

**PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN
MOTORIK HALUS DAN KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH
(4-5 TAHUN)**

*(The Effect Of Puzzle Therapy Of Fine Motor and Cognitive Development
Preschool Children (4-5 Years))*

Lina Madyastuti R*, Fatiyah Rukmana Dewi**

* Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Gresik Jl. A.R.
Hakim No. 2B Gresik, email: nerslinamadya@gmail.com

** Mahasiswa PSIK FIK Universitas Gresik

ABSTRAK

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara tiga sampai enam tahun dalam masa anak-anak perkembangan kemampuan motorik sejalan dengan kemampuan kognitif anak. Anak usia 4-6 tahun yang melalui prasekolah mempunyai banyak keuntungan atau kelebihan dalam masalah fisik melalui motorik halus ketika mereka melakukan permainan atau modifikasi permainan. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan kognitif pada anak usia prasekolah adalah terapi bermain puzzle. Penelitian ini bertujuan menjelaskan pengaruh terapi puzzle pada perkembangan motorik halus dan kognitif pada anak prasekolah (4-5 tahun).

Desain penelitian ini menggunakan one group pretest-posttest design. Sampel yang diambil sebanyak 12 responden, menggunakan total sampling. Variabel independen adalah terapi bermain puzzle dan variabel dependen perkembangan motorik halus dan kognitif anak prasekolah (4-5 tahun). Data penelitian ini menggunakan observasi.

Hasil uji statistik wilcoxon sign rank ditunjukkan dari hasil uji statistik motorik halus dengan nilai signifikasi ($p=0,002$) artinya ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (4-5 tahun) dan hasil uji statistik kognitif dengan nilai signifikasi ($p=0,002$) artinya ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4-5 tahun).

Pengaruh terapi bermain puzzle sangat dibutuhkan dalam perkembangan motorik halus dan kognitif anak usia prasekolah (4-5 tahun). Karena dengan bermain puzzle dapat merangsang dan menstimulasi perkembangan otak anak.

Kata kunci: terapi bermain puzzle, perkembangan motorik halus, perkembangan kognitif, anak usia prasekolah

ABSTRACT

Preschool children are those aged between three to six years. On childhood motor skills develop in line with the development of children's cognitive abilities. Children aged 4-6 years through the preschool has many advantages in physical terms through the motor when it's done with the games or game modifications. One game that can improve fine motor and cognitive development of preschool children is puzzle therapy. Explain the effect of puzzle therapy on fine motor and cognitive development of preschool children (4-5 years).

The research design that was used in this research was one group pretest-posttest design. The sample used total sampling that was consist of 12 children.

The independent variable was puzzle therapy and dependent variable was fine motor and cognitive development of preschool student (4-5 years) the data were collected using observation.

The statistic resulted of wilcoxon signed rank test fine motor with significance level ($p=0,002$). It means that puzzle therapy had effect to fine motor development of preschool children (4-5 years) and signed rank test cognitive with significance level ($p=0,002$). It means that puzzle therapy had effect to cognitive development of preschool children (4-5 years).

The effect of puzzle therapy was very needed in fine motor and cognitive development of preschool children (4-5 years) because by using puzzle therapy can improve and stimulate the student brain development.

Keywords: *puzzle therapy, fine motor development, cognitive development, preschool children*

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun (Depdiknas, 2006). Pada masa kanak-kanak kemampuan motorik berkembang secara konstan berinteraksi sedangkan perkembangan kognitif lebih kuat bergantung pada kemampuan intelektual dan metode pembelajaran yang paling tepat bagi anak (Piaget, 1918 dalam Fauzi, 2008). Pendidikan TK adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 3 tahun sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangannya, pada masa itu stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya (Gustiana, 2011). Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah akan cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang mendapatkan stimulasi (Nursalam, 2006). Media *puzzle* adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, atau mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama, yang sejenis dan yang berpasangan dengan 2 variasi serta bekemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang

sederhana (Permendiknas, 2009 dalam Mahardika et. al, 2013). Alat permainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan sehingga anak betah (Cucu Eliyawati, 2005 dalam Mahardika et. al, 2013). Di TK Muslimat 03 Sampurnan Bungah stimulasi bermain dengan media *puzzle* sudah dilakukan namun belum optimal karena tidak ada pendampingan khusus yang dilakukan guru kepada anak sehingga hasil yang didapat kurang efisien. Di dapat perkembangan pada anak dari data awal sebagian besar mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus dan kognitif. Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus dan kognitif usia anak prasekolah belum dapat dijelaskan.

Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Berdasarkan penelitian tentang otak, tingkat kapabilitas kecerdasan anak sampai usia 4 tahun telah mencapai 50% pada usia 8 tahun mencapai 80%, dan sisanya sekitar 20% pada

saat berusia 8 tahun ke atas. Menurut badan kesehatan dunia melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (WHO, 2007). Menurut Depkes RI (2010), bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara sedangkan menurut Dinkes (2010) sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan. Penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang stimulasi perkembangan motorik halus dan kognitif anak prasekolah dengan terapi bermain origami didapatkan hasil adanya perubahan setelah dilakukan terapi bermain origami yang awal hasil perkembangannya cukup menjadi menjadi baik. Hasil penelitian sebelumnya yang di dapat untuk perkembangan motorik halus sebelum dilakukan intervensi cukup 70,8% menjadi baik 79,2% dan perkembangan kognitif sebelum dilakukan intervensi cukup 70,8%

menjadi baik 79,2%. Di TK Muslimat 03 Sampurnan Bungah Gresik, jumlah siswa mulai dari TK A1, A2, dan A3 sebanyak 60 siswa. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti tanggal 07 Desember 2015 di TK Muslimat 03 Sampurnan Bungah Gresik dari hasil wawancara dengan guru sekolah bahwa dari 20 anak usia prasekolah (4-5 tahun) yang diobservasi, di dapat 12 anak mengalami keterlambatan pada perkembangan motorik halus (belum lancar menggunting mengikuti pola gambar) dan keterlambatan pada perkembangan kognitif (hanya dapat mengartikan 2 kata seperti pesawat dan mobil), hanya 8 anak yang memiliki perkembangan motorik halus dan kognitif yang baik.

Perkembangan motorik halus dan kognitif menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia prasekolah. Anak usia prasekolah sering memiliki kebiasaan meniru tingkah laku orang dewasa. Segala apa yang dilihat maka akan mudah diterima oleh anak. Melalui bermain anak akan belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, dan

memahami dunia (Mulyani, 2006 dalam Dwi Wahyuni, 2012). Bermain bagi anak sangat mempunyai arti dalam tumbuh kembangnya. Karena melalui bermain banyak keuntungan yang diperoleh, tidak saja terhadap pertumbuhan fisik anak, juga terhadap perkembangan mental dan sosial anak. Demikian pula dalam memilih alat permainan sebagai alat stimulasi tumbuh kembang anak, hendaklah dipilih alat-alat bermain yang tidak hanya menyenangkan anak tetapi juga harus bermanfaat dalam mengoptimalkan tumbuh kembangnya (Soetjningsih, 2005). Anak usia 4-6 tahun yang melalui masa *preschool* memiliki banyak keuntungan dalam hal fisik motorik halus bila dilakukan lewat permainan-permainan atau dengan permainan modifikasi (Gustiana, 2011). *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang sangat dipercaya sebagai media yang bisa membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata, menata *puzzle* menjadi sebuah bentuk hewan, pesawat, kapal, dsb (Patmonodewo, 2003 dalam

Misbach, Muzamil, 2010). Ketika kedua tangan bergerak, gerakan jari-jari otot tangan mengirimkan sinyal ke sistem saraf pusat memicu neuron melalui tangan (implus motorik halus) mengaktifkan bagian bahasa otak (Shalev, 2005).

Menurut Prof. Kawashima, (2001) dalam Dwi Rahmawati, (2013), Pembentukan perkembangan anak usia prasekolah bisa dengan cara bermain. Banyak macam mainan yang dapat mengembangkan kemampuan anak, seperti bermain peran, *puzzle* dan origami. Upaya mengetahui perkembangan motorik halus dan kognitif anak usia prasekolah dapat menggunakan terapi bermain : *puzzle*, *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara

METODE DAN ANALISA

Desain penelitian yang digunakan adalah *pra pasca test*

mandiri. Alat permainan ciptaan Montessori ini banyak terdapat di lembaga pendidikan anak di sesuaikan dengan kebutuhan anak di Indonesia, salah satu ciptaannya ialah *puzzle*. Adapun jenis alat permainan yang digunakan penelitian yaitu alat permainan edukatif berupa *puzzle* geometri, media permainan *puzzle* geometri ini bukan hanya melatih anak mengenal bentuk-bentuk dasar geometri dan pengenalan warna juga membantu perkembangan keterampilan berfikir, melatih kreativitas motorik halusnya, melatih kemampuan berfikir logisnya untuk meletakkan benda di tempat yang tepat sesuai bentuk yang ada, dengan permainan edukatif *puzzle* geometri ini dapat mengoptimalkan kemampuan, merangsang kecerdasan anak dan kreativitas anak (Rokhmat, 2008 dalam Komang, 2014). Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan suatu penelitian mengenai pengaruh terapi bermain : *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus dan kognitif anak usia prasekolah.

dalam satu kelompok (*one group pre-post-test design*). Kelompok subjek diobservasi sebelum

dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah diintervensi (Nursalam, 2014). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-5 tahun di kelas A1 TK Muslimat 03 Sampurnan Bungah yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus dan kognitif yaitu sebanyak 12 anak. Sampel yang didapat sebanyak 12 siswa. Peneliti ini menggunakan *Total Sampling*. Variabel independen adalah terapi bermain : *puzzle*. Variabel dependen adalah perkembangan motorik halus dan kognitif.

Instrumen yang digunakan adalah terapi bermain *puzzle*

menggunakan SPO yang disusun oleh peneliti sebelumnya Dwi Nami Karlina (2014) tentang Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini, sedangkan untuk lembar observasi motorik halus dan kognitif diadopsi dari Wong (2004). Uji statistik menggunakan “Uji Wilcoxon Sign Rign” untuk menguji hipotesis bahwa dua variabel yang merupakan dua sampel berkaitan distribusi yang sama. Dengan taraf kemaknaan $\alpha \leq 0,5$ apabila $\rho \leq \alpha$ maka H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun) Sebelum dan Sesudah

Dilakukan Terapi Bermain: *Puzzle*.

Tabel 1 Pengaruh terapi bermain: *Puzzle* sebelum dan sesudah dilakukan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (4-5 tahun)

Kategori Motorik Halus	Sebelum intervensi		Sesudah intervensi	
	N	%	N	%
Baik	2	16,7	12	100
Cukup	10	83,3	0	0
Kurang	0	0	0	0
Total	12	100	12	100
Mean	X ₁ = 2,17		X ₂ = 3,00	
Std Deviation	0,389		0,000	
<i>Wilcoxon Sign Rank Test nilai sig (2-tailed) = 0,002</i>				

Tabel 1 Menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi terapi bermain *puzzle* sebagian besar responden mempunyai perkembangan motorik halus yang cukup (83,3%), dengan nilai rata-rata $X_1 = 2,17$ dan Std Deviation 0,389. Dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* seluruh responden mempunyai perkembangan motorik halus yang baik (100%), dengan nilai rata-rata $X_2 = 3,00$ dan Std Deviation 0,000. Dengan hasil uji statistik Wilcoxon nilai sig (2-tailed) = 0,002 yang berarti $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh terapi bermain: *Puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (4-5 tahun).

Motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi secara cermat, serta tidak memerlukan banyak tenaga (Irmawati, 2008). Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak diantaranya menurut Hurlock (2011) faktor yang

mempengaruhi perkembangan motorik adalah sifat dasar genetik termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan sehingga anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan motoriknya lebih cepat dibandingkan dengan anak normal atau di bawah normal.

Pada penelitian ini lebih dari setengah responden berjenis kelamin perempuan dan kurang dari setengah berjenis kelamin laki-laki. Hal tersebut sesuai dengan jurnal penelitian Nidho Fuadiyah bahwa faktor perkembangan motorik halus dipengaruhi oleh jenis kelamin. Jenis kelamin laki-laki lebih aktif dibanding perempuan karena laki-laki lebih aktif bermain daripada perempuan. Akan tetapi hal tersebut tidak terjadi pada penelitian ini karena jumlah responden lebih banyak perempuan daripada laki-laki.

Bermain *puzzle* adalah salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak. Karena sebelum mengerjakan *puzzle*, anak harus tahu bagaimana bentuk awalnya. Setelah dirombak, ia akan mengandalkan ingatannya agar bisa menyusun

puzzle sesuai dengan bentuk awalnya (Depdiknas, 2006). Penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Marasoly (2009) yang menyatakan bahwa *puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan kecerdasan anak.

Sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* perkembangan motorik halus mengalami peningkatan. Diketahui nilai rata-rata sebelum diintervensi $X_1 = 2,17$ dan nilai standart deviasi 0,389. Sedangkan untuk nilai rata-rata sesudah diintervensi $X_2 = 3,00$ dan nilai standart deviasi 0,000. Hasil uji *Wilcoxon Sign Rank Test* nilai sig (2-tailed) adalah $\rho = 0,002$ berarti $\rho < 0,05$, maka H_1 diterima artinya ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus. Pemberian terapi bermain *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus yang sebelumnya anak usia 4 tahun belum dapat menggunting mengikuti garis, meniru bentuk gambar segitiga, kotak dan permata. Sedangkan anak usia 5 tahun, anak belum dapat meniru gambar permata dan segitiga, menggambar orang 6 bagian,

menuliskan angka dan menuliskan nama. Sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle*. Seluruh responden mengalami perkembangan motorik halus yang baik (100%). Anak usia 4 tahun dapat tanpa bantuan dan hasil sesuai kriteria menggunakan *puzzle* dengan baik seperti meletakkan pada bagian yang sudah di tetapkan di awal, menggunakan gunting untuk memotong gambar mengikuti garis, menggambar bentuk kotak, lingkaran, segitiga, dan permata. Anak usia 5 tahun dapat tanpa bantuan dan hasilnya sesuai kriteria menggunakan *puzzle* dengan baik, meniru gambar segitiga dan kotak, mencetak beberapa huruf dan angka, menggambar 6 bagian anggota tubuh, dan menuliskan nama. Hal ini disebabkan melalui penggunaan media *puzzle* sebagai terapi bermain untuk belajar, karena dengan memanfaatkan media *puzzle* didalam kegiatan pembelajaran anak nakan mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep alamiah tanpa dipaksakan.

Dengan mengelompokkan benda yang sesuai dengan warna dan bentuknya anak di ajarkan untuk

mengasah daya ingatnya. Terapi bermain puzzle mampu mengembangkan kreatifitas, imajinasi, mampu membedakan bentuk dan warna merupakan fungsi dari pengembangan otak kanan anak. Sedangkan pengembangan fungsi otak kiri ditandai dengan anak mampu melakukan fungsi akademik

seperti baca-tulis, menghitung, meningkatkan daya ingat, logika dan analisis.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) Sebelum dan Sesudah dilakukan Terapi Bermain: *Puzzle*

Tabel 2 Pengaruh terapi bermain: *Puzzle* sebelum dan sesudah dilakukan perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4-5 tahun)

Kategori Motorik Halus	Sebelum intervensi		Sesudah intervensi	
	N	%	N	%
Baik	2	16,7	12	100
Cukup	10	83,3	0	0
Kurang	0	0	0	0
Total	12	100	12	100
Mean	X ₁ = 2,17		X ₂ = 3,00	
Std Deviation	0,389		0,000	
Wilcoxon Sign Rank Test nilai sig (2-tailed) = 0,002				

Tabel 2 Menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi terapi bermain *puzzle* sebagian besar responden mempunyai perkembangan kognitif yang cukup (83,3%), dengan nilai rata-rata X₁ = 2,17 dan Std Deviation 0,389. Dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* seluruh responden mempunyai perkembangan kognitif yang baik (100%), dengan nilai rata-rata X₂ = 3,00 dan Std Deviation 0,000. Dengan hasil uji statistik Wilcoxon nilai sig (2-tailed) = 0,002

yang berarti $p < 0,05$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima artinya ada pengaruh terapi bermain: *Puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4-5 tahun).

Berdasarkan hasil tabel 2 menjelaskan bahwa dari 12 responden sebelum diintervensi lebih dari setengah responden perkembangan kognitifnya cukup. sesudah intervensi seluruh responden perkembangan kognitifnya baik.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan

anak untuk berfikir. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ahmad Susanto, 2011 dalam Lestari S, 2014) bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Anak juga memiliki pikiran yang sangat imajinatif dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan. Kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah, dan berbicara secara spontan. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut (Piaget, 1995 dalam Sriastuti, 2013) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan Menurut (Soemiarti dan Patmonodewo, 2003 dalam Sriastuti, 2013) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak.

Permainan puzzle adalah permainan terdiri atas kepingan-

kepingan dari satu gambar yang dapat melatih kreatifitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Permainan puzzle dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna atau logika (Soebachman, 2012). Menurut Rokhmat, (2006) dalam Komang, (2014) Bermain puzzle yang berbentuk geometri, dengan teknik permainan yaitu harus mengelompokkan bentuk kepingan yang sama, warna yang sama sebelum merangkai puzzle menjadi bentuk seperti semula, jadi sebelum bermain puzzle harus mengenal dan mampu membedakan tiap bentuk dan warna pada kepingan yang akan dirangkai.

Sesudah dilakukan terapi bermain puzzle perkembangan kognitif mengalami peningkatan. Diketahui nilai rata-rata nilai rata-rata sesudah diintervensi $X_2 = 3,00$ dan nilai standart deviasi 0,000. Pemberian terapi bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif yang sebelumnya anak usia 4 tahun hanya dapat mengartikan 2 atau 3 kata dari 5 kata yang

diberikan, anak tidak mengetahui kegunaan benda, anak tidak mengetahui arti kata depan dan anak hanya dapat menyebutkan 2 gambar dari 4 gambar yang diberikan. Anak usia 5 tahun hanya dapat mengartikan 2 atau 3 kata dari 6 kata yang diberikan, anak belum dapat menghitung jumlah alphabet, dan anak hanya mengetahui 4 bagian anggota tubuh. Sesudah dilakukan terapi bermain puzzle. Seluruh responden mengalami perkembangan kognitif yang baik (100%). Anak usia 4 tahun mendapat hasil sesuai kriteria dengan tanpa bantuan untuk mengartikan 5 kata, menyebutkan 4 warna, mengetahui 3 bagian tubuh, menghitung 5 kubus, mengetahui kegunaan 2 benda, menyebutkan bentuk lingkaran, kotak, segitiga, segilima, dan mengartikan kata depan. Sedangkan anak usia 5 tahun mendapat hasil sesuai kriteria dengan tanpa bantuan untuk mengartikan 7 kata, menyebutkan 4 warna, mengetahui 6 bagian tubuh, menghitung banyak kubus, mengetahui kata berlawanan, dan mengerti kata depan.

Bermain identik dengan dunia anak, kegiatan yang dilakukan

berulang-lang untuk kesenangan, baik dengan tujuan mampu tanpa ada tujuan dan menimbulkan efek menyenangkan pada diri anak dengan diberikan fasilitas media pembelajaran yang membuat anak merasa senang, bebas, dan tidak terganggu. Dengan bermain anak dapat berkreaitivitas dan bersosialisasi dengan lingkungan, permainan dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas anak sesuai dengan tingkat perkembangannya (Hurlock, 2011). Makin sering otak bekerja, maka ia akan semakin mahir dan terampil. Kualitas otak tergantung pada pola pengembangan minat. Keterlibatan aktif dari anak. Penggunaan seluruh pancainderanya: penglihatan, pendengaran, perasa, pengecap, dan penciuman mempercepat hubungan-hubungan yang ada di antara simpul saraf. Lingkungan rumah merupakan unsur terpenting dalam pembentukan jaringan tersebut. Dalam keadaan yang menyenangkan, jalurhubungan sel otaknya akan tumbuh dengan pesat. Dengan menggunakan puzzle dapat meningkatkan fungsi otak kiri dan kanan. Otak kiri merupakan tempat untuk melakukan fungsi

akademik seperti baca-tulis, menghitung, meningkatkan daya ingat. Sedangkan otak kanan berkaitan dengan perkembangan artistik, kreatif, perasaan, gaya bahasa, irama musik, imajinasi, warna, sosialisasi serta perkembangan kepribadian.

Penelitian ini didapatkan bahwa dengan bermain puzzle geometri yang dapat di kelompokkan dari bentuk dan warna dapat mendorong perkembangan anak serta anak di tuntut mampu untuk menyebutkan bentuk dan warna puzzle tersebut. Dari hasil pengelompokkan anak dapat menyusun puzzle dengan mudah serta memberikan contoh bentuk lingkaran itu seperti bentuk bola. Anak juga dapat menggambarkan bentuk benda yang mereka lihat dengan pola dasar lingkaran, kotak, dan segitiga menjadi bentuk rumah, sehingga memudahkan anak untuk mengartikan kata atau kegunaan dari

sebuah benda. Puzzle yang di buat merupakan puzzle yang mudah, aman dan bentuk yang sesuai dengan warna kemudian anak dapat menghitungnya ada berapa bagian dari satu puzzle yang ada.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Terapi bermain: *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus dan kognitif anak usia prasekolah (4-5 tahun).

Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan di sekolah-sekolah TK. Sedangkan untuk orang tua dapat tetap mempertahankan dan meningkatkan perannya dalam menstimulasi bermain untuk perkembangan motorik halus dan kognitif anaknya, baik dengan menambah wawasan dari media cetak ataupun media elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas, (2006). *Modul Penelitian Pengolahan dan Tenaga Pendidik Kelompok Bermain*. Jakarta : Departemen Pendidik Nasional.

Depdiknas, (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Departemen Pendidik Nasional.

- Dona L. Wong, (2004). *Pedoman klinis Keperawatan Anak*. Jakarta : EGC.
- Fauzi, Luthfi seli. (2008). *Perkembangan Kognitif Dalam Prespektif Piaget*. <http://www.Luthd'provokator.com/docs/Perkembangankognitifdalamprespektifpiaget>. Diakses tanggal 4 November 2015.
- Gustiana, A.D, (2011).*Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini*. Tugas akhir. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hurlock, Elizabeth, (2011). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Mahardikha. (2013). *Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun*. Tugas akhir Program Studi Pendidikan Guru FKIP Untan.
- Fuadiyah, Nidho (Ed). 2013. “Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmah Pemalang. Semarang”. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Ikip PGRI Semarang
- Nursalam. (2011). *Konsep dan Penerapan Metodologi penelitian Ilmu Keperawatan: pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrument Penelitian keperawatan*. Edisi 2. Jakarta: Salemba Medika.