

PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK PRASEKOLAH DI RA. ASSA'ADAH

Vina Angelin¹, Rindu², Astrid Novita³

¹Program studi Keperawatan

Universitas Indonesia Maju

Email Korespondensi : vinaangelin2003@gmail.com

Abstract Fine motor development in preschool children requires optimal stimulation through structured play activities. Limited variation in learning media may cause fine motor skills to develop less optimally. Puzzle play is one form of educational play tool that can train hand-eye coordination through arranging and matching picture pieces. This study aimed to determine the effect of puzzle play on fine motor development in preschool children at RA. Assa'adah in 2025. This research used a quantitative method with a pre-experimental one group pretest-posttest design. The sample consisted of 30 preschool children selected using a total sampling technique. The research instruments included the Pre-Screening Developmental Questionnaire (KPSP) for fine motor aspects and an observation checklist. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Ranks Test because the data were not normally distributed. The results showed an improvement in fine motor skills after the puzzle play intervention. Statistical analysis revealed a Z value of -4.443 with a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between fine motor development before and after the intervention. In conclusion, puzzle play has a significant and effective effect on improving fine motor development in preschool children at RA. Assa'adah.

Keywords: puzzle play, fine motor development, preschool children

Abstrak Perkembangan motorik halus pada anak prasekolah memerlukan stimulasi yang optimal melalui kegiatan bermain yang terarah. Kurangnya variasi media pembelajaran dapat menyebabkan perkembangan motorik halus anak tidak berkembang secara maksimal. Permainan puzzle merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif yang dapat melatih koordinasi mata dan tangan melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan potongan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di RA. Assa'adah Tahun 2025. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 30 anak yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan adalah Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) aspek motorik halus serta lembar observasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus setelah diberikan intervensi permainan puzzle. Uji statistik menunjukkan nilai $Z = -4,443$ dengan $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah intervensi. Kesimpulannya, permainan puzzle berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah di RA. Assa'adah.

Kata kunci: permainan puzzle, motorik halus, anak prasekolah

Pendahuluan

Prasekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk memasuki pendidikan dasar. Pendidikan pra sekolah bertujuan untuk mengembangkan potensi anak, secara holistik, meliputi aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik, agar anak dapat

tumbuh dan berkembang menuju kematangan dan kemandirian (Kausari et al., 2025). Tahap anak prasekolah adalah usia 3-6 tahun yang merupakan masa keemasan atau biasa disebut sebagai *golden age*, dimana pada masa ini anak akan mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat (Yurwanti, 2023). Salah satu perkembangan yang sedang berlangsung adalah perkembangan dalam motoriknya. Perkembangan pada anak usia taman kanak-kanak adalah belajar untuk bisa terampil menggerakkan anggota tubuh untuk bisa terampil baik motorik kasar maupun motorik halus (Primayana, Hengki, 2020).

Keterampilan motorik halus adalah penggunaan otot-otot kecil untuk mengontrol dalam mencapai pelaksanaan keterampilan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan (jari-jarinya) yang membutuhkan ketepatan dan kerapian (Sholikah, 2023). Contoh seperti menggambar, menulis, menggunting, memasukkan balok sesuai bentuknya, dan sebagainya (Simanungkalit & Herawati, 2023). Perkembangan motorik halus pada anak usia taman kanak-kanak merupakan aspek penting yang memengaruhi kemampuan belajar dan adaptasi sosial anak (Lubis et al., 2023).

Faktor-Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, antara lain adalah (Faktor genetic) faktor bawaan, jenis kelamin, dan suku bangsa, (Faktor biologis) ras/suku bangsa, jenis kelamin umur, gizi, perawatan kesehatan, kerentanan terhadap penyakit, kondisi kesehatan kronis, fungsi metabolisme, hormone, (Faktor lingkungan fisik) cuaca, sanitasi, keadaan rumah, radiasi, (Faktor psikososial) stimulasi, motivasi belajar, edukasi, kelompok sebaya, sekolah, cinta dan kasih, dan kualitas interaksi anak dengan orang tua, (Faktor keluarga) pekerjaan dan pendapatan orang tua, pendidikan ayah dan ibu, jumlah kakak beradik, pola asuh orang tua, adat istiadat (Panzilion et al., 2020).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa secara global, tercatat 149,2 juta anak-anak yang lebih muda dari 5 tahun mengalami gangguan perkembangan tahun 2020. Sekitar 95% anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup dinegara dengan pendapatan rendah dan menengah. Prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak usia dibawah 5 tahun di Indonesia yang di laporkan WHO pada tahun 2018 adalah 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%) (Darni Harefa & Herawati, 2022).

Keterlambatan perkembangan motorik halus banyak terjadi pada anak usia dini karena kurangnya kesempatan anak untuk mempelajari keterampilan motorik, perlindungan orangtua yang berlebihan, dan kurangnya stimulasi pada anak. Anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus hanya mampu melaksanakan tahap perkembangan motorik halus di bawah usia perkembangannya (Khoerunnisa, Rahayu et al., 2023). Penyimpangan tersebut dapat diakibatkan karena kurangnya stimulasi pada anak (Nikmah et al., 2023). Kemampuan motorik halus ini dapat dirangsang dengan memberikan stimulus-stimulus dalam bentuk kegiatan permainan (Annuar et al., 2021).

Menurut teori-teori perkembangan seperti teori kogniti (Jean Piaget, 1936), teori belajar sosial (Lev Vygotsky, 1934), teori perkembangan psikososial (Erik Erikson, 1950) menekankan pentingnya pengalaman, interaksi sosial, dan dukungan lingkungan dalam membentuk perkembangan anak. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini tidak hanya fokus pada persiapan akademik tetapi juga pada pengembangan aspek-aspek lain, seperti aspek kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan fisik, yang akan mempengaruhi kemampuan anak dalam menghadapi tantangan dan belajar di jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Sandat et al., 2024).

Dengan kegiatan bermain memberikan ruang bebas terhadap anak, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya dengan seimbang dan optimal. Pada saat bermain, anak berlatih dengan menyesuaikan antara pikiran dan gerakan yang akan dilakukan menjadi suatu keseimbangan (Reswari et al., 2022). Selain itu, kegiatan bermain juga dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan sosial, dan kemampuan berpikir kritis anak (Simanungkalit & Herawati, 2023). Penanganan perkembangan untuk meningkatkan motorik halus menggunakan koordinasi

tangan dan mata melalui terapi bermain seperti menyusun, membentuk menjadi kepingan gambar menjadi utuh yang disebut puzzle, puzzle merupakan alat permainan edukatif (APE) yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. (Wigati, Wahyu et al., 2022).

Puzzle adalah permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Dengan bermain puzzle tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya, supaya puzzle dapat tersusun membentuk gambaran maka bagian-bagian puzzle harus disusun secara hati-hati (Reswari et al., 2022) dengan demikian anak akan dilatih untuk mengingat bentuk gambar, kemudian membongkar dan menyusunnya kembali dengan tepat (Adiwena et al., 2022). Permainan puzzle adalah salah satu permainan yang mampu mengasah beragam kemampuan anak usia dini dikarenakan dalam memainkannya memerlukan konsentrasi dan kesabaran (Adiwena et al., 2022).

Gambar 1 Contoh kegiatan puzzle



Manfaat dari ini mencakup pelatihan koordinasi sosial, dimana anak-anak belajar berinteraksi dengan orang lain ketika bermain puzzle. Aktivitas ini juga berperan dalam melatih logika dan kesabaran mereka. Hal ini mencakup kemampuan pemecahan masalah dengan cara yang menyenangkan bagi mereka, bermain puzzle memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Salah satunya adalah peningkatan keterampilan kognitif, di mana anak-anak dapat mengasah kemampuan mereka dalam memecahkan masalah (Tiofani et al., 2024).

Menurut penelitian sebelumnya (Wahyu et al., 2022) yang melakukan penelitian di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) KB Maarif Bakung Udanawu Kabupaten Blitar sejumlah 22 responden, dapat disimpulkan bahwa Permainan puzzle dapat merangsang perkembangan motorik halus anak dimana puzzle dapat melatih kerja jari jemari anak yang dikordinasikan dengan kerja otak dalam menyusun kepingan kepingan sesuai dengan bentuk gambar yang diinginkan, sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung hal ini meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya motorik halus. Ada pengaruh stimulus permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun k ($p\text{-value} = 0,014 < \alpha (0,05)$). Hasil analisis menunjukkan ada pengaruh stimulus permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

Menurut penelitian sebelumnya (Dewi et al., 2024) yang melakukan penelitian di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi dengan berjumlah 24 orang, Ada pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 Tahun di TK Nurul Iman Desa Talang Kerinci Kabupaten Muaro Jambi Tahun 2024 nilai $p\text{-value}$ 0,014.

Menurut penelitian sebelumnya (Nopa et al., 2024) yang melakukan hasil di TK Mutiara Bunda Palembang, berdasarkan penelitian dan analisis pengaruh permainan puzzle gambar terhadap keseimbangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Bunda Palembang, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan puzzle gambar pada 10 anak di TK Mutiara Bunda Palembang memberikan pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di RA Assa'adah, menunjukkan bahwa dari **30 anak prasekolah,** hanya **2 anak (6,67%)** yang memiliki kemampuan motorik halus sesuai dengan tahap perkembangannya, sedangkan 29 anak (96,67%) lainnya masih mengalami gangguan atau keterlambatan perkembangan motorik halus. Kondisi

tersebut juga dipengaruhi oleh pola asuh orang tua yang kurang mendukung sehingga kurangnya kemandirian anak, sehingga stimulasi perkembangan motorik halus di rumah menjadi terbatas.

Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, sehingga perkembangan motorik anak terhambat, pihak sekolah juga belum pernah mencoba memberikan stimulasi berupa permainan puzzle kepada anak prasekolah sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus, dengan alasan keterbatasan fasilitas.

Berdasarkan data diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah menjadi penting untuk dilakukan, guna memberikan dasar ilmiah bagi pendidik dan orang tua dalam memilih metode stimulasi yang tepat di masa golden age, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Pre eksperiment*. Penelitian ini dilaksanakan di RA. ASSA'ADAH Tangerang. Peneliti memilih tempat ini karena sudah sesuai dengan konsep penelitian, Penelitian ini akan dimulai pada awal bulan 5 januari hingga 16 Januari 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 anak yang terdiri dari seluruh murid di RA. ASSA'ADAH. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dan peneliti menggunakan teknik total sampling dengan kriteria inklusi pada perkembangan motorik halus pada anak yang sesuai dengan usianya, didapatkan jumlah sampel 30 anak.

Hasil Penelitian dan pembahasan

Pembahasan apa bab ini menyajikan secara rinci dari data hasil penelitian yang didapatkan berdasarkan pengumpulan dan pengambilan data dari 30 responden anak prasekolah di RA. Assa'adah. Penelitian ini disesuaikan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kegiatan stimulasi motorik halus melalui permainan puzzle. Pembahasan disusun berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan.

4.1.1 Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan untuk menggambarkan karakteristik responden dan distribusi masing-masing variabel penelitian secara deskriptif. Pada analisis ini meliputi karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin, serta tingkat perkembangan motorik halus anak prasekolah di RA. Assa'adah sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan puzzle.

4.1.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4.1 Gambaran Berdasarkan Usia Pada Respoden Anak Prasekolah di RA. Assa'adah (N=30)

Usia Anak (bulan)	Frekuensi (n)	Presentase (%)
48 bulan	6	20%
54 bulan	14	46,7%
60 bulan	10	33.3
Total	30	100%

Sumber: Data Primer

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
PADA ANAK PRASEKOLAH DI RA. ASSA'ADAH**

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada usia 54 bulan (4,5 Tahun) yaitu sebanyak 14 anak (46,7%). Responden usia 60 bulan (5 Tahun) berjumlah 10 anak (33,3%), sedangkan usia 48 bulan (4 tahun) sebanyak 6 anak (20,0%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia prasekolah tengah hingga akhir, sehingga karakteristik usia subjek penelitian relatif homogen. Kondisi ini mendukung kesesuaian subjek penelitian dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengkaji perkembangan motorik halus anak prasekolah setelah diberikan perlakuan permainan puzzle.

4.1.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.2 Gambaran Berdasarkan Jenis Kelamin Anak Prasekolah di RA. Assa'adah (N=30)

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Laki-Laki	14	46,7%
Perempuan	16	53,3%
Total	30	100%

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui bahwa responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 16 anak (53,3%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 14 anak (46,7%). Distribusi ini menunjukkan komposisi responden yang relatif seimbang antara kedua jenis kelamin. Berdasarkan jenis kelamin, responden perempuan berjumlah 16 anak (53,3%) dan laki-laki sebanyak 14 anak (46,7%). Distribusi ini menunjukkan bahwa jumlah responden perempuan sedikit lebih banyak dibandingkan laki-laki. Perbedaan jenis kelamin dalam perkembangan motorik halus dapat dipengaruhi oleh stimulasi, aktivitas sehari-hari, serta kesempatan anak dalam melakukan kegiatan yang melatih koordinasi motorik halus.

4.1.1.3 Distribusi Tingkat Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di RA. Assa'adah Sebelum Diberikan Permainan Puzzle (Pre-test)

*Tabel 4.3 Gambaran hasil perkembangan motorik halus pre-test
PRE-TEST*

Usia (Bulan)	Tidak Dapat Melakukan n (%)	Dapat Melakukan 1 Tugas n (%)	Total n (%)
48 bulan	4 (66,7%)	2 (33,3%)	6 (100%)
54 bulan	7 (50,0%)	7 (50,0%)	14 (100%)
60 bulan	5 (50,0%)	5 (50,0%)	10 (100%)
Total	16 (53,3%)	14 (46,7%)	30 (100%)

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.5 menunjukkan bahwa pada kelompok usia **48 bulan**, sebagian besar anak yaitu (**66,7%**) belum mampu melakukan tugas motorik halus. Pada usia **54 dan 60 bulan**, proporsi anak yang mampu dan tidak mampu melakukan tugas motorik halus relatif seimbang, masing-masing (**50,0%**). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun usia berpengaruh terhadap kematangan motorik halus, stimulasi tetap diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

4.1.1.4 Distribusi Tingkat Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di RA. Assa'adah Sesudah Diberikan Permainan Puzzle (Post-Test)

Tabel 4.4 Gambaran hasil perkembangan motorik halus post-test

POST-TEST

Usia (Bulan)	1 Tugas n (%)	2 Tugas n (%)	3 Tugas n (%)	Total n (%)
48 bulan	2 (33,3%)	4 (66,7%)	0 (0,0%)	6 (100%)
54 bulan	0 (0,0%)	3 (21,4%)	11 (78,6%)	14 (100%)
60 bulan	10 (100,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	10 (100%)
Total	12 (40,0%)	7 (23,3%)	11 (36,7%)	30 (100%)

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.4 setelah diberikan intervensi permainan puzzle, anak usia **54 bulan** menunjukkan peningkatan paling signifikan, yaitu **(78,6%)** mampu melakukan **3 tugas motorik halus**. Pada usia **48 bulan**, mayoritas anak **(66,7%)** mampu melakukan **2 tugas**, sedangkan seluruh anak usia **60 bulan (100,0%)** berada pada kategori mampu melakukan **1 tugas motorik halus**. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus setelah intervensi bervariasi berdasarkan usia anak

4.1.2 Analisis Bivariat

Analisis bivariat pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan perkembangan motorik halus anak sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diberikan intervensi permainan puzzle. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$, sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis perbedaan skor perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah intervensi menggunakan uji non-parametrik **Wilcoxon Signed Rank Test**.

4.1.2.2 Uji Normalitas

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
0 Motorik Halus	0,276	16	0,002	0,771	16	0,001
Motorik Halus	0,273	14	0,006	0,763	14	0,002

Sumber: Data SPSS

Berdasarkan Tabel 4.5 hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada kedua kelompok sebesar $p < 0,05$. Pada kelompok 0 Motorik Halus, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,002 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,001. Sedangkan pada kelompok Motorik Halus, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,006 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,002. Karena seluruh nilai $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis selanjutnya menggunakan uji statistik non-parametrik yang sesuai.

4.2.2.2 Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di RA. Assa'adah

*Tabel 4.6 Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus
anak prasekolah di RA. Assa'adah*

Wilcoxon Signed Ranks Test

Test Statistics	Post Test - Pre Test
Z	-4,443
Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000	

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil uji Signed Ranks Test, diperoleh nilai Z sebesar -4,443 dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai pre test dan post test perkembangan motorik halus anak. Nilai Z yang negatif menunjukkan bahwa sebagian besar peringkat menunjukkan peningkatan skor dari pre test ke post test (berdasarkan negative ranks), sehingga dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus setelah diberikan intervensi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi yang diberikan berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak.

4.1 Pembahasan

4.2.1 Hasil Analisis Univariat

Analisis univariat bertujuan untuk memberikan gambaran deskriptif terhadap masing-masing variabel penelitian secara terpisah sebelum melihat pengaruh pemberian intervensi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan januari 2026 secara langsung di RA. Assa'adah dengan responden anak prasekolah yang berusia 4–5 tahun (48 bulan, 54 bulan, 60 Bulan). Variabel yang dianalisis secara univariat meliputi karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin, serta gambaran kemampuan motorik halus anak sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan intervensi berupa permainan puzzle. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) aspek motorik halus yang telah disesuaikan dengan usia anak serta didukung dengan lembar observasi dan standar operasional prosedur (SOP).

4.2.1.1 Gambaran Berdasarkan Usia Anak Prasekolah di RA. Assa'adah

Usia prasekolah merupakan periode penting dalam perkembangan anak, khususnya pada aspek motorik halus. Pada rentang usia 4–5 tahun, anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan koordinasi mata dan tangan, keterampilan jari, serta kemampuan melakukan aktivitas yang membutuhkan ketelitian dan kontrol gerakan halus, seperti menyusun benda, menggambar, dan memegang alat tulis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia anak prasekolah akhir. Kondisi ini menunjukkan bahwa responden berada pada tahap perkembangan yang relatif homogen, sehingga perbedaan kemampuan yang muncul tidak banyak dipengaruhi oleh variasi usia, melainkan oleh stimulasi yang diberikan.

Menurut teori perkembangan anak, usia prasekolah merupakan periode emas (*golden age*) di mana terjadi perkembangan pesat pada aspek motorik, kognitif, dan sosial.

Hurlock (2013) menyatakan bahwa pada usia ini, anak sangat responsif terhadap stimulasi, khususnya stimulasi yang melibatkan aktivitas motorik halus dan koordinasi mata-tangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Nurwita, 2019) yang menyebutkan bahwa anak usia prasekolah memiliki tingkat kesiapan perkembangan yang optimal untuk menerima stimulasi melalui media bermain edukatif. Penelitian lain oleh (Kadek et al., 2024) juga menyatakan bahwa homogenitas usia anak prasekolah dapat memperkuat efektivitas intervensi, karena kemampuan dasar anak berada pada tahap perkembangan yang hampir sama.

Berdasarkan asumsi peneliti, karakteristik usia responden yang berada pada fase prasekolah akhir memberikan kondisi yang mendukung keberhasilan intervensi, karena anak telah memiliki kemampuan dasar motorik yang cukup untuk mengikuti aktivitas permainan, namun masih memerlukan stimulasi terarah agar perkembangannya dapat mencapai tingkat optimal.

4.2.1.2 Gambaran Berdasarkan Jenis Kelamin Anak Prasekolah di RA. Assa'adah

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa distribusi responden berdasarkan jenis kelamin relatif seimbang antara anak laki-laki dan perempuan. Kondisi ini menunjukkan bahwa responden penelitian merepresentasikan kedua jenis kelamin secara proporsional, sehingga hasil penelitian tidak didominasi oleh salah satu kelompok jenis kelamin tertentu.

Menurut teori perkembangan anak, perbedaan jenis kelamin pada usia prasekolah belum menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus apabila anak memperoleh stimulasi yang sama. Santrock (2018) menyatakan bahwa pada usia prasekolah, perkembangan motorik anak lebih dipengaruhi oleh pengalaman dan latihan dibandingkan faktor biologis jenis kelamin.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Kadek et al., 2024) yang menyebutkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan perkembangan motorik halus antara anak laki-laki dan perempuan ketika diberikan stimulasi yang setara. Penelitian lain oleh (Nurwita, 2019) juga menyatakan bahwa media bermain edukatif dapat diterapkan secara efektif pada anak laki-laki maupun perempuan.

Berdasarkan asumsi peneliti, keseimbangan distribusi jenis kelamin dalam penelitian ini memberikan kondisi yang mendukung objektivitas hasil penelitian. Peningkatan kemampuan yang terjadi lebih dipengaruhi oleh efektivitas intervensi yang diberikan dibandingkan oleh perbedaan jenis kelamin responden.

4.2.1.3 Gambaran Tingkat Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di RA.

Assa'adah Sebelum Diberikan Permainan Puzzle (*Pre-test*)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pretest, sebagian besar anak prasekolah berada pada kategori kemampuan motorik halus sedang. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi, anak telah memiliki kemampuan dasar motorik halus, namun belum berkembang secara optimal sesuai dengan tahap usianya.

Menurut teori perkembangan anak, kemampuan motorik halus berkembang melalui proses latihan dan stimulasi yang diberikan secara berulang dan terarah. Hurlock (2013) menyatakan bahwa tanpa adanya stimulasi yang memadai, perkembangan motorik halus anak cenderung berjalan lebih lambat dibandingkan potensi perkembangan yang seharusnya dapat dicapai.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Wigati, Wahyu et al., 2022) yang melaporkan bahwa mayoritas anak prasekolah berada pada kategori kemampuan motorik halus sedang pada pengukuran awal sebelum diberikan intervensi permainan puzzle.

Penelitian lain oleh (Rosyidah et al., 2025) juga menunjukkan bahwa keterbatasan variasi stimulasi motorik halus di lingkungan sekolah dapat memengaruhi rendahnya kemampuan motorik halus anak pada tahap awal.

Berdasarkan asumsi peneliti, kondisi kemampuan motorik halus anak pada tahap pretest dipengaruhi oleh minimnya stimulasi terstruktur yang sebelumnya diberikan, sehingga anak belum terbiasa melakukan aktivitas yang melibatkan koordinasi jari, tangan, dan mata secara optimal.

4.2.1.4 Gambaran Tingkat Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di RA.

Assa'adah Sesudah Diberikan Permainan Puzzle (*Post-Test*)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap posttest, sebagian besar anak prasekolah berada pada kategori kemampuan motorik halus baik. Kondisi ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah diberikan intervensi dibandingkan dengan kondisi pada tahap pretest.

Menurut teori perkembangan anak, peningkatan kemampuan motorik halus dapat terjadi apabila anak mendapatkan stimulasi yang sesuai, terarah, dan diberikan secara berulang. Hurlock (2013) menyatakan bahwa latihan yang melibatkan koordinasi jari, tangan, dan mata secara konsisten akan mempercepat pematangan kemampuan motorik halus anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Dewi et al., 2024) yang melaporkan adanya peningkatan signifikan kemampuan motorik halus anak prasekolah setelah diberikan permainan puzzle. Penelitian lain oleh (Iqbal S et al., 2023) juga menunjukkan bahwa intervensi berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan ketepatan gerakan dan koordinasi motorik halus anak secara bermakna.

Berdasarkan asumsi peneliti, peningkatan kemampuan motorik halus anak pada tahap posttest dipengaruhi oleh kesesuaian metode intervensi dengan karakteristik perkembangan anak prasekolah, serta penyajian aktivitas yang menarik dan menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif selama proses intervensi.

4.2.2 Hasil Analisis Bivariat

4.2.2.1 Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di Ra. Assa'adah

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah. Setelah diberikan intervensi permainan puzzle, terjadi peningkatan perkembangan motorik halus anak yang ditunjukkan melalui peningkatan kategori kemampuan pada tahap posttest dibandingkan dengan tahap pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan puzzle efektif sebagai media stimulasi perkembangan motorik halus anak prasekolah.

Menurut teori perkembangan anak, kemampuan motorik halus berkembang melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi jari, tangan, dan mata secara berulang. Hurlock (2013) menyatakan bahwa aktivitas manipulatif yang menuntut ketelitian dan ketepatan gerakan, seperti menyusun dan mencocokkan bentuk, dapat mempercepat pematangan kemampuan motorik halus anak. Permainan puzzle melatih anak untuk memegang, menyusun, dan menyesuaikan potongan gambar, sehingga otot-otot kecil tangan serta koordinasi mata-tangan terstimulasi secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Dewi et al., 2024) yang melaporkan adanya peningkatan signifikan kemampuan motorik halus anak prasekolah setelah diberikan

permainan puzzle. Penelitian lain oleh (Iqbal S et al., 2023) juga menunjukkan bahwa permainan puzzle mampu meningkatkan ketepatan gerakan jari, konsentrasi, serta koordinasi mata dan tangan anak prasekolah. Selain itu, (Rosyidah et al., 2025) menyatakan bahwa puzzle merupakan salah satu media bermain edukatif yang efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak.

1. Berdasarkan asumsi peneliti, permainan puzzle memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah karena aktivitas ini bersifat menarik, menantang, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Variasi bentuk dan warna pada puzzle meningkatkan motivasi anak untuk berpartisipasi aktif, sehingga latihan motorik halus dapat dilakukan secara berulang tanpa menimbulkan rasa bosan. Kondisi tersebut memungkinkan perkembangan motorik halus anak meningkat secara bertahap dan optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di RA. Assa'adah Tahun 2025, dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan intervensi sebagian besar anak masih berada pada kategori kemampuan motorik halus sedang dan belum optimal sesuai tahap perkembangannya. Setelah diberikan intervensi permainan puzzle, terjadi peningkatan kemampuan motorik halus yang ditunjukkan oleh meningkatnya jumlah anak yang mampu menyelesaikan tugas perkembangan sesuai indikator KPSP. Hasil analisis bivariat menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, permainan puzzle berpengaruh secara signifikan dan efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah di RA. Assa'adah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak prasekolah di RA. Assa'adah, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

5.2.1 Bagi Lembaga sekolah RA.ASSA'AH

Pihak sekolah disarankan untuk menjadikan permainan puzzle sebagai salah satu kegiatan pembelajaran rutin dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Mengingat hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus setelah intervensi, maka permainan puzzle dapat diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar secara terstruktur dan berkelanjutan. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan variasi alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak.

5.2.2 Bagi Anak Prasekolah

Anak prasekolah diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan permainan edukatif, khususnya permainan puzzle, karena kegiatan tersebut terbukti membantu meningkatkan kemampuan motorik halus. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan terarah, anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan, ketelitian,

kesabaran, serta kemandirian. Dengan keterlibatan aktif dalam permainan edukatif, perkembangan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap usianya.

5.2.3 Bagi Orang Tua

Orang tua disarankan untuk memberikan stimulasi lanjutan di rumah melalui permainan puzzle atau permainan edukatif lainnya yang melibatkan aktivitas koordinasi jari dan tangan. Dukungan dan pendampingan orang tua sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak secara berkelanjutan

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan desain yang lebih kuat, jumlah sampel yang lebih besar, serta membandingkan permainan puzzle dengan metode stimulasi lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Daftar Referensi

- Adiweni, B., Rahmawan Noviadji, B., & Aldora, J. (2022). *Desain Puzzle Sebagai Media Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun*. <https://doi.org/10.34148/Artika.V6i2.559>
- Agustriana, N., & Wahyuni, D. (2025). Stimulasi Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Edutainment “Wordwall” Untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V8i1.871>
- Amin, Nur, F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14. <https://doi.org/10.26618/Whw41w62>
- Andriyani, A., Suratih, K., Haryanto, & Indarwati. (2022). Perkembangan Anak Pra Sekolah Pada Paud Reguler Development Of Preschool In Regular Early Childhood Education Program. *Public Health And Safety International Journal*, 2(1), 11–25. <https://doi.org/10.55642/Phasij.V2i01>
- Annuar, H., Nirmala, B., & Samarto, N. (2021). Pengaruh Kegiatan Montase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak. In *Jurnal Kreatif Online (Jko)* (Vol. 9, Issue 3). <https://doi.org/10.22487/Jko.V9i3.1240>
- Ayumar, A., Ilyas, H., & Cahyani, Eka, W. (2025). Gambaran Perkembangan Motorik, Psikososial, Dan Bahasa Pada Anak Prasekolah Di Tk Imam Syafi'i. *Jurnal Mitrasehat*, 15, 800–809. <https://journal.stikmks.ac.id/A>
- Darah, I., & Retno, M. Z. (2023). Faktor Perkembangan Motorik Dan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Keperawatan Jiwa (Jkj): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(3), 707–714. https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/jkj/article/download/12714/pdf?utm_source=chatgpt.com
- Darni Harefa, U., & Herawati, Y. (2022). *Evaluasi Program Deteksi Dini Tumbuh Kembang Pada Balita Di Puskesmas Kota Gunungsitoli Tahun 2022*. <https://doi.org/http://journalofmidwiferyresearch.stikesdhib.ac.id/index.php/jomr/article/view/22>
- Dewi, P. A., Melly, K., & Maya, P. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan

- Motoric Halus Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmu Kebidanan Dan Kesehatan*, 15(2), 129–135. <https://doi.org/10.52299/jks.v15i2.268>
- Doherty, M. J., Wimmer, M. C., Gollek, C., Stone, C., & Robinson, E. J. (2021). Piecing Together The Puzzle Of Pictorial Representation: How Jigsaw Puzzles Index Metacognitive Development. *Child Development*, 92, 205–221. <https://doi.org/10.1111/cdev.13391>
- Haryani, W., & Setyobroto, I. (2022). *Modul Etika Penelitian*. <http://keperawatan-gigi.poltekkesjakarta1.ac.id/>
- Hestbaek, L., Vach, W., Andersen, S. T., & Lauridsen, H. H. (2021). The Effect Of A Structured Intervention To Improve Motor Skills In Preschool Children: Results Of A Randomized Controlled Trial Nested In A Cohort Study Of Danish Preschool Children, The Mips Study. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 18. <https://doi.org/10.3390/ijerph182312272>
- Husaen, R. R. (2024). Peran Stimulasi Dini Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dan Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 1128–1137. <https://doi.org/10.3390/ijerph182312272>
- Idhayanti, R. I., Raraswati, Rhea, P., Arfiana, & Sarwono, B. (2022). Mozaik Dan Puzzle Mampu Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Jurnal Sains Kebidanan*, 4, 14–23. <https://doi.org/10.31983/jsk.v4i1.8226>
- Iqbal S, M., Oktaviyana, C., & Nalul, Azkia, C. (2023). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Di Tk Harapan Bunda Kabupaten Aceh Utara. *Journal Of Nursing Practice And Education*, 4(1), 110–117. <https://doi.org/10.34305/jnpe.v4i1.941>
- Juniah, & Wulandari, Y. (2024). Pemantauan Tumbuh Kembang Anak Prasekolah Di Tk Monitoring The Growth And Development Of Preschool Children In Kindergarten. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bunda Delima*, 3(1), 25–28.
- Kadek, N., Arisanti, D., Ayu, A., Trisna, N., Dewi, N., & Indrayani, A. W. (2024). Pengaruh Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Di Tk Santo Yoseph Denpasar. *Media Kesehatan Politeknik Kesehatan Makasar*, 19(1), 8–13. <https://doi.org/10.32382/medkes.v19i1.550>
- Kausari, D., Susanti, N., & Agusti, S. (2025). Penerapan Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah Menuju Pendidikan Dasar Pada Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 918–926. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22193>
- Kementerian Kesehatan Ri. (2022). Buku Bagan Stimulasi Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Di Tingkat Pelayanan Dasar. In *Kementrian Kesehatan Ri*.
- Keppkn. (2021). Pedoman Dan Standar Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Nasional. In *Komisi Etik Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Nasional*. https://library.poltekkesjakarta1.ac.id/opac/index.php?P=Show_Detail&Id=3327
- Khoerunnisa, Rahayu, S., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Lubis, M. A., Sulastrri, D., Danuarta, D., Sinaga, I. E., & Aliza, N. (2023). Permainan Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Income: Indonesian Journal Of Community Service And Engagement*, 2, 344–453.

<https://doi.org/10.56855/Income.V2i4.825>

- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Primary Education*, 2(2), 45–55. <https://doi.org/https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/Algurfah/index>
- Nikmah, Nurul, Qomari, Nurul, S., & Zainiyah, H. (2023). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 24-36 Bulan. *Indonesian Journal Of Professional Nursing*, 4(1), 52. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30587/Ijpn.V4i1>
- Nopa, A., Effendi, D., & Rizki, F. I. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Gambar Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Research Journal On Education*, 4, 3048–3052. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/Irje.V4i4.651>
- Novita, D., Wilson, A., Informatika, T., Puzzle, P., & Dini, A. U. (2023). Implementasi Permainan Puzzle Terhadap Peningkatan. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/Sap.V8i1.17162>
- Nur, Muhamad, A., & Saihu, M. (2024). Pengolahan Data. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 2(11), 163–175. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/2764>
- Nurhaida, Saputri, M., Rita, N., Refialdinata, J., Najwa, & Nadia. (2025). Penilaian Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Menggunakan Kuisisioner Pra Skrining Perkembangan (Kpsp) Sebagai Upaya Deteksi Dini Gangguan Perkembangan Di Tk 'Aisyiyah 6 Kota Padang. *Jurnal Medika: Medika*, 4(4 Se-Articles), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/53feq773>
- Nurlaila, M. P. (2019). *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Xp6jdyyaaaaj&citation_for_view=Xp6jdyyaaaaj:9yksen-Gcb0ic
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 803–810. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/Jptam.V2i4.285>
- Panzilion, Padila, Tria, G., Amin, M., & Andri, Ju. (2020). Perkembangan Motorik Prasekolah Antara Intervensi Brain Gym Dengan Puzzle. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3, 510–519. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/Jks.V3i2.1120>
- Pekalongan, M. P. (2024). *Gambaran Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Tk Islam Futuhiyyah Doro Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan , Indonesia*. 2(4).
- Primayana, Hengki, K. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.55115/Purwadita.V4i1.544>
- Renteng, S. (2021). Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Prasekolah. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(3), 6. https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/download/2334/1973/?utm_source=chatgpt.com
- Reswari, A., Lestarinigrum, A., Ifitah, Lailiyatul, S., & Pangastuti, R. (2022). *Perkembangan Fisik Dan Motorik Anak (Child Physical And Motoric Development)*. [https://repository.unpkediri.ac.id/8769/1/Perkembangan Fisik Dan Motorik Anak.pdf](https://repository.unpkediri.ac.id/8769/1/Perkembangan%20Fisik%20Dan%20Motorik%20Anak.pdf)
- Rosyidah, I., Rahmawati, Iva, Milia, H., & Damayanti, A. (2025). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan*,

- 23(1), 59–67. [Http://Ojs.Itskesicme.Ac.Id/Index.Php/Jip/Article/View/1456](http://Ojs.Itskesicme.Ac.Id/Index.Php/Jip/Article/View/1456)
- Rusmini, Emilyani, Desty, Fathoni, A., & Darwissusanto. (2023). Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah (3- < 6 Tahun) Di Tk Dharma Pertiwi Penujak Kecamatan Praya Barat Lombok Tengah. *Jurusan Keperawatan Poltekkes Mataram Abstrak*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.32807/Jenius.V1i2.21>
- Sandat, N. N., Made, L., & Wedayanthi, D. (2024). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Puzzle. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/Khirani.V2i4.1346>
- Satar, T., Carolina, M., Wati, A., & Ronaldo, F. (2024). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Di Paud Al-Ghazy Banin Palangkaraya. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (Jksi)*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.51143/Jksi.V10i1.725>
- Sholikah, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menyusun Kolase Dengan Media Biji-Bijian. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(1), 58–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/Audiensi.Vol2.No12023pp58-73>
- Simanungkalit, G. S., & Herawati, J. (2023). Upaya Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Stt, L. E., Subandijah, K., & Gayatri, M. (2023). Pengaruh Permainan Edukasi “ Puzzlo Puzzle ” Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Dan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Usada Nusantara : Jurnal Kesehatan Tradisional*, 1(2), 198–212. <https://journal.unuha.ac.id/index.php/jemari/article/view/4548>
- Syauqiyah Ramadhani, G., Nufus, Marsisae, Nurul, T., & Farhurohman, O. (2025). Peran Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 151–159. <https://journal.unuha.ac.id/index.php/jemari/article/view/4548>
- Tiofani, A., Soelasmono, K., & Bella Cintya, H. A. (2024). Kajian Dampak Positif Puzzle Terhadap Anak Usia Dini Untuk Perancangan Puzzle Gerobak Tradisional Indonesia. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 12(1), 107–120. <https://doi.org/10.46964/Jkdpia.V12i1.678>
- Wahyu, P. W., Widyastuti, A., & Tri, R. P. (2022). Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak. *Jurnal Bidang Pintar*, 3(2). <https://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/jubitar/article/download/4271/2717>
- Wigati, Wahyu, P., Sustrisni, Widyastuti, A., & Prasetyo, Tri, R. (2022). Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak. *Jurnal Bidang Pintar*. <https://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/jubitar/article/download/4271/2717>
- Yanti, E., & Fridalni, N. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembanganmotorik Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 11. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/Irje.V4i4.651>
- Yurwanti, F. (2023). Pengaruh Permainan Play Dough Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Paud Dan Tk Daarul Quran Ngurangan. *Journal Of Tscs Ikep*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35720/TscsIkep.V8i02.461>