

Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Zahira Auladina Solihah¹, Lutfi Nur², Risbon Sianturi³

Info Artikel

Keywords:
Early Childhood;
Fine Motor Skills;
Game; Puzzle;

Abstract

This study investigates the effect of puzzle games on the fine motor skills of children aged 5–6 years. Although puzzles have frequently been used as educational media, empirical evidence comparing their effectiveness with conventional learning through a quasi-experimental design in Indonesian early childhood education remains limited. This research addresses this gap by examining the effectiveness of puzzle-based learning in improving children's fine motor development. A quasi-experimental study with a nonequivalent pretest-posttest control group design was conducted involving 20 children aged 5–6 years at TK PGRI Cibeureum, consisting of 10 children in the experimental group and 10 in the control group. Data were collected through observation using fine motor skill assessment instruments and analyzed using descriptive and inferential statistical techniques by comparing pretest and posttest scores between groups. The findings revealed that the experimental group achieved higher improvement than the control group, with mean scores increasing from 27.70 to 40.40, while the control group increased from 26.10 to 34.80. These findings demonstrate that puzzle games significantly enhance children's fine motor skills by improving hand-eye coordination, finger dexterity, concentration, and problem-solving abilities. This study contributes theoretically by strengthening evidence on play-based learning for fine motor development and practically recommends integrating puzzle games into early childhood learning activities to provide meaningful and developmentally appropriate stimulation.

Kata Kunci:
Anak Usia Dini;
Motorik Halus;
Permainan; Puzzle;

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh permainan puzzle terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Meskipun permainan puzzle telah banyak digunakan sebagai media pembelajaran, bukti empiris yang membandingkan efektivitasnya dengan pembelajaran konvensional melalui desain quasi eksperimen pada pendidikan anak usia dini di Indonesia masih terbatas. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain nonequivalent pretest-posttest control group yang melibatkan 20 anak, terdiri atas 10 anak pada kelompok eksperimen dan 10 anak pada kelompok kontrol di TK PGRI Cibeureum. Data

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: zahiraauladina@upi.edu

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: lutfinur@upi.edu

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: risbonsianturi@upi.edu

dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen penilaian motorik halus dan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif serta inferensial melalui perbandingan skor pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dengan rata-rata skor meningkat dari 27,70 menjadi 40,40, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 26,10 menjadi 34,80. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan puzzle secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik halus melalui penguatan koordinasi mata dan tangan, kelenturan jari, konsentrasi, serta kemampuan pemecahan masalah. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat bukti efektivitas pembelajaran berbasis bermain dalam perkembangan motorik halus anak. Secara praktis, hasil penelitian merekomendasikan pemanfaatan permainan puzzle sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dalam kegiatan belajar di PAUD untuk memberikan stimulasi perkembangan yang lebih optimal.

Artikel Histori:

Disubmit:
17 Juni 2026

Direvisi:
03 Agustus 2026

Diterima:
04 Agustus 2026

Dipublish:
06 Agustus 2026

Cara Mensitasi Artikel: Solihah, Z. A., Nur, L., & Sianturi, R. (2026). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun, *Jurnal Ar-Raihanah*, 6 (2), 1009-1014, <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i2.1173>

Korespondensi Penulis: Zahira Auladina Solihah, zahiraauladina@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i2.1173>

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

© 2026 by the author(s)



PENDAHULUAN

Melalui tujuan pendidikan anak usia dini menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menerangkan bahwa pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan juga perkembangan jasmani rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Dalam mengembangkan potensi anak usia dini dapat dilakukan dengan berlandaskan pada standar Tingkat pencapaian perkembangan anak yang salah satunya meliputi perkembangan motorik.

Kementerian Kesehatan (2019) menerangkan pada tahun 2018 data angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak usia terutama pada gangguan perkembangan motorik halus dapat dikatakan tinggi sekitar tiga juta anak atau pada 27,5% terdapat gangguan perkembangan, data nasional menurut kementerian Kesehatan RI dalam tahun 2018 terdapat 13% sampai dengan 18% anak di Indonesia mengalami kelainan perkembangan dan pertumbuhan (Zulfatma et al., 2023). Selain itu, berdasarkan fakta relevan ikatan dokter anak Indonesia (2013) menerangkan bahwa seorang anak dapat mengalami keterlambatan perkembangan pada satu perkembangan saja, masalah keterlambatan perkembangan yang sering terjadi pada anak usia dini ialah perkembangan motorik halus. Keterlambatan anak dalam perkembangan motorik halus salah satu contohnya anak belum mampu melakukan perkembangan sesuai usianya dalam memegang krayon, pensil dengan benar (Yuniati, 2018). Dalam mengembangkan motorik halus anak dapat dilakukan stimulasi, salah satunya dapat melalui Permainan puzzle. Media Puzzle dapat menjadi salah satu upaya dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Permainan puzzle didefinisikan sebagai permainan yang terdiri dari gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan dan konsentrasi. Dimana puzzle dapat dimainkan oleh anak namun dengan tingkat kesulitannya yang disesuaikan dengan usia anak, permainan puzzle anak akan mencoba untuk memecahkan yakni menyusun gambar (Agustina, S, 2012). Menurut medirisa et al. (2015) menerangkan bahwa permainan puzzle merupakan permainan menyusun gambar yang sebeumnya diacak terlebih dahulu sehingga membentuk suatu bentuk utuh (Marlinda et al., 2020). Selain puzzle berbentuk gambar terdapat juga Puzzle. Media Puzzle merupakan sebuah media yang berbentuk kepingan-kepingan huruf yang acak dan setiap huruf dapat disusun anak menjadi sebuah kata sederhana (Arlina et al., 2023).

Puzzle sendiri didefinisikan sebagai suatu jenis permainan yang berupa bagian-bagian gambar yang cara bermainnya yakni menyusun hingga membentuk sebuah gambar secara lengkap yang bertujuan guna melatih kesabaran, memudahkan anak dalam memahami konsep *problem solving*, mengembangkan motorik halus serta kognitif anak (Syaroh & Surakarta, 2025). Selain itu, permainan puzzle diuji sebagai permainan yang mampu mendukung keterampilan motorik halus untuk berkembang melalui adanya bentuk kegiatan permainan puzzle sendiri memerlukan koordinasi mata dan tangan yang membuat anak memahami bagaimana menyelesaikan tantangan saat menyusun bagian puzzle dan menyesuaikan warna serta bentuk bagian puzzle (Adiwena & Aldora, 2022).

Berdasarkan apa yang peneliti lihat di lapangan, masih terdapat anak yang belum berkembang dalam perkembangan motorik halus, seperti menggunting, menulis, dan menempel. Dimana anak masih mengalami kesulitan dalam menggunakan jari-jari tangannya, misalnya saat menggunting posisi memegang gunting yang masih terlihat lemah, sebagian anak sulit memegang pensil dengan benar. kurang mampunya anak dalam menggunakan jari-jari tangannya karena kurangnya stimulasi, kurangnya anak mempelajari keterampilan motorik halusnya dan kurangnya media edukatif. Sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan Permainan puzzle dan akan diuji lebih lanjut. Dengan demikian, tujuan penelitian ini ialah mengetahui bagaimana pengaruh Permainan Puzzle terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun.

METODE

Peneltian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen. Quasi eksperimen merupakan bentuk desain yang melibatkan dua kelompok sedikitnya, satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu lainnya sebagai kelompok kontrol (Arib et al., 2024). Desain quasi eksperimen memiliki kelompok/kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (sugiyono, 2015). Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah *nonequivalent pretest posttest control group design*. Dimana desain ini mirip dengan *pretest posttest control group design*, tetapi pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik usia 5-6 tahun di TK PGRI Cibeureum. Sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu sampel jenuh yang artinya teknik penentuan sampelnya ialah menggunakan semua sampel populasi. Pada penelitian ini peneliti akan mengambil sampel dua kelas yang berisi anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Cibeureum.

O ₁	x	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Pretest Posttest Control Group Design*

Keterangan:

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen menggunakan Permainan Puzzle

- O₁ : Nilai *pretest* kelas eksperimen
O₂ : Nilai *posttest* kelas eksperimen
O₃ : Nilai *pretest* kelas kontrol
O₄ : Nilai *posttest* kelas kontrol

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengamatan awal dilaksanakan pada bulan Juni yang bertujuan guna mengamati pembelajaran anak di kelas B yang dimulai pada kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir. Selain itu, sebelum dilakukan pembelajaran yang dilakukan peneliti, peneliti melakukan observasi awal pada pembelajaran dengan menggunakan kriteria penilaian: mengamati sejauh mana perkembangan motorik halus pada anak di kelas B.

Berdasarkan hasil tabel di bawah, dapat diketahui bahwa jumlah sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yakni 20 orang. Dimana jumlah anak di kelas eksperimen ialah 10 orang dan jumlah anak di kelas kontrol ialah 10 orang. Maka dari itu, jika dilandaskan data tersebut nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen ialah 27,70, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh ialah 26,10. Selain itu, pada *posttest* kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan melalui permainan puzzle memperoleh nilai rata-rata sebesar 40,40, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 34,80. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen mampu menghasilkan hasil rata-rata keterampilan motorik halus yang lebih tinggi dibanding dengan hasil rata-rata di kelas kontrol.

Tabel 1. Analisis Statistik deskripsi *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
Pretest_Eksperimen	10	27.7000	2.94581
Posttest_Eksperimen	10	40.4000	2.17051
Pretest_Kontrol	10	26.1000	3.98469
Posttest_Kontrol	10	34.8000	2.14994
Valid N (listwise)	10		

Pada peningkatan yang cukup tinggi tersebut dapat menunjukkan bahwa menggunakan permainan puzzle sebagai salah satu media pembelajaran dalam keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun memiliki pengaruh yang baik. Dimana dalam bermain puzzle anak mampu melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, juga mampu melatih koordinasi mata dan tangan yang menggunakan otot-otot kecil terutama tangan dan jari jemari sehingga tanpa disadari anak belajar menggunakan jari jemarinya secara aktif dalam menyusun bagian-bagian puzzle (Heri et al., 2022).

Brooks, J.B dan D.M. Elliot menjelaskan bahwa bermain dijelaskan sebagai istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang, arti yang lebih tepat ialah setiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir, selain itu Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi seseorang dan biasanya kegiatan ini akan selalu diulang. Teori psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson memandang bermain sebagai alat yang penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga diri anak saat menguasai tubuhnya, juga beberapa keterampilan sosial (Nurhayati et al., 2021).

Selain itu, bermain puzzle menciptakan jalan bagi anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek yang memungkinkan anak untuk menggunakan kelima indranya untuk memperoleh fakta yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dimana puzzle yang melibatkan pencocokkan objek yang tepat menyediakan jalan bagi anak untuk berpikir konkret ketika berhadapan

dengan objek langsung (Sutapa et al., 2019). Bermain puzzle efektif bagi perkembangan motorik halus anak karena dengan memegang potongan gambar dan meletakkannya dengan tepat dapat melatih otot-otot kecil pada tangannya sehingga, anak tidak lagi mengalami kesulitan selain itu koordinasi tangan dan mata anak dapat berjalan dengan baik (Safira, 2023). Maka dari itu melalui bermain puzzle dapat menjadi salah satu media dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Permainan puzzle tidak hanya memberikan pengaruh pada keterampilan koordinasi mata dan tangan saja namun juga dapat memberikan manfaat yang meliputi kemandirian, ketelitian, bekerja sama jika ada teman yang kesulitan. Selain itu, meskipun ada situasi penting ketika memahami keterampilan motorik halus tentu dipengaruhi beberapa aspek selain media, yakni kesiapan belajar anak, adanya kesempatan serta motivasi anak untuk mengerjakan tantangan permainan puzzle (Nurwita, 2019).

Peningkatan keterampilan motorik halus di kelas eksperimen tidak lepas dari adanya pengulangan stimulasi melalui permainan puzzle yang digunakan sebagai media pembelajaran anak yang berpengaruh pada keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, anak yang menggunakan permainan puzzle sebagai salah satu media pembelajaran mampu membantu meningkatkan keterampilan motorik halus.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 5–6 tahun, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor posttest pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini menguatkan bahwa aktivitas menyusun puzzle tidak hanya meningkatkan koordinasi mata dan tangan, tetapi juga menstimulasi ketepatan gerak jari, konsentrasi, ketelitian, kesabaran, serta kemampuan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada penyediaan bukti empiris mengenai efektivitas permainan puzzle sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan stimulasi aspek motorik halus dengan proses belajar berbasis bermain pada pendidikan anak usia dini, sehingga memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media edukatif dalam pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak. Secara praktis, hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru PAUD dapat mengoptimalkan penggunaan permainan puzzle sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terencana, bervariasi, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif serta mendukung pencapaian indikator perkembangan motorik halus. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena melibatkan jumlah sampel yang relatif kecil, dilaksanakan pada satu lembaga pendidikan, dan berfokus pada pengukuran dampak jangka pendek sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan periode intervensi yang lebih panjang, serta mengkaji efektivitas berbagai jenis puzzle atau media manipulatif lainnya terhadap aspek perkembangan anak usia dini yang lebih komprehensif, seperti kemampuan kognitif, bahasa, kreativitas, fungsi eksekutif, dan keterampilan sosial-emosional.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adiweni, B., & Aldora, J. (2022). Desain puzzle sebagai media untuk menstimulasi motorik halus anak usia 3–5 tahun. 6, 111–125.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Arlina, Tanjung, R., Fitria, L., Ramadhani, S., & Nasution, A. F. (2023). Meningkatkan kemampuan

- berbahasa pada anak usia dini melalui media puzzle huruf di TK Kelurahan Indra Kasih. *Al Abyadh*, 6(2), 96–105.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of clap hand games for optimalize cognitive aspects in early childhood education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162–169. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Heri, M., Pratama, A. A., Ariana, P. A., & Dewi, K. A. (2022). The effect of puzzle playing on smooth motor development in children aged 5–6 years at TK Kumara Canthi Singaraja. *Nursing and Health Sciences Journal (NHSJ)*, 2(4), 332–335. <https://doi.org/10.53713/nhs.v2i4.130>
- Marlinda, R., Dafriani, P., & Irman, V. (2020). *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 11(2), 253–257.
- Nurhayati, S., Putro, K. Z., & Permainan Anak Usia Dini, B. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–13.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(4), 34–37. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1070>
- Safira, N. (2023). The effect of puzzle playing therapy on fine motor development in preschool children. *Journal of Complementary Nursing*, 2(1), 127–132. <https://doi.org/10.53801/jcn.v2i1.61>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Sutapa, P., Prasetyo, Y., Arjuna, F., & Prihatanta, H. (2019). Differences of influence of playing playdough and puzzles on fine motor skills and logical-mathematical intelligence in early childhood. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 278, 171–174. <https://doi.org/10.2991/yishpess-cois-18.2018.44>
- Syaroh, V. M., & Universitas 'Aisyiyah Surakarta. (2025). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan motorik halus anak prasekolah usia 4–6 tahun, 111–125.
- Yuniati, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK At-Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 9–20. <https://doi.org/10.32763/yfgmsd43>
- Zulfatma, I. D., & M., R. (2023). Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik pada anak usia 6–24 bulan di Puskesmas Paccerakkang Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 3, 54–61.