

Edukasi Penggunaan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun

Yona Sari ¹, Tiara Fatrin ², Aryanti ³, Adhika Wijayanti ⁴

^{1,2,3,4} Program Profesi Bidan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Abdurahman Palembang

Penulis korespondensi : Yona Sari
E-mail : yonaasari@gmail.com

Diterima: 25/01/2026 | Direvisi: 30/01/2026 | Disetujui: 31/01/2026 | © Yona Sari, Tiara Fatrin, Aryanti, et al.

ABSTRAK

Perkembangan (development) adalah bertambahnya kemampuan serta struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan dan diramalkan sebagai hasil dari proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang terorganisasi dan berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Keterlambatan motorik dapat menyebabkan anak merasa rendah diri, kecemburuan terhadap anak lain, penolakan sosial, ketergantungan dan rasa malu. Terdapat jenis permainan yang digunakan dalam menstimulus perkembangan motorik halus anak diantaranya adalah puzzle. Puzzle merupakan permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak yang dapat mengembangkan pengetahuan anak untuk mengenal bentuk, pengenalan warna, melatih kereatifitas, melatih motorik dan emosi anak. Pengabdian yang dilakukan ini memiliki tujuan yaitu memberikan pemahaman serta praktek mengenai cara menstimulus perkembangan motorik halus sehingga anak usia 4-6 tahun tidak mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus dan bisa dijadikan salah satu latihan rutin di TK arimbi untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan siswa di TK arimbi dapat mengiklutin serta semua peserta mengalami peningkatan motorik perkembangan motorik halus setelah di lakukan pemeriksaan melalui kuisioner KPSP. Oleh karena itu, edukasi direkomendasikan sebagai bentuk promosi kesehatan salah satunya tentang manfaat penggunaan puzzel sebagai stimulasi dalam perkembangan motorik halus anak.

Kata kunci: Anak, Motorik Halus, Puzzel

ABSTRACT

Development is the increase in abilities and more complex body structures and functions in a regular, predictable and predictable pattern as a result of the process of differentiation of cells, body tissues, organs and organ systems that are organized and developed in such a way that each can fulfill its function. Motor delays can cause children to feel inferior, jealous of

other children, social rejection, dependence and shame. There are types of games used to stimulate children's fine motor development, including puzzles. Puzzles are educational games in developing children's fine motor skills that can develop children's knowledge to recognize shapes, recognize colors, train creativity, train children's motor skills and emotions. This community service has the aim of providing an understanding and practice on how to stimulate fine motor development so that children aged 4-6 years do not experience delays in fine motor development and can be used as one of the routine exercises in Arimbi Kindergarten to stimulate children's fine motor development. The results of this community service activity show that students at Arimbi Kindergarten can follow along and all participants experienced an increase in fine motor development after being examined through the KPSP questionnaire. Therefore, education is recommended as a form of health promotion, one of which is about the benefits of using puzzles as stimulation in children's fine motor development.

Keywords: Children, Fine Motor Skills, Puzzles

PENDAHULUAN

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan serta struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan dan diramalkan sebagai hasil dari proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang terorganisasi dan berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Dalam hal ini perkembangan juga termasuk perkembangan emosi, intelektual dan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan (Prastiwi, 2019).

Anak memiliki satu ciri khas, yaitu selalu tumbuh dan berkembang sejak hasil konsepsi hingga sampai berakhirnya masa remaja. Hal ini membedakan ada dua proses yaitu beroperasi secara kontinyu dalam kehidupan anak, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang berusia 4-6 tahun sudah memasuki masa anak usia pra sekolah yang dimana pada masa ini kualitas masa depan anak ditentukan oleh pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal sehingga kecerdasan motorik anak yang baik dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang di masa depan. Kedua proses ini berlangsung secara *interdependensi* artinya saling bergantung satu sama lain (Sutanto, 2021).

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang bertujuan untuk melatih koordinasi bagian mata dan tangan.

Keterampilan motorik halus sangat pesat kemajuannya pada tahapan anak pra sekolah. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan (Sutanto, 2021).

Berdasarkan *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak pra sekolah menderita disfungsi otak minor, dan gangguan perkembangan motorik halus. Secara global dilaporkan bahwa anak yang menderita gangguan berupa kecemasan sekitar 9% mudah emosi 11-15% gangguan perilaku 9-15% (Kemenkes RI, 2019).

Beberapa hasil penelitian di Amerika menjelaskan bahwa 9,5-14,5% anak usia 0 sampai usia 6 tahun mengalami masalah psikososial yang berdampak negatif terhadap kesehatan mereka (Cooper, 2009 dalam penelitian Subandi, 2012). Angka kejadian gangguan motorik halus yang terjadi pada anak prasekolah di Amerika Serikat sebesar 12-16% Thailand 24% Argentina 22% dan di Indonesia antara 13-18% (Cooper, 2009 dalam Subandi, 2012).

Berdasarkan Profil Kesehatan Indonesia, (2017) Sekitar 16% dari anak usia dibawah lima tahun (balita) mengalami gangguan bahasa, kognitif, sosial emosional, gangguan motorik dan keterlambatan motorik (Kemenkes RI, 2017).

Menurut Dinas Kesehatan Sumatera Selatan (2017) terdapat 85.779 (62,02%) anak usia pra sekolah mengalami gangguan perkembangan. Menurut IDAI (2013) sekitar 5-10% anak diperkirakan mengalami gangguan keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan mungkin belum diketahui dengan pasti, namun diperkirakan 5 tahun mengalami gangguan perkembangan.

Keterlambatan motorik dapat menyebabkan anak merasa rendah diri, kecemburuan terhadap anak lain, penolakan sosial, ketergantungan dan rasa malu. Oleh karena itu stimulasi pada anak harus diberikan secara rutin dan berkesinambungan dengan kasih sayang sehingga perkembangan anak berjalan secara optimal (Fatmawati, 2020).

Pada tahun 2015 menurut indikator pendidikan, Badan Pusat Statistik (BPS), Angka Partisipasi Sekolah (APS) anak usia 3-6 tahun di kota Palembang berkisar pada angka 40,92% atau sekitar 50,728 anak, dari total 123.969 jiwa. Artinya dapat kesenjangan akses layanan PAUD padahal usia tersebut masih sangat potensial dalam tumbuh kembang anak (BPS kota Palembang, 2016).

Ditemukan ada beberapa penelitian cara untuk menstimulasi motorik halus diantaranya yaitu puzzel. Hasil penelitian yang dilakukan Tedty Rohaya (2020), terhadap

18 responden tentang pengaruh metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak kecamatan Siantar Kota di dapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil $p\text{-value} < 0,05$ sehingga H_0 ditolak artinya ada pengaruh *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. *Puzzle* merupakan permainan mencocokkan material lain untuk mengajarkan seperti mengenali bentuk, ukuran jumlah, kemasan perbedaan, berhitung, mengurutkan dan mengelompokkan (Nurlaili, 2019).

Permainan *puzzle* merupakan salah satu bentuk stimulus permainan *puzzle* anak tersebut memerhatikan sehingga dapat melatih kerja jari-jemari anak yang dikoordinasikan dengan kerja otak dalam menyusun kepingan-kepingan, sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung hal ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak (Yuliani, 2022)

Berdasarkan penjabaran diatas sehingga dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berbentuk edukasi, simulasi motorik halus menggunakan *Puzzel*. Pengabdian masyarakat dilakukan guna memberikan pemahaman dan simulasi motorik halus pada anak usia dini agar bisa diberikan edukasi atau permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak dan dapat diberikan secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Lokasi pengabdian masyarakat dilakukan di TK Arimbi Palembang. Identifikasi masalahnya, masih begitu banyak anak prasekolah yang mengalami permasalahan perkembangan motorik halus. Solusi dari permasalahan tersebut adalah menyelenggarakan edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan manfaat penggunaan *puzzel*.

METODE

Kegiatan ini telah dilaksanakan di TK Arimbi Palembang. Sasaran pada kegiatan ini adalah anak usia 4-6 tahun yang mengalami permasalahan motorik halus. Peserta pada pengabdian ini anak usia 4-6 tahun yang telah dinilai perkembangan motoriknya menggunakan kuisioner KPSP. Adapun tahapan Kegiatan pengabdian ini yaitu :

1. Menampilkan Power Point yang di presentasikan mengenai materi, Melakukan pemeriksaan pada siswa/siswi TK Arimbi menggunakan kusioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

2. *Puzzle*: membagikan *Puzzle* untuk menstimulasi motorik halus.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan beberapa langkah meliputi:

1. Persiapan: koordinasi bersama mitra, persiapan alat, bahan, undangan serta administrasi.
2. Pelaksanaan: Dilakukan melalui pemberian edukasi *puzzle* terhadap siswa/siswi TK arimbi dan bermain menggunakan *puzzle*
3. Evaluasi dan tindak lanjut: penilaian motorik halus menggunakan KPSP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat berjumlah 18 anak. Peserta yang hadir begitu antusias yang ditandai dengan semua ikut bermain *puzzle*. Keaktifan peserta tampak dari partisipasi peserta yang begitu aktif dalam bermain *puzzle* yang diberikan. Acara pengabdian dilaksanakan pada hari Selasa, 23 september 2025 di TK Arimbi Kota Palembang. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahap. Yang pertama tim pengabdian bertemu secara langsung dengan mitra sasaran untuk mengidentifikasi masalah yang ada dengan melakukan pemeriksaan perkembangan menggunakan kuisioner pra skrining perkembangan, (KPSP) serta melakukan pengenalan dan sosialisasi terkait dengan kegiatan pengabdian masyarakat guna memberikan edukasi mengenai perkembangan motorik halus serta manfaat *puzzle* dalam membantu meningkatkan perkembangan motorik halus. selanjutnya memberikan stimulasi berupa *puzzle* kepada siswa/siswi TK Arimbi Palembang.





Gambar 1. Kegiatan Edukasi *Puzzle*

Harapan setelah tim memberikan sosialisasi tentang edukasi *Puzzle* bertujuan agar motorik halus anak dapat berkembang dengan baik. Selain itu, agar pihak sekolah dan orang tua mengetahui manfaat permainan *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan motorik halus. Manfaat *Puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.” Teknik *puzzle* mempunyai kelebihan diantaranya yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial, melatih logika, melatih kesabaran, memperluas pengetahuan.

Hal ini dikarenakan permainan *puzzle* merupakan salah satu bentuk stimulus permainan *puzzle* anak tersebut memeperhatikan sehingga dapat melatih kerja jari-jemari anak yang dikoordinasikan dengan kerja otak dalam menyusun kepingan-kepingan, sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung hal ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Dalam proses memberikan edukasi tim pengabdian mengharapkan stimulasi-stimulasi dalam meningkatkan perkembangan anak dapat diimplementasikan di sekolah maupun di rumah.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan dapat disimpulkan bahwa penyuluhan tentang manfaat *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan motorik halus di TK Arimbi Kota Palembang berhasil meningkatkan perkembangan motorik anak. Tapi untuk

meningkatkan motorik halus anak agar lebih baik, tidak dapat dilakukan hanya pada saat pengabdian saja, sehingga diperlukan sosialisasi yang berkelanjutan oleh pihak sekolah terkait dan pihak lainnya mengenai stimulasi yang dapat meningkatkan perkembangan anak baik motorik halus maupun motorik kasar sehingga anak memiliki perkembangan yang baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini tim pengabdian masyarakat ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada Kampus STIKES Abdurahman Palembang khususnya Yayasan, Pimpinan yang telah mendukung kami sehingga penyuluhan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Kepala LPPM STIKES Abdurahman Palembang, Kepada TK arimbi serta semua responden yang telah terlibat dan membantu para tim dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Pusat Statistik Kota Palembang. (2016). *Indikator Pendidikan Kota Palembang 2015*. Palembang : BPS Kota Palembang
- Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan. (2017). *Profil Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan Tahun 2017*. Palembang: Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication
- Kemenkes RI, 2017. *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*.
- Kemenkes RI. 2019. *Profil Kesehatan Indonesia 2018*
- Nurlaili, Nurdin, A. E., & Putri, D. E. 2019. Pengaruh Teknik Distraksi Menghardik dengan Spiritual terhadap Halusinasi Pasien. *Jurnal Keperawatan*, 11(3), 177- 190.
- Subandi. (2012). *Psikologi Perkembangan: Masalah Psikososial pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2021). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*.

Jakarta: Kencana.

Prastiwi, M. H. (2019). Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun. Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.162>

Yuliani, N. S. (2022). "Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 145-152