

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA
PRASEKOLAH**

SKRIPSI



OLEH:
Agnes Yenita Putri Alsy
NRP: 9103020029

**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2024**

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA
PRASEKOLAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Keperawatan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan



OLEH:
Agnes Yenita Putri Alsy
NRP: 9103020029

**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2024**

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya

Nama : Agnes Yenita Putri Alsy

NRP : 9103020029

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil skripsi yang berjudul

PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH

benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari ditemukan bukti bahwa skripsi tersebut merupakan hasil plagiat dan/ atau hasil manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/ atau pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh, serta menyampaikan permohonan maaf pada pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Agnes Yenita Putri Alsy

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Agnes Yenita Putri Alsy

NRP : 9103020029

menyetujui skripsi/karya ilmiah saya:

Judul :

Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library* Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



Agnes Yenita Putri Alsy

HALAMAN PERSETUJUAN


SKRIPSI


**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH**

OLEH :

Agnes Yenita Putri Alsy

NRP: 9103020029

Pembimbing Utama : Linda Juwita, S.Kep., Ns.,
M.Kep 
(.....)

Pembimbing Pendamping : Agustina Chriswinda B.
M., S.Kep., Ns., M.Kep 
(.....)

Surabaya, Juni 2024

HALAMAN PENGESAHAN

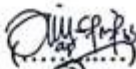


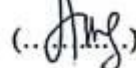
SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINANA *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH**

Skripsi yang ditulis oleh Agnes Yenita Putri Alsy NRP. 9103020029 telah diuji dan disetujui oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 09 Juli 2024 dan telah dinyatakan lulus oleh,

Tim Penguji

1. Ketua : Ninda Ayu Prabasari, S.Kep., Ns., M.Kep
2. Sekertaris : Ira Ayu Maryuti, S.Kep., Ns., M.Kep
3. Anggota : Linda Juwita, S.Kep., Ns., M.Kep
4. Anggota : Agustina Chriswinda Bura Mare, S.Kep., Ns., M.Kep


(...N.P.)

(...I.M.)

(...L.J.)

(...A.C.B.M.)



Yesiana Dwi Wahyu Werdani, S.Kep., Ns., M.Kep

NIK. 911.06.060

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria, yang sudah memberikan kesabaran, kekuatan dan bimbingan yang tidak ada batasnya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Untuk kedua orang tua saya tercinta, Bapak Adrianus Akang dan Ibu Agatha Bonivasia Suliyani sebagai kado ulang tahun, tanda cinta, bakti dan rasa terimakasih yang mendalam karena sudah memberikan kasih sayang yang tidak terhingga, doa yang berlimpah serta motivasi dan hal lainnya sehingga penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik dan lancar.

Tidak lupa, skripsi ini juga dipersembahkan untuk diri penulis sendiri Agnes Yenita Putri Alsy, karena sudah mau bersabar, berjuang dan berusaha dengan keras sehingga penulisan skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

HALAMAN MOTTO

Therefore I tell you, whatever you ask for in prayer, believe that you have received it, and it will be yours.

– Mark 11:24 –

“Maybe I made a mistake yesterday, but yesterday’s me is still me. I am who I am today, with all my faults. Tomorrow I might be a tiny bit wiser, and that’s me too.

These faults and mistake are what I am, making up the brightest stars in the constellation of my life, I have come to love myself for who I was, who I am, and who I hope to become.”

– Kim Namjoon of BTS –

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan bimbingan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi penelitian ini berjudul **“Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah”** disusun dalam rangka untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Keperawatan.

Pada saat penyusunan skripsi ini, peneliti sebagai manusia biasa yang memiliki keterbatasan menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang turut ikut serta dalam membantu dan memberikan dukungan baik berupa saran, waktu dan tenaga sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu saya ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat yakni:

1. Ibu Yesiana Dwi Wahyu Werdani, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku dekan Fakultas Keperawatan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
2. Ibu Linda Juwita, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing utama yang telah memberikan saran, waktu, dorongan serta arahan dalam proses pengerjaan skripsi.
3. Ibu Agustina Chriswinda Bura Mare, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan saran, waktu, dorongan serta arahan dalam proses pengerjaan skripsi.
4. Ibu Ninda Ayu Prabasari, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku ketua penguji yang telah bersedia untuk meluangkan waktunya, bersedia hadir serta dengan sabar dalam membimbing dan memberikan saran selama sidang skripsi berlangsung.

5. Ibu Ira Ayu Maryuti, S.Kep., Ns., M.Kep selaku sekretaris penguji yang telah bersedia untuk meluangkan waktunya, bersedia hadir serta dengan sabar dalam membimbing dan memberikan saran selama sidang skripsi berlangsung.
6. Kepada seluruh dosen, TU, serta para *staff* karyawan yang bekerja di Fakultas Keperawatan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah membantu selama proses perkuliahan hingga proses penulisan skripsi ini sehingga dapat terlaksana dengan baik.
7. Kepada seluruh subjek penelitian dan orang tua subjek penelitian yang berada di Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Taman Kanak-Kanak Melati dan Taman Kanak-Kanak R.A Kartini yang sudah berkenan dan bersedia menjadi subjek penelitian sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Kepada para guru dan *staff* di lokasi penelitian yaitu Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Taman Kanak-Kanak Melati dan Taman Kanak-Kanak R.A Kartini, terimakasih sudah memberikan kesempatan dan memberikan izin untuk menyediakan tempat dalam pengambilan data skripsi, sehingga penulisan dan penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan baik.
9. Kedua orang tua saya, bapak Adrianus Akang dan ibu Agatha Bonivasia Suliyani yang selalu siap mendukung setiap proses perjalanan selama menempuh pendidikan terlebih selama proses penulisan skripsi ini melalui doa, motivasi, saran, masukan, nasehat maupun yang lainnya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini secara tepat waktu.
10. Keluarga bude Sri Harmini (Budhe Na), Om Filipus Baur sekeluarga, serta kepada keluarga besar: Alm. Michael Akang (Kakek) dan Alm. Sisilia Ajul

(Nenek), terutama kepada kakak Patrianus Hibur, S.Si dan papa Thomas Taris, S.Pd yang telah banyak membantu dengan memberikan bantuan motivasi, saran, masukan, nasehat, doa dan serta yang lainnya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini secara tepat waktu.

11. Sahabat tercinta, I Gusti Agnes Maria, Elisasmitha Dasilva, Theresia Ine Diaz, Jenilda Maria Rosa, Maria Nofita, Marieta Mathilde Clarissa Dopo serta seluruh teman angkatan 2020 yang memberikan dukungan dan motivasi untuk dapat menyelesaikan semua ini bersama-sama.
12. Kepada *boyband* Bangtan Sonyeondan atau BTS (Kim Namjoon, Kim Seok Jin, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook) yang sudah memberikan energi positif, motivasi dan semangat melalui musik dan karya-karyanya yang lain sehingga bisa membantu saya melewati masa-masa *stress* selama perkuliahan terutama selama penulisan skripsi ini.

Saya sebagai penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, saya dengan senang hati menerima segala masukan saran dan kritik dari pembaca sekalian sehingga nantinya dapat menjadi lebih bermanfaat untuk kedepannya.

Surabaya, Juni 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR ISI ARTIKEL PENELITIAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Permainan Puzzle.....	7
2.1.1 Pengertian Permainan <i>Puzzle</i>	7
2.1.2 Tujuan dan Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	8

2.1.3	Keunggulan Permainan <i>Puzzle</i>	8
2.1.4	Macam-macam Bentuk <i>Puzzle</i>	8
2.1.5	Fisiologi Permainan <i>Puzzle</i>	11
2.1.6	Indikasi Permainan <i>Puzzle</i>	12
2.1.7	Tatalaksana Permainan <i>Puzzle</i>	12
2.2	Anak Usia Prasekolah.....	14
2.2.1	Pengertian Anak Usia Prasekolah.....	14
2.2.2	Tahapan Permainan <i>Puzzle</i>	14
2.3	Perkembangan Motorik Halus.....	16
2.3.1	Pengertian Motorik Halus.....	16
2.3.2	Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus.....	17
2.3.3	Indikator Motorik Halus.....	18
2.3.4	Prinsip Yang Harus Diperhatikan Dalam perkembangan Motorik Halus.....	19
2.3.5	Manfaat Motorik Halus Bagi Anak Usia Prasekolah.....	19
2.3.6	Instrumen Atau Alat Ukur Motorik Halus Anak Usia Prasekolah.....	19
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS.....		22
3.1	Kerangka Konseptual.....	22
3.2	Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah.....	23
3.3	Hipotesis.....	23
BAB 4 METODE PENELITIAN.....		24
4.1	Desain Penelitian.....	24
4.2	Identifikasi Variabel Penelitian.....	25
4.2.1	Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>).....	25
4.2.2	Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>).....	25
4.3	Definisi Operasional.....	25
4.4	Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	28
4.4.1	Populasi.....	28
4.4.2	Sample.....	28
4.4.3	Teknik Sampling.....	29
4.5	Kerangka Kerja Penelitian.....	30
4.6	Metode Pengumpulan Data.....	31
4.6.1	Prosedur Pengumpulan Data.....	31
4.6.2	Instrumen Penelitian.....	33
4.6.3	Tempat Dan Waktu Penelitian.....	34
4.7	Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	34
4.7.1	Uji Validitas.....	34
4.7.2	Uji Reliabilitas.....	35
4.8	Teknik Analisis Data.....	35
4.8.1	<i>Editing</i>	36
4.8.2	<i>Scoring</i>	36
4.8.3	Entry Data.....	37
4.8.4	Uji Hipotesis.....	37

4.9	Etika Penelitian.....	38
4.9.1	<i>Informed Consent</i>	38
4.9.2	<i>Self Determination</i>	38
4.9.3	<i>Confidentiality</i> (Kerahasiaan).....	39
4.9.4	<i>Beneficence</i> Dan <i>Nonmaleficence</i>	39
4.9.5	<i>Justice</i> (Keadilan).....	39
BAB 5 HASIL PENELITIAN.....		43
5.1	Karakteristik Lokasi Penelitian.....	43
5.2	Hasil Penelitian.....	46
5.2.1	Data Umum.....	46
5.2.2	Data Khusus.....	54
BAB 6 PEMBAHASAN.....		58
6.1	Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Sebelum Diberikan Intervensi Permainan <i>Puzzle</i>	58
6.2	Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Sesudah Diberikan Intervensi Permainan <i>Puzzle</i>	62
6.3	Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah.....	66
6.4	Keterbatasan Penelitian.....	72
BAB 7 SIMPULAN DAN SARAN.....		74
7.1	Kesimpulan.....	74
7.2	Saran.....	74
7.2.1	Bagi Guru dan Pihak Sekolah.....	74
7.2.2	Bagi Orang Tua/Wali Orang Tua.....	75
7.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....		41
LAMPIRAN PENELITIAN.....		51
ARTIKEL PENELITIAN.....		163

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Skema Desain Penelitian.....	24
Tabel 4.2 Definisi Operasional Variabel.....	26
Tabel 4.3 Jadwal Pemberian Intervensi <i>Puzzle</i> Kepada TK Bintang Kecil, TK Melati, TK R.A Kartini Pada Bulan Mei-Juni 2024.....	37
Tabel 4.4 Skoring Instrumen Penelitian AEPS-3.....	39
Tabel 5.1 Karakteristik Data Perkembangan Motorik Halus Sebelum Dan Sesudah Pemberian Permainan <i>Puzzle</i> Di Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Melati Dan Taman Kanak-Kanak R.A Kartini Pada Bulan Mei-Juni 2024.....	55
Tabel 5.2 Hasil Uji Normalitas Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Pada Bulan Mei-Juni 2024.....	56
Tabel 5.3 Hasil Uji Statistik Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Pada Bulan Mei-Juni 2024.....	57
Tabel 5.4 Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Pada Bulan Mei-Juni 2024.....	57

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 2.1	<i>Puzzle</i> Geometri.....	9
Gambar 2.2	<i>Puzzle</i> Angka.....	9
Gambar 2.3	<i>Puzzle</i> Teka-Teki atau <i>Crossword Puzzle</i>	10
Gambar 2.4	<i>Puzzle Jigsaw</i>	11
Gambar 3.1	Kerangka Konseptual Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah.....	22
Gambar 4.1	Kerangka Kerja Penelitian Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah.....	30
Gambar 5.1	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Usia Subjek Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Bintang kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	47
Gambar 5.2	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin Subjek Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Bintang kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	47
Gambar 5.3	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Anak Keberapa Subjek Penelitian Dalam Keluarga Di TK Bintang Kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	48
Gambar 5.4	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Pengasuhan Subjek Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	49
Gambar 5.5	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Pendidikan Terakhir Orang Tua (Ayah) Subjek Penelitian Di taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	49
Gambar 5.6	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Pendidikan Terakhir Orang Tua (Ibu) Subjek Penelitian Di taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	50
Gambar 5.7	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua (Ayah) Subjek Penelitian Di taman Kanak-Kanak Bintang	

	Kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	51
Gambar 5.8	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua (Ibu) Subjek Penelitian Di taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	51
Gambar 5.9	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Sosial Ekonomi Subjek Penelitian Di taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	51
Gambar 5.10	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Riwayat Pemberian ASI Subjek Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	52
Gambar 5.11	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Pemberian Stimulus subjek Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	53
Gambar 5.12	Karakteristik Penelitian Berdasarkan Jumlah Saudara Subjek Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Melati Dan R.A Kartini Pada Tanggal 16 Mei-09 Juni 2024.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Lembar Penjelasan Menjadi Subjek Penelitian.....	88
Lampiran 2	Lembar Persetujuan Menjadi Subjek Penelitian.....	90
Lampiran 3	Lembar Data Demografi.....	91
Lampiran 4	SOP Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Kedua Intervensi 1.....	93
Lampiran 5	SOP Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Ketiga Intervensi 2.....	95
Lampiran 6	SOP Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Keempat Intervensi 3...	97
Lampiran 7	SOP Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Kelima Intervensi 4.....	99
Lampiran 8	SOP Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Keenam Intervensi 5....	101
Lampiran 9	SOP Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Ketujuh Intervensi 6....	103
Lampiran 10	SOP Penilaian Instrumen AEPS-3.....	105
Lampiran 11	Lembar Penilaian Tugas Perkembangan Motorik Halus Atau AEPS-3.....	108
Lampiran 12	Lembar Observasi Harian.....	111
Lampiran 13	Hasil Observasi Pelaksanaan Pertemuan Kedua Intervensi Hari 1.....	114
Lampiran 14	Hasil Observasi Pelaksanaan Pertemuan Ketiga Intervensi Hari 2.....	118
Lampiran 15	Hasil Observasi Pelaksanaan Pertemuan Keempat Intervensi Hari 3.....	122
Lampiran 16	Hasil Observasi Pelaksanaan Pertemuan Kelima Intervensi Hari 4.....	126
Lampiran 17	Hasil Observasi Pelaksanaan Pertemuan Keenam Intervensi Hari 5.....	130
Lampiran 18	Hasil Observasi Pelaksanaan Pertemuan Ketujuh Intervensi Hari 6.....	134
Lampiran 19	Surat Pengantar Penelitian.....	138

Lampiran 20	Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	141
Lampiran 21	Dokumentasi Penelitian.....	144
Lampiran 22	Rekapan Tabulasi Data Demografi.....	146
Lampiran 23	Rekapan Nilai Data <i>Pretest</i>	148
Lampiran 24	Rekapan Nilai Data <i>Posttest</i>	149
Lampiran 25	Lembar Uji Validitas.....	150

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH

Oleh : Agnes Yenita Putri Alsy

Keterlambatan motorik halus terjadi karena kurangnya keseimbangan antara otot tangan dan jari, serta kurangnya pemberian stimulus. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah. Penelitian ini menggunakan desain (*one-group pretest-posttest design*). Populasi penelitian ini adalah semua anak usia prasekolah (3-5 tahun) yang berada di Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil, Taman Kanak-Kanak Melati dan Taman Kanak-Kanak R.A Kartini sebanyak 60 orang. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan sampel 22 subjek penelitian. Variabel bebas adalah permainan *puzzle*, dan variabel terikat adalah perkembangan motorik halus. Instrumen yang digunakan adalah SOP permainan *puzzle*, serta instrumen untuk mengukur perkembangan motorik halus yaitu AEPS-3 (*Assessment, Evaluation and Programming System for Infant and Children*). Intervensi yang diberikan adalah permainan *puzzle* dengan durasi pemberian 2 minggu (3 kali dalam 1 minggu) selama 15 menit. Rata-rata nilai motorik halus *pretest* 25,73 dengan standar deviasi sebesar 6,511. Rata-rata nilai motorik halus *posttest* 32,59 dengan standar deviasi sebesar 10,468 dan memiliki nilai peningkatan terbesar +13 dan nilai peningkatan terkecil + 1. Pada hasil uji *Wicoxon Sign-Test* motorik halus didapatkan nilai *p-value* 0,000 ($\alpha = 0,05$). Pemberian intervensi permainan *puzzle* dapat membantu dalam membentuk suatu kontraksi otot kecil untuk menimbulkan gerakan yang sinkron antara mata dan jari-jari tangan sehingga dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

Kata Kunci: Anak Usia Prasekolah, Perkembangan Motorik Halus, *Puzzle*

ABSTRACT

THE EFFECT OF PUZZLE GAMES ON FINE MOTOR DEVELOPMENT IN PRESCHOOL CHILDREN

By: Agnes Yenita Putri Alsy

Fine motor delays occur due to a lack of balance between hand and finger muscles, as well as a lack of stimulus. This study aims to explain the effect of puzzle games on preschool children's fine motor development. This study used a one-group pretest-posttest design. The population of this study were all preschool children (3-5 years old) who were in Bintang Kecil Kindergarten, Melati Kindergarten and R.A Kartini Kindergarten as many as 60 people. The sampling technique used was purposive sampling with a sample of 22 research subjects. The independent variable is the puzzle game, and the dependent variable is fine motor development. The instrument used was the puzzle game SOP, as well as an instrument to measure fine motor development, namely AEPS-3 (Assessment, Evaluation and Programming System for Infant and Children). The intervention provided was a puzzle game with a duration of 2 weeks (3 times in 1 week) for 15 minutes. The average pretest fine motor score was 25.73 with a standard deviation of 6.511. The average posttest fine motor score was 32.59 with a standard deviation of 10.468 and had the largest increase value of +13 and the smallest increase value of + 1. In the results of the Wicoxon Sign-Test fine motor test, the p-value was 0.000 ($\alpha = 0.05$). Providing puzzle game interventions can help in forming a small muscle contraction to cause synchronized movements between the eyes and fingers so as to improve fine motor development in preschool children.

Key Word : Fine Motor, Preschool, Puzzle