



JOURNAL OF Qualitative Health Research
& Case Studies Reports

ISSN 2798-4095 (Print)

ISSN 2798-4192 (Online)

DOI: 10.56922



INFORMASI ARTIKEL

Received: August, 26, 2024

Revised: December, 17, 2024

Available online: December, 20, 2024

at : <https://e-jurnal.iphorr.com/index.php/qlt>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

Abstract

Background: The growth and development of children in Indonesia requires serious attention, because delays in growth and development are still quite high, namely around 5-10% of children experience general delays. Children who receive targeted stimulation can develop more quickly than children who receive less stimulation. Therefore, providing stimulation is very important to optimize children's fine motor development. One way to overcome delays in fine motor development in preschool children is to learn through play. Puzzles are a type of game that improves thinking skills, makes it easier for children to remember and understand concepts, and increases children's creativity.

Purpose: To determine the effectiveness of playing puzzles on the fine motor development of children aged 5-6 years.

Method: This type of research uses descriptive qualitative research, this research uses descriptive research methods in the form of case studies with a Nursing Care approach, which includes assessment, nursing diagnosis, planning, implementation and evaluation. The research was conducted at the Bussaina Orphanage in Bandar Lampung in April-May 2024 on two patients, namely An. S and An. Y. Data analysis was carried out by comprehensive data collection. Data interpretation has two narrow and limited aspects, namely only the research questions answered by the data obtained.

Result: The results of nursing data analysis on patient An.S who was only able to carry out 6 out of 20 fine motor assessments of toddlers so he was said to be experiencing growth and development disorders. Apart from that, patient An.Y also experienced growth and development disorders because he could only carry out 8 of the 20 assessments in the research conducted. After providing nursing care for 4 meetings, at the last meeting, patient An.S (49 months) showed enjoyment in playing puzzles and actively answering known pictures. In addition, the evaluation results of patient An.Y (50 months) show that it is now easier to play puzzles and participate in therapy actively and expressively.

Conclusion: Puzzle games given to children aged 5 to 6 years have proven to be effective in improving children's fine motor development.

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

Suggestion: It is hoped that the Bussaina Orphanage in Bandar Lampung can provide and utilize puzzle playing media to improve the fine motor development of children in the orphanage.

Keywords: Fine Motor Development; Preschool; Puzzle Play Therapy.

Pendahuluan : Tumbuh kembang anak di Indonesia memerlukan perhatian serius, karena keterlambatan tumbuh kembang masih cukup tinggi yaitu sekitar 5-10% anak mengalami keterlambatan umum. Anak yang mendapat stimulasi tepat sasaran dapat berkembang lebih cepat dibandingkan anak yang mendapat stimulasi lebih sedikit. Oleh karena itu pemberian stimulasi sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak. Salah satu cara mengatasi keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah adalah dengan belajar melalui bermain. Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang meningkatkan kemampuan berpikir, memudahkan anak mengingat dan memahami konsep, serta meningkatkan kreativitas anak.

Tujuan : Untuk mengetahui efektivitas bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Metode : Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dalam bentuk studi kasus dengan pendekatan Asuhan Keperawatan, yang meliputi pengkajian, diagnosa keperawatan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung pada bulan April-Mei 2024 kepada dua pasien yaitu An. S dan An. Y. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data secara menyeluruh. Penafsiran data mempunyai dua aspek yang sempit dan terbatas, yaitu hanya pada pertanyaan penelitian yang dijawab oleh data yang diperoleh.

Hasil : Hasil analisa data keperawatan pada pasien An.S yang hanya dapat melakukan 6 dari 20 penilaian motorik halus balita sehingga dikatakan mengalami gangguan tumbuh kembang. Selain itu, pasien An.Y juga mengalami gangguan tumbuh kembang karena hanya dapat melakukan 8 dari 20 penilaian dalam penelitian yang dilakukan. Setelah menjalani asuhan keperawatan selama 4 pertemuan, pada pertemuan terakhir pasien An.S (49 bulan) menunjukkan rasa senang bermain puzzle dan dengan aktif menjawab gambar yang diketahui. Selain itu, hasil evaluasi pasien An.Y (50 bulan) menunjukkan sekarang lebih mudah memainkan puzzle dan mengikuti terapi dengan aktif dan ekspresif.

Simpulan: Permainan *puzzle* yang diberikan kepada anak usia 5 sampai 6 tahun terbukti efektif dalam peningkatan perkembangan motorik halus anak.

Saran: Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung diharapkan dapat menyediakan dan memanfaatkan media bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak di panti.

Kata Kunci : Perkembangan Motorik Halus; Prasekolah; Terapi Bermain Puzzle.

PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-5 tahun. Anak pada usia prasekolah sedang memasuki masa emas

dalam proses pertumbuhan, seperti berkembangnya kemampuan kognitif, fisik, motorik halus, dan motorik kasar.

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

Pemberian stimulasi pada anak dapat memengaruhi tumbuh kembang anak yang dapat merangsang perkembangan sensorik anak, serta motorik kasar dan halus (Ranuh & Gde, 2015).

Sebanyak 5-25% anak prasekolah menderita disfungsi otak ringan, seperti gangguan perkembangan motorik halus terkait koordinasi tangan dan mata (Sundayana, Aryawan, Fransisca, & Astriani, 2020). Meskipun pertumbuhan dan perkembangan anak Indonesia memerlukan perhatian yang cermat, namun keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan masih sangat tinggi. Sekitar 5-10% anak di Indonesia mengalami keterlambatan umum. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menyatakan bahwa sebanyak 400.000 atau 16% anak di Indonesia menderita cacat perkembangan, seperti motorik halus maupun kasar, gangguan pendengaran, gangguan kognitif, dan keterlambatan bahasa (Sari, Widiastuti, Sari, & Nopriyanto, 2023).

Perkembangan motorik merupakan kemampuan gerak yang dilakukan oleh anak yang berkembang sejalan dengan kematangan sistem saraf dan otot anak (Izzah & Chaizuran, 2022). Tumbuh kembang anak berkaitan dengan perkembangan motorik halusnya. Ketika stimulasi dini kurang, anak mengalami keterlambatan dalam proses perkembangan selanjutnya. Gerakan halus melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, koordinasi mata, tangan yang cermat, dan koordinasi yang cepat dan tepat. Perkembangan motorik lebih lancar dan terkoordinasi dibandingkan pada masa bayi. Banyak anak yang pandai melompat dan berlari untuk mengasah kemampuan motoriknya. Anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik, terkadang secara informal

dalam bentuk permainan. Umumnya terdapat kelompok anak yang kemampuan motorik halus lebih dominan dan ada juga motorik kasar yang lebih dominan (Rismayanti, 2013).

Sangat penting untuk mengembangkan keterampilan dan kepribadian anak sejak dini. Apabila kemampuan motorik anak berkembang dengan baik maka perkembangan selanjutnya juga akan baik, sebaliknya jika kemampuan motorik anak berkembang buruk maka perkembangan selanjutnya juga akan buruk. Anak-anak mempunyai karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak berkembang dengan potensi yang berbeda-beda, dan anak pada umumnya memiliki keunikan (Wisudayanti, 2020).

Stimulasi merupakan rangsangan yang terjadi setiap hari setelah bayi lahir dan merangsang seluruh sistem tubuh bayi. Stimulasi adalah hal yang penting untuk tumbuh kembang anak. Anak yang mendapat stimulasi tepat sasaran dapat berkembang lebih cepat dibandingkan anak yang mendapat stimulasi lebih sedikit. Oleh karena itu pemberian stimulasi sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak (Ranuh & Gde, 2015).

Perkembangan motorik adalah perkembangan kemampuan mengendalikan tubuh melalui pusat saraf-saraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan keterampilan motorik meliputi keterampilan motorik kasar dan halus. Keterampilan motorik halus (motorik halus adaptif) berkaitan dengan gerak mata dan tangan yang efisien dan akurat seperti menulis, merekatkan, memotong, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, dan membuka botol air minum (Sutisna, 2017).

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

Tujuan dari stimulasi motorik halus yaitu mengoptimalkan perkembangan otot dasar menulis, mengenal warna dan bentuk, melatih gerak otot jari tangan dan pergelangan tangan secara luwes, menyampaikan emosi, dan menambah keindahan daya imajinasi serta mengembangkan daya imajinasi anak secara optimal kreativitas (Mulyasa, 2014). Apabila seorang anak tidak merangsang kemampuan motorik halusnya dengan tepat, maka akan berdampak buruk pada perkembangan motorik halus anak selanjutnya, sehingga mengakibatkan anak tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas perkembangan motorik halus sesuai tingkat usianya (Jumiatin, 2015).

Salah satu cara mengatasi keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah adalah dengan belajar melalui bermain. Sambil bermain, anak dapat memperkuat otot melalui gerakan dan pelatihan keterampilan motorik halus, serta mendorong imajinasi dan koordinasi. Salah satu jenis permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak adalah permainan puzzle (Howard, Wood, & Broadhead, 2017).

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang meningkatkan kemampuan berpikir, memudahkan anak mengingat dan memahami konsep, serta meningkatkan kreativitas anak. Selain itu manfaat lain dari puzzle adalah membantu perkembangan kognitif anak dalam memberikan dampak. Teka-teki menuntut anak berpikir logis untuk mengasah otaknya.

Hasil penelitian terdahulu menyatakan dampak pemberian insentif bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun terhadap perkembangan motorik halus anak menunjukkan bahwa ada keahlian (Medirisa, Susilo, & Aniroh, 2015).

METODE

Penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan one-group pre-test dan post-test design tanpa adanya kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2024 di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung. Studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti Standar Operasional Prosedur (SOAP). Berdasarkan hasil observasi ditemukan balita umur 3-5 tahun masih belum bisa membuka dan mengancingkan baju dengan mandiri, belum bisa membuat simpul, dan belum bisa memegang garpu.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak yang berusia 3-5 tahun. Namun subjek asuhan keperawatan ini dilakukan hanya kepada dua pasien, yaitu An.S dan An.Y. Kriteria sampel dalam penelitian ini sebagai subjek asuhan keperawatan yakni, balita yang berusia 3-5 tahun dan memiliki gangguan perkembangan motorik halus dengan kategori mulai berkembang (skor 6-10).

Intervensi keperawatan dilakukan dalam 2 bentuk, yaitu promosi perkembangan anak dan terapi bermain *puzzle*. Intervensi yang diberikan dalam bentuk promosi perkembangan anak adalah dengan melakukan observasi dalam bentuk identifikasi kebutuhan khusus anak dan kemampuan adaptasi anak. Setelah itu pelaksanaan terapeutik dengan memfasilitasi hubungan anak dengan teman sebaya, memberi dukungan anak untuk berinteraksi dengan anak lain, mendukung mengekspresikan perasaan secara positif, dan memberikan mainan yang sesuai dengan usia anak (*puzzle*). Selanjutnya tahap edukasi dengan menjelaskan nama-nama objek benda yang ada di lingkungan sekitar, mengajari sikap kooperatif bukan sifat kompetisi, mengajari anak cara meminta bantuan

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

kepada anak lain, dan mendemonstrasikan kegiatan yang meningkatkan perkembangan pada pengasuh balita.

Intervensi dalam bentuk kedua adalah terapi bermain puzzle. Hal yang dilakukan adalah observasi dalam bentuk identifikasi perasaan anak yang diungkapkan selama bermain, monitor penggunaan peralatan bermain anak, dan monitor respon anak terhadap terapi bermain *puzzle*. Setelah itu dilanjutkan dengan terapeutik dengan menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman, menyediakan waktu yang cukup untuk bermain dengan efektif, atur sesi bermain untuk memfasilitasi hasil yang diinginkan, menyediakan peralatan bermain, lanjutkan sesi bermain secara teratur, mendo

-kumentasikan pengamatan yang dilakukan selama sesi bermain.

Tahap terakhir adalah pemberian edukasi kepada anak tentang prosedur bermain kepada anak dengan bahasa yang mudah dipahami.

Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data secara menyeluruh. Penafsiran data mempunyai dua aspek yang sempit dan terbatas, yaitu hanya pada pertanyaan penelitian yang dijawab oleh data yang diperoleh. Sedangkan interpretasi data dilakukan dalam sudut pandang yang lebih eksternal, artinya tidak hanya menjelaskan hasil penelitian, melainkan menggeneralisasi data yang diperoleh dan menggali makna data penelitian.

Hasil

Tabel 1. Data Distribusi Frekuensi Partisipan

Variabel	An. S	An. Y
Identitas Anak		
Usia (tahun)	4	4
Jenis Kelamin	Perempuan	Perempuan
Pemeriksaan Anak		
Tinggi Badan (cm)	102	103.5
Berat Badan (kg)	20	16
Lingkar Kepala (cm)	50	48
Lingkar Perut (cm)	56	49
Lingkar Dada (cm)	58	54
Perhitungan Umur		
Tanggal Pengkajian	28-04-2024	28-04-2024
Tanggal Lahir Anak	12-03-2020	23-02-2020
Hasil Perhitungan	4 tahun 1 bulan	4 tahun 2 bulan
Perkembangan Motorik Halus		
	Mulai berkembang	Mulai berkembang

Tabel 1. menunjukkan data distribusi frekuensi pasien An. S dan An. Y berusia 4 tahun dan keduanya merupakan balita perempuan. Hasil pemeriksaan menunjukkan An. S memiliki tinggi badan 102 cm, berat badan 20 kg, lingkar kepala 50 cm, lingkar perut 56 cm, dan lingkar dada

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

58 cm. Sedangkan hasil pemeriksaan An. Y menunjukkan tinggi badan 103.5 cm, berat badan 16 kg, lingkaran kepala 48 cm, lingkaran perut 49 cm, dan lingkaran dada 54 cm. Hasil perhitungan umur berdasarkan tanggal pengkajian dan umur balita pada pasien An. S adalah 4 tahun 1 bulan dan pasien An. Y adalah 4 tahun 2 bulan. Perkembangan motorik harus kedua pasien masuk dalam kategori mulai berkembang.

Tabel 2. Analisa Data Keperawatan

Analisa Data	Etiologi	Masalah Keperawatan
Kasus 1 Pasien: An.S DS: DO: - Belum mampu meniru bentuk - Tidak mampu menggunakan alat tulis - Tidak mampu mengeksplorasi - Tidak mampu mencocokkan <i>puzzle</i> - Tidak mampu berkoordinasi	Tumbuh kembang anak usia 2-5 tahun ↓ Tahap tumbuh kembang ↓ Defisiensi stimulus ↓ Hasil pengkajian usia 49 bulan ↓ Dari 20 penilaian, hanya 6 yang bisa dilakukan ↓ Gangguan tumbuh kembang	Gangguan tumbuh kembang
Kasus 2 Pasien : An.Y DS: DO: - Belum mampu meniru bentuk - Belum mampu menggunakan alat tulis - Belum mampu mengeksplorasi - Tidak mampu mencocokkan <i>puzzle</i> - Tidak mampu berkoordinasi	Tumbuh kembang anak usia 2-5 tahun ↓ Tahap tumbuh kembang ↓ Defisiensi stimulus ↓ Hasil pengkajian usia 49 bulan ↓ Dari 20 penilaian, hanya 8 yang bisa dilakukan ↓ Gangguan tumbuh kembang	Gangguan tumbuh kembang

Tabel 2. menunjukkan hasil analisa data keperawatan pada pasien An.S yang hanya dapat melakukan 6 dari 20 penilaian motorik halus balita sehingga dikatakan mengalami gangguan tumbuh kembang. Selain itu, pasien An.Y juga mengalami gangguan tumbuh kembang karena hanya dapat melakukan 8 dari 20 penilaian dalam penelitian yang dilakukan. Sehingga diagnosa keperawatan menyatakan pasien An.S dan An.Y mengalami gangguan tumbuh

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

kembang yang berhubungan dengan defisiensi stimulus yang ditandai ketidakmampuan untuk melakukan keterampilan atau perilaku khas sesuai usia.

Tabel 3. Implementasi Dan Evaluasi

Hari/Tanggal	Jam	Implementasi	Evaluasi
Minggu, 28-04-2024		Observasi	
	08.15	Mengidentifikasi kebutuhan khusus anak dan kemampuan adaptasi anak. R: An.S (49 bulan) dan An.Y (50 bulan) tidak memiliki kebutuhan khusus. An.S beradaptasi dengan malu-malu, sedangkan An.Y sangat aktif dan ekspresif	S: An.S (49 bulan) mengatakannya sulit menemukan gambar yang sesuai untuk puzzle nya
	08.20	Mengidentifikasi perasaan anak yang diungkapkan selama bermain R: An.S (49 bulan) tampak melamun dan An.Y (50 bulan) tampak ceria	- An.Y (50 bulan) mengatakannya senang mengikuti permainan puzzle
	08.25	Memonitor penggunaan peralatan bermain anak R: bermain menggunakan puzzle	
	08.30	Memonitor respon anak terhadap bermain R: An.S (49 bulan) duduk diam sambil memperhatikan dan hanya fokus menonton TV sedangkan An.Y (50 bulan) fokus ke gambar yang ditampilkan dan menjawab gambar tersebut	
		Terapeutik	
	09.15	Memfasilitasi hubungan anak dengan teman sebaya R: An.S (49 bulan) tampak menangis karena bertengkar dengan temannya dan An.Y (50 bulan) dalam bermain terlihat memukul dan merebut pesawat kertas milik temannya	O: An.S (49 bulan) mengikuti terapi bermain dengan pasif, didapati sering melamun jika diajak bicara, dan respon
	09.20	Mendukung anak mengekspresikan perasaan secara positif.	
	09.25	Memberikan mainan yang sesuai dengan usia anak R: Anak tertarik tebak gambar melalui puzzle	

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

	10.52	Menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman	-	lambat
	09.15	Menyediakan waktu yang cukup untuk memungkinkan sesi bermain efektif R: permainan dimulai satu jam setelah anak selesai makan pagi. Berlangsung selama ± 1 jam setengah		An.Y (50 bulan)
	09.16	Mengatur sesi bermain untuk memfasilitasi hasil yang diinginkan R: sesi pertama dimulai dengan bercakap-cakap terlebih dahulu. Menanyakan apakah hari ini sudah mandi dan makan, perasaan hari ini, dan minat anak untuk bermain		mengikuti terapi bermain dengan aktif dan antusias. Pelafalan kata masih belum jelas dan konsentrasi sering teralihkan
	09.17	Menyediakan peralatan bermain R: terapi bermain menggunakan puzzle yang berisi gambar buah-buahan, kendaraan, hewan darat dan laut.		
	09.25	Melanjutkan sesi bermain secara teratur R: sesi kedua menjelaskan prosedur permainan. Anak diinstruksikan untuk menebak gambar dengan menyebutkan nama/ suara/ rasa yang menggambarkan gambar tersebut.	-	A: Masalah belum teratasi
		Edukasi		P: Lanjutkan terapi bermain
	10.55	Menjelaskan nama-nama benda objek yang ada dilingkungan sekitar R: An.S (49 bulan) hanya diam dan tersenyum jika diajak bicara. An.Y (50 bulan) sering bertanya tentang nama benda yang tidak diketahui sambil menunjuknya		
Minggu, 05-05-2024		Observasi	S:	
	08.15	Memonitor penggunaan peralatan bermain anak R: bermain menggunakan puzzle: gambar binatang	-	An.S (49 bulan) mengatakan senang bermain puzzle
		Terapeutik		
	08.20	Memfasilitasi hubungan anak dengan teman sebaya R: An.S (49 bulan) duduk diam di	-	An.Y (50 bulan)

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

	sebelah temannya dan An.Y (50 bulan) selalu hiperaktif berlarian bersama temannya	sulit bermain karena temannya
08.25	Memberikan mainan yang sesuai dengan usia anak R: Anak tertarik tebak gambar melalui puzzle: gambar binatang	a mengganggu
08.30	Menyanyikan lagu-lagu yang disukai anak bersama-sama R: anak dapat menyanyikan lagu pelangi-pelangi, dan naik delman secara bersama-sama	O: – An.S (49 bulan) mengikuti terapi bermain dengan pasif, diam tidak menjawab pertanyaan dan menunduk
09.15	Menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman	
09.20	Menyediakan waktu yang cukup untuk memungkinkan sesi bermain efektif R: permainan dimulai satu jam setelah anak selesai makan pagi. Berlangsung selama ±1 jam setengah	
09.25	Mengatur sesi bermain untuk memfasilitasi hasil yang diinginkan R: sesi pertama dimulai dengan bercakap-cakap terlebih dahulu. Menanyakan apakah hari ini sudah mandi dan makan, perasaan hari ini, dan minat anak untuk bermain	– An.Y (50 bulan) mengikuti terapi bermain dengan hiperaktif.
10.45	Menyediakan peralatan bermain R: terapi bermain menggunakan puzzle yang berisi gambar buah-buahan, kendaraan, hewan darat dan laut	
10.50	Melanjutkan sesi bermain secara teratur R: sesi kedua menjelaskan prosedur permainan. Anak diinstruksikan untuk menebak gambar dengan menyebutkan nama/suara/rasa yang menggambarkan gambar tersebut.	Konsentrasi mudah teralihkannya oleh aktivitas temannya
10.52	Edukasi Menjelaskan nama-nama benda objek yang ada dilingkungan sekitar R: An.S (49 bulan) hanya diam dan tersenyum jika diajak bicara. An.Y (50 bulan) sering bertanya tentang nama benda yang tidak diketahui sambil menunjuknya	A: masalah belum teratasi

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

			P: Lanjutkan terapi bermain secara berkelompok
Minggu, 12-05-2024		Observasi	S:
	08.15	Memonitor penggunaan peralatan bermain anak R: bermain menggunakan puzzle: gambar kendaraan	– An.S (49 bulan) mengatakan senang bermain puzzle
		Terapeutik	
	08.20	Memberikan mainan sesuai dengan usia anak dengan tebak gambar R: Anak tertarik tebak gambar melalui puzzle: gambar kendaraan	– An.Y (50 bulan) sulit bermain karena temannya mengganggu
	08.25	Menyanyikan lagu-lagu yang disukai anak bersama-sama R: anak dapat menyanyikan lagu cicak-cicak di dinding dan pelangi-pelangi	
	08.30	Menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman R: anak duduk disamping mahasiswa dengan pantauan	
	09.15	Menyediakan waktu yang cukup untuk memungkinkan sesi bermain efektif R: permainan dimulai satu jam setelah anak selesai makan pagi. Berlangsung selama ±1 jam setengah	O: – An.S (49 bulan) mengikuti terapi bermain dengan pasif, namun sudah mau menjawab tebak gambar
	09.20	Mengatur sesi bermain untuk memfasilitasi hasil yang diinginkan R: sesi pertama dimulai dengan bercakap-cakap terlebih dahulu. Menanyakan apakah hari ini sudah mandi dan makan, perasaan hari ini, dan minat anak untuk bermain	– An.Y (50 bulan) mengikuti terapi bermain dengan
	09.25	Menyediakan peralatan bermain R: terapi bermain menggunakan puzzle yang berisi gambar buah-buahan, kendaraan, hewan darat dan laut	
	10.45	Melanjutkan sesi bermain secara teratur R: sesi kedua menjelaskan prosedur permainan. Anak diinstruksikan untuk	

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

		menebak gambar dengan menyebutkan nama/suara/rasa yang menggambarkan gambar tersebut.	aktif.
	10.50	Mendokumentasikan pengamatan yang dilakukan selama sesi bermain R: hasil dokumentasi dicatat dalam evaluasi dan berupa foto dan video. An. F (46 bulan) dapat menyebutkan satu diantara beberapa gambar yang ditampilkan. Sedangkan An.Y (50 bulan), menyebutkan sebagian besar gambar yang telah ditampilkan dengan antusias.	Konsentrasi masih mudah teralihkannya oleh aktivitas lain A: masalah belum teratasi P: lanjutkan terapi bermain secara berkelompok
	10.55	Edukasi Menjelaskan nama-nama benda objek yang ada dilingkungan sekitar R: An.S (49 bulan) sudah berani bertanya tentang benda yg tidak diketahui. An.Y (50 bulan) sering bertanya tentang nama benda yang tidak diketahui sambil menunjuknya	
Minggu, 19-05-2024		Observasi	S:
	15.15	Memonitor penggunaan peralatan bermain anak R: bermain menggunakan puzzle: mengulangi gambar binatang laut, darat, kendaraan dan buah-buahan	- An.S (49 bulan) mengatakan senang bermain puzzle
	15.20	Terapeutik Memberikan mainan sesuai dengan usia anak dengan tebak gambar R: Anak tertarik tebak gambar melalui puzzle: gambar binatang laut, darat, kendaraan dan buah-buahan	- An.Y (50 bulan) sekarang lebih mudah memainkan puzzle
	15.25	Menyanyikan lagu-lagu yang disukai anak bersama-sama R: anak dapat menyanyikan lagu naik kereta api dan naik delman	O:
	15.30	Menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman R: anak duduk disamping mahasiswa dengan pantauan	- An.S (49 bulan) mengikuti terapi bermain
	15.15	Menyediakan waktu yang cukup untuk	

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

	memungkinkan sesi bermain efektif	dengan
	R: permainan dimulai setelah anak selesai tidur siang. Berlangsung selama ± 1 jam	aktif
15.20	Mengatur sesi bermain untuk memfasilitasi hasil yang diinginkan	menjawab
	R: sesi pertama dimulai dengan bercakap-cakap terlebih dahulu. Menanyakan bagaimana perasaan setelah tidur siang, sudah makan atau belum, dan minat anak untuk bermain	b
15.25	Menyediakan peralatan bermain	gambar yang diketahui
	R: terapi bermain menggunakan puzzle yang berisi gambar buah-buahan, kendaraan, hewan darat dan laut	– An.Y (50 bulan)
15.45	Melanjutkan sesi bermain secara teratur	mengikuti terapi bermain dengan aktif dan ekspresif
	R: sesi kedua menjelaskan prosedur permainan. Anak diinstruksikan untuk menebak gambar dengan menyebutkan nama/suara/rasa yang menggambarkan gambar tersebut.	A: masalah belum teratasi
	Edukasi	P: programkan aktivitas bermain bersama pengasuh
15.50	Menjelaskan nama-nama benda objek yang ada dilingkungan sekitar	

Tabel 3. menunjukkan hasil implementasi dan evaluasi asuhan keperawatan pada perkembangan motorik halus balita umur 3-5 tahun. Implementasi dilaksanakan 4 pertemuan yaitu pada hari minggu tanggal 28 April, 05 Mei, 12 Mei, dan 19 Mei 2024.

Hasil evaluasi pada pertemuan pertama menunjukkan pasien An. S mengalami kesulitan dalam menemukan gambar yang sesuai untuk puzzle nya, selain itu didapati sering melamun apabila diajak bicara dan memiliki respon yang lambat. Hasil Evaluasi Pasien An. Y menunjukkan senang mengikuti permainan puzzle dan mengikuti

terapi bermain dengan aktif dan antusias, namun masih belum jelas tentang tata cara bermain dan konsentrasi sering teralihkan.

Setelah menjalani asuhan keperawatan selama 4 pertemuan, pada pertemuan terakhir pasien An.S (49 bulan) menunjukkan rasa senang bermain puzzle dan dengan aktif menjawab gambar yang diketahui. Selain itu, hasil evaluasi pasien An.Y (50 bulan) menunjukkan sekarang lebih mudah memainkan puzzle dan mengikuti terapi dengan aktif dan ekspresif.

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Pembahasan

Hasil pengkajian diperoleh bahwa pada pasien An.S dan An.Y mengalami gangguan perkembangan motorik halus dengan kategori mulai berkembang (skor 6-10). Hal ini ditandai dengan, An.S belum mampu meniru bentuk, tidak mampu menggunakan alat tulis, tidak mampu mengeksplorasi, tidak mampu mencocokkan puzzle, dan tidak mampu berkoordinasi. Sedangkan pada An.Y ditandai dengan An.S belum mampu meniru bentuk, belum mampu menggunakan alat tulis, belum mampu mengeksplorasi, tidak mampu mencocokkan puzzle dan tidak mampu berkoordinasi.

Diagnosa keperawatan yang ditemukan pada kedua anak tersebut adalah gangguan tumbuh kembang berhubungan dengan defisiensi stimulus yang ditandai dengan tidak mampu melakukan keterampilan atau perilaku khas sesuai usia. Salah satu intervensi keperawatan yang diberikan adalah bermain *puzzle*.

Puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, anak menjadi lebih kreatif, dan berdampak pada perkembangan kognitif anak. Anak dituntut bernalar pada saat bermain *puzzle* sehingga otak anak akan terasah. Hasil penelitian terdahulu tentang pengaruh pemberian stimulasi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak (Medirisa et al., 2015).

Salah satu media bermain atau alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah *Puzzle*. *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang

cara memainkannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu (Fadhilah, Mustaji, & Jannah, 2021). Puzzle merupakan media bermain yang meningkatkan kemampuan motorik halus (khoerunnisa, Muqodas, & Justicia, 2023). Adanya alat permainan edukatif *puzzle* dapat menjadikan solusi untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak, karena melalui bermain *puzzle* anak dapat melatih otot-otot jari tangannya dengan cara anak mengacak-ngacak kepingan *puzzle* kemudian menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* sehingga menjadi gambar yang utuh.

Aktivitas yang baik dapat ditentukan oleh perkembangan keterampilan motorik halus yang baik. Anak yang memiliki perkembangan motorik halus yang baik dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu (1) Anak-anak dapat bersenang-senang melalui pengembangan keterampilan motoriknya, seperti halnya anak-anak merasa senang ketika bermain dengan boneka, melempar dan menangkap bola, bermain *puzzle*, atau menggunakan mainan lain; (2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi helplessness (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya ke kondisi yang independence (bebas tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ketempat yang lainnya, dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan self confidence (rasa percaya diri); (3) Anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah melalui penggunaan keterampilan motoriknya seperti

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

mewarnai, menulis, menggambar dan keterampilan motorik lainnya; (4) Melalui perkembangan motorik anak yang normal akan memungkinkan anak untuk dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan ia akan dijauhi atau menjadi anak finger (terpinggirkan); (5) Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak, karena keterampilan dan karakter anak sangat penting dibangun sejak usia dini, apabila kemampuan motorik ini berkembang dengan baik maka perkembangan berikutnya akan baik pula, begitu juga sebaliknya, apabila kemampuan motorik berkembang dengan tidak baik maka perkembangan berikutnya tidak akan baik pula (Hurlock, 2012).

Terapi motorik halus bagi anak autis dapat menggunakan *puzzle* sebagai media belajarnya (Darmayasa, Hartono, & Ronyastra, 2020). *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA AT-TAQWA Matayanagan (Ilato, 2020). Hal ini karena dengan bermain *puzzle* anak akan belajar secara aktif menggunakan otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari-jari tangan, anak akan menggunakan jari-jari tangannya untuk membongkar, dan menyusun kepingan-kepingan *puzzle*. Kegiatan tersebut dapat melatih dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Keterampilan motorik halus adalah gerakan-gerakan yang dilakukan oleh jari-jari dengan susunan sel-sel saraf otak, perencanaan penggunaan otot-otot kecil seperti tangan dan jari yang sering membutuhkan ketelitian dan koordinasi, serta keterampilan yang meliputi

penggunaan alat-alat yang diperlukan untuk bekerja pada suatu objek.

Bermain *puzzle* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya seperti anak mampu menggambar orang secara utuh, menggambar geometris (segitiga, lingkaran, dan persegi), menulis nama depannya, menggunting, dan meronce. Hal ini sesuai dengan teori ahli yang menyatakan pada usia taman kanak-kanak atau pra sekolah, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, mewarnai dan lain-lain (Hurlock, 2012). Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa permainan *puzzle* yang diberikan kepada anak usia 5 sampai 6 tahun berpengaruh pada peningkatan perkembangan motorik halus anak.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan terapi *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan (Ananda, 2019). Permainan *puzzle* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya. Otot-otot kecil anak terutama yang ada di tangan dan jari-jarinya, dapat digunakan dalam kegiatan bermain *puzzle* karena bermain *puzzle* merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara membongkar potongan-potongan dan menyusunnya kembali untuk membuat gambar, sehingga anak-anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jarinya untuk memisahkan dan menyusun kembali potongan *puzzle*.

Hal ini dapat membantu anak-anak mengembangkan koordinasi tangan dan mata yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. *Puzzle* adalah media sederhana yang mudah dimainkan dengan cara membongkarnya (Patmonodewo, 2000).

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

Bermain *puzzle* dapat membantu anak mengembangkan koordinasi tangan dan mata dan *puzzle* merupakan media menyenangkan untuk dikenalkan pada anak usia dini atau taman kanak-kanak yang menjadikannya salah satu alat pembelajaran yang dapat membantu motorik halus anak.

Penelitian terdahulu menyatakan bahwa perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun sebelum diberikan stimulasi permainan puzzle berada pada kategori perkembangan normal (60%) dan setelah diberikan stimulasi perkembangan kategori normal menjadi (90%) (Sutirni, Wisyastuti, & Prasetyo, 2022).

Anak mampu mencapai indikator permainan puzzle dan sebagian besar anak memiliki kemampuan motorik halus yang baik setelah melakukan permainan puzzle (Nikmah, Qomari, & Zainiyah, 2023). Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menjelaskan bahwa bermain *puzzle* dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, motorik halus t hitung sebesar 19.933 yang artinya kemampuan motorik halus anak meningkat setelah diberikan perlakuan bermain *puzzle* (Akbar, Karta, & Astawa, 2022). Bentuk permainan *puzzle* adalah merangkai potongan-potongan gambar menjadi satu gambar utuh, hal ini dapat mendorong anak untuk menyelesaikan *puzzle* dengan cepat. Permainan *puzzle* melibatkan koordinasi mata dan tangan, serta otot kecil, dan jari tangan anak dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Berdasarkan teori yang mendukung temuan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 5 sampai 6 tahun, hal ini dikarenakan penerapan permainan *puzzle* mendorong perkembangan motorik halus anak.

SIMPULAN

Media puzzle efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Hal ini karena puzzle mudah diingat, menyenangkan, dan mudah diaplikasikan ke berbagai macam permainan salah satunya permainan tebak gambar.

SARAN

Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung diharapkan dapat menyediakan dan memanfaatkan media bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak di panti. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa profesi keperawatan Universitas Malahayati di bidang kesehatan dalam pemberian metode bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 tahun. Kemudian bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian dianjurkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan variabel yang berbeda serta dapat mengembangkan metode dan media yang telah di inovasi dengan jumlah sampel yang lebih banyak sehingga hasil lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Ananda, Y. (2019). Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah di tk inti gugus

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

tulip iii padang tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, 2(2), 29-35.

- Darmayasa, P. P., Hartono, M., & Ronyastra, I. M. (2020). Perancangan Mainan Puzzle untuk Media Belajar dan Media Terapi Motorik Halus bagi Anak Autis. *Keluwih: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(2), 69-76.
- Fadhilah, N., Mustaji, M., & Jannah, M. (2021). Pengaruh media roda putar terhadap kemampuan mengenal pola dan motorik halus anak usia dini. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 644-658.
- Howard, J., Wood, E., & Broadhead, P. (2017). *Bermain dan Belajar pada Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Hurlock, E. B. (2012). Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Ilato, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menyusun Sebuah Gambar Melalui Permainan Puzzle Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun di RA AT-TAQWA Matayanagan. *Kidspedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19-23.
- Izzah, N., & Chaizuran, M. (2022). Pengaruh Stimulasi Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Darussalam Indonesian Journal of Nursing and Midwifery*, 4(1), 58-67.
- Jumiatin, D. (2015). Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching & Learning (CTL) Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 1(1), 73-81.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-58.
- Medirisa, L. P., 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. Boyolali: Teras, Boyolali.
- Mulyasa. (2014) Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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), 52-59.
- Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan anak prasekolah*. Rineka Cipta bekerjasama dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan.
- Ranuh, S., & Gde, I. G. N. (2015). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>

Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di Panti Asuhan Bussaina Bandar Lampung

- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Sari, N., Widiastuti, I., Sari, R., & Nopriyanto, D. (2023). Stimulasi Bermain Mewarnai Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah. *Journal of Nursing Innovation*, 2(2), 45-52.
- Sundayana, I. M., Aryawan, K. Y., Fransisca, P. C., & Astriani, N. M. D. Y. (2020). Perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah 4-5 tahun dengan kegiatan montase. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(2), 446-455.
- Sutisna, N. (2017). *Perkembangan Motorik: Pengantar Teori dan Implikasinya dalam Belajar*. CV Bandung: Alfabeta.
- Sutrini, S., Wisyastuti, A., & Prasetyo, R. T. (2022). Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak. *Jurnal Bidan Pintar*, 3(2).
- Wisudayanti, K. A. (2020). Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 59-67.

Tiya Nadila*, Linawati Novikasari, Rudi Winarno

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Tiya Nadila. *Email: tiyanadila252@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.424>