

**PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK
PRASEKOLAH USIA 3-5 TAHUN**

***THE EFFECT OF PLAYING PUZZLE THERAPY ON THE FINE
MOTORIC DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN
AGED 3-5 YEARS***

Tantri Wenny Sitanggang, Dewi Anggraini, Intan Puspitasari
STIKes Ichsan Medical Centre Bintaro
Korespondensi: tantrisitanggang2@gmail.com

ABSTRACT

In Indonesia, the proportion of children who have impaired fine motor development is 9.8%. Fine motor skills can be developed through play activities that involve small muscles, and eye and hand coordination (such as puzzles). This study aims to determine the effect of playing puzzle therapy on fine motoric development in preschool children aged 3-5 years at the Posyandu, Pondok Ranji Village.

Research methods using the One Group Pretest-Posttest approach. The sample in this study was 23 children. The sampling technique used cluster sampling. Methods of data analysis using the Wilcoxon Signed-Rank test. There were 8 children (34.8%) with a mean value of 1.35 who had normal fine motor development before doing puzzle playing therapy. There were 19 children (82.6%) with a mean value of 1.70 who had normal fine motor development after playing puzzle therapy.

The results of the study were that there was an effect of puzzle play therapy on fine motor development in preschool children aged 3-5 years at the Posyandu in Pondok Ranji Village with a p-Value of 0.001. It is hoped that puzzle playing therapy can be used as an alternative therapy for fine motor development in children that can be provided by family and health workers

Keywords: *Preschool Children, Fine Motoric Skills, Playing Puzzle Therapy*

ABSTRAK

Di Indonesia proporsi anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus adalah sebesar 9,8%. Keterampilan motorik halus dapat dikembangkan melalui aktivitas permainan yang melibatkan otot-otot kecil, koordinasi mata dan tangan (seperti *puzzle*). Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun di Posyandu Kelurahan Pondok Ranji. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *One Group Pretest-Posttest*. Sampel pada penelitian ini sebanyak 23 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Sampling*. Metode analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank*. Terdapat 8 anak (34,8%) dengan nilai mean 1,35 yang memiliki perkembangan motorik halus normal sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle*. Terdapat 19 anak (82,6%) dengan nilai mean 1,70 yang memiliki perkembangan motorik halus normal setelah dilakukan terapi bermain *puzzle*. Hasil penelitian yaitu terdapat Pengaruh

Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun di Posyandu Desa Pondok Ranji dengan P Value 0,001. Diharapkan terapi bermain *puzzle* dapat dijadikan alternatif terapi perkembangan motorik halus pada anak yang bisa diberikan oleh keluarga dan tenaga Kesehatan.

Kata Kunci : Anak Prasekolah, Motorik Halus, Terapi Bermain *Puzzle*

PENDAHULUAN

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara usia 3-6 tahun, serta biasanya sudah mulai mengikuti program *preschool* (Dewi dkk,2015). Anak prasekolah memiliki masa keemasan (*the golden age*) dalam perkembangannya disertai dengan terjadinya pematangan fungsi – fungsi fisik dan psikis yang siang merespons dari berbagi aktivitas yang terjadi dilingkungannya. Pada masa ini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan antara lain motorik halus dan kasar, sosial, emosi serta kognitifnya. Seorang anak dapat mengalami keterlambatan perkembangan pada hanya satu ranah saja, tetapi dapat pula lebih dari satu ranah perkembangan. Masalah perkembangan yang sering terjadi pada anak usia prasekolah adalah perkembangan motorik halus (Yuniarti,2018).

Berdasarkan *World Health Organization* (WHO) menyatakan

bahwa 5-25% anak usia prasekolah di dunia mengalami disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (WHO,2016). Angka kejadian terhadap gangguan perkembangan pada usia 3-17 tahun di Amerika Serikat mengalami peningkatan dari tahun 2014 sebesar 5,76% dan di tahun 2016 sebesar 6,9% (Pratiwi M,2019).

Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (RisKeddas) 2013, menunjukkan bahwa persentase anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus di Indonesia sebesar 9,8%. Walaupun angka ini menurun dibandingkan hasil RiKeddas tahun 2010 gangguan perkembangan motorik halus di Indonesia sebesar 6,2% akan tetapi data menunjukkan bahwa anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik masih menjadi masalah kesehatan masyarakat utama (Rosmiyati, 2017).

Faktor motorik yang lambat dapat disebabkan oleh beberapa hal. Salah satu penyebabnya gangguan

perkembangan motorik adalah kelainan tonus atau penyakit *neuromuskular*. Anak dengan *cerebral palsy* dapat mengalami keterbatasan perkembangan motorik sebagai akibat *spastitas*, *ataksia* atau *hipotonia*. Kelainan sumsum tulang belakang seperti *spina bifida* juga dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik. Namun, tidak selamanya gangguan perkembangan motorik selalu didasari adanya penyakit tersebut. Faktor lingkungan serta kepribadian anak juga dapat mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan motorik. Anak yang tidak mempunyai kesempatan untuk belajar seperti sering digendong dapat mengalami keterlambatan dalam mencapai kemampuan motorik (Maghfuroh L,2018).

Kemampuan motorik dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan, seperti *puzzle*, *maze*, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, dan menulis dengan huruf sesuai dengan bentuknya (Ananda Y, 2018). *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 (Ananda Y,2018).

Mengetahui tahap perkembangan anak diperlukan Deteksi Dini Tumbuh Kembang (DDTK). Deteksi dini pada anak prasekolah dilakukan dengan menggunakan Kuisisioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)/DDST. KPSP/DDST dapat dilakukan oleh tenaga kesehatan (Dokter, Bidan dan Perawat) sesuai dengan standar yang ada (Maghfuroh L,2018).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan September 2020 di Posyandu Kelurahan Pondok Ranji diperoleh jumlah anak adalah 51 anak. Berdasarkan dari hasil wawancara dari 3 posyandu terdapat 51 anak yang berusia 3-5 tahun didapatkan hasil 10 anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus. Di antaranya 6 anak tidak dapat meniru garis vertikal dan mencontoh O, 3 anak tidak dapat menggambar orang 3

bagian, dan 1 anak tidak dapat menggambar persegi dan menyusun menara 8 kubus.

Berdasarkan uraian di atas dan belum adanya penelitian di Posyandu Kelurahan Pondok Ranji tentang pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 3-5 tahun. Maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah usia 3-5 tahun di Posyandu Kelurahan Pondok Ranji Kota Tangerang Selatan.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Pre Experiment Design*. Rancangan ini menggunakan *One Group Pretest Posttest* (Notoadmojo S, 2018). Penelitian ini dilakukan di Posyandu Kelurahan Pondok Ranji. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 30 Oktober 2020 sampai tanggal 09 November 2020. Populasi pada penelitian ini sebanyak 51 responden dan diambil 23 sampel dengan menggunakan teknik pengambilan sampel adalah *cluster sampling*, yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan DDST/DENVER II yang terdiri dari 4 item yaitu motorik halus, motorik kasar, personal sosial, dan bahasa tetapi yang digunakan pada penelitian ini hanya item motorik halus.

Sebelum dilakukan intervensi bermain *puzzle* peneliti melakukan penilaian menggunakan DENVER II dengan aspek motorik halus, setelah itu diberikan perlakuan bermain *puzzle* selama 2 minggu dalam 6 kali pertemuan. Setelah itu dinilai kembali menggunakan DENVER II. *Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* kontruksi dan *puzzle* transportasi yang merupakan potongan-potongan yang terpisah yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model dan berwarna-warni. Pada penelitian ini uji yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan bantuan program *SPSS* versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis penelitian didapatkan hasil sesuai dengan tabel-tabel yang tertera sebagai berikut:

Tabel 1. frekuensi Anak Usia 3-5 Tahun

Umur Anak	n	%
3 Tahun	8	34,8
4 Tahun	12	52,2
5 Tahun	3	13,0
Total	23	100

Berdasarkan tabel diketahui bahwa mayoritas responden berusia 4 tahun yaitu sebanyak 12 anak (52,2%).

Tabel 2. Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	n	%
Laki-Laki	12	52,2
Perempuan	11	47,8
Total	23	100%

Berdasarkan tabel diketahui bahwa mayoritas responden memiliki jenis kelamin laki – laki yaitu sebanyak 12 anak (52,2%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Sebelum Dilakukan Intervensi Terapi Bermain *Puzzle*

Perkembangan Motorik Halus	n	%
Normal	8	34,8
<i>Suspect</i>	15	65,2
Total	23	100

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa data kelompok sebelum dilakukan intervensi bermain *puzzle* pada perkembangan motorik halus normal sebanyak 8 anak (34,8%), dan perkembangan motorik halus *suspect* sebanyak 15 anak (65,2%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Sesudah Dilakukan Intervensi Terapi Bermain *Puzzle*

Perkembangan Motorik Halus	n	%
Normal	19	82,6
<i>Suspect</i>	4	17,4
Total	23	100

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa data kelompok setelah dilakukan intervensi bermain *puzzle* pada perkembangan motorik halus normal sebanyak 19 anak (82,6%), dan perkembangan motorik halus *suspect* sebanyak 4 anak (17,4%).

Tabel 5. Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus

Intervensi	N	Mean	p- Value
<i>Pretest</i>	23	1,35	0,001
<i>Posttest</i>	23	1,70	

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil analisis dari 23 anak diketahui bahwa rata – rata perkembangan motorik halus anak sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* adalah 1,35. Dan setelah dilakukan intervensi terapi bermain *puzzle* didapatkan nilai rata – rata 1,70. Hasil dari penghitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*, maka *p value* sebesar 0,001 di mana $p\ value < \alpha\ 0,005$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 3-5 tahun di Posyandu Kelurahan Pondok Ranji.

Motorik halus merupakan gerakan yang dilakukan oleh jari-jari dengan susunan sel saraf pusat, pengorganisasian penggunaan

sekelompok otot-otot kecil seperti jari – jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat – alat untuk mengerjakan suatu objek (Afandi, 2019). 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 (Mansur AR, 2019). 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 pental saraf berpikir seseorang semakin matang dan dewasa, matang dalam berpikir dan bekerja (Maghfuroh L, 2018).

Bermain *puzzle* merupakan media bermain sederhana yang dimainkan secara bongkar pasang yang membutuhkan ketelitian karena anak dilatih untuk dapat memusatkan pikiran agar dapat berkonsentrasi, selain itu

dengan bermain *puzzle* anak belajar tentang konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan melibatkan koordinasi mata dan tangan serta otot – otot jari (Ananda Y, 2018).

Hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini rerata perubahan perkembangan motorik halus anak sebelum intervensi bermain *puzzle* berada di antara 3,10 sampai dengan 3,61. Kemudian dari hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini rerata perkembangan motorik halus anak setelah dilakukan intervensi bermain *puzzle* berada di antara 1,57 sampai dengan 2,19 (Yuniarti E, 2018).

Pemberian terapi bermain *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus yang sebelumnya anak usia 4 tahun belum dapat menggunting mengikuti garis, meniru bentuk gambar segitiga dan kotak. Sedangkan anak usia 5 tahun, anak belum dapat meniru gambar segitiga, menggambar orang 6 bagian, menulis angka dan menulis nama. Sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* seluruh responden mengalami perkembangan motorik halus yang baik. Anak usia 4 dan 5 tahun dapat tanpa bantuan

menggunakan *puzzle* dengan baik seperti meletakkan pada bagian yang sudah di tetapkan pada bagian awal. 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 (Madyastuti dkk, 2016).

Hasil penelitian yang dilakukan di Posyandu Kelurahan Pondok Ranji disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak meningkat setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* selama 2 minggu. Hal ini di dukung oleh penelitian Magfuroh bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Surya Baru Plosowahyu Lamongan, dengan hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus. Dapat dikatakan bahwa metode bermain *puzzle* yang diberikan pada anak prasekolah yang mengalami perkembangan *suspect*, memberikan pengaruh dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah.

Menurut penelitian Ananda (2018) di TK Inti Gugus Tulip III Padang di dapatkan bahwa sebagian besar anak sebelum diberikan permainan edukatif jenis *puzzle* motorik halusnya sedang yaitu (64,7%), selebihnya adalah (35,3%) responden memiliki perkembangan motorik halus rendah. Hasil penelitian rerata perkembangan motorik halus sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* dengan nilai mean 7,87 standar deviasi 1,246. Rerata perkembangan motorik halus sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* 9,93 standar deviasi 1,534. Terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* dengan *p-value* (0,000).

Menurut Penelitian Madyastuti (2016), yang menjelaskan pengaruh terapi *puzzle* pada perkembangan motorik halus dan kognitif pada anak prasekolah (4-5 tahun) diperoleh hasil uji statistik *Wilcoxon Sign Rank* ditunjukkan dari hasil uji statistik motorik halus dengan nilai signifikasi ($p = 0,002$) artinya ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (4-5 tahun), dan hasil uji statistik kognitif dengan nilai signifikasi ($p = 0,002$)

artinya ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah (4-5 tahun). Kegiatan terapi bermain *puzzle* dapat digunakan untuk proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan di sekolah maupun di rumah. Karena anak lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan terapi bermain *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah.

SIMPULAN

Hasil dari penghitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*, maka *p value* sebesar 0,001 di mana *p value* < α 0,005 yang artinya bahwa ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 3-5 tahun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktur STIKes Ichsan Medical Centre Bintaro yang telah mendukung proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, A. (2019). *Buku ajar pendidikan dan perkembangan motorik*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.

Ananda, Y. (2018). *Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah di TK Inti Gugus Tulip III Padang*. Jurnal Keperawatan Abdurrah Volume 2 No. 2 Januari 2019.

Dewi, dkk. (2015). *Teori Dan Tumbuh Kembang Bayi, Balita, Anak Dan Remaja*. Yogyakarta : Nuha Medika.

Madyastuti, dkk. (2016). *Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus dan kognitif anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TK Muslimat 03 Sampurnan Bunga*. *Journals of ners community* Volume 07 No. 2 Hal. 136-148.

Maghfuroh, L. (2018). *Metode bermain puzzle berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK Surya Baru Plosowahyu Lamongan*. *Jurnal Endurance* 3(1) Februari 2018 (55-60).

Mansur, AR. (2019). *Tumbuh kembang anak usia prasekolah*. Padang : Andalas University Press.

Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Prastiwi, MH. (2019). *Pertumbuhan dan perkembangan anak usia 3-6 tahun*. Lampung : fakultas kedokteran Universitas Lampung.

Rosmiyati, dkk. (2017). *Hubungan pemberian ASI eksklusif dengan perkembangan motorik bayi usia 6 bulan di BPS Maria Suroso Lampung*. *Jurnal Dunia Kesmas* Volume 6 No. 4, Oktober 2017.

Yuniati, E. (2018). *Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi*. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate* Volume 11 No. 1.