prespektif Islam)*. Jakarta: Laksana

Keyle Terri. 2015. *Buku Praktik Keperawatan Pediatric (Pediatric Nursing Clinical Guide)*, trans. Sari Isneini. Jakarta : EGC

Nugroho Heru Santoso Wahito. 2014. *Petunjuk Praktis Denver Developmental Screening Test*. Jakarta: Egc

Madyastuti Lina & Fathiya Rukmana Dewi. 2016. "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Motorik Halus Dan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)". Diihat Pada

- Nurjatismika Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Jogjakarta : Diva Press
- Nursalam, Rekawati Susilaningrum, Sri Utami. 2008. *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak (untuk Perawat dan Bidan)*. Jakarta: Salemba Medika
- Nursalam. 2017. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Edisi 4*. Jakarta: Salemba Medika
- Notoatmodjo Soekidjo. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Riska Syahbrina Cindi & Budi Satria. 2016. *“Alat Permainan Edukatif Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Kemukiman Lamlheu”*. Dilihat Oktober 2017 [Http://Jim.Unsyiah.Ac.Id/Fkep/Article/View/1568](http://jim.unsyiah.ac.id/Fkep/Article/View/1568)
- Riyadi Sujono, Sukarmini. 2009. *Asuhan Keperawatan pada Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Setiadi. 2013. *Konsep dan Praktik Penulisan Riset Keperawatan Edisi 2*. Yogyakarta: Graham Ilmu
- Setyaningsih dan wahyuni. 2018. *“Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Social dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah”*, Jurnal Akademi Keperawatan RS dustira Cimahi, Dilihat 10 Oktober
- Dari 9-Articl Text 618-1-10-20180212.pdf
- Soetjiningsih, & Gde Ranuh. 2016. *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: EGC
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono Nurani Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Swarjana I Ketut. 2015. *Metodologi Penelitian Kesehatan (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Andi
- Swiarizona Tri Elok & Rachma Hasibuan. 2015. *“Pengaruh Media Puzzle Modifikasi “Sepatuku Tesiku Tesiku” Terhadap Kemampuan Kognitiv Mengenal Pola AB-AB Anak Usia 4-5 Tahun”*, Dilihat Pada 10 Oktober 2017 Dari [Http://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Paud-Teratai/Article/View/11500](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11500)
- Tedjasaputra S. Mayke. 2007. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo
- Wahyudin Uyu & Mubair Agustin. 2012. *Penilaian Perkembangan Anak Usia*

*Dini Panduan untuk Guru,
Tutor, Fasilitator, dan
Pengelola Pendidikan
Anak Usia Dini.* Bandung :
Refika Aditama

Wawan A & dewi m. 2014. *Teori
& Pengukuran
Pengetahuan, Sikap, Dan
Perilaku Manusia.*
Yogyakarta : Nuha Medik .

Wiyani Novan Ardy & Barmawi.
2014. *Format Paud
(Pendidikan Anak Usia
Dini) Konsep,
Karakteristik &
Implementasi Pendidikan
Anak Usia Dini.* Jogjakarta
: Ar-Ruzz Media

Wulandari Ayu Dyah & Indri
Yuana. 2014. “*Pengaruh
Stimulasi Alat Permainan
Edukatif Terhadap Aspek
Perkembangan Anak
Prasekolah Di TK Pertiwi
Boyolali*”, Dilihat 10
November 2017 dari
[http://e-
prosiding.unw.ac.id/index.
php/snkr/article/view/50](http://e-prosiding.unw.ac.id/index.php/snkr/article/view/50)

Yuniati Erni. 2018. “*Puzzle
Mempengaruhi
Perkembangan Motorik
Halus Anak Usia
Prasekolah Di Tk At
Taqwa Mekarsari Cimahi*”,
Dilihat 25 Oktober 2018
dari
[http://ejournal.poltekkester
nate.ac.id/ojs/index.php/juk
e/article/view/85](http://ejournal.poltekkester.nate.ac.id/ojs/index.php/juke/article/view/85)