

**HUBUNGAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE  
DENGAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 54-72 BULAN DI  
TK SUDIRMAN 01 KOTA PEKALONGAN**

Oleh

Millatin Puspaningtyas<sup>1</sup>, Ana Setyowati<sup>2</sup>, Umami Saadah<sup>3</sup>

Email : tyas\_bid@yahoo.com

*Akademi Kebidanan Harapan Ibu Pekalonga*

**Abstrak**

Dunia anak adalah dunia bermain dan belajar. Dalam dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat dan bersifat edukatif adalah *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media untuk pengembangan kognitif anak karena di dalamnya terdapat angka-angka ataupun gambar dan anak harus mampu menyusun gambar dengan baik. Perkembangan kognitif anak menjadi salah satu penentu dalam pengembangan kecakapan hidupnya di masa yang akan datang. Tujuan penelitian adalah mengetahui hubungan penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dengan perkembangan anak usia 54-72 bulan di TK Sudirman Kota Pekalongan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *survey analitik*. Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 54-72 bulan yang berjumlah 36 responden. Besar sampel dihitung menggunakan total populasi, yaitu sebanyak 36 responden. Pengumpulan data diperoleh melalui kuesioner dan lembar KPSP yang diisi langsung oleh peneliti. Analisis data terdiri dari analisa univariat yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dari masing-masing variabel dan analisa bivariat menggunakan uji statistik *Rank Spearman*. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden dapat menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* dengan baik yaitu 35 anak (97,2%) dan sebagian besar pula perkembangan anak usia 54 - 72 bulan dikategorikan normal yaitu 33 anak (91,7%). Berdasarkan uji statistik *Rank Spearman* menunjukkan bahwa  $p_{value} : 0,048$  yang artinya adanya hubungan antara penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dengan perkembangan anak usia 54 – 72 bulan di TK Sudirman 01 Kota Pekalongan. Disarankan hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi tambahan dan masukan tentang perkembangan anak secara seimbang melalui pemilihan alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak.

**Kata Kunci** : *Alat Permainan Edukatif, Puzzel, Perkembangan Anak*

**Abstract**

*The world of children is a world of play and learning. In the world of children there are various types of games, one type of game that is useful and educative is a puzzle. Puzzle is a medium for cognitive development of children because in it there are numbers or pictures and children must be able to arrange images well. The development of cognitive child becomes one of the determinants in the development of life skills in the future. The purpose of this research is to know the relation between the use of educational puzzle game tools with the development of children aged 54-72 months in Kindergarten Sudirman 01 Pekalongan City. This research is a kind of quantitative research with analytic survey method. The study population was all children aged 54-72 months, amounting to 36 respondents. The sample size is calculated using total population, that is 36 respondents. Data collection was obtained through questionnaires and KPSP sheets filled directly by the researchers. The data analysis consisted of univariate analysis which presented in the form of frequency distribution table from each variable and bivariate analysis using Rank Spearman statistical test. The result of the research shows that most of the respondents can use puzzle game with 35 children (97,2%) and most of the development of children aged 54 - 72 months are categorized as normal (33,7%). Based on Spearman Rank test, it shows that pvalue: 0,048 which means there is a relationship between the use of puzzle game educational tools with the development of children aged 54 - 72 months in Kindergarten Sudirman 01 Pekalongan City. Suggested results of this study can be used as additional information and input on the development of children in a balanced manner through the selection of educational games appropriate to the age of the child.*

**Keywords** : *educational game tool, Puzzel, Child development*

## Pendahuluan

Anak merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggara pendidikan. Masa anak merupakan fase yang penting bagi perkembangan individu, karena fase ini terjadi peluang yang sangat besar untuk perkembangan pribadi seseorang. (Ayuningsih, 2010).

Berdasarkan data WHO di dunia pada tahun 2009 jumlah anak yang diberikan stimulasi permainan edukatif oleh orang tuanya berjumlah 23,50 %, sedangkan pada tahun 2010 mencapai 27,30 % dan pada tahun 2011 mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 34,85 % (WHO, 2012). Sedangkan di Indonesia pada tahun 2012 jumlah anak yang diberikan permainan edukatif pada tahun 2009 mencapai 23.000 jiwa, pada tahun 2010 mencapai hingga 24.120 jiwa dan pada tahun 2011 mencapai 25.100 jiwa. Stimulasi permainan pada anak sangat membantu dalam tumbuh kembang anak sejak dini, dengan pengetahuan orang tua yang baik, maka kebutuhan tumbuh kembang anak akan tercukupi (Kemenkes RI, 2012).

Permainan merupakan kebahagiaan bagi anak-anak untuk mengekspresikan berbagai perasaan serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya (Hidayat, 2009). Media yang digunakan dalam terapi bermain untuk mengoptimalkan

pengobatan atau penyembuhan adalah berupa suatu *puzzle*. *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Permainan *puzzle* melibatkan koordinasi mata dan tangan, namun secara khusus *puzzle* biasanya terbentuk dari sebuah gambar yang terpotong-potong menurut bagian tertentu. *Puzzle* dapat terbuat dari plastik, spon, kertas, ataupun kayu tebal. Bahan *puzzle* yang paling baik bagi kegiatan belajar mengajar adalah dari kayu. Seiring waktu, semakin tinggi usia anak, maka makin tinggi tingkat kesulitan *puzzle* akan semakin bertambah. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah kepingan yang semakin banyak dengan ukuran yang lebih kecil (Ismail, 2006).

Taman Kanak-Kanak (TK) memiliki peranan yang besar dalam membantu meletakkan dasar bagi anak mengembangkan moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, konsep diri, disiplin dan kemandirian serta mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa dan seni. Penyelenggaraan pendidikan di TK bertujuan untuk memberikan berbagai pembiasaan pada anak. Pembiasaan sangat penting bagi anak diantaranya mengembangkan sikap, pengetahuan dan daya cipta. Hal tersebut bagi anak kelak akan sangat diperlukan dalam upaya menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya (Aqib, 2011).

Stimulasi tumbuh kembang dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan, maka anak selalu membutuhkan kesenangan pada dirinya. Oleh karena itu, tidak terlalu heran apabila masa anak-anak sangat identik dengan masa bermain, sebab pada masa tersebut perkembangan anak akan mulai diasah sesuai dengan kebutuhannya. Namun banyak orang yang menganggap masa bermain pada anak tidak perlu

mendapat perhatian secara khusus, sehingga banyak orang tua yang membiarkan anak bermain tanpa memperhatikan unsur pendidikan terhadap permainan yang dilakukan oleh anak (Soetjiningsih, 2005).

Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan yang menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa, sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya, termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, tingkah laku, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan (Soetjiningsih, 2005).

Selama observasi penulis melihat bahwa anak-anak memiliki kemauan bermain seperti bermain *puzzle*, namun ada beberapa anak yang merasa sulit dalam menyusun kepingan *puzzle* sampai selesai. Hal ini mungkin disebabkan karena jarang penggunaan permainan *puzzle* dalam pembelajaran di sekolah. Ketika anak sedang menyusun kepingan *puzzle*, mereka merasa sulit dan bosan tetapi kepingan *puzzle* belum bisa disusun dengan benar akhirnya kepingan *puzzle* itu diserakkan karena sudah merasa bosan dan tidak sabar dalam menyusun kepingan *puzzle* tersebut. Pada saat anak menyusun kepingan *puzzle*, seorang guru sebaiknya mendampingi dan mengarahkan anak dalam menyusunnya agar mereka bisa mengerjakan susunan *puzzle* dengan benar sampai selesai dan timbul rasa gembira pada diri anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah Hubungan Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* dengan Perkembangan Anak Usia 54-72 Bulan di TK Sudirman 01 Kota Pekalongan?".

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dengan perkembangan anak usia 54-72 bulan di TK Sudirman Kota Pekalongan

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan karakteristik responden (jenis kelamin anak, umur anak, pendidikan orangtua).
- b. Menggambarkan penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* pada anak usia 54-72 bulan di TK Sudirman Kota Pekalongan.
- c. Menggambarkan stimulasi penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* pada anak usia 54-72 bulan tahun di TK Sudirman Kota Pekalongan.
- d. Menggambarkan perkembangan anak usia 54-72 bulan di TK Sudirman Kota Pekalongan.
- e. Mengetahui hubungan penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dengan perkembangan anak usia 54-72 bulan di TK Sudirman Kota Pekalongan.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Institusi

Menambah daftar kepustakaan keilmuan di bidang kesehatan pada umumnya dan sebagai sumber informasi untuk dasar penelitian lebih lanjut

#### 2. Bagi Responden

Sebagai sumber informasi kepada masyarakat tentang stimulasi perkembangan anak sejak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif

## Metode Penelitian

### A. Metode Pendekatan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *survey analitik*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 54-72 bulan di TK Sudirman Kota Pekalongan yang berjumlah 36 responden.

### B. Spesifikasi Penelitian

Sampel dalam penelitian ini dihitung menggunakan total populasi, yaitu sebanyak 36 responden. Kriteria inklusi adalah anak dan orangtua/wali yang bersedia menjadi responden, dan orangtua/wali yang tinggal bersama anak sejak usia 1 tahun. Kriteria eksklusi adalah anak tidak masuk sekolah saat penelitian, anak cacat bawaan, dan anak dengan keterbelakangan mental. Pengumpulan data diperoleh melalui kuesioner dan lembar KPSP yang diisi langsung oleh peneliti. Analisis data terdiri dari analisa univariat yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dari masing-masing variabel dan analisa bivariat menggunakan uji statistik *Rank Spearman*

### C. Jenis Data

#### 1. Data primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner dan lembar KPSP yang diisi langsung oleh peneliti.

#### 2. Data sekunder

Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner dan lembar KPSP yang diisi langsung oleh peneliti.

### D. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah anak usia 54-72 bulan di TK Sudirman Kota Pekalongan

### E. Metode Pengumpulan Data

1. Peneliti meminta surat izin penelitian dari institusi Pendidikan Akademi Kebidanan Harapan Ibu Pekalongan.
2. Surat izin diajukan kepada pihak terkait dalam hal ini kepada KESBANGPOLINMAS kemudian dibawa ke Bappeda Kota Pekalongan.
3. Setelah mendapat izin dari Kepala Bappeda Kota Pekalongan yang tembusannya disampaikan ke Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Pekalongan.
4. Dari DINDIKPORA memberikan surat rekomendasi penelitian kepada kepala Sekolah TK Sudirman Kota Pekalongan.
5. Melakukan penelitian.
6. Dan selanjutnya dilakukan penulisan data dan cek kelengkapan data.
7. Dilanjutkan tabulasi data dan pengolahan data

### F. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *Rank Spearman*

### G. Variabel dan Definisi Operasional

#### 1. Variabel penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan alat permainan edukatif puzzle dan Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan anak usia 54-72 bulan

#### 2. Definisi Operasional

- a. Jenis kelamin adalah Perbedaan bentuk, sifat, dan fungsi biologi laki-laki dan perempuan
- b. Umur adalah Usia biologis anak yang dihitung sejak tanggal lahir sampai dengan saat dilakukan pengumpulan data
- c. Pendidikan orangtua adalah Pendidikan terakhir ibu yang diperoleh secara formal
- d. Stimulasi penggunaan alat permainan edukatif puzzle adalah Memberikan alat permainan

edukatif *puzzle* untuk merangsang stimulasi motorik halus, personal sosial dan bahasa

- e. Perkembangan anak usia 54-72 bulan adalah Bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi yang lebih kompleks dalam pola yang teratur pada anak usia 54-72 bulan.

(41,7%), usia 66 bulan ada 15 anak (41,7%), usia 60 bulan ada 7 anak (19,4%) dan usia anak termuda adalah 54 bulan yaitu 8,3%. Pendidikan orang tua responden sebagian besar adalah Sarjana yaitu 19 orang (52,8%), sedangkan pendidikan terakhir tingkat SD yaitu hanya 1 orang (2,8%). Jenis kelamin responden sebanding antara laki-laki dan perempuan yaitu sebanyak 18 anak (50%).

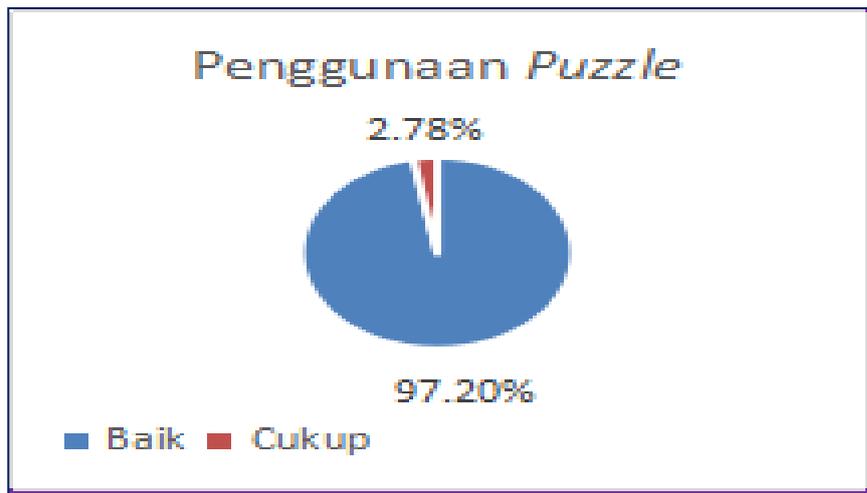
## Hasil Penelitian

### A. Karakteristik Responden

Karakteristik responden menunjukkan hasil bahwa usia anak tertua adalah 72 bulan yaitu 11 anak

### B. Hasil Univariat

1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* pada anak usia 54-72 bulan



Gambar 1 Penggunaan Puzzle

Sumber : Data Primer

2. Perkembangan Anak pada Usia 54-72 Bulan



Gambar 2 Perkembangan Anak

Sumber : Data Primer

### C. Hasil Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara salah satu variabel bebas terhadap

variabel terikat yang mana disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 1**  
**Hasil Uji Normalitas Data**

**Tests of Normality**

APE	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TUMBANG baik	.532	34	.000	.322	34	.000
cukup	.260	2	.			

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji normalitas data pada variabel penggunaan Alat Permainan edukatif

*Puzzle* dan perkembangan anak berdistribusi tidak normal dengan nilai signifikansi <0,05.

**Tabel 2**  
**Hubungan Penggunaan Alat Permainan edukatif *Puzzle* dengan Perkembangan Anak usia 54-72 Bulan**

**Correlations**

			APE	TUMBANG
Spearman's rho	APE	Correlation Coefficient	1.000	.332*
		Sig. (2-tailed)	.	.048
		N	36	36
	TUMBANG	Correlation Coefficient	.332*	1.000
		Sig. (2-tailed)	.048	.
		N	36	36

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil output diatas diketahui jumlah data penelitian adalah 36 responden, dengan *p value* adalah 0,048 yang berarti bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Puzzle* dengan perkembangan anak. Dari hasil output di atas dapat juga diketahui *Correlation Coefisien* (koefisien korelasi) sebesar

0,332 yang menandakan keeratan hubungan antara penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Puzzle* dengan perkembangan anak adalah rendah.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil kuesioner penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* yang ditinjau dari penilaian

motorik halus dan personal sosial, bahasa diperoleh bahwa sebagian besar anak sudah mampu menyelesaikan dengan baik. Guru lebih mendekatkan diri dengan anak untuk mengetahui tingkat kesulitan anak, dan guru membuat *puzzle* itu mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan oleh anak sehingga anak mampu menyusun kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh.

Berdasarkan hasil penelitian dalam meningkatkan ketrampilan kognitif (menyesuaikan bentuk dan warna) diperoleh bahwa di sekolah terdapat beberapa bentuk dan sebagian anak ada yang sudah bisa mengenal dan mampu menyebutkan warna yang terdapat pada *puzzle* .

Media *puzzle* merupakan media yang bisa dijadikan salah satu acuan bagi pengajar sebagai variasi dalam proses belajar mengajar. Media ini bisa diterapkan untuk pengembangan kognitif anak karena di dalamnya terdapat angka-angka ataupun gambar dan anak harus mampu menyusun gambar dengan baik. Dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle*, memberikan manfaat pada anak untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat membuat anak tertantang menyelesaikannya, memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan (Mulyasa, 2006).

Dengan menggunakan media *puzzle* kemampuan kognitif anak akan tercapai misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana. Perkembangan

kognitif anak menjadi salah satu penentu dalam pengembangan kecakapan hidupnya di masa yang akan datang (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009).

Menurut hasil penelitian diperoleh bahwa ada anak yang kurang sabar mengerjakan, anak terburu-buru mengerjakan, memasang *puzzle* tidak sesuai pola dan ada yang tidak mampu memasang menjadi bagian yang utuh. Untuk itu cara melatih kesabaran anak yaitu dengan terus menerus diberikan dorongan dengan memberi kegiatan bermain menyusun *puzzle* menjadi bentuk yang utuh.

Berdasarkan hasil penelitian dalam melatih kemampuan daya ingat dan konsentrasi diperoleh bahwa konsentrasi pada anak tidak dalam waktu yang lama, hanya beberapa menit. Sebagian anak-anak sudah mampu berfikir bagaimana bisa menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Dalam menyusun terdapat anak yang cepat dan ada yang lambat. Untuk melatih konsentrasi dan daya ingat dilakukan dengan menyusun kepingan *puzzle*, dari kegiatan menyusun *puzzle* anak berfikir logis untuk dapat menyelesaikan sehingga kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh.

Perkembangan anak usia 54-72 bulan di TK Sudirman 01 Kota Pekalongan menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini memiliki perkembangan yang normal. Hanya terdapat 8,3% responden anak yang dinyatakan meragukan dengan keterlambatan terbanyak pada bidang motorik halus.

Keterampilan motorik halus merupakan kemampuan yang membutuhkan gerakan keterampilan otot-otot kecil pada tubuh seperti keterampilan pergerakan jari-jemari tangan, pergerakan pergelangan tangan agar lentur, serta koordinasi mata tangan yang baik. Stimulasi motorik halus dengan penggunaan alat permainan edukatif diperoleh pada saat anak meraih dan mengambil mainannya, meraba, memegang dengan kelima

jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.

Perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun yang baik tentunya sesuai dengan karakteristik perkembangan yang telah ditetapkan. Karakteristik keterampilan motorik halus seorang anak itu dikatakan baik apabila tujuan dari perkembangan motorik halus yang telah dipaparkan sebelumnya dapat tercapai. Pernyataan tersebut sesuai yang dikemukakan Hurlock (1978) yaitu pengendalian otot tangan, bahu, dan pergelangan tangan meningkat dengan cepat selama masa kanak-kanak. Pendapat tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Santrock (2007) yaitu usia 5 tahun koordinasi motorik halus anak semakin meningkat ditandai dengan tangan, lengan, dan jari semua bergerak bersama di bawah perintah mata.

Hubungan penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dengan perkembangan anak usia 54 – 72 bulan di TK Sudirman 01 Kota Pekalongan menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan dengan nilai  $p_{value}$  0,048 ( $p_{value} < 0,05$ ) dan nilai korelasi 0,332 yang artinya memiliki korelasi rendah antara penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dengan perkembangan anak usia 54 – 72 bulan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003), *puzzle* adalah “teka-teki”. menurut Hamalik (1980) gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana dan dapat digunakan di sekolah. Sebab *puzzle* itu disukai oleh anak, harganya relatif terjangkau dan tidak sulit mencarinya.

Dunia anak adalah dunia bermain dan belajar. Anak-anak akan lebih mudah menangkap ilmu jika diberikan lewat permainan, sehingga anak-anak bisa sekaligus bermain dan belajar. Dalam dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan media yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal yang baru (Wahyuni & Mauren, 2011).

Stimulasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia *toddler* dapat berupa aktivitas bermain, dimana anak diberikan mainan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi diperlukan koordinasi yang cepat. Misalnya: memasukkan benda ke dalam botol, mengambil manik-manik, menggoyangkan ibu jari, menyusun kubus, *puzzle* dan lain-lain. Dalam hal ini orang tua khususnya ibu sebagai guru yang pertama bagi anak untuk dapat membantu menstimulasi kemampuan motorik anak (Hurlock, 2001).

### **Simpulan Dan Saran**

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden dapat menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* dengan baik yaitu sebanyak 35 anak (97,2%) dan sebagian besar pula perkembangan anak usia 54 - 72 bulan dikategorikan normal yaitu 33 anak (91,7%). Berdasarkan uji statistik *Rank Spearman*

menunjukkan bahwa  $p_{value} : 0,048$  ( $p_{value} < 0,05$ ) yang artinya adanya hubungan antara penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* dengan perkembangan anak usia 54 – 72 bulan di TK Sudirman 01 Kota Pekalongan.

Disarankan hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi tambahan dan masukan tentang perkembangan anak secara seimbang melalui pemilihan alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak.

Saran dari penenilitian ini adalah sebgai berikut:

#### 1. Bagi Institusi

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam kegiatan pembelajaran dalam pengembangan kognitif anak dan dapat dilakukan penelitian selanjutnya dengan indikator yang bervariasi atau menggunakan pendekatan dan jenis penelitian lainnya.

#### 2. Bagi Responden

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi tambahan dan masukan tentang perkembangan anak secara seimbang melalui pemilihan alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak

### Daftar Pustaka

#### Buku

- Alwi, Hasan, dkk. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aqib, Zainal. 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Nuansa Aulia, Bandung.
- Ayuningsih, Diah. 2010. *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Larasati.
- Darunnajah. 2012. *Metode Bercakap-cakap PGTK*.
- Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia dini*.

- Hamalik, Oemar. 1980. *Media pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. 2001. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ismail. 2006. *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2003.
- Kemenkes RI. 2012. *Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia*. Jakarta : Kemenkes RI
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 1*. (Alih Bahasa: Mila Rachmawati). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Soetjningsih. 2002. *Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*. Jakarta: Sagung Seto.
- Soetjningsih. 2005. *Tumbuh kembang anak*. Jakarta: EGC.

#### Jurnal

- Wahyuni, Nanik. Maureen, Irena Yolanita, S.Pd, M.Sc. (2011). *Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Sawunggaling 1 Surabaya*. Universitas Negri Surabaya.

