

ABSTRAK

Anisa Fitri Ramadhani

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* GAMBAR
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN
xvi + 107 Halaman + 6 Tabel + 13 Lampiran

Keterampilan motorik halus memiliki peranan krusial dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Cara menstimulasi untuk mendukung kemampuan ini adalah dengan memberikan stimulasi alat permainan edukatif (APE), seperti *puzzle* gambar. Penelitian ini mengkaji adanya pengaruh penggunaan APE *puzzle* gambar terhadap perkembangan motorik halus pada anak yang usianya dalam kisaran 4–5 tahun di TK Hapsari, Kota Surabaya.

Desain penelitian yang digunakan ialah pre-eksperimental menggunakan model *one-group pretest-posttest*. Metode sampel total digunakan untuk memilih 46 anak. Setelah data dikumpulkan melalui penilaian dengan instrumen *Denver Developmental Screening Test II* (DDST II), uji *Wilcoxon Signed Rank* digunakan untuk menganalisisnya.

Hasil studi menunjukkan bahwa sebelum stimulasi dengan *puzzle* gambar 6 keping diberikan, sebagian besar responden (63,04%) memiliki perkembangan motorik halus kategori normal, sedangkan sekitar (36,96%) termasuk kategori suspek. Setelah diberikan stimulasi, persentase anak dengan perkembangan motorik halus normal meningkat menjadi hampir 89,13%, dan yang tergolong suspek menurun menjadi 10,87%. Alat permainan edukatif *puzzle* gambar berpengaruh besar terhadap pertumbuhan motorik halus pada anak-anak, menurut analisis statistik dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Nilai yang dihasilkan $p = 0,001$.

Hasilnya, alat permainan edukatif yang terdiri dari *puzzle* gambar efektif dalam merangsang pertumbuhan motorik halus pada anak-anak berusia empat hingga lima tahun. Media ini dapat diberikan sebagai pengganti stimulus yang bermanfaat dalam peningkatan keterampilan anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperluas pemahaman terkait fungsi alat permainan edukatif dapat membantu dalam berkembangnya motorik halus anak-anak.

Kata kunci : *puzzle* gambar, perkembangan motorik halus, anak usia 4-5 tahun.

Daftar bacaan : 17 buku (2017-2024)

ABSTRACT

Anisa Fitri Ramadhani

EFFECTS OF PICTURE PUZZLE EDUCATIONAL GAME TOOLS ON FINE MOTOR DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS

xvi + 107 pages + 6 Tables + 13 Appendices

Fine motor skills play a crucial role in a child's growth and development. One way to stimulate this ability is by providing educational play tools (APE), such as picture puzzles. This study examines the effect of using educational play tools, specifically picture puzzles, on the fine motor skills development of children aged 4–5 years at TK Hapsari, Surabaya City.

The type of research design used is pre-experimental with a one-group pretest-posttest model. The total sampling method was used to select 46 children. After the data was collected through assessment with the Denver Developmental Screening Test II (DDST II) instrument, the Wilcoxon Signed Rank test was used to analyze it.

The study results show that before the stimulation with the 6-piece picture puzzle was given, most respondents (63.04%) had normal fine motor development, while about 36.96% fell into the suspect category. After being stimulated, the percentage of children with normal fine motor development increased to almost 89.13%, and those classified as suspect decreased to 10.87%. The educational puzzle picture game has a significant impact on the development of fine motor skills in children, according to statistical analysis using the Wilcoxon Signed Rank Test.

The resulting value is $p = 0.001$. The result is that the educational play tool consisting of picture puzzles is effective in stimulating fine motor growth in children aged four to five years. This media can be provided as a beneficial substitute stimulus to enhance early childhood skills. The results of this study are expected to expand our understanding of how educational play tools can aid in the fine motor development of children.

Keywords : picture puzzle, fine motor development, 4-5 years old children.

References : 17 books (2017-2024)