
PEMBERIAN METODE LEGO DAN PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK PRASEKOLAH

Syahroni Damanik^{1✉}, Hasanah Pratiwi Harahap², Suryanti Suwardi³
^{1,2,3} Program Studi S1 Kebidanan dan Profesi Kebidanan, Fakultas Farmasi dan Kesehatan,
Institut Kesehatan Helvetia, Medan, Indonesia
Email : syahronidamanik6@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:
Metode Lego; Puzzle;
Motorik Halus

Abstrak

Latar Belakang: Masa pubertas merupakan masa yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan terutama fungsi reproduksi. Gangguan menstruasi dapat menjadi pertanda adanya penyakit ataupun adanya sistem hormon yang tidak normal. Hal ini berarti fungsi reproduksi terganggu yang dapat berpengaruh terhadap masa reproduksi pada saat dewasa. Penyebab dari ketidaknormalan hormon dalam tubuh dapat dipengaruhi oleh asupan makanan dari remaja yang dapat diukur dengan melihat status gizi. **Tujuan :** Mengetahui Penggunaan Metode Lego dan Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. **Metode :** Penelitian ini menggunakan *Quasy Experiment Design* menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh ibu nifas yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan analisis univariat dan bivariat dengan uji T. **Hasil :** Hasil penelitian menunjukkan bahwa P-Value (0,000), (0,001) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti terdapat pengaruh pemberian Metode Lego dan Metode Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak PAUD di Taman Anak Nurul Iman dan diperoleh nilai $P 0,698 > 0,05$. **Simpulan :** Ada pengaruh pemberian Lego dan Metode Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak PAUD dan tidak ada perbedaan pemberian metode Lego dan metode puzzle terhadap peningkatan perkembangan motorik halus dari anak-anak prasekolah.

PROVIDING LEGO AND PUZZLE METHOD TO IMPROVE CHILDREN'S FINE MOTOR DEVELOPMENT

Article Info

Keywords:
Fine Motor; Game, Lego;
Puzzle

Abstract

Background: According to UNICEF 2018, there are 10 million disorders in pre-school aged children, as many as 38%, and according to WHO, pre-school aged children suffer from mild brain function disorders as much as 5-25%, while in Indonesia children who experience fine motor development of this disorder are as many as 16% of all children in Indonesia. **Purpose:** To determine the use of Lego and puzzle methods to increase the fine motor development of preschool children. **Method:** This research used Quasy Experiment Design (using One Group Pretest-Posttest Design). The population and sample in this research were all postpartum mothers totaling 30 people. This research used a proportional sampling technique with univariate and bivariate analysis with the T-test. **Results:** Research shows that the P-Value (0.000), (0.001) < 0.05 means Ho is rejected and Ha is accepted, which means that there is an influence of giving the Lego Method and the Puzzle Method on Increasing Children's Fine Motor Development PAUD at Nurul Iman Children's Park and obtained P-value of 0.698 > 0.05. **Conclusion:** There is an influence of giving Lego and the Puzzle Method on Increasing the Fine Motor Development of PAUD Children and there is no difference between giving the Lego method and the puzzle method on increasing fine motor development from preschoolers.

Pendahuluan

Anak prasekolah memiliki masa keemasan (*the golden age*) dalam perkembangannya disertai dengan terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon dari berbagai aktivitas yang terjadi di lingkungannya. Pada masa ini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan salah satunya adalah motorik halus (Saripudin 2019).

Perkembangan motorik halus pada anak seperti kemampuan anak untuk melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil atau bagian tertentu saja, tapi juga dapat memerlukan koordinasi yang cermat. Pada anak yang memiliki gangguan perkembangan motorik halus biasanya menunjukkan gejala yang samar yaitu anak menjadi canggung (Primayana 2020).

Data menurut *United Nations Children's Fund* (UNICEF) tahun 2018 sebanyak 10 juta gangguan pada anak dan anak yang usianya sesuai untuk mengikuti PAUD sebanyak 38% dan hal ini jauh dibawah target RPJMN tahun 2019 sebanyak 77%. (Milendina Napitupulu 2022) Menurut data *World health organization* anak pra sekolah menderita disfungsi otak minor sebanyak 5-25% dan juga yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus sebanyak 85.779 anak (62,02%), sedangkan di Indonesia anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, keterlambatan bahasa dan kurang cerdas sebanyak 16% dari keseluruhan anak di Indonesia (Organization 2020). Gangguan motorik pada usia prasekolah diperkirakan dari 3-5% dan sebanyak 60% dari kasus yang ditemukan terjadi secara spontan pada umur dibawah 5 tahun (Kemenkes RI 2019).

Kemampuan motorik halus pada anak selayaknya dikuasai anak pada masa kanak-kanak karena pada diri anak akan terbentuk rasa percaya diri, memiliki sifat mandiri dan mendapatkan penerimaan dari teman-teman sebayanya sebaliknya jika anak tidak mampu menguasai keterampilan motorik halus tersebut maka anak akan cenderung untuk merasa putus asa, tidak percaya diri, merasa diri tidak bisa melakukan apa-apa yang pada akhirnya dapat membentuk penyesuaian sosial dan pribadi yang buruk (Parnawi 2021).

Upaya untuk mengurangi angka gangguan perkembangan motorik halus pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan klasifikasi bermain yaitu permainan Lego dan Puzzle (Rahayu 2018). Lego dan Puzzle adalah permainan yang dapat meningkatkan keterampilan anak, khususnya motorik halus dan kasar. Keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Semakin sering melakukan kegiatan, anak akan

semakin terampil (Eldia May Yora 2019).

Menurut Tintia anak yang diberikan orang tua stimulasi bermain maka hal ini berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun, dengan adanya stimulasi bermain yang diajarkan orang tua membuat perkembangan motorik halus anak semakin meningkat (Tintia 2019).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 10 anak pra sekolah di TK Nurul Iman terdapat 3 anak kesulitan menulis menggunakan pensil gambar, 2 anak kesulitan menyusun balok sesuai dengan polanya, 3 anak lainnya sulit untuk menggunting kertas, 2 orang tidak bisa memperbaiki tali sepatunya. Berdasarkan permasalahan maka yang menjadi masalah yaitu apakah ada Pemberian Metode Lego dan Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di TK Nurul Iman. Tujuan penelitian menganalisis Pemberian Metode Lego dan Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di TK Nurul Iman Kecamatan Medan Tembung (Sugiharto, 2013)

Metode

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak pra sekolah yang mengalami masalah perkembangan motorik halus anak di TK Nurul Iman Kecamatan Medan Tembung Kabupaten Deli Serdang dengan jumlah sebanyak 33 orang anak pra sekolah. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik total populasi yaitu seluruh anak pra sekolah dijadikan sampel sebanyak 33 anak pra sekolah (Hidayat Azis 2017). Perbandingan dengan 1:1, dimana 15 responden yang diintervensi menggunakan metode lego, 11 anak pra sekolah menggunakan metode Puzzle. Kriteria inklusi sampel yaitu orang tua responden bersedia anaknya menjadi sampel, anak pra sekolah tidak memiliki penyakit infeksi keterbelakangan mental.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	f	%
Umur Balita		
48-60 Bulan	11	36.3
61-72 Bulan	19	63.7
Jenis Kelamin Balita		
Laki-laki	16	53.3
Perempuan	14	46.7
Total	30	100

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa dari 30 responden berdasarkan umur diperoleh responden mayoritas berumur 61-72 bulan sebanyak 19 orang (63.7%), dan jenis kelamin balita mayoritas berjenis kelamin laki-laki sebanyak 16 orang

(53.3%).

Tabel 2. Uji Normalitas

	Kelompok	Sig.
Permainan Lego	Pre Test	0.089
	Post Test	0.059
Permainan Puzzle	Pre Test	0.137
	Post Test	0.205

*Uji Shapiro-Wilk

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal atau tidaknya data yang akan dilakukan analisis. Berdasarkan hasil tabel 2 diperoleh yaitu pada kelompok permainan lego dengan nilai sig 0.089, kelompok permainan puzzle dengan nilai sig 0.137 dan semua nilai dari 2 kelompok diperoleh semua nilai sig > 0.05 yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3. Pengaruh Pemberian Metode Lego Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Tk Nurul Iman

Kelompok Permainan Lego	Mean	SD	95% CI	Sig
Pre Test	5.87	1.246	0.906-3.094	0.001
Post Test	7.87	1.642	0.910-3.090	

Hasil tabel 3 pada kelompok permainan lego sebelum diberikan intervensi diperoleh nilai dengan rata-rata responden memperoleh skor 5.87 dengan SD 1.246 dan setelah diberikan intervensi diperoleh nilai dengan rata-rata skor balita 7.87 dengan SD 1.642. Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan *uji t-dependen* diperoleh hasil sig 0.001<0.05 hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Pemberian Metode Lego Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Tk Nurul Iman.

Tabel 4. Pengaruh pemberian Metode Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Tk Nurul Iman.

Kelompok Permainan Puzzle	Mean	SD	95% CI	Sig
Pre Test	4.93	1.223	4.003-2.264	0.000
Post Test	8.07	1.100	4.004-2.263	

Hasil tabel 4 Pada kelompok permainan lego sebelum diberikan intervensi diperoleh nilai dengan rata-rata responden memperoleh skor 4.93 dengan SD 1.246 dan setelah diberikan intervensi diperoleh nilai dengan rata-rata skor balita 7.87 dengan SD 1.642. Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan *uji t dependen* diperoleh hasil sig 0.001<0.05 hal ini menunjukkan bahwa

ada hubungan Pemberian Metode Lego Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Tk Nurul Iman.

Tabel 5. Perbedaan Pemberian Metode lego dan metode Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Tk Nurul Iman

Kelompok	Mean	SD	95% CI	Sig
Permainan Lego	7.87	1.642	1.245-	0.698
			0.845	
Permainan Puzzle	8.07	1.100	1.252-	
			0.852	

Hasil tabel 5 Pada kelompok pemberian permainan lego diperoleh nilai dengan rata-rata responden memperoleh skor 7.87 dengan SD 1.642 dan intervensi pada kelompok permainan puzzle diperoleh nilai dengan rata-rata skor yang anak pra sekolah peroleh 8.07 dengan SD 1.100. Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan *uji t dependen* diperoleh hasil sig 0.698>0.05 hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan Pemberian Metode lego dan metode Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Tk Nurul Iman.

Pengaruh Pemberian Metode Lego Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

Hasil penelitian pada kelompok permainan lego sebelum diberikan intervensi diperoleh nilai dengan rata-rata responden memperoleh skor 5.87 dengan SD 1.246 dan setelah diberikan intervensi diperoleh nilai dengan rata-rata skor balita 7.87 dengan SD 1.642. Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan *uji t dependen* diperoleh hasil sig 0.001<0.05 hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Pemberian Metode Lego Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Tk Nurul Iman.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Masnah (2018) Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil analisis uji statistik dengan menggunakan *uji wilcoxo*, terhadap P value < 0,05 (=0,000), artinya ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Terdapat 2 anak (11,76%) masih meragukan dan 15 anak (88,23%) sesuai pada aspek perkembangan motorik halus.

Anak usia dini dapat dilatih dan di stimulus melalui kegiatan bermain. Mulai dari kegiatan bermain sederhana sampai yang amat rumit seperti lego. Lego merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik, berupa potongan-potongan persegi, tabung atau kerucut yang masing-masing dapat di tancapkan dan disusun sesuai dengan keinginan (Hasnidar et al. 2021). Bermain lego, merupakan aktivitas yang menarik

bagi anak, kepingannya bisa disusun model apa saja, berwarna-warni, ukuran yang berbeda dan berjumlah banyak. Untuk itu lego merupakan salah satu yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus anak harus dilatih setiap hari dengan hal yang menyenangkan serta disukai anak-anak (Puspita 2017). Kesulitan terjadi pada anak-anak yang kemampuan motoriknya masih kurang, sehingga permainan ini butuh di ulang kembali agar motorik halus setiap anak dapat berkembang. Melalui permainan edukatif lego, diharapkan kemampuan motorik halus anak dapat berkembang dan mendorong anak-anak untuk berpikir (Dainty Maternity, Keb, and Anjani 2018).

Penilaian atau indikator mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media masih dikatakan rendah karena pada saat aktivitas bermain lego anak belum terlihat senang atau semangat saat bermain dan menceritakan hasil karyanya didepan. Lalu indikator melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk juga masih rendah dilihat dari anak belum bisa menyusun lego membentuk bangunan. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa anak yang perkembangan motorik halusnya perlu dikembangkan, dalam perkembangan anak usia dini memerlukan media pembelajaran (Permata 2020).

Menurut Profesor Janet W. Lerner seorang guru besar pada Universitas Northeastern Illinois dalam bidang ilmu kemampuan dan ketidakmampuan belajar, motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan. Sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi garis horizontal, garis vertikal, garis miring kiri dan kanan, lengkung atau lingkaran dapat terus ditingkatkan (Susanti and Sari 2017) Menurut teori Karl Buhler teorinya yang disebut teori fungsi, anak-anak bermain karena harus melatih fungsi-fungsi jiwa raganya untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya dan dengan perkembangan itu anak akan mengalami perkembangan yang semaksimal-maksimalnya.

Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Motorik halus merupakan keterampilan menggunakan media dengan koordinasi mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, garis vertikal, garis miring ke kiri dan miring ke kanan lengkungan atau lingkaran dapat terus ditingkatkan. Menurut Sujiono tujuan perkembangan motorik anak usia dini adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan fisik

motorik anak dalam melatih gerak dasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola dan mengontrol gerakan tubuh, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil (Armini, Kompiang, and Asih 2017).

Menurut asumsi peneliti Perkembangan motorik halus anak di TK Nurul Iman sebelum melakukan aktivitas permainan lego, peneliti melihat masih banyak anak yang motorik halusnya belum berkembang dengan baik atau masih kaku. Anak masih kesulitan dalam menulis, mewarnai, bahkan memegang pensil, atau *Crayon* pun masih sulit dan bahkan memasang dan membongkar mainan masih terlihat kesulitan sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif, sehingga dari hal tersebut perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Iman masih perlu dikembangkan. Pada *Pre-test* ini peneliti memperlihatkan terlebih dahulu contoh karya bentuk pesawat yang disusun dengan menggunakan lego kepada anak, kemudian peneliti memperlihatkan secara langsung cara-cara menyusun lego tersebut membentuk pesawat. Dan peneliti menjelaskan perbedaan garis horizontal dan vertikal sehingga anak bisa membedakan kedua garis tersebut dan kemudian peneliti meminta anak untuk menyusun lego membentuk garis tersebut, serta peneliti memberi contoh dan membantu anak yang belum bisa dalam menjiplak, memasang dan memcabut lego, pada proses pretest masih banyak anak yang dibantu oleh peneliti dan gurunya.

Pada indikator menjiplak bentuk masih berada pada kategori terendah, dari hasil pengamatan peneliti menemukan masih ada anak yang belum bisa meniru cara memasang lego menjadi suatu bentuk, pada indikator mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit juga masih tergolong rendah dilihat dari anak belum mampu memasang atau membongkar suatu rangkaian tersebut. Sedangkan pada indikator membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran ini juga masih dikategorikan terendah, dilihat dari anak belum mampu menyusun lego membentuk garis vertikal maupun garis horizontal, bahkan anak belum bisa membedakan garis vertikal dan garis horizontal.

Penelitian *post test* ini peneliti memperlihatkan contoh karya bentuk pesawat yang disusun dengan menggunakan lego kepada anak, kemudian peneliti memperlihatkan secara langsung cara-cara menyusun lego tersebut membentuk pesawat. Kemudian peneliti menjelaskan perbedaan garis horizontal dan vertikal sehingga anak bisa membedakan kedua garis tersebut dan kemudian peneliti meminta anak untuk menyusun lego membentuk garis tersebut, serta peneliti memberi contoh dan membantu anak yang belum

bisa dalam menjiplak, memasang dan mencabut lego.

Pada indikator menjiplak bentuk sudah kategori sedang dilihat dari hasil pengamatan anak yang pada *pre-test* nya belum bisa meniru cara memasang lego menjadi suatu rangkaian sedangkan pada *post-test* ini mengalami peningkatan anak bisa meniru cara memasang lego dengan cepat dan mudah, pada indikator mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit juga tergolong tertinggi terlihat dari hasil *post-test* anak sudah bisa membongkar dan menyusun lego dengan mudah dan cepat. Sedangkan indikator membuat garis horizontal dan vertikal lengkungan kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran juga mengalami peningkatan dilihat dari anak-anak sudah bisa membedakan garis vertikal dan horizontal sehingga anak cepat membuat garis tersebut menggunakan lego, indikator mengekspresikan diri dengan karya seni menggunakan berbagai media juga mengalami peningkatan peneliti dapat melihat dari anak-anak yang pada pretestnya belum semangat dan malu menceritakan hasil karyanya didepan kelas sedangkan pada hasil posttestnya anak terlihat senang bermain dan sudah berani menceritakan hasil karyanya didepan kelas dengan percaya diri.

Lalu indikator manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk juga dikategorikan tertinggi dimana anak sudah bisa membuat beberapa bentuk dengan mudah dan cepat. Kemudian peneliti meminta anak untuk menulis huruf abjad di buku tulisnya, peneliti dapat melihat anak sudah bisa memegang pensil dengan baik dan tidak kaku dalam menulis. Dari penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media lego dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan motorik halus. Pengamatan pada observasi awal rata-rata keterampilan motorik halus kelompok Permainan metode lego masih dalam kategori belum berkembang, dari beberapa tindakan yang telah di berikan melalui permainan lego block keterampilan motorik halus anak mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap tindakannya. Untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak dari satu tindakan ke tindakan selanjutnya dilakukan refleksi, yang mengacu pada hasil observasi dengan memperhatikan item mana yang harus ditingkatkan dan strategi apa yang harus dilakukan agar hasil yang diperoleh dalam tindakan berikutnya dapat meningkat sehingga dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Pemberian Metode Lego Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Tk Nurul Iman.

Pengaruh Pemberian Metode Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

Hasil uji statistik dengan menggunakan uji

t dependen diperoleh hasil menunjukkan bahwa ada hubungan Pemberian Metode lego Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Tk Nurul Iman.

Hasil penelitian Wulandari tahun (2019) diperoleh Terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* dan *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol, Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 12.25% dari hasil sebelumnya.

Sesuai dengan Nurssalam (2016) anak usia 3-4 tahun memiliki tugas untuk mengembangkan keterampilan balita, melatih motorik halus dan kasar, mengembangkan kecerdasan melalui mengenal warna dan berhitung, melatih imajinasi dan menyalurkan perasaan anak. Alat permainan yang dianjurkan misalnya, lilin yang dapat dibentuk, puzzle sederhana, manik-manik, dan alat-alat rumah tangga. Teori mengungkapkan bahwa perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh faktor herediter dan lingkungan dimana dibagi menjadi lingkungan pre natal dan lingkungan post natal. Salah satu faktor dari lingkungan postnatal adalah stimulasi (Saifuddin 2016).

Stimulasi tumbuh kembang anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan. Ketika anak sudah memasuki masa bermain atau disebut juga masa *toddler*, maka anak selalu membutuhkan kesenangan pada dirinya, sehingga anak membutuhkan suatu permainan yang akan memberikan kesenangan pada dirinya. Perkembangan anak yang optimal jika diberikan stimulasi secara rutin dan berkesinambungan, dengan metode bermain, dan memberikan kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang di sekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang. Sehingga perkembangan personal sosial anak akan berjalan optimal, kurangnya stimulasi dari orang tua dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan anak dan anak mengalami tidak percaya diri (Armini, Ni Wayan 2017).

Puzzle adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah beberapa keping. Kegiatan ini bertujuan melatih koordinasi mata, tangan, meningkatkan perkembangan mental, kecerdasan, daya pikir dalam menyusun kepingan puzzle sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik. Selain itu puzzle mampu mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Permainan puzzle juga memberikan kesempatan anak belajar menguasai keterampilan yang melatih sel-sel otak dalam memecahkan masalah, mencoba berbagai cara memasang kepingan gambar maka melatih berpikir kreatif. Dengan memadukan atau memasang

kepingan puzzle mampu membantu anak memahami logika sebab akibat dari masalah dan gagasan bahwa objek yang utuh sebenarnya tersusun dari bagian-bagian kecil. Selain itu anak akan mandiri dengan merawat diri, memenuhi kebutuhan sendiri seperti melepas dan menggunakan pakaian, buang air kecil, memakai kaos kaki dan sepatu tanpa bantuan orang lain.

Hal ini sesuai dengan teori bahwa permainan puzzle memiliki banyak manfaat diantaranya meningkatkan kemampuan visual spasial anak dengan menyusun puzzle, anak akan belajar tentang bentuk, garis, warna, dan sebagainya. (Rahayu 2018) Meningkatkan keterampilan motorik halus dimana melalui aktivitas bermain puzzle, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tangannya untuk menyusun gambar yang tepat. Meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan untuk belajar memecahkan masalah. Meningkatkan kemampuan sosial dalam melakukan permainan, anak akan berlatih saling menghargai, memberi kesempatan kepada temanya, saling berdiskusi, dan saling membantu satu sama lain (Octa Dwienda et al. 2015).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada dasarnya permainan anak yang aktif menggunakan jari-jemari anak meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Penerapan aktivitas melipat kertas dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan puzzle dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak selain itu puzzle efektif untuk merangsang perkembangan sosial pada anak dikarenakan saat bermain puzzle anak akan aktif bergerak sehingga melatih koordinasi mata, tangan dan mengkoordinasikan gerakan tubuhnya serta anak juga dilatih untuk berpikir, meningkatkan perkembangan mental, kecerdasan dan daya pikir sehingga ini dapat merangsang tumbuh kembangnya. Berdasarkan hasil penelitian 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.

Perbedaan Pemberian Metode Lego dan Metode Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

Hasil uji statistik dengan menggunakan *uji t dependen* diperoleh menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan Pemberian Metode lego dan metode Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Tk Nurul Iman.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian

Andryani (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hal ini berarti H0 ditolak dan dapat disimpulkan tidak adanya pengaruh perbedaan stimulus alat permainan puzzle dan lego, serta permainan lego dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial pada anak usia 4-5 tahun antara permainan lego dan puzzle sama-sama dapat meningkatkan motorik halus pada anak di TK Jaten Karanganyer.

Menurut (Jalil 2019) Lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik. Alat permainan ini berupa potongan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan disusun sesuai dengan keinginan. Yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah kreativitas anak. Sebab anak bebas menyusun lego tersebut berdasarkan daya imajinasinya. Manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak di antaranya: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian. Di samping itu, dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan motorik halus dan kognitif anak. Sedangkan pengertian Lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya kalangan anak-anak atau remaja tidak pandang lelaki maupun perempuan. Bongkahan-bongkahan ini serta kepingan lain bisa di susun menjadi model apa saja. Mobil, kereta api, bangunan kota, patung, kapal, kapal terbang, pesawat luar angkasa serta robot, semuanya bisa dibuat. Berdasarkan hasil observasi ketika bermain lego anak cenderung menuangkan imajinasinya menjadi suatu model yang dicapai melalui daya imajinasi anak tersebut.

Puzzle merupakan salah satu alat stimulus untuk kecerdasan visualspasial. Dengan menyusun kepingan puzzle anak dapat memvisualisasikan kecerdasannya. Menurut (Tisnawati 2020) Puzzle merupakan metode menyusun suatu potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Berdasarkan fakta di lapangan tidak adanya pengaruh yang signifikan pada alat stimulus permainan puzzle karena anak cenderung menghafalkan bentuk puzzle nya dan beberapa anak kesulitan menyusun puzzle karena bentuk puzzle yang diberikan pada anak jauh lebih sulit dibandingkan puzzle yang kesehariannya dimainkan oleh anak-anak di TK Nurul Iman sehingga hasil nilai observasi sebelum dan sesudah pemberian puzzle tidak mengalami perubahan.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori di atas, peneliti berpendapat bahwa permainan puzzle dan permainan lego dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan anak, berdasarkan hasil di lapangan peneliti memberi permainan puzzle yang sedikit sulit sehingga ada beberapa anak yang belum mampu menyelesaikan kepingan

puzzle dan sebagian anak cenderung menghafalkan letak dari potongan puzzle dan meniru dari teman sebayanya namun hanya beberapa anak sedangkan untuk permainan lego hampir seluruh anak menyelesaikan permainannya namun ada 2 anak yang agak kebingungan pada saat menyusun permainan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori diatas, peneliti berpendapat bahwa tidak ada perbedaan secara signifikan alat permainan lego dan permainan puzzle dalam meningkatkan kecerdasan motorik halus pada anak pra sekolah usia 4-5 tahun di TK Nurul Iman.

Penutup

Ada pengaruh Pemberian Metode Lego dan puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah dan tidak ada tidak ada perbedaan secara signifikan alat permainan lego dan permainan puzzle dalam meningkatkan kecerdasan motorik halus pada anak pra sekolah usia 4-5 tahun di TK Nurul Iman. Diharapkan kepada pendidik dan calon pendidik untuk memfasilitasi kebutuhan anak berupa alat atau permainan yang mendidik dan bisa mengembangkan aspek perkembangan anak.

Daftar Pustaka

- Armini, Ni Wayan, Dkk. 2017. *Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi, Balita & Anak Prasekolah*. I. Edited By A. Pramesta. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Armini, Ni Wayan, Ni Gusti Kompiang, And Sri Asih. 2017. *Asuhan Kebidanan Neonatus Bayi Balita Dan Anak Prasekolah*. Edited By A. Pramesta. Yogyakarta.
- Dainty Maternity, S. S. T., M. Keb, And Arum Dwi Anjani. 2018. *Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi, Balita, Dan Anak Prasekolah*. Penerbit Andi.
- Eldia May Yora, Eldia M. A. Y.Yora. 2019. "Pengaruh Terapi Bermain Lego (Block) Terhadap Kemampuan Beradaptasi Sosial Pada Anak Penyandang Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa Al-Azra'iyah Tabek Panjang Kec. Payakumbuh Tahun 2019."
- Hasnidar, Hasnidar, Sulfianti Sulfianti, Noviyati Rahardjo Putri, Asriani Tahir, Dyah Noviawati Setya Arum, Indryani Indryani, Evita Aurilia Nardina, Cahyaning Setyo Hutomo, Budi Astyandini, And Septalia Isharyanti. 2021. *Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi Dan Balita*. Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat Azis, A. 2017. "Metode Penelitian Kebidanan Teknik Analisa Data." *Jakarta: Salemba Medika*.
- Jalil, Andriyati. 2019. "Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini."
- Kemenkes Ri. 2019. "Data Dan Informasi Profil Kesehatan Indonesia 2018."
- Milendina Napitupulu, K. I. N.Betzy. 2022. "Peran United Nations Children's Fund (Unicef) Dalam Perlindungan Hak Anak Di Suriah Pada Tahun 2016-2020."
- Octa Dwienda, R., S. S. T. Liva Maita, Eka Maya Saputri, And Rina Yulviana. 2015. *Buku Ajar Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi/Balita Dan Anak Prasekolah Untuk Para Bidan*. Deepublish.
- Organization, World Helath. 2020. *Monitoring Health For The Sdgs*. Vol. 21. Licence Cc By-Nc-Sa 3.0 Igo.
- Parnawi, Afi. 2021. *Psikologi Perkembangan*. Deepublish.
- Permata, Rista Dwi. 2020. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun." *Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 5(2):1-10.
- Primayana, Kadek Hengki. 2020. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini." *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya* 4(1):91-100.
- Puspita, Maryunani. 2017. *Asuhan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal*. Ii. Edited By Nurul. Jakarta: Trans Info Media.
- Rahayu, Farida S. R. I. 2018. "Penerapan Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah Di Bangsal Dahlia Rsud Wonosari."
- Saifuddin, Abdul Bari. 2016. "Buku Acuan Nasional Pelayanan Kesehatan Maternal Dan Neonatal." *Jakarta: Yayasan Bina Pustaka Sarwono Prawirohardjo*.
- Sariipudin, Aip. 2019. "Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak* 1(1):114-30.
- Susanti, Ika Yuni, And Dyah Permata Sari. 2017. "Asuhan Neonatus, Bayi, Balita, Dan Anak Prasekolah." *E-Book Stikes-Poltekkes Majapahit*.
- Tintia, Nurvida. 2019. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di Creativkids And U Art."
- Tisnawati, Nur Rohimah. 2020. "Pengaruh Permainan Lego Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Autis." *Special And Inclusive Education Journal (Special)* 1(2):121-37