

Terapi Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Motoric Halus Anak Usia Dini di TK Tunas Harapan Mandiri Tanjung Anom Kabupaten Deli Serdang

Gryttha Tondang¹, Oktaviance², Bernadetta Ambarita³, Lili Suryani Tumanggor⁴, Sri Martini⁵, Jev Boris⁶, Nasipta Ginting⁷, Arjuna Ginting⁸, Amando Sinaga⁹, Magda Siringo-Ringo SST¹⁰

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, Indonesia

Received : 13 Juni 2026, Revised : 24 Juni 2026, Published : 10 Juli 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Oktaviance

E-mail: ria.ok.88@gmail.com

Abstrak

Anak adalah individu yang berada pada tahap tumbuh kembang yang memiliki kebutuhan fisik, psikis, serta sosial yang tidak sama dengan orang dewasa, Dimana anak usia dini merupakan usia yang polos serta memiliki potensi yang masih harus di kembangkan menjadi manusia sutuhnya . anak memiliki berbagai macam potensi yang harus di kembangkan, meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama tetapi ritme perkemabngan akan berbeda satu sama lain karena pada dasarnya anak bersifat individual. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik. Motorik halus merupakan Gerakan yang melibatkan otot- otot halus atau bagian tubuh tertentu, salah satu alat yang di gunakan untuk mendeteksi perkembangan motoric halus anak yaitu bermain puzzle.alat permainan edukatif puzzle adalah alat peraminan yang dapat melatih anak mengenal bentuk dan mengenal ruang kosong Dimana potongan tersebut di butuhkan. Tujuan pengabdian masyrakat inu adalah untuk mengetahui Tingkat kemampuan motorik halus anak usia dini di TK. Tunas Harapan Mandiri Tanjung Anom Kabupaten Deli Serdang. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah dengan menggunakan format DDST II yang terdiri dari 4 sektor yaitu motorik halus, motorik kasar,Bahasa, personal sosial . kegiatan ini di fokuskan pada bagian motoric halus dengan memberikan anak bermain puzzle selama 20 menit terhadap 18 anak- anak. Hasil dalam kegiatan ini adalah permainan puzzle dapat meningkat motorik halus yang berhubungan dengan dengan keterampilan gerak kedua tangan,mampu mengkkordinasikan indra mata dan tangan, melatih kelenturan dan otot jari, serta mampu melatih anak berpikir anak, memebentuk , membangun, memperkuat otot dan meningkatkan perkembangan emosi anak dalam beraktivitas. Kesimpulan dalam kegaitan ini adalah permainan puzzle dapat meningkat motrik halus anak dan meningkat perkembangan emosi anak saat beraktivitas.

Kata kunci - terapi bermain, puzzle, motoric halus

Abstract

Children are individuals who are at a stage of growth and development that have physical, psychological, and social needs that are not the same as adults, Where early childhood is an innocent age and has potential that still has to be developed into a complete human being. Children have various potentials that must be developed, although in general children have the same development pattern but the rhythm of development will be different from each other because basically children are individual. One of the abilities of children who are developing at an early age is motor skills. Fine motor skills are movements that involve fine muscles or certain parts of the body, one of the tools used to detect the development of children's fine motor skills is a puzzle game. Puzzle educational game tools are tools that can train children to recognize shapes and recognize empty spaces where the pieces are needed. The purpose of this community service is to determine the level of fine motor skills of early

childhood children in Kindergarten. Tunas Harapan Mandiri Tanjung Anom Deli Serdang Regency. The method used in this activity is to use the DDST II format which consists of 4 sectors: fine motor skills, gross motor skills, language, and personal social skills. This activity focuses on fine motor skills by giving children 20 minutes of puzzle play for 18 children. The results of this activity are that puzzle games can improve fine motor skills related to the motor skills of both hands, are able to coordinate the senses of the eyes and hands, train flexibility and finger muscles, and are able to train children to think, form, build, strengthen muscles and improve children's emotional development in activities. The conclusion of this activity is that puzzle games can improve children's fine motor skills and increase children's emotional development during activities.

Keywords - play therapy, puzzle, fine motor skills

How To Cite : Tondang, G., Oktaviance, O., Ambarita, B., Tumanggor, L. S., Martini, S., Boris, J., Ginting, N., Ginting, A., Sinaga, A., & SST, M. S. R. (2026). Terapi Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Motoric Halus Anak Usia Dini di TK Tunas Harapan Mandiri Tanjung Anom Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(4), 5709 - 5714. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i4.1460>

Copyright ©2026 Gryttha Tondang, Oktaviance, Bernadetta Ambarita, Lili Suryani Tumanggor, Sri Martini, Jev Boris, Nasipta Ginting, Arjuna Ginting, Amando Sinaga, Magda Siringo Ringo SST

PENDAHULUAN

Anak Prasekolah adalah anak usia dini yang belum menginjak masa sekolah bisa disebut juga masa kanak-kanak awal. Anak prasekolah rentang pada usia 3-6 tahun. Pada fase ini anak mengalami pertumbuhan dan juga perkembangan (Kelrey & Hatala, 2022). Pertumbuhan merupakan perubahan yang dapat diukur. Pertumbuhan akan jelas terlihat pada perubahan seperti tinggi badan dan juga tinggi badan pada anak prasekolah. Perkembangan merupakan suatu pola yang teratur terkait perubahan struktur, pikiran, perasaan atau perilaku yang dihasilkan dari proses pematangan, pengalaman dan juga pembelajaran (Rohman, 2019).

Anak usia dini adalah manusia yang polos serta memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia seutuhnya (Mutiah, 2010). Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan, meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama tetapi ritme perkembangan akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik. Motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot halus atau bagian tubuh yang tertentu. Kemampuan motorik halus mempengaruhi kesempatan untuk berlatih dan belajar seperti aktivitas perkembangan otot halus meliputi menggambar, menulis, berjalan maupun berlari. Proses perkembangan setiap anak sama tetapi, setiap anak umumnya memiliki kecepatan atau pemahaman yang berbeda (Harmila et al., 2023). Pada anak-anak tertentu, latihan tidak selalu dapat membantu memperbaiki kemampuan motoriknya. Sebab ada anak yang memiliki masalah pada susunan syarafnya sehingga menghambatnya keterampilan motoric tertentu. Ada beberapa penyebab yang mempengaruhi perkembangan motoric anak yaitu faktor genetik, kekurangan gizi, pengasuhan serta latar belakang budaya (Saputri et al., 2021).

Program pemerintah untuk mendeteksi tumbuh kembang anak dengan melakukan Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) yaitu suatu kegiatan merangsang kemampuan dasar anak 0-6 tahun supaya perkembangan tumbuh anak secara optimal dan menemukan penyimpangan secara dini agar lebih mudah melakukan intervensi. Kegiatan deteksi ini dapat menentukan anak dengan kondisi yang terparah dari penyimpangan pertumbuhan pada anak yaitu gizi buruk. Kegiatan SDIDTK ini bisa mencegah terjadi penyimpangan perkembangan maupun penyimpangan emosional (Delfina et al., 2023). Aktivitas bermain adalah salah satu stimulasi guna mengoptimalkan perkembangan anak. Dimasa ini banyak jenis permainan yang bisa dijadikan intervensi guna meningkatkan perkembangan motorik anak, salah satunya dengan brain gym dan bermain puzzle, ditunjang dengan alat permainan yang disesuaikan dengan usia anak sehingga anak dapat tertarik dan mampu merangsang perkembangan anak secara optimal (Noraffandy Yahaya & Nur Fazila i Salleh, 2020), Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menunjang perkembangan motoric halus anak yaitu puzzle. Alat permainan edukatif puzzle adalah alat permainan yang dapat melatih anak mengenal bentuk, dan mengenal ruang kosong di aman potongan tersebut dibutuhkan. Puzzle juga membantu anak mengenal persamaan, seperti warna atau garis tebal dalam

suatu potongan sesuai dengan corak dalam potongan lain. Melalui bermain puzzle anak dapat belajar suatu benda atau objek tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini merangsang anak menyatukan unsur-unsur yang berbeda (Nabila, 2021). Menurut (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024) puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu.

Bermain puzzle dapat merangsang perkembangan motorik halus pada anak, melatih kewaspadaan, mengatur gerak mata dan tangan. Ketika anak bermain puzzle memulai belajar untuk memahami bentuk dan cara untuk memainkan puzzle sampai menjadi suatu bentuk yang utuh. Permainan ini dapat dilaksanakan secara bersama-sama agar anak bisa melatih diri untuk cara bekerja sama dan dapat berbaur dengan teman seusianya. Permainan puzzle ini dapat mempengaruhi terhadap perkembangan motorik halus pada anak karena, dapat mengkoordinasikan gerak mata maupun tangan sehingga terus berlatih dalam masa perkembangan yang bagus. Saat anak melakukan permainan puzzle tersebut anak bisa mengenal bentuk dan mengetahui cara mengisi bagian-bagian kosong yang diperlukan dan juga mendorong anak mengenali suatu unsur persamaan. Bermain puzzle dapat menstimulasi terhadap perkembangan motorik halus yang bisa melatih ketelitian, maupun mengkoordinasi gerakan mata dan tangan. Permainan puzzle dilakukan berkelompok, saat anak bermain dengan berkelompok dapat membuat anak belajar cara kerjasama, beradaptasi bersama teman-temannya dan juga dapat mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri.

Motorik halus yang paling utama adalah kemampuan memegang dengan tepat yang diperlukan untuk menulis. Dari penjelasan diatas betapa pentingnya Motorik halus anak. Akan tetapi dalam praktek sehari-hari terdapat permasalahan dan perkembangan kemampuan motorik halus anak. Dengan demikian perlu adanya pembelajaran yang kreatif dan inovatif dari guru misalnya dalam memilih atau menentukan strategi pembelajaran, memilih alat atau media, jenis dan bentuk sistem pembelajaran serta alat evaluasi hal ini dilakukan agar kegiatan yang dilaksanakan lebih menarik dan bisa membangkitkan rasa ingin tahu anak dan memotivasi anak untuk berfikir kritis dan bisa menentukan hal-hal baru.

METODE

Metode Pelaksanaan Pengabdian

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan untuk kegiatan ini dengan membuat pre planning selama 2 minggu, persiapan pembuatan alat kesehatan yang akan digunakan, persiapan materi seperti PPT dan leaflet, tempat, LCD, dan lain lainnya yang akan digunakan dalam kegiatan penyuluhan

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan penyuluhan ini dilakukan selama 1 bulan dengan izin oleh Ketua STIKes Santa Elisabeth Medan, kemudian dari Pihak Sekolah TK. Tunas Harapan Mandiri dan kemudian dilanjutkan dengan melakukan Penyuluhan dan pengisian format DDST II yang terdiri dari 4 sektor yaitu motorik halus, motorik kasar, bahasa, personal sosial. Focus kegiatan ini adalah pada bagian motorik halus. Sebelum diberikan metode bermain puzzle anak – anak di lihat perkembangan motorik halusnya dengan menggunakan DDST II, setelah itu baru diberikan bermain puzzle selama 20 menit yang diikuti oleh 18 anak – anak

c. Evaluasi

- 1) Struktur : Peserta hadir sebanyak 18 Anak TK. Tunas Harapan Mandiri. Setting tempat sesuai dengan tempat di ruang kelas dan taman bermain anak- anak TK.
- 2) Proses : Pelaksanaan kegiatan dimulai pukul 10.00 - 12.00 WIB. Sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan
- 3) Untuk evaluasi dilakukan selama 2 minggu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan PKM ini melakukan persiapan dengan lama waktu 2 minggu dan pelaksanaan kegiatan 1 bulan serta evaluasi kegiatan 2 minggu. Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat: Hasil PKM menunjukkan bahwa Pelaksanaan kegiatan bermain puzzle karakteristik anak – anak didapatkan jumlah 18 anak ada 11 anak (61.1%) berkembang sesuai harapan karena anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk gambar anak sedang berdoa yang utuh serta anak mampu berkonsentrasi dalam permainan puzzle dalam perkembangan Gerakan motorik halus dalam jari-jari tangannya tanpa bantu.

Sedangkan 7 anak (38,9%) anak belum mampu melatih konsentrasi, kesabaran, serta ketelitian dalam menyusun kepingan puzzle menjadi sebuah bentuk gambar anak sedang berdoa yang utuh sehingga anak hanya mampu membentuk gambar bagian bawah sedangkan bagian atas dengan bantuan.

Tabel 1. Hasil Pengujian Karakteristik Jenis Kelamin

No.	Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Laki -laki	13	72,2%
2.	Perempuan	5	27,8%
Total		18	100 %

Berdasarkan Tabel 4.1 diatas penelitian ini menggunakan responden sebanyak 18 sampel mahasiswa dimana dari sampel yang dipilih apabila dilihat dari segi jenis kelamin secara keseluruhan sampel berjenis kelamin perempuan sebanyak 72,2% dan sisanya laki- laki sebanyak 27,8%. Ini menunjukkan dikalangan siswa yang mengikuti kegiatan mayoritas perempuan.

Tabel 2. Hasil perkembangan Motorik Halus

No.	Indikator	Frekuensi	Persentase
1.	Perkembangan sesuai harapan	11	61,1%
2.	Perkembangan tidak sesuai harapan	7	38,9%

Berdasarkan Tabel 4.2 diatas penelitian ini menggunakan responden sebanyak 18 sampel mahasiswa dimana dari sampel yang dipilih mayoritas perkembangan motorik halus sesuai perkembangan sebanyak 61,1% dan perkembangan yang tidak sesuai dengan harapan sebanyak 38,9%.



Gambar 1. Anak TK Tunas Harapan Mandiri Sebelum Kegiatan Menyusun Puzzle



Gambar 2. Anak TK Tunas Harapan Mandiri Kegiatan Menyusun Puzzle

Pembahasan

Puzzle merupakan suatu media bermain dengan cara bermain seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, maupun angka sehingga disusun menjadi sebuah puzzle yang utuh. Dalam menyusun puzzle maka akan melatih kesabaran anak, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun puzzle tersebut (Oktaviyani & Suri, 2019). Bermain Puzzle bermanfaat bagi

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

anak usia prasekolah yaitu dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus, membantu perkembangan mental dan meningkatkan kreativitas pada anak. Pada tahap usia prasekolah anak senang bermain dan mencari tahu suatu hal yang baru sehingga dengan bermain puzzle anak akan fokus untuk Menyusun potongan puzzle (Sitanggang et al., 2022)

Bermain puzzle dapat membantu anak mengembangkan koordinasi tangan dan mata dan puzzle merupakan media menyenangkan untuk dikenalkan pada anak usia dini atau taman kanak-kanak, menjadikannya salah satu alat pembelajaran yang dapat membantu motorik halus anak. Temuan Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Akbar et al., 2022) yang menjelaskan bahwa bermain puzzle dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, motorik halus. Sejalan dengan hasil penelitian bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat setelah diberikan perlakuan bermain puzzle. Dalam permainan puzzle, potongan-potongan gambar dirangkai menjadi satu gambar utuh, hal ini dapat mendorong anak untuk menyelesaikan puzzle dengan cepat. Permainan puzzle melibatkan koordinasi mata dan tangan, serta otot kecil dan jari tangan anak, perkembangan motorik halus anak. Berdasarkan teori yang mendukung temuan penelitian bahwa penggunaan alat permainan edukatif puzzle dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 5 sampai 6 tahun.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus adalah faktor genetik seperti jenis kelamin serta suku bangsa, faktor biologis, faktor lingkungan fisik, psikososial dan faktor keluarga seperti pola asuh orang tua pada anak (Darah & Retno, 2023). Peran orang tua sebagai pengasuh sangat besar terhadap perkembangan anak pada prinsipnya, pola asuh yakni bagaimana orang tua mengontrol, membimbing, dan mendampingi anak-anaknya untuk melaksanakan tugas perkembangan menuju kedewasaan. Salah satu unsur yang memberikan peran terhadap perkembangan anak yaitu membelikan permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus seperti permainan puzzle. Peran sekolah untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak dengan cara meningkatkan motivasi tidak hanya eksternal maupun juga internal. Sekolah dapat membuat permainan yang kreatif puzzle, potongan-potongan gambar dirangkai menjadi satu gambar utuh, hal ini dapat mendorong anak untuk menyelesaikan puzzle dengan cepat. Permainan puzzle melibatkan koordinasi mata dan tangan, serta otot kecil dan jari tangan anak, perkembangan motorik halus anak. sehingga dapat memicu perkembangan motorik halus anak (Darah & Retno, 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan :

Bermain dengan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, mampu mengkoordinasikan indra mata dan tangan, melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan, melatih ketrampilan gerak dan berfikir anak, membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak dan meningkatkan perkembangan emosi anak dalam beraktivitas motorik halus.

Saran :

Permainan puzzle dapat meningkatkan perkembangan emosi, koordinasi antara mata dan tangan serta meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini, sehingga guru atau pendamping serta orangtua sebaiknya meluangkan waktu untuk dapat mengaplikasikan permainan puzzle tersebut ke dalam proses bermain maupun belajar anak usia dini

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1042>
- Darah, I., & Retno, M. Z. (2023). Faktor Perkembangan Motorik. *Perpustakaan .Uns.Ac.Id. Diakses 23 November 2018*, 11(3), 707–714.
- Delfina, R., Sardaniah, S., & ... (2023). Upaya Penguatan Program Stimulasi, Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (Sdltk) Pada Anak Usia Pra Sekolah Dengan *Community ...*, 5(2), 1842–1850. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/20470%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/20470/15453>
- Harmila, H., Fetriyah, U. H., & Nito, P. J. B. (2023). Permainan Puzzle Mempengaruh Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(3), 581.

- <https://doi.org/10.26714/jkj.11.3.2023.581-590>
- Kelrey, F., & Hatala, T. N. (2022). *Buku Ajar Keperawatan Komunitas Kesehatan Reproduksi pada Anak Usia Prasekolah*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=-1lcEAAAQBAJ>
- Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. 101, بیماریهای داخلی. https://books.google.com/books/about/Psikologi_Bermain_Anak_Usia_Dini.html?hl=id&id=-8e2DwAAQBAJ
- Nabila, H. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Usia Prasekolah Literatur Review. *Repository Software*, 1(1), 1–119. <http://repository.stikesdrsoebandi.ac.id/115/1/17010094> Hana Nabila.pdf
- Noraffandy Yahaya & Nur Fazila i Salleh. (2020). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title*. 21(1), 1–9.
- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 112. <https://doi.org/10.35730/jk.v10i2.406>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *No Title 済無No Title No Title No Title*. 2(1), 306–312.
- Rohman, A. (2019). *Bermain Anak Usia Prasekolah*.
- Saputri, U. A., Pangestuti, D. R., & Rahfiludin, M. Z. (2021). Pengetahuan Gizi dan Pola Asuh Ibu sebagai Faktor Risiko Stunting Usia 6-24 Bulan di Daerah Pertanian. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 20(6), 433–442. <https://doi.org/10.14710/mkmi.20.6.433-442>
- Sitanggang, T. W., Anggraini, D., & Puspitasari, I. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun. *Jurnal Medikes (Media Informasi Kesehatan)*, 9(1), 39–46. <https://doi.org/10.36743/medikes.v9i1.326>