Journal of Nursing Practice and Education

VOL 4 No 1 (2023) : 110-117
DOI : 10.34305/jnpe.v4i1.941
E-ISSN: 2775-0663
Journal Homepage: https://ejournal.stikku.ac.id/index.php/jnpe

Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Utara

[1]Muhammad Iqbal S, [2]Cut Oktaviyana, [3]Cut Nalul Azkia

[1]Departemen Keperawatan Anak, Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Abulyatama
[2]Departemen Keperawatan Maternitas, Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Abulyatama
[3]Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Abulyatama

How to cite (APA)
Iqbal, M, 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), 110-117. https://doi.org/10.34305/jnpe.v4i1.941

History
Received : 05 September 2023
Accepted : 26 Oktober 2023
Published : 1 Desember 2023

Coresponding Author
Muhammad Iqbal S, Departemen Keperawatan Anak, Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Abulyatama;
iqbalners_psik@abulyatama.ac.id

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License / **CC BY 4.0**

ABSTRAK

Latar Belakang: Sekitar 16% balita mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus dan Provinsi Aceh anak usia 1-5 tahun sebesar 2,2% mengalami keterlambatan yang tidak sesuai sehingga perlu peran orang tua memberikan stimulus agar dapat merangsang perkembangan otak dan otot anak. Di TK Harapan Bunda masih terdapat anak yang pasif dan mengalami kesukaran menggerakkan pensil. Media puzzle belum tersedia namun proses belajar sering menggunakan origami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di TK Harapan Bunda Aceh Utara.
Metode: Jenis penelitian Quasi Experiment dengan pendekatan *one group pretest* dan *posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 18 responden dengan menggunakan tehnik total sampling. Data di analisis menggunakan uji *Wilcoxon*. Penelitian telah dilakukan dari tanggal 4sampai 5 Agustus 2023.
Hasil: Analisis data univariat, menunjukkan rata-rata perkembangan motorik halus sebelum dilakukan permainan puzzle diperoleh nilai mean sebesar 1.6667 dan sesudah 2.7222. Hasil analisis bivariat dengan menggunakan uji Wilcoxon didapatkan nilai p value 0,001
Kesimpulan: Berdasarkan hasil uji statistik *Wilcoxon*, maka dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sesudah dilakukan permainan puzzle dengan nilai *P*-Value 0,001 < α 0,05
Kata Kunci : Puzzle, Perkembangan Motorik, Anak Prasekolah

ABSTRACT

Background: Approximately 16% of toddlers experience delays in fine motor development and Aceh Province children aged 1-5 years at 2.2% experience inappropriate delays so it is necessary for the role of parents to provide stimulus in order to stimulate the development of the child's brain and muscles. In Harapan Bunda Kindergarten, there are still children who are passive and have difficulty moving pencils. Puzzle media is not yet available but the learning process often uses origami. This study aims to determine the effect of puzzle games on fine motor development in preschool children at Harapan Bunda Kindergarten, North Aceh.
Methods: Type of research Quasi Experiment with one group pretest and posttest design approach. The research sample amounted to 18 respondents using total sampling technique. Data were analyzed using the Wilcoxon test. The research was conducted from August 4 to 5, 2023.
Results: Univariate data analysis, shows the average fine motor development before the puzzle game is obtained a mean value of 1.6667 and after 2.7222. The results of bivariate analysis using the Wilcoxon test obtained a p value of 0.001.
Conclusion: Based on the results of the Wilcoxon statistical test, it can be concluded that there is an effect on children's fine motor development after the puzzle game with a P-value of 0.001 < α 0.05.
Keywords: Puzzle, Motor Development, Preschool Children

OPEN ACCESS

Pendahuluan

Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan masalah utama yang perlu diperhatikan oleh setiap orang tua dalam mencegah masalah tumbuh kembang (Retnowati, 2022). Anak perlu diberikannya stimulus sejak dini sehingga terpenuhi kebutuhan dalam masa perkembangannya (Karimah et al., 2015).

Anak usia prasekolah menjadikan salah satu target dalam meningkatkan kesehatan perkembangan. Perkembangan pada anak sangat berpengaruh terhadap kesehatan di usia selanjutnya. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua dalam melakukan pengasuhan kepada anak (Renteng, 2021)

Perkembangan anak pada umumnya terdiri dari enam aspek yakni aspek kognitif, bahasa, motorik, seni, sosial emosional serta moral agama ke enam perkembangan tersebut perlu diperhatikan sehingga perkembangan anak dapat tercapai maksimal (Saripudin, 2019)

Perkembangan motorik merupakan proses kemampuan gerak yang dilakukan oleh anak. Perkembangan ini akan berkembang sejalan dengan kematangan sistem syaraf dan otot anak (Izzah et al., 2021).

Motorik halus di artikan juga sebagai kesanggupan anak dalam mengamati dan melakukan sesuai yang terdapat di lingkungan. Motorik halus melibatkan bagian tubuh dari otot-otot kecil dan memerlukan kecermatan yang di pusatkan oleh seoarang anak seperti kemampuan anak untuk menggambar dan memegang suatu benda (Wong, 2009).

Perkembangan motorik halus pada anak perlu menjadi perhatian orangtua, jika anak mengalami keterlambatan dalam perkembangannya maka perkembangan selanjutnya ikut terhambat. Oleh karena itu perlu kepekaan dari orang tua untuk menilai sejauhmana kemampuan perkembangan anak sudah terpenuhi (Mahdalena et al., 2020).

Data *World Health Organitation* melaporkan terdapat 5-25% anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor (kesulitan fokus) termasuk hambatan perkembangan motorik halus. Secara global gangguan berupa kecemasan 9%, mudah emosi 11-15%, gangguan perilaku 9-15% (Kemenkes, 2019)

Negara Indonesia keterlambatan tumbuh kembang anak cukup tinggi yaitu kurang lebih sekitar 5-10% anak mengalami keterlambatan perkembangan umum dan 16% balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, dan kecerdasan dan gangguan bicara (Rahayuningrum & Wahyuni, 2021). Dan Provinsi Aceh Tahun 2020 jumlah anak usia 1-5 tahun sebanyak 154.111 jiwa dan yang perkembangan fisik sesuai umur sebesar 97,8% dantidak sesuai sebesar 2,2% (Dinkes Aceh, 2022)

Keterlambatan perkembangan motorik halus mengakibatkan menjadi terhambat dalam melakukan gerakan dan pusat perhatian. Beberapa gangguan perkembangan seperti *cerebral palsy*, gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Panzilion et al., 2020)

Salah satu contoh anak usia prasekolah yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halusnya adalah anak belum mampu memegang krayon dan mengikuti perintah yang diberikan secara benar. Oleh karena itu perlu peran orang tua untuk memberikan stimulus sejak dini dan melakukan skrining atau deteksi dini tumbuh kembang anak (Yuniati, 2018)

Skrinning yang dapat dilakukan oleh orangtua untuk mengetahui tingkat kemampuan perkembangan motorik halus anaknya adalah dengan melakukan pemeriksaan *Denver Development Screening Test*. Pemeriksaan ini untuk menafsirkan kemampuan personal anak, sosial, motorik halus, bahasa, dan motorik kasar mulai dari usia 1-6 tahun dan dapat dilakukan di pusat pelayanan kesehatan (Depkes, 2010).

OPEN ACCESS

Kondisi ini dapat dicegah dengan memberikan rangsangan pada anak, saraf motorik dapat dilatih dengan memberikan kegiatan yang dilakukan secara rutin seperti menulis, menggambar, menyusun pola dan menggunting (Mahdalena et al., 2020). Stimulasi perkembangan pada anak bertujuan untuk meningkatan kemampuan anak dalam mencapai tugas sesuai dengan tahapan perkembangannya (Sudarsih, 2014)

Puzzle merupakan suatu permainan edukatif yang mengasah kemampuan kognitif dan keterampilan motorik pada anak sehingga permainan ini memerlukan konsentrasi dan kesabaran pada anak (Adiwena et al., 2022). Permainan edukatif ini dimainkan dengan menyusun kepinganan gambar menjadi satu bagian yang utuh sesuai dengan polanya (Jada et al., 2022).

Permainan ini melibatkan titik koordinasi mata, tangan dan otot kecil serta jari tangan anak dalam perkembangan motorik halus anak (Khoerunnisa et al., 2023). Melalui Permain puzzle ini akan memberikan rangsangan pada otot dan jari tangan anak dalam menyusun gambar puzzle secara gambar (Zulfa & Utami, 2021). Media permainan ini memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus (Khoerunnisa et al., 2023).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ananda, 2019) tentang pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus di TK Inti Gugus Tulip III Padang pada 15 anak menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain dengan nilai p-value (0,000)

Studi awal yang dilakukan di TK Harapan Bunda, dari 8 anak terdapat 3 anak aktif seperti mampu mengikuti arahan bermain dari gurunya dan juga 5 anak yang pasif seperti hanya diam saja saat teman dan guru mengajak bermain. Informasi yang diberikan oleh guru kelas, saat anak diberikan permainan yang dapat melatih motorik halus seperti melipat kertas anak-anak cenderung enggan melakukan aktivitas tersebut dan lebih memilih untuk bermain prosotan yang mana aktivitas tersebut dapat melatih motorik kasar. Adapun beberapa murid tampak kaku ketika menggerakkan pensil untuk menulis.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wigati et al., 2022) menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia 3-4 sebelum diberikan stimuasi permain puzzle berada pada kategori perkembangan normal yaitu (60,0%) dan setelah diberikan stimuasi perkembangan kategori normal menjadi (90%). Hasil uji w*ilcoxon* menunjukkan terdapat pengaruh stimulus permaianan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun dengan nilai (p-value = 0,014< α (0,05)

Penelitian yang dilakukan oleh (Nikmah et al., 2023) tentang pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 24-36 bulan di desa Jaddih Bangkalan yang dilakukan pada 32 anak diperoleh hasil bahwa (71,9%) anak mampu mencapai indikator permainan puzzle dan sebagian besar anak memiliki kemampuan motorik halus yang baik (59,4%). Hasil uji regresi logistic menunjukkan adanya pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak pada usia 24-36 bulan dengan statistic (p = 0,004)

Berdasarkan uraian diatas, yang menjadi rumusan peneliti adalah apakah terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak.

Metode

Metode dalam penelitian adalah Quasi Experiment dengan pendekatan *one group pretest* dan *posttest design*. Penelitian ini mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompoksubjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, lalu dilakukan observasilagi setelah intervensi. Pengujian sebab akibat dilakukan dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* tanpa melakukan pembandingan dengan kelompok lain (Mursid, 2021). Variabel

OPEN ACCESS

Journal of Nursing Practice and Education
VOL 4 No 1 (2022)
E-ISSN: 2775-0663
Journal Homepage: https://ejournal.stikku.ac.id/index.php/jnpe

dalam penelitian terdiri dari variabel independen yaitu bermain puzzle dan variabel dependen yaitu perkembangan motorik halus anak.

Populasi dalam penelitian ini yaitu anak usia 4-6 tahun di TK Harapan Bunda Aceh Utara sebanyak 18 anak dengan menggunakan teknik total sampling. Instrumen pada penelitian menggunakan DDST II atau *Denver Development Screening Test* sebagai pemeriksaan perkembangan motorik halus. Sedangkan untuk observasional treatment menggunakan alat puzzle jigsaw sembilan keping berkarakter hewan (kucing, ayam, bebek, sapi, dan burung). Pengumpulan dilakukan pada tanggal 4 sampai 5 Agustus 2023 dengan durasi permainan 30 menit. Analisis penelitian dilakukan terlebih dahulu dengan uji normalitas dan dan hasil akhir uji statistik dalam penelitian ini adalah *wilcoxon signed rank* yang bertujuan menganalisis pengaruh variabel.

Hasil

1. Univariat

Tabel 4.1
Data Demografi Reponden

Pekerjaan Orang Tua	Frekuensi (f)	Persentase (%)
PNS	5	27.8
Wiraswasta	5	27.8
IRT	8	44.4
Pendidikan Orang Tua		
PT	9	50.0
SMA	9	50.0
Jenis Kelamin Anak		
Laki-laki	11	61.1
Perempuan	7	38.9
Pengasuh Anak		
Orang Tua	18	100.0
Umur 5 Tahun	18	100.0
Jumlah	**18**	**100.0**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.1 didapatkan bahwa distribusi tertinggi tentang pekerjaan orang tua berada pada kategori IRT sebanyak 8 (44.4%) responden, pada kategori pendidikan terdapat jumlah PT sebanyak 9 (50.0%) dan SMA sebanyak 9 (50.0%) responden, pada kategori jenis kelamin anak terdapat jenis kelamin laki-laki sebanyak 11 (61.1%) responden, pada kategori yang mengasuh terdapat semua anak diasuh oleh orang tua sebanyak 18 (100%) responden dan pada kategori yang umur terdapat semua anak berada pada umur 5 tahun sebanyak 18 (100%).

OPEN ACCESS

Journal of Nursing Practice and Education
VOL 4 No 1 (2022)
E-ISSN: 2775-0663
Journal Homepage: https://ejournal.stikku.ac.id/index.php/jnpe

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak (*Pre Test)*

Pemeriksaan DDST	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Unstestable	***6***	***33,3***
Suspect	***12***	***66,7***
Jumlah	**18**	**100.0**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.2 didapatkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia prasekolah sebelum bermain *Puzzle* berada pada kategori suspect yaitu sebanyak 12 (66.7%)

Tabel4.3
Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak (*Post Test)*

Pemeriksaan DDST	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Suspect	***5***	***27,8***
Normal	***13***	***72,2***
Jumlah	**18**	**100.0**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.3 didapatkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia prasekolah setelah bermain *Puzzle* berada pada kategori normal sebanyak 13 (72.2%) responden.

2. Bivariat

Tabel 4.4
Uji Normalitas *Pre Test Post Test*

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Pretest	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	.421	18	.000	.601	18	.000
Posttest	.449	18	.000	.566	18	.000

Berdasarkan tabel 4.4 Nilai Signifikasi (*p*) pada *kolomogorov-smirnov* adalah 0.000 (*p* > 0. 05), sehingga data tidak berdistribusi normal. Dan Nilai Signifikasi (*p*) pada *uji Shapiro-wilk* adalah 0.000 (*p* > 0. 05), sehingga data tidak bersidtribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut maka uji dua sampel berpasangan dalam penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks* sehingga dapat terlihat pengaruh dari variabel yang diteliti.

Tabel 4.5
***Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus**

Variabel	Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)
Pretest	1.6667	.48507	0.001
Pottest	2.7222	.46089	

Berdasarkan Tabel 4.5 output "*Wilcoxon Signed Ranks*" diatas, bahwa *pretest* didapatkan nilai mean yaitu 1.6667, standar deviation 48507 kemudian pada *postest* didapatkan nilai mean yaitu 2.7222, standar deviation 46089. Hasil uji t-*test* diperoleh nilai P-Value 0,001 < 0,05 sehingga hasil penelitian ini dapat disimpulkan adanya pengaruh

OPEN ACCESS

permainan *Puzzle tehadap* perkembangan motorik halus anak usia prasekolah

Pembahasan

Pengaruh permainan *Puzzle tehadap* perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah

Hasil penelitian yang di dapatkan pada tabel 4.2 dan 4.3 melalui pemeriksaan Denver, ditemukan anak mengalami *suspect* sebesar (66.7%) dan setelah diberikan intervensi terlihat jelas perubahan yang terjadi dimana kategori *suspect* menurun menjadi (27,8%). Hasil uji t-*test* pada tabel 4.5 diatas menunjukkan adanya pengaruh permainan *Puzzle tehadap* perkembangan motorik halus anak dengan nilai P-Value = 0,001 < 0,05

Terjadinya perubahan motorik halus pada anak usia pra sekolah menunjukkan bahwa permainan puzzle memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan kosentrasi, daya ingat dan kemampuan menirunya sehingga menjadi motivasi bagi anak dalam mencoba mengembangkan kemampuan motorik halusnya sesuai dengan yang dipusatkan dalam permainan puzzle. Oleh karena itu penting adanya peran orangtua dan guru dalam memberikan stimulus motorik halus pada anak yang mengalami keterlambatan dalam mengerjakan sesuatu yang di tugaskan.

Permasalahan gangguan motorik halus anak juga banyak dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, diantaranya penelitian (Muarifah & Nurkhasanah, 2019) ditemukan dari 21 anak (67,5%) belum berkembang, (28,5%) mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan (4%). Kelompok umur ini perlu mendapatkan intervensi untuk memberikan rangsangan motorik halus dengan menggunakan media permianan edukatif yang dapat menarik minat dan belajar anak untuk mencapai perkembangan sesuai dengan harapan.

Media permainan edukatif ini bisa dimainkan oleh anak usia 4-6 tahun yang dijadikan sebagai sumber untuk merangsang motorik halus pada anak. Media edukatif ini dibuat untuk mengasah kemampuan anak sebagai proses belajar yang bertujuan mendorong keterampilan (Hani & Hibana, 2022). Hal ini ini juga sejalan dengan Studi Literatur (Khumaeroh & dkk, 2022) dimana media edukatif ini memberikan pengaruh yang besar dalam melatih aspek motorik halus pada anak

Ketika seoarang anak sedang berada di lingkungan permainan puzzle, anak memulai mencermati dan belajar untuk memahami proses menyusun puzzle sampai menjadi gambar yang utuh. Permainan ini bisa di mainkan secara individu namun lebih bagus dimainkan secara bersama-sama agar anak bisa melatih diri untuk bekerja sama dengan anak yang lain dan dapat berbaur dengan teman seusianya (Panzilion et al., 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh (Akbar et al., 2022) pada 34 anak di TK Aisyiyah Labuhan Haji di dapatkan bahwa ada permainan puzzle mempengaruhi pada perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional pada anak dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Melatih keterampilan motorik perlu dilakukan sejak dini karena dapat mengembangkan keperibadian anak yang harus dibentuk sejak Usia Dini. Seorang anak yang mampu menunjukkan kemampuan motorik dengan baik maka perkembangan di usia selanjutnya juga akan baik, namun sebaliknya, jika kemampuan motorik kurang baik maka perkembangan berikutnya juga menjadi kurang

Keterlibatan keluarga untuk melatih kemampuan anak sangat penting dilakukan. Pemberian stimulasi pada perkembangan motorik halus anak harus dilakukan sejak anak usia lahir sampai dengan 6 tahun agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dan dengan diberikannya rangsangan secara terus menerus akan memberikan peningkatkan kemampuan anak untuk melakukan tugas perkembangnnya (Putri, 2021).

Pada prinsipnya, perkembangan motorik halus pada anak ditentukan oleh pola asuh orang tua. Orang tua harus mampu mengontrol, membimbing, dan mendampingi anak agar anak dapat berkembang baik sesuai usianya. Selain itu, Peran sekolah juga perlu menstimulus perkembangan motorik dengan meningkatkan motivasi anak dalam proses

OPEN ACCESS

belajar di kelas. Sekolah dapat membuat permainan yang kreatif sehingga dapat memicu perkembangan motorik halus anak (Harmila et al., 2023)

Dengan demikian, adanya media permainan edukatif ini bisa menjadikan solusi bagi anak yang mengalami hambatan ataupun keterlambatan pada motorik halusnya sehingga anak dapat memenuhi tugas perkembangan motorik sesuai tumbuh kembangnya. Media ini menjadikan acuan dalam melatih perkembangan otot jari anak dengan cara menyusun gambar puzzle sesuai yang diamati sehingga dapat kita menilai sejauh mana anak mampu melakukannya dengan tepat (Zulfa & Utami, 2021)

Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian ini, maka kseimpulan akjgir dalam penelitian ini adanya pengaruh perkembangan motorik halus sesudah dilakukan pemberian permainan puzzle pada anak usia prasekolah di TK Harapan Bunda Aceh Utara dengan nilai p = 0,001.

Saran

Kepada orangtua dan guru agar dapat melakukan simulasi permainan puzzle ini setiap harinya dalam melatih perkembangan motorik halus anak sebagai sarana untuk meningkatkan perkembangan anak dan bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi acuan sumber referensi penelitian sehingga dapat mengembangkan permasalahan lain terkait dengan gangguan perkembangan motorik pada anak usia sekolah.

Daftar Pustaka

Adiwena, B., Noviadji, B. R., & Aldora, J. (2022). Desain Puzzle Sebagai Media Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 3-5. *Jurnal Fakultas Desain Institut Informatika Indonesia Surabaya*, *6*(2), 111–125. https://doi.org/https://doi.org/10.34148/artika.v6i2.559

Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(4b), 2695–2703. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1042

Ananda, Y. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di Tk Inti Gugus Tulip Iii Padang Tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrab*, *2*(2), 29–35. https://doi.org/10.36341/jka.v2i2.622

Hani, U., & Hibana, H. (2022). Ular Tangga Covid-19 sebagai Redesain Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, *6*(2), 162–171. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1262

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

Izzah, N., Chaizuran, M., & Muammar. (2021). Pengaruh Stimulasi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Balita. *Darussalam Indonesian Journal Fo Nursing and Midwifery*, *4*(1), 58–67. https://doi.org/10.30633/jkms.v9i2.195

Jada, W., Salwiah, & Henny. (2022). Menstimulasi Perkembangan Motori Halus Anak Melalui Kegiatan Puzzle Stik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa. *Lentera Anak*, *1 No. 2*(2), 63–77. https://doi.org/https://doi.org/10.35326/jla.v1i2.924

Karimah, D., Nurwati, N., & Basar, G. G. K. (2015). Pengaruh Pemenuhan Kesehatan Anak Terhadap Perkembangan Anak. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 118–125. https://doi.org/10.24198/jppm.v2i1.13266

Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, D. R. (2023). *Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*. *4*(2), 49–58. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279

Khumaeroh, S., & dkk. (2022). Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif dan ImplementasiTerhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, *5*(2), 164–171.

OPEN ACCESS

https://doi.org/10.29300/alfitrah.v5i2.5921

Mahdalena, R., Shodiq, M., & Dewantoro, D. A. (2020). Melatih Motorik Halus Anak Autis Melalui Terapi Okupasi. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, *6*(1), 1. https://doi.org/10.17977/um031v6i12020p1-6

Muarifah, A., & Nurkhasanah, N. (2019). Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak. *Journal of Early Childhood Care and Education*, *2*(1), 14. https://doi.org/https://doi.org/10.26555/jecce.v2i1.564

Mursid, S. N. (2021). Upaya Pengembangan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Menari Di RA Imama Kedungpane Mijen Semarang. *Journal of Early Childhood and Character Education*, *1*(2). https://doi.org/10.21580/joecce.v1i2.8961

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

Panzilion, Padila, Amin, M., & Andri, J. (2020). Perkembangan Motorik Prasekolah antara Intervensi Brain Gym dengan Puzzle. *Jurnal Keperawatan Silampari*, *3*(1), 510–519. https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jks.v3i2.1120

Putri, E. R. (2021). *Persepsi Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia (3-4) Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Sako Palembang* [Universitas Sriwijata]. https://repository.unsri.ac.id/58164/3/RAMA_86207_06141281722029_0021068901_01_front_ref.pdf

Rahayuningrum, L., & Wahyuni, M. (2021). Terapi Bermain Playdough Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Autis Di Rumah Sakit. *Journals of Ners Community*, *12*(1), 131–142. https://doi.org/https://doi.org/10.55129/jnerscommunity.v12i1.1326

Renteng, S. (2021). Stimulasi Perkembanganpada Anak Usia Prasekolah. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, *10*(3), 6. https://doi.org/https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i3.2334

Retnowati, A. D. A. (2022). Pengaruh Media E-Bookket Teradap Pengetahuan Orang Tua Dalam Menghadapi Persiapan Petumbuhan Dan Perkembangan Pada Anak Usia 0-23 Bulan Di Desa Cindaga. *JURNAL OF NURSHING PRACTICE AND EDUCATION*, *03*(1), 22–32. https://doi.org/10.34305/jnpe.v3i01.552

Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, *1*(1), 114. https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161

Sudarsih. (2014). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Media Bermain Menggambar Dekoratif Pada Kelompok B3 Tk Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong. *Program Sarjana S1 Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bengkulu*. https://repository.unib.ac.id/8649/1/I%2CII%2CIII%2CI-14-sud-FK.pdf

Wigati, P. W., Sutrisni, S., Widyastuti, A., & Prasetyo, R. T. (2022). Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus. *Jurnal Bidan Pintar Universitas Kadiri*, *3*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.30737/jubitar.v3i2.4271

Yuniati, E. (2018). Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Indonesian Journal of Nursing Practice*, *2*(2), 65–74. https://doi.org/10.18196/ijnp.2280

Zulfa, R. A. A., & Utami, H. T. (2021). Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu dan Permainan Edukatif pada Siswa SD Negeri Nusamangir. *Journal of Education and Teaching*, *2*(2), 51–59. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/jete.v3i1.14512

OPEN ACCESS