

POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNGPUR
JURUSAN KEBIDANAN TANJUNGPUR
Skripsi, Mei 2025

Damsi Emilia Putri

**Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun
di RA AD-DA'WAH Kecamatan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara.**
xii + 38 Halaman + 7 tabel + 3 gambar + 15 lampiran

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu dari tiga negara dengan prevalensi balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan tertinggi di Asia Tenggara. Tahun 2020 terdapat 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik berupa motorik kasar, motorik halus, gangguan pendengaran serta perkembangan bahasa. Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan tersebut dapat dijelaskan bahwa rata-rata kemampuan fisik motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA.Ad Da'wah Kec.Abung Selatan Lampung Utara rata-rata belum mampu menguasai motorik halus serta belum familiar dengan permainan puzzle.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap motorik halus anak usia 4–5 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain observasi analitik prospektif pada 30 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi *pretest* dan *posttest* menggunakan lembar kuisioner, kemudian dilakukan analisis dengan uji paired sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor motorik halus meningkat dari 13,10 (sebelum) menjadi 21,27 (sesudah intervensi puzzle), dengan nilai p-value 0,001 ($< 0,05$), menunjukkan hasil yang signifikan.

Permainan puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Disarankan agar pendidik dan orang tua menggunakan puzzle secara rutin sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan anak.

Kata Kunci : Motorik Halus, Puzzle, Anak Usia Dini
Daftar bacaan : 25 (2010-2024)

TANJUNGKARANG HEALTH POLYTECHNIC
DEPARTMENT OF MIDWIFERY TANJUNGKARANG

Thesis, May 2025

Damsi Emilia Putri

The Effect of Puzzle Play on Fine Motor Skills in Children Aged 4–5 Years at RA AD-DA'WAH, Abung Selatan District, Lampung Utara Regency.

xii + 38 Pages + 7 tables + 3 pictures + 15 appendices.

ABSTRACT

Indonesia is one of three countries with the highest prevalence of toddlers experiencing growth and development disorders in Southeast Asia. In 2020, there will be 0.4 million (16%) Indonesian toddlers experiencing developmental disorders, in the form of gross motor skills, fine motor skills, hearing problems and language development. Based on data from observations carried out, it can be explained that the average physical ability of fine motor children aged 4-5 years in RA.

This research was carried out with the aim of finding out the effect of puzzle games on the fine motor skills of children aged 4–5 years.

This research uses quantitative methods with a prospective analytical observational design on 30 children. The data collection technique is through pre-test and post-test observation using a questionnaire sheet, then analysis is carried out using the paired sample t-test test.

The research results showed that the average fine motor score increased from 13.10 (before) to 21.27 (after puzzle intervention), with a p-value of 0.001 (< 0.05), indicating significant results.

Puzzle games have a significant influence on improving the fine motor skills of children aged 4–5 years. It is recommended that educators and parents use puzzles regularly as a learning medium that is fun and beneficial for children's development.

Keywords: Fine Motor, Puzzle, Early Childhood
Reading List : 25 (2010-2024)