

## ***PENGARUH PEMBERIAN STIMULASI PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK***

**Putri Wahyu Wigati<sup>1</sup>, Sutrisni<sup>2</sup>, Arsy Widyastuti<sup>3</sup>, Rudi Tri Prasetyo<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kadiri

E-mail: [putriwahyuwigati@unik-kediri.ac.id](mailto:putriwahyuwigati@unik-kediri.ac.id)

### **Abstrak**

Stimulasi yang dapat digunakan untuk motorik halus adalah *puzzle*, *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. Hasil studi pendahuluan di KB Maarif Bakung Udanawu Blitar wawancara dengan guru di PAUD Pada Tanggal 7 Februari 2022 didapatkan 10 anak belum bisa menggambar lingkaran, membuat garis vertikal dan horizontal. serta belum dapat membuka dan memasang kancing baju sendiri. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Jenis penelitian pre ekperiment dengan rancangan penelitian *One Group Pretest Posttest Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa di Maarif Bakung Udanawu Blitar sejumlah 22 responden. Sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Alat ukur menggunakan Checklist penelitian. Analisis data menggunakan *wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan responden sebelum diberikan stimulasi permainan *puzzle* mayoritas perkembangannya normal yaitu 12 responden (60,0%). Responden setelah diberikan stimulasi permainan *puzzle* perkembangan motorik halusnya normal yaitu 18 responden (90%). Ada pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun k ( $p\text{-value} = 0,014 < \alpha (0,05)$ ). Hasil analisis menunjukkan ada pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat menambah media pembelajaran motorik halus dengan permainan edukatif seperti permainan *puzzle*, lilin mainan atau manic-manik untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak prasekolah.

**Kata Kunci:** stimulus permainan *puzzle* , perkembangan motorik halus

### **Pendahuluan**

#### ***Abstract***

*Stimulation that can be used for fine motor skills is a puzzle. Puzzle is an educational game tool that can affect the development of children's fine motor skills. The results of a preliminary study at the Maarif Bakung Udanawu Blitar KB interview with teachers at PAUD On February 7, 2022, it was found that 10 children could not draw circles, make vertical and horizontal lines. and can not open and attach the buttons on their own clothes. The purpose of this study was to determine the effect of giving puzzle game stimulation on the fine motor development of children aged 3-4 years. This type of pre-experimental research with the One Group Pretest Posttest research design. The population in this study were all students at Maarif Bakung Udanawu Blitar with a total of 22 respondents. The sample in this research is purposive sampling.*

*The measuring tool uses a research checklist. Data analysis using wilcoxon. The results showed that the majority of respondents before being given the stimulation of a puzzle game had normal development, namely 12 respondents (60.0%). Respondents after being given the stimulation of a puzzle game, their fine motor development was normal, namely 18 respondents (90%). There is an effect of a puzzle game stimulus on the fine motor development of children aged 3-4 years ( $p\text{-value} = 0.014 < \alpha (0.05)$ ). The results of the analysis show that there is an effect of a puzzle game stimulus on the fine motor development of children aged 3-4 years. Results This research is expected to provide input for Early Childhood Education (PAUD) which can add fine motor learning media with educational games such as puzzle games, toy candles or beads to improve preschool children's fine motor skills.*

**Keywords:** puzzle game stimulus, fine motor development

## LATAR BELAKANG

Perkembangan anak pada masa balita sangat penting dalam menentukan perkembangan pada tahap selanjutnya, dan tahapan ini merupakan masa ideal untuk mempelajari berbagai keterampilan. Perkembangan anak meliputi perkembangan fisik, kognitif, emosi, bahasa, motorik (kasar dan halus), personal sosial, dan adaptasi (Soetjiningsih, 2012). Jadi perkembangan fisik motorik anak usia prasekolah dapat diartikan sebagai perubahan bentuk tubuh pada anak usia prasekolah yang berpengaruh terhadap keterampilan gerak (Madyastuti, 2016). Kemampuan motorik halus anak usia prasekolah mulai berkembang dimana anak mulai dapat menggunakan jari-jarinya untuk menulis, menggambar dan lain-lain. Proses tahapan perkembangan setiap anak sama, yaitu merupakan hasil dari proses pematangan organ motorik. Tetapi dalam pencapaiannya, setiap anak memiliki kecepatan yang berbeda-beda (Mubarok, Amini, 2019).

Perkembangan anak di Indonesia belum sepenuhnya normal sesuai harapan, masih banyak yang mengalami keterlambatan. Pada tahun 2014 jumlah balita 10 % dari jumlah penduduk Indonesia, dimana prevalensi (rata-rata) gangguan perkembangan bervariasi 12.8% s/d 16% sehingga dianjurkan melakukan observasi atau skrining tumbuh kembang pada setiap anak (Bensa, 2015).

Pemeriksaan deteksi tumbuh kembang anak balita dan anak usia prasekolah di Jawa Timur sejumlah 3.657.353 anak yang mengalami masalah keterlambatan tumbuh kembang di Jawa Timur pada tahun 2015 sebesar 2.321.542 (63,48%) cenderung menurun dibandingkan pada tahun 2010 sebesar 64,03% (Dinkes Provinsi Jatim, 2016).

Hasil studi pendahuluan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) KB Maarif Bakung Udanawu Kabupaten Blitar di dapatkan hasil bahwa jumlah siswa PAUD adalah 52. Wawancara dengan guru di PAUD, guru menyatakan bahwa beberapa anak didiknya mengalami keterlambatan perkembangan terutama motorik halus dimana sebagian besar anak belum dapat menggambar lingkaran, menggambar garis vertikal maupun horizontal serta belum dapat membuka dan memasang kancing baju sendiri. Sekolah memberikan bermacam-macam stimulasi perkembangan namun masih terfokus pada kegiatan pra menulis saja seperti menebalkan huruf atau mewarnai gambar, jarang dilakukan stimulasi perkembangan berupa permainan kepada anak terutama dengan alat permainan edukatif yang dapat merangsang motorik halus.

Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh otak dan otot, semua hal yang dikerjakan anak diatur oleh kerja otak yang mengatur kompetensi. Keterlambatan perkembangan motorik

berarti menunjukkan kerja otak anak yang tidak maksimal. Hal ini harus segera diatasi karena bila berkelanjutan akan menghambat perkembangan anak ditahap selanjutnya yang akan berpengaruh terhadap kemampuan intelektual anak, menghambat akses serta regulasi emosi dan kecerdasan anak (Mussen , 2014).

Permainan yang dapat diberikan kepada anak-anak menurut Yustisia (2013), adalah permainan *Puzzle* merupakan suatu permainan yang kompleks. *Puzzle* adalah permainan menyusun gambar yang sebelumnya diacak terlebih dahulu sehingga membentuk suatu bentuk yang utuh. Permainan *Puzzle* merupakan salah satu permainan dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan edukatif yang cocok untuk anak usia prasekolah dengan biaya murah, memiliki nilai fleksibilitas, dan tidak memerlukan persiapan yang rumit.

*Puzzle* memiliki banyak kelebihan dibandingkan permainan edukatif lain, dimana manfaat *puzzle* antara lain melatih *problem solving* anak dimana permainan ini membantu anak untuk berpikir dari beberapa sudut pandang untuk menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* sehingga pada akhirnya anak akan belajar dalam memecahkan masalah. *Puzzle* juga akan membantu anak meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, mengembangkan terampilan motorik anak untuk dapat menyusun dengan baik. *Puzzle* juga membantu dalam meningkatkan kecerdasan dan kesabaran anak (Mulyani, 2014)

Upaya peningkatan perkembangan terutama motorik halus diperlukan alat permainan edukatif sesuai dengan tahapan usia anak, namun saat ini banyak permainan yang ada di sekitar anak yang belum tentu mendukung stimulasi anak bahkan mungkin justru menghambat perkembangan anak (Setiawan, 2012). P

Stimulasi permainan yang sering kali dilakukan anak di PAUD adalah permainan meronce, sesuai dengan hasil penelitian Indriati (2016) tentang Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Perkembangan pada Anak di PAUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan permainan edukatif jumlah anak dengan perkembangan normal meningkat dari 26,7 menjadi 63,3%.

*Puzzle* sudah bisa dimainkan oleh anak berusia 10 bulan, tentunya dengan kepingan gambar (*puzzle*) yang sedikit dan tingkat kesulitannya lebih mudah. Untuk awal, kenalkan anak anda dengan *puzzle* sederhana yang terdiri dari sebuah keping saja, dimana anak hanya memasukkan satu buah kepingan gambar tersebut kedalam lubangnya. Makin tinggi usia anak, biasanya tingkat kesulitan lebih rumit. Dari yang hanya satu kepingan gambar, kemudian menjadi sebuah gambar yang dipotong menjadi 2, 3, 4 dan seterusnya. Semakin banyak gambar dan kepingan gambarnya, semakin tinggi tingkat kesulitannya (Madaniah, 2014). Jumlah *puzzle* disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Saat berusia 3 tahun, baik digunakan empat keping *puzzle*. Semakin usia bertambah jumlah *puzzle* juga bertambah (Widodo, 2014).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa permainan *puzzle* sangat bermanfaat untuk anak. penelitian Inggried (2017) tentang pengaruh alat permainan edukatif (*puzzle*) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun membuktikan bahwa dengan pembelajaran *puzzle* dapat peningkatan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak 3-4 tahun di Wilayah PAUD KB Maarif Bakung Udanawu Kabupaten Blitar Tahun 2022.

## METODE

Berdasarkan lingkungan termasuk penelitian inverstensial. Berdasarkan tempat termasuk jenis penelitian lapangan. Berdasarkan cara pengumpulan data termasuk jenis penelitian eksperimen. Berdasarkan ada dan tidaknya perlakuan termasuk rancangan penelitian Pre Eksperimen. Berdasarkan waktu termasuk jenis penelitian *One Group Pretest Posttest Desain*. Berdasarkan tujuan penelitian termasuk jenis rancangan penelitian analitik kolerasi. Berdasarkan sumber data termasuk termasuk jenis rancangan penelitian primer . Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa di KB PAUD Maarif Bakung Udanawu Kabupaten Blitar sejumlah 22 responden. Penentuan jumlah sampel menurut Sugiyono (2010) bahwa untuk penelitian eksperimen ukuran sampelnya 10 - 20 elemen perkelompok. Sampel penelitian ini ditetapkan 20 pada setiap kelompok, sehingga jumlah sampel 20 responden pada bulan April 2022. Variabel Penelitian adalah stimulus permainan puzzle dan perkembangan motorik halus balita. Uji Analisis dalam penelitian ini menggunakan Uji Wilcoxon.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun sebelum diberikan stimulasi permainan *puzzle*

Tabel 1 Distribusi perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun sebelum diberikan stimulasi permainan *puzzle*

Perkembangan motorik halus	Frekuensi	Persentase (%)
Caution/peringatan	8	40,0
Normal	12	60,0
Total	20	100,0

(sumber : data primer penelitian, 2022 )

Berdasarkan Tabel 6 dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden (60%) memiliki perkembangan normal.

2. Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun sesudah diberikan stimulasi permainan *puzzle*.

Tabel 2 Distribusi perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun sesudah diberikan stimulasi permainan *puzzle*

P Perkembangan motorik halus	Frekuensi	Persentase (%)
Caution/peringatan	2	10,0
Normal	18	90,0
Total	20	100,0

(sumber : data primer penelitian, 2022 )

Berdasarkan Tabel 7 dapat diinterpretasikan bahwa hampir seluruh responden (90%) memiliki perkembangan normal.

3. Pengaruh Stimulus Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD

Tabel 3 Tabulasi siang pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun

Sebelum stimulasi permainan <i>puzzle</i>	SSesudah stimulasi permainan <i>puzzle</i>				Total	p-value	
	Caution/peringatan		Normal				
	F	%	F	%			
Caution/peringatan	2	10,0	6	30,0	8	40,0	0,014
Normal	0	0	12	60,0	12	60,0	
Total	2	10,0	18	90,0	20	100	

(sumber : data primer penelitian, 2022 )

Berdasarkan tabel 8 diinterpretasikan bahwa dari 20 responden terdapat 8 responden mengalami peringatan sebelum pemberian permainan stimulasi *puzzle*, setelah dilakukan stimulasi permainan *puzzle* sebagian besar dari responden yaitu sebanyak 6 orang (30,0%) mengalami peningkatan menjadi normal dan 2 orang (10,0%) tetap mengalami peringatan. Dan terdapat 12 orang (60,0%) responden nilainya tetap sama. Berdasarkan hasil analisis *wilcoxon* dengan  $\alpha = 0,05$ , diperoleh nilai p-value 0,014 dimana  $0,014 < 0,05$ , hal ini berarti ada pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun dimana dengan stimulus permainan *puzzle* perkembangan motorik halus anak menjadi lebih baik.

**PEMBAHASAN**

**1. Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun sebelum diberikan stimulasi permainan *puzzle***

Berdasarkan hasil penelitian diketahui dari 20 responden sebelum diberikan stimulasi permainan *puzzle* mayoritas perkembangannya normal yaitu 12 responden (60,0%). Perkembangan yang normal dimana anak dapat melakukan tugas perkembangan sesuai umur.

Sesuai dengan Nurssalam (2016) anak usia 3-4 tahun memiliki tugas untuk mengembangkan keterampilan balita, melatih motorik halus dan kasar, mengembangkan kecerdasan melalui mengenal warna dan berhitung, melatih imajinasi dan menyalurkan perasaan anak. Alat permainan yang dianjurkan misalnya, lilin yang dapat dibentk, *puzzle* sederhana, manic-manik, dan alat-alat rumah tangga.

Teori mengungkapkan bahwa perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh faktor herediter dan lingkungan dimana dibagi menjadi lingkungan prenatal dan lingkungan postnatal. Salah satu faktor dari lingkungan postnatal adalah stimulasi (Hidayat, 2008).

Penelitian menunjukkan bahwa mayoritas ibu dengan pendidikan terakhir SMP, pendidikan yang rendah membuat ibu sulit menyerap informasi sehingga memiliki pengetahuan yang kurang dan tidak dapat memberikan stimulasi perkembangan dengan baik pada anaknya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan anak besar dipengaruhi oleh peran orang tua, yang sangat didukung oleh pendidikan, pengetahuan dan umur orang tua.

## **2. Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun setelah diberikan stimulasi permainan *puzzle***

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa dari 20 responden setelah diberikan stimulasi permainan *puzzle* perkembangan motorik halusnya normal yaitu 18 responden (90%) dan 2 responden (10%) perkembangan motorik halusnya dalam kategori caution/peringatan.

Hidayat (2010) menyebutkan bahwa Stimulus merupakan cikal bakal dalam proses belajar pada anak. Stimulus ini akan mengembangkan perkembangan mental psikososial anak seperti kecerdasan, ketrampilan, kemandirian, moral etika dan sebagainya. Stimulus yang dimaksud disini diantaranya adalah dengan permainan *puzzle*. Anak yang mendapatkan stimulus yang memadai akan mengalami tumbuh kembang yang optimal sesuai potensi genetik yang dimilikinya. Permainan *puzzle* adalah permainan yang ini bersifat aktif, di mana anak selalu ingin menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan dan mampu membangun kecerdasan pada anak.

Menurut Yustisia (2013), permainan *Puzzle* merupakan suatu permainan yang kompleks. *Puzzle* adalah permainan menyusun gambar yang sebelumnya diacak terlebih dahulu sehingga membentuk suatu bentuk yang utuh. Permainan *Puzzle* merupakan salah satu permainan dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan edukatif yang cocok untuk anak usia prasekolah dengan biaya murah, memiliki nilai fleksibilitas, dan tidak memerlukan persiapan yang rumit.

*Puzzle* memiliki banyak kelebihan dibandingkan permainan edukatif lain, dimana manfaat *puzzle* antara lain melatih *problem solving* anak dimana permainan ini membantu anak untuk berpikir dari beberapa sudut pandang untuk menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* sehingga pada akhirnya anak akan belajar dalam memecahkan masalah. *Puzzle* juga akan membantu anak meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, mengembangkan terampilan motorik anak untuk dapat menyusun dengan baik. *Puzzle* juga membantu dalam mengikatkan kecerdasan dan kesabaran anak (Mulyani, 2014).

Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan perkembangan motorik halus sehingga permainan *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus, dimana permainan *puzzle* merupakan salah satu bentuk stimulasi.

## **3. Pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun**

Hasil penelitian dari 20 responden memiliki nilai positif sebelum stimulasi permainan sejumlah keterlambatan menjadi normal sesudah stimulasi permainan sejumlah 6 responden (75%), dan memiliki nilai yang sama sebelum dan sesudah stimulasi permainan sejumlah normal sejumlah 12 responden. Berdasarkan hasil analisis *wilcoxon* dengan  $\alpha = 0,05$ , diperoleh nilai p-value 0,014 dimana  $0,014 < 0,05$ , hal ini berarti ada pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan

motorik halus anak usia 3-4 tahun dimana dengan stimulus permainan *puzzle* perkembangan motorik halus anak menjadi lebih baik.

Hal ini sesuai dengan teori bahwa *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* dapat meningkatkan ketrampilan motorik halus merupakan kemampuan yang berhubungan dengan otot-otot kecil anak, terutama tangan dan jari-jari tangan. Melalui aktivitas bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tanganya untuk menyusun gambar yang tepat (Yustisia, 2013).

Hal ini sesuai dengan teori bahwa permainan *puzzle* memiliki banyak manfaat diantaranya meningkatkan kemampuan visual spasial anak dengan menyusun *puzzle*, anak akan belajar tentang bentuk, garis, warna, dan sebagainya. Meningkatkan ketrampilan motorik halus dimana melalui aktivitas bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tanganya untuk menyusun gambar yang tepat. Meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan untuk belajar memecahkan masalah. Meningkatkan kemampuan sosial dalam melakukan permainan, anak akan berlatih saling menghargai, memberi kesempatan kepada temanya, saling berdiskusi, dan saling membantu satu sama lain. (Yustisia, 2013).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada dasarnya permainan anak yang aktif menggunakan jari-jemari anak meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yaitu Supatun (2013) yang meneliti Penerapan Aktifitas Melipat Untuk Meningkatkan Ketrampilan Motorik Halus Anak Kelompok A di Taman Kanak-kanak (TK) Mustika Rini Surabaya didapatkan hasil bahwa penerapan aktifitas melipat kertas mengalami peningkatan kemampuan halus anak pada siklus I sebesar 60% dan siklus II hasil yang dicapai sebesar 85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan aktifitas melipat kertas dapat meningkatkan ketrampilan motorik halus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *puzzle* dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yaitu Anoya (2011) yang meneliti Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Peserta Didik Pendidikan Keaksaraan Fungsional Tingkat Dasar Di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan kemampuan calistung sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan media *puzzle*.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat 2 responden yang sebelum dan sesudah dilakukan stimulasi dengan menggunakan permainan *puzzle* memiliki nilai yang sama dalam kategori caution/peringatan. Hal ini dapat dikarenakan adanya faktor lain yang mempengaruhi perkembangan anak selain permainan *puzzle*. Hal ini dapat dikarenakan adanya faktor lain yang mempengaruhi perkembangan anak seperti yang diungkapkan Hidayat (2008) bahwa faktor lingkungan postnatal yang mempengaruhi perkembangan antara lain budaya lingkungan, status sosial ekonomi, status gizi, iklim dan cuaca, olahraga atau latihan fisik, posisi anak dalam keluarga dan status kesehatan. Selain itu teori mengungkapkan bahwa kecepatan perkembangan anak satu dengan yang lain berbeda-beda sehingga menyebabkan tidak semua anak perkembangan

motorik halusnya meningkat setelah diberikan stimulasi permainan *puzzle* (Soetjiningsih, 2015).

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah faktor pengasuh yaitu pengetahuan ibu, dimana ibu dengan pengetahuan yang baik diharapkan mampu mendidik anaknya dengan baik yang akan berpengaruh terhadap perkembangan anak. Hal diatas didukung oleh penelitian Ariyana (2008), dengan judul Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang perkembangan Anak Dengan Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tl (Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang). Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun dengan nilai p value 0,038 ( p value < 0,05) dan ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan nilai p value 0,002 (p value < 0,05).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Permainan *puzzle* dapat merangsang perkembangan motorik halus anak dimana *puzzle* dapat melatih kerja jari-jemari anak yang dikordinasikan dengan kerja otak dalam menyusun kepingan-kepingan sesuai dengan bentuk gambar yang diinginkan, sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung hal ini meningkatkan kemampuan kongnitif anak khususnya motorik halus.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Ada pengaruh stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB PAUD Maarif Bakung Udanawu Kabupaten Blitar Tahun 2022. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat menambah media pembelajaran motorik halus dengan permainan edukatif seperti permainan *puzzle*, lilin mainan atau manic-manik untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak prasekolah, sedangkan guru dapat penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dalam meningkatkan stimulasi perkembangan motorik halus anak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih berisi Kepada KB PAUD Maarif Bakung Udanawu Kabupaten Blitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bensa, 2015. *Deteksi Dini Gangguan Tumbuh Kembang*. From: <http://www.parenting.co.id/bayi/deteksi+dini+gangguan+tumbuh+kembang>.
- Dwi Hastuti.2013. *Pengembangan Ketrampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Pada Anak Kelompok B Di TK Mojodoyong I Kedawung Sragen Tahun Pelajaran 2012-2013*. From : [eprints.ums.ac.id/23544/1/03.\\_HALAMAN\\_DEPAN.pdf](http://eprints.ums.ac.id/23544/1/03._HALAMAN_DEPAN.pdf).
- Marmi.2012. *Asuhan Neonatus, Bayi, Balita, dan Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Madyastuti, L. F. R. (2016). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun). *Journal of Ners Community*, 7(2), 136–148

Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55–60

Susilaningrum. 2013. *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta: Salemba Medika

Widodo. 2014. *Kenali Kecerdasan Visual Spatial Pada Anak dan Stimulasinya*. from: <https://smarkidclinic.com/2014/kenali-kecerdasan-visual-sp>.

Yustisia.2013. *Rahasia Anak Ceras*. Jakarta: Katahati