



**PENGARUH STIMULASI BERMAIN PUZZLE TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
PADA ANAK BALITA**

**EFFECT OF STIMULATION ON PLAYING PUZZLES
ON FINE MOTOR DEVELOPMENT
IN TODDLER CHILDREN**

Rahmi Novita Yusuf ⁽¹⁾, Meldafia Idaman ⁽²⁾, Dewi Fransisca ⁽³⁾
STIKES Syedza Saintika Padang,
(rahminovitayusufny@yahoo.com, 085274312382)

Abstrak

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa balita merupakan tahap dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya. Gangguan motorik pada usia balita khususnya motorik halus diperkirakan dari 3-5% dan sebanyak 60% dari kasus yang ditemukan terjadi secara spontan pada umur dibawah 5 tahun. Tujuan penelitian adalah: (1) mengetahui rata-rata perkembangan motorik halus pada Anak balita sebelum diberikan stimulasi bermain puzzle. (2) mengetahui rata-rata perkembangan motorik halus pada Anak balitasesudah diberikan stimulasi bermain puzzle. (3) mengetahuipengaruh Stimulasi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus Anak balita. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi eksperiment* dengan pendekatan *One group pre-test and post-test Design* . Penelitian dilakukan diwilayah kerja Puskesmas Air Tawar Kota Padang. pada Bulan November 2017 sampai dengan Februari 2018. populasi adalah semua anak balita laki-aki dan perempuan yang berada diwilayah kerja puskesmas Air Tawar Padang, sampel diambil dengan teknik *purposeve sampling*. Data dianalisis dengan analisis univariat, bivariat. *Hasil penelitian* yang ditemukan adalah ada hubungan yang bermakna antara stimulasi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak balita .

Kata Kunci: stimulasi; motorik halus; anak balita

Abstrack

Growth and development in infancy is a basic stage that is very influential and becomes the foundation for further developments. Motor disorders in toddlers, especially fine motoric, are estimated to be 3-5% and as many as 60% of cases found occur spontaneously at the age of under 5 years. The research objectives were: (1) to find out the average fine motor development in toddlers before being given stimulation to play puzzles. (2) find out the average fine motor development



in children who have been given stimulation to play puzzles. (3) knowing the effect of stimulating puzzle playing on the development of fine motoric toddlers. The type of research used is research Quasi experiment with the approach of One group pre-test and post-test Design. The study was conducted in the working area of the Tawar Air Health Center in Padang City. from November 2017 to February 2018. the population is all boys and girls under five working at the Air Tawar Padang health center, the sample is taken using the purposeve sampling technique. Data were analyzed by univariate, bivariate analysis. The results of the study found that there was a significant relationship between stimulation of puzzle play to fine motor development in children under five.

Keywords: *stimulation; fine motor; toddlers*

PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa balita merupakan tahap dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya (Susilaningrum and Utami, 2013). masa ini berlangsung pendek sehingga disebut sebagai masa kritis (*critical period*) atau masa keemasan (*golden gold*). gangguan tumbuh kembang sekecil apapun yang terjadi pada anak di balita (usia prasekolah) ini, apabila tidak terdeteksi dan diintervensi sedini mungkin akan mengurangi kualitas sumber daya manusia di masa akan datang (Soetjiningsih and Ranuh, 2014).

Perkembangan (*development*) Merupakan bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Tahap ini menyangkut adanya proses diferensiasi sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa, sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. cakupan tahap

ini termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, motorik dan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi terhadap lingkungan (Soetjiningsih and Ranuh, 2014).

Motorik halus adalah gerakan menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tertentu, yang dipengaruhi oleh keinginan untuk belajar atau berlatih. Contohnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan lain-lain. perkembangan gerakan motorik halus berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan jari tangan. Pada usia 3-5 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna (Yanti et al., 2011).

Gangguan motorik pada usia balita khususnya motorik halus diperkirakan dari 3-5% dan sebanyak 60% dari kasus yang ditemukan terjadi secara spontan pada umur dibawah 5 tahun. Gangguan dalam perkembangan motorik halus menyebabkan hambatan dalam proses belajar disekolah, yang



menimbulkan berbagai macam tingkah laku seperti tidak bisa memegang pensil, tidak bisa menulis, minat belajar kurang, tidak bisa menggambar serta kepribadian anak ikut terpengaruh misalnya anak merasa rendah diri, peragu dan sering was-was menghadapi lingkungan (Alimul, 2008).

Pada saat ini berbagai metode deteksi dini untuk mengetahui gangguan perkembangan anak telah dibuat. Untuk menilai perkembangan anak, dapat dilakukan pertama kali adalah melakukan wawancara tentang faktor kemungkinan yang menyebabkan gangguan dalam perkembangan, tes skrining perkembangan anak dengan DDST, tes IQ dan tes psikologi, atau pemeriksaan lainnya. Selain itu, juga dapat dilakukan tes seperti evaluasi dalam lingkungan anak, yaitu interaksi anak, evaluasi fungsi penglihatan, pendengaran, bicara, bahasa, serta melakukan pemeriksaan fisik lainnya, seperti pemeriksaan neurologis, metabolik, dan lain-lainnya (Alimul, 2008).

Perkembangan anak usia balita (pra sekolah) dipengaruhi oleh faktor hereditas dan lingkungan. faktor lingkungan, seperti, sekolah, kelompok, teman sebaya, media massa, stimulasi dalam bermain, serta peran orang tua (Sulistiyawati, 2014).

Stimulasi adalah perangsangan yang datangnya dari lingkungan diluar individu anak (Soetjiningsih and Ranuh, 2014). Anak yang lebih banyak mendapat stimulasi cenderung lebih cepat berkembang. Stimulasi juga

berfungsi sebagai penguat (*Reinforcement*), dengan memberikan stimulasi yang berulang dan terus menerus pada setiap perkembangan anak, berarti telah memberikan kesempatan pada anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal (Alimul, 2008).

Kekurangan stimulasi pada anak akan mengakibatkan sedikitnya jalur-jalur syaraf yang tersedia untuk belajar sehingga intelektual anak tersebut mengalami kecacatan kognitif. Kekurangan stimulasi yang diperlukan otak anak juga berakibat mengganggu proses pertumbuhan otak anak secara ilmiah (Ariyanti, 2007).

Anak membutuhkan stimulasi untuk melatih otaknya agar kebutuhan kognitif anak dapat dipenuhi, salah satu stimulasi yang cocok untuk anak adalah bermain. Menurut Yanti et al. (2011) anak yang banyak mendapat stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapat stimulasi. Perkembangan fisik motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus dapat dikembangkan dengan bermain.

Dalam rangka mengoptimalkan tumbuh kembang anak, maka dilakukan pendekatan pembelajaran yang terpusat pada anak yaitu pembelajaran melalui bermain, pembelajaran yang memungkinkan anak secara aktif berinteraksi dan mengeksplorasi lingkungannya. pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-



dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. beberapa lembaga pendidikan untuk anak usia dini seperti Taman kanak-kanak, kelompok bermain, Paud dan tempat penitipan anak, merupakan dasar untuk proses pendidikan selanjutnya dan sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan (Medirisa et al., 2015).

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri untuk dewasa. sebagai suatu aktivitas untuk memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif maka seharusnya diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain pada anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya, seperti halnya kebutuhan makan, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, dan sebagainya (Alimul, 2008).

Menurut Medirisa et al. (2015), permainan Puzzle merupakan suatu permainan yang kompleks. Puzzle adalah permainan menyusun gambar yang sebelumnya diacak terlebih dahulu sehingga membentuk suatu bentuk yang utuh. Puzzle dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak. Melalui aktivitas bermain puzzle, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tangannya untuk menyusun gambar yang tepat.

Menurut Penelitian Kapti et al. (2013) Perkembangan motorik halus sebelum diberikan stimulasi

permainan puzzle memiliki perkembangan motorik halus peringatan dan normal yaitu masing-masing 7 responden (46,7%) dan responden (6,6%) memiliki perkembangan motorik halus lebih. perkembangan motorik halus setelah diberikan stimulasi permainan puzzle memiliki perkembangan motorik halus normal yaitu 10 responden (66,7%) dan 5 responden (33,3%) memiliki perkembangan motorik halus dalam kategori lebih, dimana ada pengaruh stimulasi permainan puzzle terhadap perkembangan motorik pada anak usia pra sekolah diperoleh p-value 0,001.

Menurut WHO (*World health organization*) tahun 2017 melaporkan bahwa 5-25% dari anak usia dini menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (WHO and Mathers, 2017). Menurut UNICEF tahun 2014 didapat data masih tingginya angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia balitakhususnya gangguan perkembangan motorik didapatkan 23,5 (27,5%)/5 juta anak mengalami gangguan perkembangan (Unicef, 2014).

Pada tahun 2007 sekitar 35,4% anak balita di Indonesia menderita penyimpangan perkembangan seperti penyimpangan dalam motorik kasar, motorik halus, serta penyimpangan mental emosional dikarenakan kurangnya pemahaman orang tua atau keluarga dalam menstimulasi (Narendra et al., 2002). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2012)



Gangguan motorik halus pada usia prasekolah diperkirakan dari 5-3% dan sebanyak 60% dari kasus yang di temukan terjadi secara spontan pada umur di bawah 5 tahun(BKKBN, 2013).

Berdasarkan data yang didapat dari Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera barat Tahun 2015 Kota Padang berada di peringkat pertama yang balitanya mengalami gangguan tumbuh kembang yaitu sebanyak 434 orang. Sedangkan data dari Dinas Kesehatan Kota padang dari 22 Puskesmas Kota Padang, dengan jumlah anak balita 65.098 jiwa anak balita yang mengalami gangguan tumbuh kembang terbanyak terdapat di puskesmas Air Tawar dengan jumlah 163 anak(DInKes, 2015).

Data yang didapat dari puskesmas Air Tawar dari 163 anak tersebut 52 anak mengalami gangguan perkembangan, dimana penilaian perkembangan pada anak yang dilakukan oleh puskesmas Air Tawar yaitu menggunakan KPSP (Kuesioner Pra-Skrining Perkembangan), dan dari 3 kelurahan yang ditangani oleh puskesmas, kelurahan Air Tawar Baratlah yang terbanyak mengalami gangguan perkembangan yaitu dengan jumlah 34 anak. Penilaian perkembangan yang telah dilakukan oleh Petugas kesehatan puskesmas Air Tawar dari 34 anak yang mengalami gangguan perkembangan 14 anak mengalami gangguan motorik halus, 13 anak mengalami gangguan bahasa, 2 anak mengalami gangguan motorik kasar dan 10 anak mengalami gangguan personal sosial.

Anak yang mengalami gangguan pada motorik halus, 7 anak tidak bisa meletakkan empat buah kubus satu persatu diatas kubus yang lain, dan 5 anaknya lagi tidak bisa membuat gambar lingkaran, petugas kesehatan mengatakan anak kurang mendapatkan stimulasi dari orang tua, seperti yang diketahui, anak yang kekurangan stimulasi bermain akan mengakibatkan kecacatan kognitif dan juga mengganggu proses pertumbuhan otak anak secara ilmiah. dampak dari gangguan motorik halus mengakibatkan anak pada saat belajar tidak bisa menulis, minat belajar kurang,tidak bisa menggambar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh stimulasi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak Balita . Tujuan (a) Mengetahui rata-rata perkembangan motorik halus pada Anak balita sebelum diberikan stimulasi bermain *puzzle*, (b) Mengetahui rata-rata perkembangan motorik halus pada Anak balitasesudah diberikan stimulasi bermain *puzzle*, (c) Mengetahui pengaruh Stimulasi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus Anak balita

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi eksperiment* dengan pendekatan *One group pre-test and post-test Design*, yaitu pengelompokan anggota-anggota kelompok eksperimen. Tempat penelitian Paud AR- Raud Hilmawari, dengan waktu penelitian dari bulan



November 2017 s/d bualan februari komputerasi
2018. Dengan teknik analisis data

HASIL

1. Karakteristik Responden

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Umur Anak Usia Balita (3-5 tahun)
di PAUD Himawari Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang
Tahun 2017

No.	Umur	<i>f</i>	%
1.	36 bulan	2	11,8
2.	41 bulan	1	5,9
3.	43 bulan	1	5,9
4.	48 bulan	4	23,5
5.	49 bulan	1	5,9
6.	53 bulan	2	11,8
7.	54 bulan	1	5,9
8.	56 bulan	1	5,9
9.	57 bulan	1	5,9
10.	60 bulan	3	17,6
Jumlah		17	100

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa dari 17 responden terdapat 4 (23,5%) anak Balita (3-5 tahun) berumur 48 bulan di PAUD Himawari Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang tahun 2017 .

2. Analisis Univariat

a. Perkembangan Motorik Halus Anak Balita (Pretest)

Tabel 4.2
Rata-rata Perkembangan Motorik Halus pada Anak Balita (3-5 tahun)
Sebelum Diberikan Stimulasi Bermain *Puzzle* di PAUD Himawari
Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang Tahun 2017

Variabel	Mean	SD	Min-Max	N
Pretest	7.71	0.849	7-9	17

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa rata-rata perkembangan motorik halus anak Balita (3-5 tahun) sebelum diberikan stimulasi bermain *Puzzle* adalah 7.71 dengan standar deviasi 0.849 di



PAUD Himawari Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang tahun 2017.

b. Perkembangan Motorik Halus Anak Balita (Postest)

Tabel 4.3
Rata-rata Perkembangan Motorik Halus pada Anak Balita (3-5tahun) Sesudah Diberikan Stimulasi Bermain *Puzzle* di PAUD Himawari Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang Tahun 2017

Variabel	Mean	SD	Min-Max	N
Postest	8.65	0.493	8-9	17

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa rata-rata perkembangan motorik halus anak Balita (3-5 tahun) sesudah diberikan stimulasi bermain *puzzle* adalah 8.65 dengan standar deviasi 0.493 di PAUD Himawari Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang tahun 2017.

3. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh stimulasi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus Anak Balita sebelum dan sesudah diberi stimulasi.

Tabel 4.4
Pengaruh Stimulasi Bermain terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Balita (3-5 tahun) di PAUD Himawari Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang Tahun 2017

Data	N	Post < Pre	Post > Pre	Pre = Post	P value
Pretest	17				
Postest	17	10	0	7	0,002

Berdasarkan tabel 4.4 terlihat bahwa terdapat perbedaan perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan stimulasi bermain *puzzle*, terdapat 10 anak dengan perkembangan menurun, dan tidak ditemukan perkembangan anak yang meningkat, dan 7 anak perkembangannya sama saja. Hasil uji statistik *wilcoxon* didapatkan nilai $p = 0,002$ ($p < 0,05$), berarti pada $\alpha = 0,05$, terlihat ada pengaruh Stimulasi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus Anak balita (3-5 tahun) di PAUD Himawari.



PEMBAHASAN

1. Analisis univariat

a. Perkembangan Motorik Halus Anak Balita (Pretest)

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa rata-rata perkembangan motorik halus anak Balita (3-5 tahun) sebelum diberikan stimulasi bermain *Puzzle* adalah 7.71 dengan standar deviasi 0.849 di PAUD Himawari Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang tahun 2017. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Medirisa (2015) tentang pengaruh pemberian stimulus bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Krasak, ditemukan 46,7% anak memiliki motorik halus peringatan. Jadi dengan memberikan permainan Stimulasi bermain *Puzzle* kepada anak balita (3-5 tahun) dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak dimana melalui aktivitas bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tangannya seperti bagaimana anak memegang pensil, cara menulis dan juga untuk menyusun gambar yang tepat.

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan atau fungsi semua sistem organ tubuh akibat bertambahnya kematangan fungsi sistem organ tubuh. Perkembangan bersifat *reversible* (dapat balik) serta kualitatif, contohnya adalah kemampuan gerak kasar dan halus,

pendengaran, intelegensia, dan perkembangan moral (saputra L, 2014).

Perkembangan gerakan motorik halus berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan jari tangan. Pada usia 3-5 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna (Andini, 2014). Dan juga anak dapat melalui tahap perkembangannya seperti membuat menara dari 2 kubus, menara dari 4 kubus, menara dari 6 kubus, meniru garis vertikel, menara dari kubus, menggoyangkan ibu jari mencontoh lingkaran, menggambar orang 2 bagian, mencontoh +, memilih garis yang lebih panjang, mencontoh persegi 4 ditunjukkan, menggambar orang 4 bagian, mencontoh persegi 4.

Asumsi peneliti, perkembangan motorik halus anak berada pada kategori meragukan terdapat 13 (76%). Hal ini juga terlihat dari hasil observasi pada KPSP yaitu perkembangan motorik halus anak yang meragukan, terlihat bahwa anak masih belum dapat melakukan tindakan sesuai umurnya seperti menyusun menara dari 6 kubus, meniru garis vertikal dan menara dari kubus, mencontoh lingkaran. Hal ini karena perkembangan motorik halus anak berbeda-beda sesuai dengan usia anak. Hal ini juga disebabkan oleh kurangnya stimulasi permainan yang diberikan orangtua di rumah, sehingga akan mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya serta kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain.



b. Perkembangan Motorik Halus Anak Balita (Postest)

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa rata-rata perkembangan motorik halus anak Balita (3-5 tahun) sesudah diberikan stimulasi bermain *puzzle* adalah 8.65 dengan standar deviasi 0.493 di PAUD Himawari Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang tahun 2017.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Medirisa (2015) tentang pengaruh pemberian stimulus bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Krasak, ditemukan 66,7% perkembangan motorik anak normal. Jadi dengan memberikan permainan Stimulasi bermain *Puzzle* kepada anak usia prasekolah (3-5 tahun) dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak dimana melalui aktivitas bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tangannya seperti bagaimana anak memegang pensil, cara menulis dan juga untuk menyusun gambar yang tepat.

Dalam rangka mengoptimalkan tumbuh kembang anak, maka dilakukan pendekatan pembelajaran yang terpusat pada anak yaitu pembelajaran melalui bermain, pembelajaran yang memungkinkan anak secara aktif berinteraksi dan mengeksplorasi lingkungannya. Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. beberapa lembaga pendidikan untuk anak usia dini seperti Taman kanak-kanak, kelompok bermain, PAUD dan tempat penitipan anak, merupakan dasar untuk proses pendidikan selanjutnya dan sangat

tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan (Agung, 2010).

Asumsi peneliti, setelah diberikan stimulasi bermain *puzzle*, didapatkan adanya perubahan perkembangan motorik halus pada anak. Hal ini terlihat dari hasil KPSP dimana anak sudah dapat melakukan tindakan motorik halus sesuai usianya seperti membuat lingkaran, mencontoh +, menyusun kubus, meniru garis yang lebih panjang. Normalnya perkembangan motorik halus anak akan berkembang dengan sangat baik ketika stimulasi diberikan secara teratur. Pada pemberian stimulasi permainan *puzzle* dilakukan secara teratur (minimal lima kali pengulangan) dan anak memperhatikan dengan baik sehingga terjadi peningkatan perkembangan motorik halus anak balita pada saat dilakukan evaluasi setelah satu minggu kedepannya.

2. Analisis Bivariat

Berdasarkan tabel 4.4 terlihat bahwa terdapat perbedaan perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan stimulasi bermain *puzzle*, terdapat 10 anak dengan perkembangan menurun, dan tidak ditemukan perkembangan anak yang meningkat, dan 7 anak perkembangannya sama saja. Hasil uji statistik *wilcoxon* didapatkan nilai $p = 0,002$ ($p < 0,05$), berarti pada $\alpha = 0,05$, terlihat ada pengaruh Stimulasi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus Anak balita (3-5 tahun) di PAUD Himawari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti (2014) tentang



pengaruh permainan kolase terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Pertiwi II Jambeyan, Karangnom Klaten, ditemukan adanya pengaruh permainan kolase terhadap kemampuan motorik halus anak (p value = 0,000). Pada penelitian ini ditemukan 3 orang anak drop out sebelum dilakukan pengukuran/pengumpulan data.

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri untuk dewasa. sebagai suatu aktivitas untuk memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif maka seharusnya diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain pada anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya, seperti halnya kebutuhan makan, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, dan sebagainya (Aziz Alimul, 2008).

Anak membutuhkan stimulasi untuk melatih otaknya agar kebutuhan kognitif anak dapat dipenuhi, salah satu stimulasi yang cocok untuk anak adalah bermain. Menurut Maryunani (2010). Anak yang banyak mendapat stimulasi akan lebih cepat berkembang dari pada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapat stimulasi. Perkembangan fisik motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus dapat dikembangkan dengan bermain.

Asumsi peneliti, sesudah diberikannya stimulasi bermain *puzzle* karena pemberian stimulasi bermain *puzzle* yang diberikan secara teratur akan diterima oleh panca indra anak dan selanjutnya akan disampaikan ke otak anak. Otak maupun panca indra anak yang belum mencapai tingkat baru. Hal ini akan memicu otak untuk belajar, menganalisa, memahami dan memberikan respon yang tepat terhadap pemberian stimulasi bermain *puzzle* tersebut. Sejalan dengan teori Aziz Alimul (2008), anak yang lebih banyak mendapat stimulasi yang berulang dan terus menerus pada setiap perkembangan anak, berarti telah memberikan kesempatan pada anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil yang telah didapatkan tentang pengaruh stimulasi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak Balita (3-5 tahun) di PAUD Himawari Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang tahun 2017 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Rata-rata perkembangan motorik halus anak Balita (3-5 tahun) sebelum diberikan stimulasi bermain *Puzzle* adalah 7.71. (2) Rata-rata perkembangan motorik halus anak usia Balita (3-5 tahun) sesudah diberikan stimulasi bermain *puzzle* adalah 8.65. (3) Ada pengaruh stimulasi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus Anak Balita (3-5 tahun) di PAUD Himawari Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang Tahun 2017. ($p =$



0.002). Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian maka peneliti menyarankan : (1) Bagi PAUD Himawaridiharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berkaitan dengan motorik halus anak seperti permainan edukatif yaitu *puzzle* dan *lego* untuk meningkatkan kemampuan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah. (2) Bagi Peneliti Selanjutnyadiharapkan kepada peneliti berikutnya yang ingin melanjutkan penelitian ini hendaknya menambahkan faktor-faktor lain yang turut mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimul, A. 2008. Pengantar Ilmu kesehatan anak untuk pendidikan kebidanan. *Salemba Medika. Jakarta.*
- Ariyanti, F. 2007. *Diary tumbuh kembang anak*, Penerbit Cinta.
- BKKBN 2013. Survey demografi dan kesehatan Indonesia (SDKI) 2012. *Jakarta: BKKBN.*
- DINKES, S. 2015. Rekapitan Kelainan Tumbuh Kembang pada Anak. Padang: Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Barat.
- Kapti, R. E., Ahsan, A. & Istiqomah, A. 2013. Pengaruh Bermain Dengan Mewarnai Terhadap Penurunan Skor Perilaku Maladaptif Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Yang Mengalami Hospitalisasi Di Rumah Sakit Kabupaten Kediri. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 1, 169-175.
- Medirisa, L., Susilo, J. & Aniroh, U. 2015. Pengaruh pemberian stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Krasak, Teras, Boyolali. *STIKES Ngudi Waluyo Ungaran.*
- Narendra, M. B., Sularyo, T. S., Soetjningsih, S. S., Ranuh, I. & Wiradisuria, S. 2002. Tumbuh kembang anak dan remaja. *Jakarta: Sagung Seto.*
- Soetjningsih & Ranuh, I. 2014. Tumbuh Kembang Anak Edisi 2. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sulistyawati, A. 2014. Deteksi tumbuh kembang anak. *Jakarta: Salemba Medika.*
- Susilaningrum, R. & Utami, S. 2013. Asuhan keperawatan bayi dan anak. *Jakarta: Salemba Medika.*
- UNICEF 2014. Hidden in plain sight: A statistical analysis of violence against children.
- WHO, U. & MATHERS, C. 2017. Global strategy for women's, children's and adolescents' health (2016-2030). *Organization*, 2016.



Yanti, E., Fridalni, N. & Neta, M.
2011. Hubungan Stimulasi
Terhadap Perkembangan
Motorik Halus Anak
Prasekolah Usia (3-5 Tahun)
Di PAUD Al-Mubaraqah
Ampang Kecamatan Kuranji
Tahun 2011. *Retrieved Juni,*
2, 2016.



Jurnal Kesehatan Medika Saintika

Volume 9 Nomor 2 | <https://jurnal.syedzasaintika.ac.id>
