

**GAMBARAN PENGETAHUAN IBU TENTANG *PUZZLE* SEBAGAI ALAT
UNTUK STIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
DI WILAYAH POSYANDU MANGGA KARANGROTO**

KARYA TULIS ILMIAH

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Kebidanan Program Pendidikan Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan**



Disusun Oleh :

Nabila Salsabina Itha Ishmah Aurora

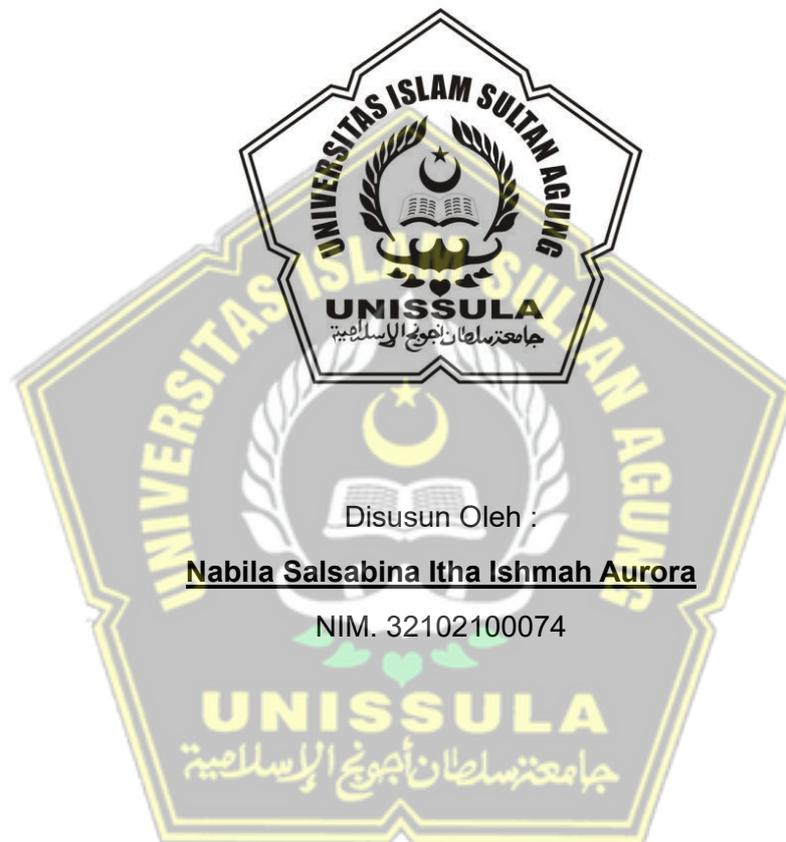
NIM. 32102100074

**PROGRAM PENELITIAN KEBIDANAN
PROGRAM SARJANA DAN PENDIDIKAN PROFESI BIDAN
FAKULTAS FARMASI UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025**

**GAMBARAN PENGETAHUAN IBU TENTANG *PUZZLE* SEBAGAI ALAT
UNTUK STIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
DI WILAYAH POSYANDU MANGGA KARANGROTO**

KARYA TULIS ILMIAH

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Kebidanan Program Pendidikan Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan**



Disusun Oleh :

Nabila Salsabina Itha Ishmah Aurora

NIM. 32102100074

**PROGRAM PENELITIAN KEBIDANAN
PROGRAM SARJANA DAN PENDIDIKAN PROFESI BIDAN
FAKULTAS FARMASI UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING KARYA TULIS ILMIAH

PERSETUJUAN PEMBIMBING KARYA TULIS ILMIAH

GAMBARAN PENGETAHUAN IBU TENTANG *PUZZLE* SEBAGAI ALAT
UNTUK STIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
DI WILAYAH POSYANDU MANGGA KARANGROTO

Disusun oleh :

NABILA SALSABINA ITHA ISHMAH AURORA

NIM. 3210210074

Telah disetujui oleh pembimbing pada :

Mei 2025

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Arum Meiranny, S.SiT., M.Keb
NIDN.0603058705



Endang Susilowati, S.SiT., M.Kes
NIDN.0627018001

HALAMAN PENGESAHAN KARYA TULIS ILMIAH

HALAMAN PENGESAHAN KARYA TULIS ILMIAH

GAMBARAN PENGETAHUAN IBU TENTANG PUZZLE SEBAGAI ALAT UNTUK STIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK DI WILAYAH POSYANDU MANGGA KARANGROTO

Disusun Oleh :

NABILA SALSABINA ITHA ISHMAH AURORA

NIM. 32102100074

Telah dipertahankan dalam seminar di depan Dewan Penguji Pada tanggal :
20 Mei 2025

SUSUNAN TIM PENGUJI

Ketua,
Hanifatur Rosyidah, S.SiT., MPH. (.....) 
NIDN. 0627038802

Anggota,
Arum Meiranny, S. SiT., M.Keb (.....) 
NIDN.0603058705

Anggota,
Endang Susilowati, S.SiT., M.Kes (.....) 
NIDN.0627018001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Farmasi
UNISSULA Semarang,

Ka. Prodi Sarjana Kebidanan
FF UNISSULA Semarang,



Dr. apt. Rina Wijayanti, M.Sc
NIDN. 0618018201

Rr. Catur Leny Wulandari, S.SiT., M.Keb
NIDN. 0626067801

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis Ilmiah ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik dari Universitas Islam Sultan Agung Semarang maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya Tulis Ilmiah ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam Karya Tulis Ilmiah ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan naskah pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 16 Mei 2025

Pembuat Pernyataan



Nabila Salsabina Itha Ishmah Aurora

NIM. 32102100074

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga pembuatan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang *Puzzle* Sebagai Alat Untuk Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak di Wilayah Posyandu Mangga Karangroto” ini dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Karya Tulis Ilmiah ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Kebidanan (S. Keb.) dari Prodi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan FK Unissula Semarang.

Penulis menyadari bahwa selesainya pembuatan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini adalah berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Gunarto, SH., SE., Akt., M. Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr.Apt. Rina Wijayanti, M. Sc., selaku Dekan Fakultas Farmasi Unissula Semarang
3. Rr. Catur Leny Wulandari, S.SiT., M. Keb., selaku Ketua Program Penelitian Sarjana Kebidanan Profesi Bidan FF Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Dr. Ahnaf selaku kepala Puskesmas Bangetayu, yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di tempat praktik tersebut.
5. Arum Meiranny, S.SiT., M.Keb dan Endang Susilowati, S.SiT., M.Kes selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran, perhatian, dan keikhlasan telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan yang sangat berarti dalam menyelesaikan penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini .
6. Hanifatur Rosyidah, S.SiT., MPH selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan hingga penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini selesai.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Penelitian Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

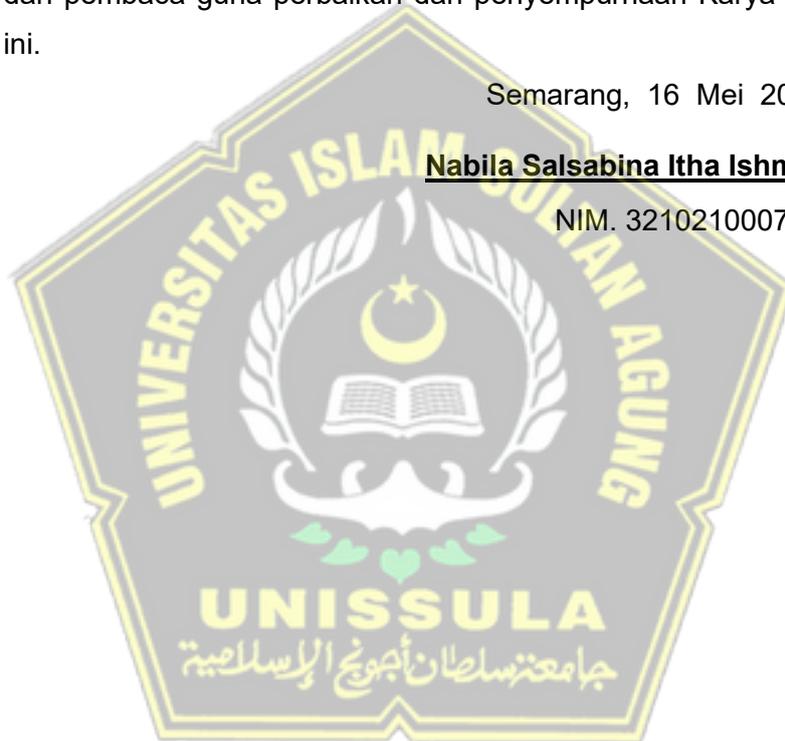
8. Kedua orang tua penulis, Bapak Suardi dan Ibu Jumiati yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, doa, nasehat serta dukungan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.

Dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis menyadari bahwa hasil Karya Tulis Ilmiah ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca guna perbaikan dan penyempurnaan Karya Tulis Ilmiah ini.

Semarang, 16 Mei 2025

Nabila Salsabina Itha Ishmah Aurora

NIM. 32102100074



DAFTAR ISI

KARYA TULIS ILMIAH	i
KARYA TULIS ILMIAH	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING KARYA TULIS ILMIAH.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN KARYA TULIS ILMIAH.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan	6
D. Manfaat	7
E. Keaslian Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori	9
1. Pengetahuan	9
2. Motorik Halus	13
3. <i>Puzzle</i>	19
B. Kerangka Teori.....	24
C. Kerangka Konsep	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
a) Jenis dan Rancangan Penelitian	26
b) Subjek Penelitian	26
1. Populasi	26
2. Sampel	27
3. Teknik Sampling	28
c) Waktu dan Tempat	29
1. Waktu	29
2. Tempat	29
d) Prosedur Penelitian.....	30
e) Variabel Penelitian	32

f) Definisi Operasional Peneliti	32
g) Metode Pengumpulan Data.....	33
1. Jenis Data	33
2. Teknik Pengumpulan Data.....	33
3. Alat Ukur.....	34
h) Metode Pengolahan Data.....	37
1. <i>Editing</i> (penyuntingan).....	37
2. <i>Coding</i> (pemberian kode)	38
3. <i>Scoring</i>	39
4. <i>Tabulating</i>	39
d) Analisis Data	39
e) Etika Penelitian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Gambaran Umum Penelitian	41
1. Gambaran Lokasi Penelitian.....	41
2. Gambaran Proses Penelitian.....	42
B. Hasil Penelitian	42
1. Karakteristik Responden Penelitian	42
2. Tingkat Pengetahuan Ibu tentang <i>puzzle</i> sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan motoric halus anak usia 3-5 tahun	43
C. PEMBAHASAN	45
1. Karakteristik Responden.....	45
BAB V PENUTUP	55
A. Simpulan.....	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan 0-11 bulan.....	14
Tabel 2. 2 Tingkat Pencapaian Perkembangan 11-14 bulan.....	15
Tabel 2. 3 Tingkat Pencapaian Perkembangan 1-3 tahun	15
Tabel 2. 4 Tingkat Pencapaian Perkembangan 4-6 tahun	15
Tabel 2. 5 Algoritme Pemeriksaan Perkembangan dengan KPSP.....	18
Tabel 3. 1 Jumlah Sampel Masing-Masing RT	29
Tabel 3. 2 Definisi Operasional	32
Tabel 3. 3 kisi- kisi kuisioner pengetahuan ibu tentang puzzle sebagai alat stimulasi perkembangan motorik halus	34
Tabel 3. 4 Tabel Hasil Uji Validitas Kuesioner.....	35
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas	37
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden	42
Tabel 4. 2 Tingkat pengetahuan ibu tentang puzzle sebagai alat stimulasi perkembangan motoric halus anak.....	43
Tabel 4. 3 Deskripsi Pengetahuan ibu tentang puzzle sebagai alat stimulasi perkembangan motoric halus anak.....	44
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Jawaban Ibu tentang puzzle sebagai alat stimulasi perkembangan motoric halus anak	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Spelling Puzzle	20
Gambar 2. 2 Jigsaw puzzle.....	21
Gambar 2. 3 The Thing Puzzle	21
Gambar 2. 4 The Letter(s) raedniess puzzle	22
Gambar 2. 5 Crossword Puzzle	22
Gambar 2. 6 Kerangka Teori.....	24
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	30



DAFTAR SINGKATAN

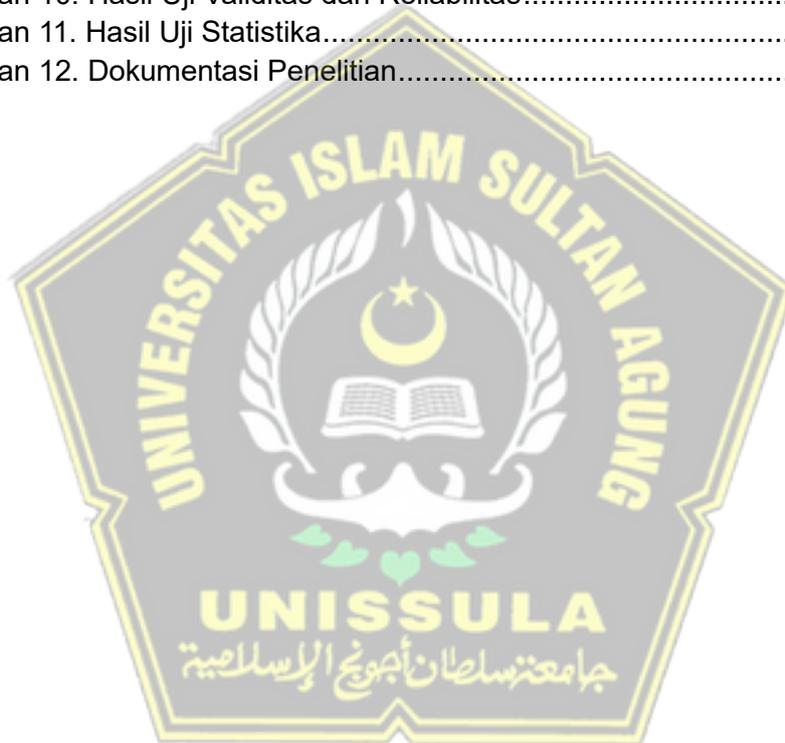
Posyandu : Pos Pelayanan Terpadu

SDIDTK : Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang



DAFTAR LAMPIRAN

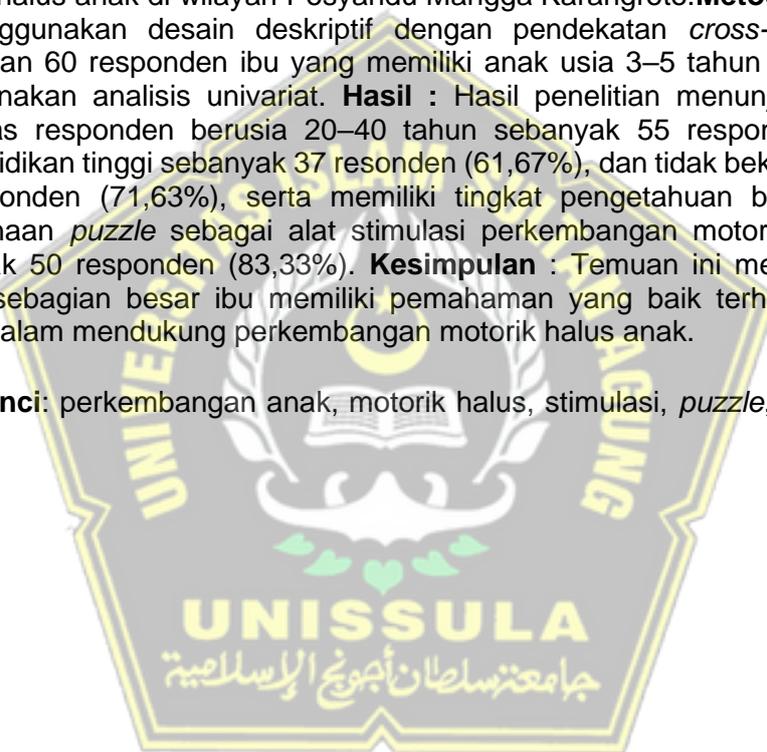
Lampiran 1. Jadwal Penelitian	63
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	64
Lampiran 3. Balasan DKK.....	66
Lampiran 4. Surat Kesiediaan Pembimbing 1	69
Lampiran 5. Surat Kesiediaan Pembimbing 2	70
Lampiran 6. Informed Consent.....	71
Lampiran 7. Instrumen Penelitian	72
Lampiran 8. Lembar Konsultasi	74
Lampiran 9. Ethical Clereance	79
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	80
Lampiran 11. Hasil Uji Statistika.....	81
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	82



ABSTRAK

Latar belakang : Perkembangan motorik halus anak merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang yang sangat dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan termasuk melalui permainan edukatif seperti *puzzle*. Bermain *puzzle* dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak karena melibatkan koordinasi mata dan tangan dengan melatih otot-otot jari pada anak. Selain itu pola pengasuhan juga berperan sangat penting. Pengetahuan dan keyakinan yang dimiliki seorang ibu turut menentukan keterampilannya dalam mengasuh anak, di mana setiap aspek pengasuhan berkontribusi dalam mendukung perkembangan anak secara optimal. **Tujuan :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan ibu tentang *puzzle* sebagai alat untuk stimulasi perkembangan motorik halus anak di wilayah Posyandu Mangga Karangroto. **Metode :** Penelitian ini menggunakan desain deskriptif dengan pendekatan *cross-sectional* dan melibatkan 60 responden ibu yang memiliki anak usia 3–5 tahun dan dianalisis menggunakan analisis univariat. **Hasil :** Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 20–40 tahun sebanyak 55 responden (91,2%), berpendidikan tinggi sebanyak 37 responden (61,67%), dan tidak bekerja sebanyak 43 responden (71,63%), serta memiliki tingkat pengetahuan baik mengenai penggunaan *puzzle* sebagai alat stimulasi perkembangan motorik halus anak sebanyak 50 responden (83,33%). **Kesimpulan :** Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar ibu memiliki pemahaman yang baik terhadap manfaat *puzzle* dalam mendukung perkembangan motorik halus anak.

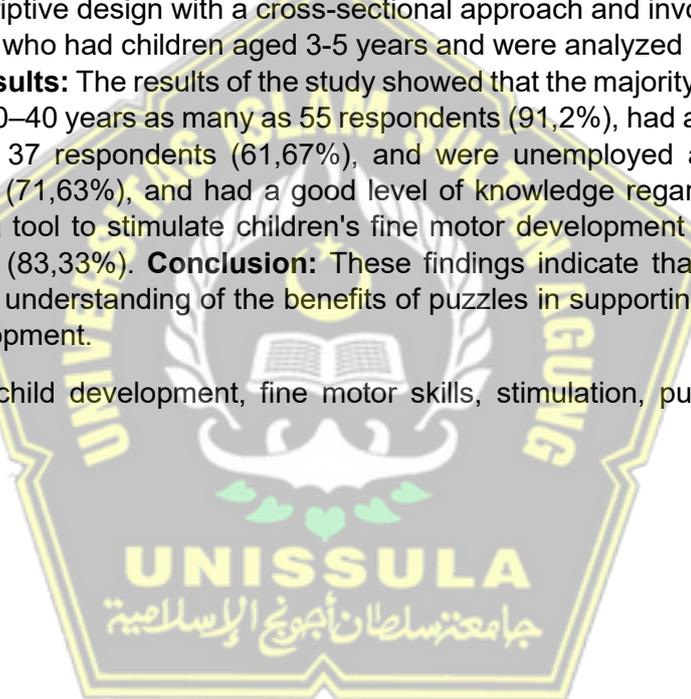
Kata kunci: perkembangan anak, motorik halus, stimulasi, *puzzle*, pengetahuan ibu



ABSTRACT

Background: Children's fine motor development is an important aspect of growth and development that is greatly influenced by environmental stimulation, including through educational games such as puzzles. Playing puzzles can help develop children's fine motor skills because it involves eye-hand coordination by training the muscles of the children's fingers. In addition, parenting patterns also play a very important role. The knowledge and beliefs of a mother also determine her skills in caring for children, where every aspect of parenting contributes to supporting optimal child development. **Objective:** This study aims to determine the level of knowledge of mothers about puzzles as a tool for stimulating children's fine motor development in the Mangga Karangroto Posyandu area. **Method:** This study used a descriptive design with a cross-sectional approach and involved 60 mother respondents who had children aged 3-5 years and were analyzed using univariate analysis. **Results:** The results of the study showed that the majority of respondents were aged 20–40 years as many as 55 respondents (91,2%), had a high education as many as 37 respondents (61,67%), and were unemployed as many as 43 respondents (71,63%), and had a good level of knowledge regarding the use of puzzles as a tool to stimulate children's fine motor development as many as 50 respondents (83,33%). **Conclusion:** These findings indicate that most mothers have a good understanding of the benefits of puzzles in supporting children's fine motor development.

Keywords: child development, fine motor skills, stimulation, puzzles, maternal knowledge



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ialah rangkaian perubahan yang berlangsung secara bertahap serta progresif sebagai hasil dari proses pengalaman dan kematangan. Perkembangan mencakup perubahan baik secara kualitatif maupun kuantitatif, dan dapat diartikan sebagai serangkaian perubahan yang teratur dan saling terkait secara konsisten (Hurlock E. B, dalam Media Rahmah, 2024). Sedangkan menurut Soetjiningsih & Ranuh, (2015) Perkembangan adalah perubahan yang bersifat kualitatif, yakni perubahan yang berkaitan dengan kualitas atau karakteristik suatu hal. Tahapan perkembangan anak dimulai sejak masa pra-natal, bayi baru lahir, balita (toddler), masa kanak-kanak awal (early childhood), hingga masa kanak-kanak akhir (late childhood). (Hurlock E. B, 2000).Aspek perkembangan yang harus di miliki anak antara lain aspek kognitif, bahasa, moral , sosial emosional dan fisik motorik (Motorik halus serta Motorik kasar) (Talango, 2020).

Motorik halus ialah kemampuan untuk mengkoordinasikan otot-otot kecil, utamanya di jari serta tangan, yang memerlukan ketelitian serta sinkronisasi antara mata dan tangan. Keterampilan motorik halus mencakup kegiatan yang melibatkan otot-otot kecil seperti tangan serta jari, dengan tingkat presisi, kerapian, dan koordinasi yang baik antara mata dan tangan agar tugas dapat dilakukan secara efektif. Secara umum, motorik mencakup seluruh proses dalam tubuh yang melibatkan koordinasi serta pengaturan fisik, yang disebabkan oleh faktor fisiologis dan psikologis, sehingga menghasilkan gerakan yang terkontrol. Motorik berperan sebagai sistem penggerak tubuh

manusia. Walaupun motorik dan gerakan merupakan konsep yang berbeda, keduanya memiliki keterkaitan erat (Aulina, 2015).

Tidak semua anak memiliki tahapan perkembangan yang sesuai, sekitar 27,5% atau 3 juta anak mengidap gangguan perkembangan motorik (UNICEF, 2019). Berdasarkan data Riskesdas, (2018) tercatat 7,52% anak mengalami gangguan motorik halus. Hasil penelitian di wilayah Kota Semarang terhadap 166 bayi dan balita teridentifikasi 44,5% bermasalah pada aspek motorik halus (Iqnadiani, 2024). Kemudian hasil penelitian Ihza *et al.*, (2024) yang dilakukan di Kabupaten Semarang terhadap 65 balita teridentifikasi 13,8% mengalami keterlambatan perkembangan pada motorik halus. Serta penelitian yang dilakukan oleh Anggraini, (2022) terhadap 79 balita teridentifikasi 30% mengalami perkembangan motorik halus dengan kategori *caution*.

Agar terhindar dari keterlambatan perkembangan motoric halus pada anak, stimulasi perlu diberikan sejak dini. Pertumbuhan otak bayi setelah kelahiran sangat dipengaruhi oleh factor lingkungan, termasuk stimulasi dan cara pengasuhan oleh orang tua. Peran Utama orang tua ialah membangun lingkungan yang kondusif maka perkembangan anak bisa berlangsung sesuai dengan tahapan usianya (Papalia dalam Latifah, 2022). Anak-anak yang memperoleh rangsangan secara sistematis dan berkelanjutan menunjukkan kecenderungan perkembangan yang lebih optimal dibandingkan mereka yang mengalami keterbatasan atau ketiadaan stimulasi dalam lingkungan tumbuh kembangnya. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan adanya kaitan antara perilaku pemberian stimulasi dengan perkembangan motorik pada anak usia dini (Fauziyah, 2020). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwasanya ada

keterkaitan yang bermakna antara stimulasi yang diberikan dengan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah (Maemunah, 2019).

Stimulasi perkembangan motorik halus pada anak bisa dilaksanakan melalui penggunaan alat permainan. Namun, penentuan jenis permainan sering disebabkan oleh faktor sosial budaya, termasuk adanya stereotip gender (Syuaiba,2024). Pembagian mainan yang didasarkan pada stereotip gender mengakibatkan perbedaan jenis permainan yang diberikan kepada anak perempuan serta laki-laki. Mainan bagi anak laki-laki biasanya bersifat kompetitif dan lebih menonjolkan pengembangan kemampuan berpikir logis serta keterampilan motoric kasar. Sebaliknya, mainan untuk anak perempuan cenderung bersifat kooperatif dan lebih menekankan pada pengembangan empati, keterampilan social, serta motoric halus (Koenig, 2018). Kategori sosial berbasis gender kerap membentuk batasan tidak terlihat terhadap preferensi dan aktivitas bermain anak, yang dalam jangka panjang berpotensi menghambat pertumbuhan mereka secara menyeluruh. Berbagai konsekuensi negatif pun dapat muncul akibat konstruksi gender ini, di antaranya ialah: pembatasan perkembangan keterampilan , membatasi minat dan pilihan gender , memperkuat ketimpangan gender dan membatasi dari imajinasi (Syuaiba, 2024).

Salah satu fondasi penting dalam membangun generasi yang lebih adaptif dan setara adalah dengan mendekonstruksi bias gender yang melekat dalam pemilihan permainan anak. Permainan, yang kerap dipandang semata sebagai bentuk hiburan, sejatinya merupakan medium strategis dalam mengasah karakter, memupuk ketertarikan, serta mengembangkan potensi individu sejak dini. Lebih jauh, pendidik dan orang tua didorong untuk memilih

permainan yang mendukung pengembangan imajinasi, kreativitas, serta keterampilan motorik, tanpa terpaku pada konstruksi sosial terkait jenis kelamin (Syuaiba, 2024).

Terdapat beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan saat memilih permainan agar bermanfaat dan edukatif bagi anak, yaitu pertama, permainan tersebut mampu merangsang aktivitas fisik sehingga mendukung kesehatan tubuh. Kedua, permainan harus aman bagi kesehatan dan fisik anak. Ketiga, permainan dapat membantu anak dalam proses eksplorasi dan eksperimen. Keempat, permainan sebaiknya dapat dibongkar pasang untuk melatih keterampilan. Kelima, permainan mampu memotivasi anak untuk meniru perilaku dan pola pikir orang dewasa. (Indrijati, 2017). Permainan yang bisa dilaksanakan guna menstimulasi perkembangan motorik halus yakni diantaranya dengan menggambar, bermain robot boneka, lego, kegiatan montase, menggunting terbimbing, serta melukis menggunakan jari dan *Puzzle* (Azizah *et al.*, 2023).

Puzzle Merupakan jenis mainan yang tersusun dari potongan-potongan gambar ataupun bentuk tertentu yang sudah dicetak sebelumnya, di mana anak berusaha menyusunnya dalam bingkai dengan menghubungkan bagian-bagian kecil tersebut hingga membentuk gambar yang lengkap. Potongan-potongan puzzle biasanya dibuat tidak simetris sehingga setiap keping memiliki bentuk yang unik. (Yasbiati, 2018). Bermain puzzle bisa meningkatkan kapabilitas motoric halus anak karena melibatkan koordinasi antara tangan serta mata dan melatih kekuatan otot-otot jari anak. (Da'i and Maulidaty, 2021). Melalui aktivitas menyusun *puzzle*, anak terfasilitasi untuk mengidentifikasi berbagai bentuk, memahami cara melengkapi bagian-bagian yang belum

terisi, serta terdorong untuk mengenali elemen-elemen tertentu yang membentuk keseluruhan gambar atau struktur (Ananda, 2019). Penelitian terdahulu membuktikan bahwa permainan *puzzle* mempunyai peranan signifikan dalam merangsang perkembangan motorik halus anak. Melalui aktivitas ini, anak tidak hanya diasah kemampuan memorinya, tetapi juga dilatih dalam aspek presisi, fokus perhatian, keterampilan problem-solving, serta pengelolaan emosi secara lebih adaptif (Lukman , Hendra, 2022). Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwasanya ada dampak stimulus permainan puzzle pada perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun (Wigati *et al.*, 2023).

Menurut Putnick *et al.*,(2018) Pola pengasuhan yang tepat sangat berperan dalam mendukung perkembangan anak secara optimal. Artinya, pengetahuan dan keyakinan yang dimiliki oleh seorang ibu dapat meningkatkan keterampilan dalam mengasuh anak, di mana setiap aspek pengasuhan memiliki kontribusi dalam mendukung perkembangan anak. Maternal self-efficacy dan kemampuan mengasuh tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya pengetahuan. Kompetensi ibu dalam mengasuh akan baik apabila maternal self-efficacy dan pengetahuan pengasuhan juga memadai. Ibu yang memiliki pengetahuan terbatas, meskipun memiliki keyakinan atau maternal self-efficacy tinggi, cenderung kurang sensitif dan kurang interaktif saat bermain dengan anak (Hess dalam Putnick *et al.*, 2018).

Pengetahuan mengenai stimulasi anak dapat diperoleh melalui posyandu, lingkungan sekitar seperti rumah atau tempat kerja, serta dari media sosial atau internet. Namun, bagaimana informasi tersebut diterima sangat bergantung pada pola pikir masing-masing ibu, yang juga dipengaruhi oleh tingkatan

pendidikan mereka. Semakin tinggi pendidikan seorang ibu, semakin mudah baginya guna memahami dan menerima informasi tersebut. (Prabowo *dkk.*, 2016). Penelitian terdahulu yang dilakukan Afifah *dkk.*, (2022) menyebutkan bahwa pengetahuan ibu berhubungan dengan status motorik halus pada anak usia dini. penelitian lain menyebutkan bahwasanya faktor ekstrinsik pendidikan ibu memberi dampak pada perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah (Yulaika *dkk.*, 2019) .

Berdasarkan data dari Puskesmas Bangetayu terdapat 16 posyandu di kelurahan Karangroto. Salah satu yang menjadi perhatian penulis adalah Posyandu Mangga Karangroto karena memiliki jumlah balita terbanyak yaitu 165 orang. Peneliti melakukan survey pendahuluan terhadap ibu balita pada tanggal 5 November 2024 di lakukan terhadap 10 ibu di wilayah Posyandu Mangga Karangroto dengan hasil 8 (80%) ibu familiar dengan *Puzzle*, dari sini peneliti tertarik guna mengetahui pengetahuan ibu mengenai *puzzle* sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan motoric halus anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengetahuan Ibu Tentang *Puzzle* Sebagai Alat Untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Di Wilayah Posyandu Mangga Karangroto?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Menggambarkan tingkat pengetahuan ibu tentang *puzzle* sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak di Wilayah Posyandu Mangga Karangroto.

2. Tujuan Khusus

- a. Menggambarkan karakteristik responden berdasarkan (Umur, pendidikan, pekerjaan).
- b. Menggambarkan pengetahuan ibu tentang *puzzle* sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak di Wilayah Posyandu Mangga Karangroto.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan dasar teoritis untuk program peningkatan kesadaran dan pengetahuan orang tua mengenai pentingnya stimulasi perkembangan motorik halus melalui permainan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Institusi Pendidikan

Harapannya dapat menjadi referensi bagi institusi mengenai gambaran pengetahuan ibu pada pentingnya stimulasi perkembangan motorik halus melalui permainan termasuk *puzzle*.

- b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Harapannya bisa menjadi referensi guna memahami tingkat pengetahuan, terutama di kalangan ibu, tentang pentingnya stimulasi perkembangan motoric.

- c. Bagi Orang Tua/Pengasuh

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai alat permainan edukatif yaitu *puzzle* yang bisa membantu menstimulasi perkembangan motorik halus anak.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No.	Judul	Peneliti & Tahun	Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Pemilihan Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Motorik Anak Prasekolah (3-6 Tahun)	Carolina, Lilis, and Wijaya (2020)	Metode penelitian menggunakan pendekatan kolerasi dengan uji cross sectional dengan uji Pearson Chisquare.	Terdapat Hubungan antara pengetahuan ibu mengenai pemilihan alat edukatif terhadap perkembangan motorik anak.	Pada penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya variabel nya sama yaitu pengetahuan sebagai salah satu variabel utama	Penelitian sebelumnya menggunakan desain korelasi, sedangkan penelitian sekarang menggunakan desain deskriptif.
2.	Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Toddler Di Posyandu Melati Tlogomas Malang	Munizar, Widodo, and Widiani (2017)	menggunakan metode korelasi dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah cross sectional. Instrument penelitian menggunakan kuesioner dengan Tehnik analisis datanya uji korelasi product moment pearson, dengan $\alpha = 0.05$	Ada hubungan yang rendah antara pengetahuan ibu tentang stimulasi perkembangan motorik halus	Pada penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya variabel nya sama yaitu pengetahuan sebagai salah satu variabel utama	Penelitian sebelumnya menggunakan uji product moment Pearson, sedangkan penelitian sekarang hanya menggunakan statistik deskriptif.
3.	Gambaran Pengetahuan Ibu Dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Anak Toddler	Perwira (2020)	penelitian deskriptif dengan teknik Purposive sampling . Data diolah dengan menggunakan uji deskriptif sederhana	Hasil penelitian pada ibu yang memiliki anak usia toddler menggambarkan bahwa mayoritas ibu memiliki tingkat pengetahuan cukup	Pada penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya variabel nya sama yaitu pengetahuan	Pada penelitian sekarang Subjek penelitiannya Ibu yang memiliki Anak usia 3-5 tahun sedangkan pada penelitian sebelumnya subjek penelitiannya anak usia 1-3 tahun

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan berasal dari kata "tahu". Menurut KBBI, "tahu" dimaknai sebagai memahami sesuatu setelah melihat, menyaksikan, atau mengalami, serta mengenal dan mengerti suatu hal. Secara etimologis, istilah "pengetahuan" berasal dari bahasa Inggris *knowledge*. Sementara dalam pengertian terminologis, pengetahuan merupakan hasil dari proses memahami yang diperoleh individu melalui kesadaran dan pengalaman pribadinya. (Ketut dkk., 2023).

Pengetahuan memiliki peran penting dalam mempengaruhi perilaku (*overt behavior*) seseorang. Berdasarkan hasil penelitian, perilaku yang dibangun atas dasar pemahaman yang kuat cenderung lebih konsisten dan berkelanjutan dibanding dengan tindakan yang tidak didukung oleh wawasan yang memadai. (Notoadmojo dalam Aprilin 2019).

b. Tingkatan Pengetahuan

Mengacu pada Notoadmodjo dalam Wijayanti., dkk (2024) , pengetahuan dalam domain kognitif memiliki enam tingkatan, yakni:

- 1) Tahu (*Know*) Merujuk pada kapasitas individu untuk mengakses kembali informasi yang telah diperoleh sebelumnya, mencakup pengenalan terhadap elemen-elemen penting maupun rincian spesifik dari materi pembelajaran yang telah diserap.

- 2) Memahami (*Comprehension*). Kemampuan untuk memberikan penjelasan yang akurat mengenai objek yang diketahui serta menginterpretasikannya.
- 3) Aplikasi (*Application*). Kapabilitas memanfaatkan materi yang sudah dipelajari dalam kehidupan nyata, seperti mengaplikasikan rumus, hukum, metode, ataupun prinsip di situasi yang berbeda.
- 4) Analisis (*Analysis*). Merujuk pada kapasitas untuk menguraikan suatu konsep atau objek ke dalam bagian-bagian fundamental yang lebih terperinci, dengan tetap memahami struktur serta hubungan antar bagiannya. Contoh kemampuan ini meliputi keterampilan dalam menjelaskan, membedakan, memilah serta mengelompokkan informasi.
- 5) Sintesis (*Synthesis*). Kemampuan dalam menyusun atau mengintegrasikan berbagai unsur menjadi suatu bentuk yang utuh dan baru. Proses sintesis mencakup pengembangan formulasi baru berdasarkan konsep atau formulasi yang telah ada sebelumnya.
- 6) Evaluasi (*Evaluation*). Kapabilitas dalam menilai ataupun menentukan keputusan terhadap suatu materi atau objek berlandaskan kategori tertentu, baik yang telah ditentukan sebelumnya maupun yang disusun sendiri.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut penelitian yang dilakukan pada Andriyani,(2015) aspek yang mempengaruhi pengetahuan individu dikategorikan menjadi 2 (aspek eksternal serta internal).

1) Faktor Internal

Aspek-aspek yang mempengaruhi pengetahuan mencakup faktor internal, seperti pekerjaan, pendidikan, serta usia.

a) Pendidikan

Pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan keterampilan dan membentuk karakter, baik melalui jalur formal maupun jalur nonformal. Melalui proses pendidikan, individu dapat mengalami perubahan sikap dan perilaku sebagai hasil dari pembelajaran dan pelatihan. Semakin tinggi jenjang pendidikan individu, semakin besar kemampuannya mengakses informasi. Meski demikian, seseorang dengan tingkatan pendidikan yang lebih rendah tidak berarti mempunyai wawasaan yang terbatas, dikarenakan wawasan bisa didapat dari berbagai sumber, baik formal ataupun nonformal.

b) Pekerjaan

Pekerjaan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guna mencukupi kebutuhan hidup pribadi maupun keluarga. Seseorang dengan kondisi ekonomi yang lebih stabil biasanya memiliki kemudahan yang lebih besar dalam mengakses dan memperoleh pengetahuan.

c) Usia

Usia adalah jumlah tahun yang telah dijalani seseorang sejak ia dilahirkan. Seiring bertambahnya usia, biasanya terjadi peningkatan dalam kematangan, serta perkembangan kemampuan berpikir dan bekerja yang menjadi lebih stabil.

2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi pengetahuan mencakup lingkungan, kondisi sosial-ekonomi, serta informasi atau media massa.

a) Lingkungan

Lingkungan dapat mempengaruhi mekanisme masuknya pengetahuan dikarenakan interaksi timbal balik yang terjadi.

b) Kondisi sosial-ekonomi

Faktor sosial-ekonomi, termasuk budaya dan kebiasaan yang dimiliki, turut mempengaruhi cara seseorang dalam memperoleh serta memahami pengetahuan, baik secara positif maupun negatif. Selain itu, kondisi finansial individu juga menentukan sejauh mana akses mereka terhadap sarana yang menunjang proses belajar dan penerimaan informasi.

c) Informasi atau media massa.

Pengetahuan bisa didapat dengan pendidikan nonformal ataupun formal, serta didukung oleh kemajuan teknologi dan media massa contohnya surat kabar, televisi, smartphone, serta majalah, yang menyediakan berbagai sarana untuk memperluas wawasan.

d. Cara Mengukur Pengetahuan

Mengacu pada (Notoatmodjo, 2018) penilaian terhadap tingkat pengetahuan dapat dilakukan melalui metode wawancara atau penyebaran kuesioner yang memuat pertanyaan terkait topik yang menjadi fokus pengukuran. Tingkat kedalaman informasi yang digali

disesuaikan dengan jenjang pengetahuan yang ingin dianalisis dari responden atau partisipan penelitian. Menurut (Arikunto, 2014) kategori pengetahuan dibagi menjadi tiga, yakni:

- 1) Baik : apabila subjek mampu menjawab dengan benar 76% - 100% dari seluruh pertanyaan.
- 2) Cukup : apabila subjek mampu menjawab dengan benar 56% - 75% dari seluruh pertanyaan.
- 3) Kurang : apabila subjek mampu menjawab dengan benar 40% - 55% dari seluruh pertanyaan.

2. Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus (*fine motor activity*) ialah bentuk koordinasi pergerakan tubuh yang melibatkan kerja sama antara mata dan tangan dalam menjalankan aktivitas yang berkaitan dengan pergerakan tangan. (Sanenek *et al.*, 2023). Gerakan motorik halus tidak memerlukan kekuatan fisik yang besar, melainkan memerlukan koordinasi yang tepat dan tingkat ketelitian yang tinggi. Pada masa awal perkembangan, kemampuan ini dimulai dari refleks genggam. Namun, seiring pertambahan usia dan bertambahnya pengalaman, gerakan motorik halus menjadi semakin terarah dan berkembang secara lebih optimal. (Aulina, 2015).

Menurut (Aulina, 2015) Keterampilan motorik halus tidak hanya terbatas pada koordinasi antara tangan serta mata, tetapi juga melibatkan berbagai komponen lain, seperti kekuatan otot, posisi atau postur tubuh, tekanan otot, kemampuan memegang benda dengan

ukuran dan bentuk yang bervariasi, sinkronisasi gerak tangan dan mata, kecepatan dalam memanipulasi objek, keluwesan gerakan lengan saat memindahkan benda, pengendalian terhadap kekuatan otot, kestabilan tangan, sensitivitas kinestetik, ketepatan dalam menggenggam, serta kemampuan untuk melepaskan genggaman dengan akurat.

b. Tahapan Perkembangan Motorik Halus Anak

Sebagaimana Permendikbud 137 Tahun (2014) tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 0-6 tahun seperti berikut :

1) Tahap Perkembangan motorik halus anak usia 0-11 bulan

Tabel 2. 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan 0-11 bulan

Tingkat Pencapaian Perkembangan				
NO	< 3 bulan	3 - < 6 bulan	6 - < 9 bulan	9 - < 11 bulan
1.	Memiliki refleks menggenggam jari ketika telapak tangannya disentuh	Memegang benda dengan lima jari	Memegang benda dengan ibu jari dan jari telunjuk (menjumpt)	Memasukkan benda ke mulut
2.	Memainkan jari tangan dan kaki	Memainkan benda dengan tangan	Meremas	Menggaruk kepala
3.	Memasukkan jari ke dalam mulut	Meraih benda di depannya	Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lain	Memegang benda kecil atau tipis (misal : potongan buah atau biskuit)
4.				Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lain

2) Tahap Perkembangan motorik halus anak usia 11-14 bulan

Tabel 2. 2 Tingkat Pencapaian Perkembangan 11-14 bulan

Tingkat Pencapaian Perkembangan		
No	11-18 bulan	18-14 bulan
1.	Membuat coretan bebas	Membuat garis vertikal atau horizontal
2.	Menumpuk tiga kubus ke atas	Membalik halaman buku walaupun belum sempurna
3.	Memegang gelas dengan dua tangan	Menyobek kertas
4.	Memasukkan benda benda ke dalam wadah	
5.	Menumpahkan benda-benda dari wadah	

3) Tahap Perkembangan motorik halus anak usia 1-3 tahun

Tabel 2. 3 Tingkat Pencapaian Perkembangan 1-3 tahun

Tingkat Pencapaian Perkembangan		
NO	1-3 Tahun	3-4 Tahun
1.	Meremas kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari	Menuang air,pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (Mangkuk,ember)
2.	Melipat kain/kertas meskipun belum rapi/lurus	Meronce benda yang cukup besar
3.	Menggunting kertas tanpa pola	Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus
4.	Koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih seperti sikat gigi,sendok	

4) Tahap Perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun

Tabel 2. 4 Tingkat Pencapaian Perkembangan 4-6 tahun

Tingkat Pencapaian Perkembangan		
NO	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
1.	Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran Menjiplak bentuk	Menggambar sesuai gagasannya Meniru bentuk
2.	Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan

3.	Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media	Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
4.	Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	Menggunting sesuai dengan pola
5.	Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, Mengepal, memelintir, memilin, Memeras)	Menempel gambar dengan tepat
6.		Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak

Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak ada 2 yaitu faktor internal serta faktor eksternal :

1) Faktor Internal

a) Masalah Kesehatan

Kelainan genetik, penyakit bawaan, serta kondisi kronis yang dialami anak dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan motorik halus. Hal ini dapat menghambat pencapaian perkembangan optimal dalam hal koordinasi antara sel saraf, otot halus, dan fungsi pancaindra yang diperlukan untuk melakukan gerakan terkoordinasi. (Yulaika, 2019).

b) Status Gizi

Status gizi memiliki peran krusial dalam proses tumbuh kembang anak, utamanya selama 1000 hari pertama kehidupan. Perkembangan sel saraf dan otot yang optimal menjadi faktor utama dalam membangun koordinasi yang diperlukan untuk

perkembangan motorik halus anak (Peyre *et al.*, 2016). Malnutrisi menjadi salah satu faktor yang menghambat perkembangan motorik anak. Di negara-negara miskin, kekurangan gizi sering kali menjadi penyebab utama terjadinya keterlambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Stein, 2016).

2) Faktor Eksternal

a. Pengeahuan Ibu

Ibu memegang peranan yang sangat vital pada proses tumbuh kembang anak. Seorang ibu yang mempunyai tingkatan pendidikan lebih tinggi cenderung lebih mampu mendukung serta mengarahkan perkembangan anak secara optimal, Pendidikan ibu yang setara dengan SMA memiliki struktur pengetahuan yang lebih kompleks dibandingkan mereka yang berpendidikan dasar (SD dan SMP). Kemampuan kognitif yang lebih baik ini berbanding lurus dengan kemampuannya dalam menerima, mengolah, dan menerapkan informasi secara konkret dalam kehidupan sehari-hari. (Estabillo, 2018).

b. Stimulasi

Perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh jumlah stimulasi yang diberikan. Stimulasi pertumbuhan dan perkembangan dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas bermain. Suatu permainan yang efektif dalam melatih motorik halus ialah puzzle, karena dalam proses memainkannya, anak perlu berkonsentrasi dan melatih kesabaran (Aldora, 2022).

d. Cara Pengukuran Motorik Halus

Penilaian perkembangan di layanan kesehatan diawali dengan pemeriksaan yang memakai Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Jadwal rutin pemeriksaan atau skrining memakai KPSP dilaksanakan di usia 6, 9, 18, 24, 36, 48, 60, serta 72 bulan. KPSP disusun berlandaskan usia dan memuat 10 pertanyaan yang mengevaluasi kemampuan perkembangan yang sudah dicapai anak. KPSP memuat 2 macam pertanyaan yakni : pertanyaan yang dijawab ibu serta perintah kepada petugas melaksanakan tugas yang tertulis di KPSP. Kemudian Hitung berapa jumlah 'Ya' serta untuk jawaban 'Tidak' , harus dirinci jumlah jawaban 'Tidak' menurut jenis keterlambatan (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020).

Tabel 2. 5 Algoritme Pemeriksaan Perkembangan dengan KPSP

Hasil Pemeriksaan	Interpretasi
Jawaban 'Ya' : 9 atau 10	Sesuai usia
Jawaban 'Ya' : 7 atau 8	Meragukan
Jawaban 'Ya' : 6 atau kurang	Ada kemungkinan penyimpangan

Sumber : (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020)

e. Dampak Keterlambatan Dalam Perkembangan Motorik Halus

Keterlambatan pada perkembangan motorik halus pada tahap ini bisa menyebabkan anak merasa kurang percaya diri serta ketergantungan yang berlebihan hingga menimbulkan perasaan malu. Hal ini dapat menghambat anak saat memasuki jenjang sekolah, karena keterampilan motorik halus berperan penting dalam interaksi sosial, bermain, dan menulis. Ketergantungan yang tinggi juga dapat berdampak pada penurunan prestasi, sehingga anak tidak dapat mencapai potensi maksimalnya (Putra *dkk.*, 2017).

3. *Puzzle*

a. Pengertian *Puzzle*

Puzzle ialah media pembelajaran interaktif yang melibatkan aktivitas menyatukan potongan-potongan gambar terpisah menjadi sebuah kesatuan visual yang utuh sebagai bentuk stimulasi kognitif. (Justicia *dkk.*, 2023). Sedangkan menurut (Sumaryati, 2019) *Puzzle* ialah permainan yang bertujuan untuk merangkai kembali huruf atau gambar yang sebelumnya sudah diacak. Bermain *puzzle* dapat berkontribusi pada perkembangan anak, terutama dalam mengenali bentuk dan memahami cara menyusun potongan yang terpisah menjadi satu kesatuan yang sesuai. Kegiatan tersebut mengandalkan penggunaan otot-otot kecil, khususnya pada tangan dan jari, yang secara implisit mendukung peningkatan sinkronisasi antara penglihatan dan gerakan tangan. Oleh karena itu, permainan *puzzle* berpotensi mendorong perkembangan kemampuan motorik halus pada anak-anak usia dini (Larasati *et al.*, 2022). Ketika anak berhasil menyelesaikan permainan *puzzle*, mereka akan lebih mampu mengenali berbagai bentuk objek yang terdiri dari komponen-komponen kecil serta memahami cara menggabungkan elemen-elemen yang berbeda. Aktivitas ini juga membantu anak dalam mengasah konsentrasi, maka mereka bisa belajar mengenali konsep bentuk, ukuran, serta warna dengan lebih baik. (Andriana dalam Harmila *dkk.*, 2023).

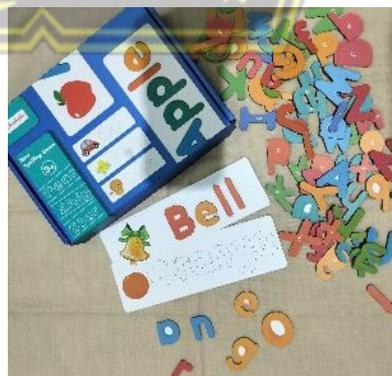
b. Tahapan Permainan *Puzzle* Anak

Tahapan dalam permainan puzzle bervariasi sesuai dengan rentang usia 0 sampai 6 tahun. Aspek ini disebabkan oleh perkembangan otak anak yang terus berkembang seiring bertambahnya usia. (Sintia dkk, 2021). Sebagai langkah awal, perkenalkan anak dengan puzzle sederhana yang memiliki kepingan berukuran besar dan jumlahnya sedikit. Seiring bertambahnya usia, berikan puzzle dengan jumlah kepingan yang lebih banyak. Aspek ini dilandaskan pada pertimbangan bahwasanya anak yang lebih besar mempunyai tingkat kematangan serta kemampuan yang lebih baik dibandingkan anak yang lebih kecil. (Aslindah, 2018)

c. Jenis *Puzzle*

Menurut Sitomorang dalam Latifah,(2020) terdapat lima jenis puzzle :

- 1) *Spelling Puzzle* , Sebuah teka-teki yang menyusun huruf-huruf secara acak menjadi kata-kata yang tepat, disesuaikan dengan pertanyaan atau pernyataan yang diberikan.



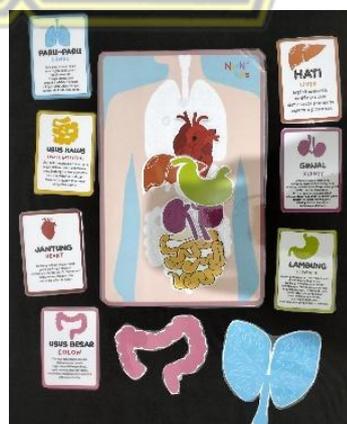
Gambar 2. 1 Spelling *Puzzle*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- 2) *Jigsaw puzzle* , yakni *puzzle* teka-teki gambar yang mengharuskan penyusunan potongan-potongan saling terhubung dan membentuk pola mozaik, dengan bentuk yang seringkali tidak beraturan.



Gambar 2. 2 Jigsaw puzzle
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- 3) *The Thing Puzzle* , *puzzle* ini terdiri dari serangkaian kalimat deskriptif yang terkait dengan berbagai gambar objek, yang kemudian harus dipasangkan secara tepat. Pada tahap akhir, setiap kalimat deskripsi akan sesuai dengan gambar yang telah disediakan.



Gambar 2. 3 The Thing Puzzle
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- 4) *The Letter(s) raedniess puzzle* , yakni puzzle yang terdiri dari gambar, huruf serta nama dari gambar itu, namun huruf-huruf tersebut belum lengkap secara keseluruhan.



Gambar 2. 4 The Letter(s) raedniess puzzle
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- 5) *Crossword Puzzle* , yakni puzzle yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya perlu dimasukkan ke kotak-kotak yang telah disediakan, baik dengan mendatar (horizontal) ataupun menurun (vertikal). Jenis puzzle ini umumnya dikenal dengan sebutan Teka-Teki Silang (TTS).



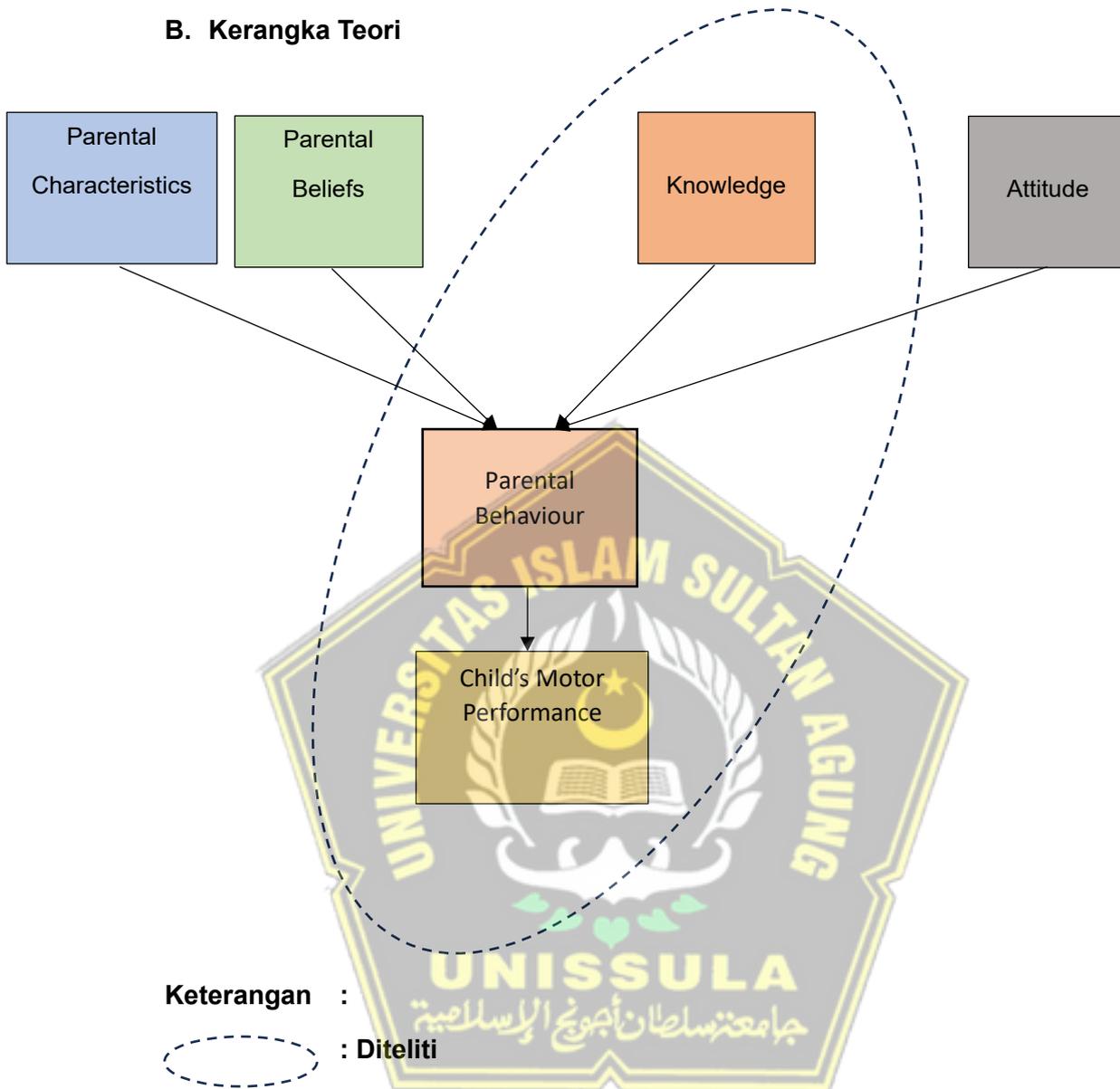
Gambar 2. 5 Crossword Puzzle
Sumber : Dokumentasi Pribadi

d. Manfaat *Puzzle*

Manfaat bermain *puzzle* menurut Yuliani (2018) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengasah kemampuan kognitif secara optimal karena permainan ini merangsang fungsi otak dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.
- 2) Permainan *puzzle* berperan krusial dalam mengembangkan sinergi antara penglihatan dan keterampilan motorik halus.
- 3) Melaksanakan pembiasaan membaca sebagai upaya untuk mengenali pola serta tahapan krusial dalam pengembangan kemampuan literasi.
- 4) Mengasah kemampuan berpikir kritis, aktivitas menyusun puzzle dalam bentuk figur manusia dapat meningkatkan daya nalar anak dengan mendorong mereka untuk secara logis menentukan posisi kepala, tangan, kaki, dan bagian tubuh lainnya.
- 5) Melatih ketahanan mental, kegiatan menyusun puzzle dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk bersabar, karena proses penyelesaian puzzle menuntut ketekunan dan kesabaran dalam menghadapi tantangan yang ada.
- 6) Melalui aktivitas bermain puzzle, anak-anak dapat mengembangkan pemahaman mengenai warna serta bentuk. Selain itu, mereka juga diperkenalkan pada konsep dasar tentang hewan, lingkungan sekitar, berbagai jenis objek, serta struktur anatomi tubuh manusia dan topik terkait lainnya.

B. Kerangka Teori



Gambar 2.6 Kerangka Teori Modifikasi (Derikx *et al.*, 2021) dan (Farid *et al.* 2019)

C. Kerangka Konsep

Kerangka konseptual penelitian merupakan representasi sistematis dari keterkaitan antar konsep yang menjadi fokus kajian, yang dirancang untuk dijelajahi dan dianalisis melalui proses penelitian (Nursalam, 2013). Konseptualisasi dalam penelitian berperan penting dalam menjembatani hasil temuan lapangan dengan teori-teori yang telah ada. Rangkaian konsep yang digunakan dalam penelitian ini disajikan secara sistematis pada tabel di bawah ini:

Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang *Puzzle* Sebagai Alat Stimulasi perkembangan Motorik Halus Anak Di Wilayah Posyandu Mangga Karangroto



BAB III

METODE PENELITIAN

a) Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif dan rancangan *cross sectional*. Pendekatan kuantitatif ialah jenis penelitian yang bertujuan guna mempelajari sampel atau populasi dengan cara menghimpun data memakai instrumen penelitian, kemudian dianalisis dengan statistik. Desain deskriptif sendiri digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan kondisi subjek sesuai dengan keadaan saat penelitian berlangsung, tanpa dimaksudkan untuk menarik kesimpulan yang bersifat umum. Sementara itu, rancangan *cross sectional* pada penelitian ini mengacu pada penghimpunan data yang dilaksanakan satu kali pada suatu periode tertentu (bisa dalam hitungan hari, minggu, atau bulan), dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan terhadap permasalahan penelitian (Sugiyono, 2019).

b) Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi ialah sekumpulan subjek ataupun objek pada suatu wilayah generalisasi yang mempunyai karakteristik serta sifat tertentu, yang dijadikan fokus oleh peneliti guna diteliti serta dijadikan dasar dalam menarik suatu kesimpulan. (Sugiyono, 2015). Populasi pada penelitian ini ialah ibu yang mempunyai anak usia dini di wilayah Posyandu Mangga Karangroto yaitu berjumlah 165 orang.

2. Sampel

Dalam konteks penelitian, sampel merupakan representasi terbatas dari populasi yang dipilih untuk menggambarkan karakteristik keseluruhan secara ilmiah. Menurut Sugiyono (2019) sampel ialah sebagian dari jumlah serta kategori yang terdapat dalam populasi tersebut. Pada penelitian ini ditetapkan karakteristik subjek yang akan dijadikan sampel seperti berikut:

a. Kriteria Inklusi Penelitian

- 1) Ibu yang mempunyai anak usia 3-5 tahun di wilayah Posyandu Mangga Karangroto
- 2) Ibu yang bersedia menjadi responden
- 3) Ibu yang mampu menulis serta membaca

b. Kriteria eksklusi penelitian adalah ibu yang tidak menyelesaikan prosedur penelitian.

Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus *Slovin*, sehingga dapat diperoleh jumlah sampel sebagaimana berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n : Ukuran Sampel

N : Ukuran Populasi

E : Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan penarikan yang masih dapat ditolerir atau di inginkan

$$n = \frac{116}{1 + 116(0,1)^2}$$

$$n = \frac{116}{2,16}$$

N = 54 Ibu yang memiliki anak usia 3-5 tahun

Sebagaimana perhitungan memakai rumus di atas, jumlah sampel yang didistribusikan ialah berjumlah 54 ibu yang mempunyai anak usia 3–5 tahun. Jumlah tersebut selanjutnya akan dibagi secara merata ke setiap RT. Untuk mengantisipasi kemungkinan drop out atau responden yang tidak dapat dilibatkan dalam penelitian, maka jumlah sampel ditambah sebesar 10%, sehingga total sampel yang didistribusikan menjadi 60 ibu yang mempunyai anak usia 3–5 tahun. Jumlah tersebut juga akan dibagi secara merata ke setiap RT.

3. Teknik Sampling

Teknik penentuan sampel pada penelitian ini memakai teknik probability sampling dengan pendekatan proportionate stratified sampling, yakni pengambilan sampel secara acak berdasarkan strata atau lapisan tertentu secara proporsional. Menurut Sugiyono (2019) teknik ini diterapkan ketika populasi mempunyai anggota yang beragam serta terbagi menjadi beberapa lapisan atau strata secara proporsional. Oleh karena itu, populasi dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan strata wilayah, yaitu RT yang berada di bawah naungan Posyandu Mangga Karangroto. Selanjutnya, pemilihan responden dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dibantu oleh kader setempat. Peneliti memilih responden berdasarkan rekomendasi kader yang mempertimbangkan kriteria inklusi, kemudahan akses dan ketersediaan responden untuk memastikan kelancaran pengambilan data. Jumlah sampel di setiap strata ditentukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Jumlah sampel setiap strata} = \frac{\text{Jumlah Sampel}}{\text{Jumlah Populasi}} \times \text{Jumlah setiap strata}$$

Tabel 3. 1 Jumlah Sampel Masing-Masing RT

NO	RT	Sampel Masing-Masing RT	Jumlah
1	RT 1	60/116X9	5
2	RT 2	60/116X12	6
3	RT 3	60/116X14	7
4	RT 4	60/116X7	4
5	RT 5	60/116X10	5
6	RT 6	60/116X10	5
7	RT 7	60/116X10	5
8	RT 8	60/116X12	6
9	RT 12	60/116X12	6
10	RT 16	60/116X11	6
11	RT 17	60/116X9	5
TOTAL			60

c) Waktu dan Tempat

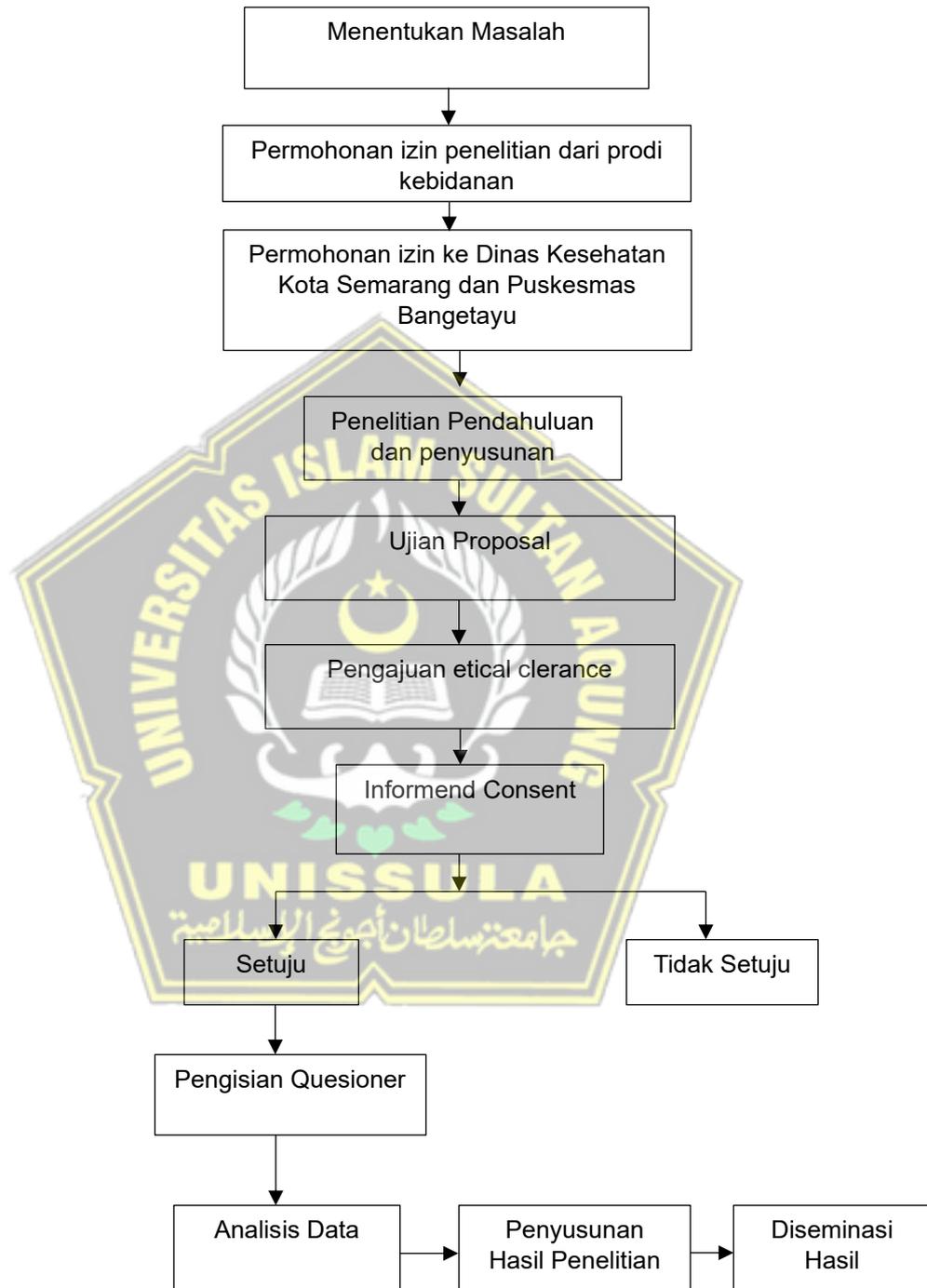
1. Waktu

Penelitian ini diawali di bulan September ; sedangkan pengumpulan data di lakukan di bulan Maret.

2. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Wilayah Posyandu Mangga Karangroto .



d) Prosedur Penelitian**Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan kegiatan sebagai Berikut:

1. Menentukan masalah
2. Peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian melalui program penelitian S1 Kebidanan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Pengajuan surat permohonan izin penelitian kepada Dinkes dan kepada kepala Puskesmas Bangetayu
4. Kepala puskesmas Bangetayu menyetujui dan memberikan izin untuk penelitian dan pengambilan data
5. Peneliti mengajukan penelitian ke komisi Bioetika Penelitian Kedokteran/Kesehatan Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang
6. Peneliti mengunjungi responden untuk mendeskripsikan maksud serta manfaat penelitian, lalu memberi lembar persetujuan sebelum responden mengisi kuesioner, serta meminta mereka agar menjawab semua pertanyaan dengan jujur.
7. Responden diberikan kesempatan untuk bertanya sebelum mengisi kuesioner
8. Responden diberikan waktu selama 5-10 menit untuk mengisi kuesioner
9. Mengolah dan menganalisis kuesioner yang telah diisi
10. Membuat laporan hasil penelitian
11. Melakukan diseminasi hasil dengan melakukan publikasi artikel ilmiah

e) Variabel Penelitian

Variabel adalah objek atau individu yang menunjukkan perbedaan atau variasi antara satu dengan yang lainnya. Setiap variabel memiliki sifat, karakteristik, atau ukuran yang membedakan satu objek atau orang dari yang lain. (Sugiyono, 2015)

Variabel pada penelitian ini ialah variabel tunggal yakni pengetahuan ibu terkait *puzzle* sebagai alat stimulasi perkembangan motorik halus anak.

f) Definisi Operasional Peneliti

Tabel 3. 2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Data
Pengetahuan ibu tentang <i>puzzle</i> sebagai alat stimulasi perkembangan motorik halus	Pemahaman ibu yang memiliki anak usia 3-5 tahun tentang <i>puzzle</i> sebagai alat untuk stimulasi perkembangan motorik halus. Pengetahuannya berupa : 1. Pengertian <i>puzzle</i> 2. Tahapan <i>puzzle</i> 3. Jenis <i>puzzle</i> 4. Manfaat <i>puzzle</i> Yang di ukur dengan menggunakan kuesioner	Kuesioner	1. Baik (76%-100%) 2. Cukup (56%-75%) 3. Kurang (40%-55%) (Arikunto, 2014)	Ordinal
Karakteristik responden : 1. Usia	Umur individu yang terhitung sejak lahir hingga berulang tahun	Kuesioner	1. Dewasa awal (20-40 tahun) 2. Dewasa tengah (>40-65 tahun) (Hurlock E. B, 2000)	Ordinal

2. Pendidikan	Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu	Kuesioner	1. Pendidikan dasar (SD/MI, SMP/MTS) 2. Pendidikan Menengah (MA/SMA/SMK) 3. Pendidikan tinggi (D3/S1/S2/S3) (Soedibyo, 2003)	Ordinal
3. Pekerjaan	Pekerjaan mengacu pada pentingnya suatu aktifitas, waktu, dan tenaga yang dihabiskan, serta imbalan yang diperoleh	Kuesioner	1. Bekerja 2. Tidak bekerja (Statistik, 2023)	Nominal

g) Metode Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini merupakan data primer, yaitu data yang didapat langsung dari responden. Pengumpulan data primer dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner yang memuat pertanyaan terkait pengetahuan ibu terkait puzzle selaku media stimulasi perkembangan motorik halus anak di wilayah Posyandu Mangga Karangroto.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penghimpunan data langsung didapat dari responden dengan memberikan kuesioner. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner adalah serangkaian proses dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada subjek penelitian (Masturoh & Anggita, 2018) Kuesioner pada penelitian ini ditujukan kepada ibu yang mempunyai anak

usia 3-5 tahun guna mengetahui informasi data tentang gambaran pengetahuan ibu tentang *puzzle* sebagai alat stimulasi motorik halus anak di Wilayah Posyandu Mangga Karangroto.

3. Alat Ukur

Instrumen yang dipakai guna memperoleh data dalam penelitian ini ialah angket tertulis, yang memuat serangkaian pertanyaan terstruktur dan dirancang untuk dijawab langsung oleh responden penelitian. Instrumen pertama mencakup pertanyaan terkait identitas responden kemudian instrumen ke dua berisi pertanyaan yang *favorable* diberi skor 1 = benar dan 0 = salah, kemudian untuk yang *unfavorable* diberi skor 0 = benar dan 1 = salah. Instrumen di susun sendiri oleh peneliti, dengan kisi-kisi sebagai berikut :

Tabel 3. 3 kisi- kisi kuisioner pengetahuan ibu tentang puzzle sebagai alat stimulasi perkembangan motorik halus

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item dan No Item	
			F	UF
1	Pengertian	Subjek mampu memahami <i>puzzle</i> sebagai alat stimulasi motorik halus pada anak usia 3-5 tahun	3	1
			1,2,3	4
2	Tahapan permainan <i>puzzle</i>	Subjek mampu membedakan tahapan permainan <i>puzzle</i> sesuai dengan usia	1	2
			5	6,7
3	Jenis <i>puzzle</i>	Subjek mampu membedakan jenis <i>puzzle</i> sesuai dengan usia	5	1
			8,9,10,11,12	13
4	Manfaat	Subjek mampu mengidentifikasi manfaat permainan <i>puzzle</i> pada anak usia 3-5 tahun	7	1
			14,15,16,17,18,19,20	21

a. Uji Validitas

Pengujian validitas ialah sebuah indikator yang menampilkan sejauh mana alat pengukuran bisa mengukur konsep yang dimaksud dengan tepat. Proses ini melibatkan pengujian korelasi antara skor pada masing-masing item atau pertanyaan dengan skor keseluruhan kuesioner untuk menilai efektivitas kuesioner dalam mengukur variabel yang ditargetkan. (Notoatmodjo, 2018).

Uji validitas instrument menggunakan teknik *korelasi pearson*. Instrumen disebut valid apabila koefisien korelasi yang dihitung (r) lebih besar dari nilai korelasi tabel yang ditetapkan $\geq r$ pada taraf signifikan ($\alpha=0,05$). Sebaliknya, apabila (r) < nilai korelasi tabel $\leq r$ (0,361) maka masing-masing item pertanyaan pada instrument disebut tidak valid (Sugiyono, 2019).

Pada penelitian ini di lakukan uji validitas di wilayah Posyandu Belimbing Karangroto dengan mempertimbangkan karakteristik yang hampir serupa dengan responden yang saya teliti, dengan perolehan pengujian validitas seperti berikut:

Tabel 3. 4 Tabel Hasil Uji Validitas Kuesioner

Pertanyaan	R - Hitung	R - Tabel	Sig.	Keterangan
P1	0,447	0,361	0,013	Valid
P2	0,461	0,361	0,010	Valid
P3	0,375	0,361	0,041	Valid
P4	0,572	0,361	0,001	Valid
P5	0,391	0,361	0,033	Valid
P6	0,398	0,361	0,029	Valid
P7	0,418	0,361	0,022	Valid

P8	0,369	0,361	0,045	Valid
P9	0,381	0,361	0,038	Valid
P10	0,391	0,361	0,033	Valid
P11	0,476	0,361	0,008	Valid
P12	0,386	0,361	0,035	Valid
P13	0,447	0,361	0,013	Valid
P14	0,391	0,361	0,033	Valid
P15	0,461	0,361	0,010	Valid
P16	0,391	0,361	0,033	Valid
P17	0,566	0,361	0,001	Valid
P18	0,476	0,361	0,008	Valid
P19	0,431	0,361	0,017	Valid
P20	0,418	0,361	0,022	Valid
P21	0,365	0,361	0,048	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas dengan 30 responden, diperoleh nilai korelasi (r hitung) untuk setiap item. Dengan nilai r tabel adalah 0,361. Hasil analisis menunjukkan bahwa 21 item memiliki r hitung $>$ r tabel (0,361) dan nilai signifikan $<$ 0,05 sehingga 21 item pertanyaan disebut valid serta bisa dipakai dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas merupakan kesamaan dari perolehan pengukuran ketika fakta ataupun kesamaan yang diukur atau diamati pada waktu yang berbeda secara berulang. Pengujian reliabilitas dilaksanakan guna menilai sejauh mana sebuah instrumen pengukuran mampu menghasilkan data yang stabil dan konsisten, meskipun diaplikasikan berulang kali oleh peneliti berbeda dalam konteks penelitian yang serupa (Nursalam, 2013)

Setelah dilakukannya uji validitas dan semua pertanyaan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS. Suatu kuesioner dikatakan reliable apabila jawaban responden terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil. Pada penelitian ini dilakukan uji *cronbach alpha* dengan keputusan uji : Dinyatakan variable reliable apabila *Cronbach alpha* $\geq 0,6$ dan apabila *cronbach alpha* $\leq 0,6$ artinya variable dinyatakan tidak reliable (Hastono, 2017).

Dalam menguji reabilitas kuesioner, seluruh pertanyaan yang telah melewati uji validitas dan telah dianggap valid kemudian diuji menggunakan SPSS. Hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Pertanyaan	Cronbach's Alpha	Syarat	Keterangan
21	0, 823	0,6	Reliabel

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai Cronbach Alpha 0, 823 > 0,6 jadi 21 pertanyaan kuesioner dianggap reliabel, karena sudah memenuhi syarat.

h) Metode Pengolahan Data

Setelah terkumpulnya data terdapat beberapa proses pengolahan dengan langkah-langkah sebagai berikut (Sugiyono, 2015) :

1. Editing (penyuntingan)

Editing ialah proses pemeriksaan kebenaran data yang telah diperoleh, instrumen yang telah diisi setiap lembarnya diteliti apakah sudah diisi secara keseluruhan dengan benar atau valid. Apabila semua lembar instrumen sudah terkumpul dan terisi secara valid maka editing berakhir.

2. Coding (pemberian kode)

Coding merupakan proses pemberian kode pada variabel atau data yang telah dikumpulkan melalui instrumen. Pada penelitian ini masing-masing variabel dilakukan pengkodean :

- 1) Pengetahuan ibu tentang *puzzle* sebagai alat stimulasi perkembangan motorik halus anak
 - a) Pernyataan Favorable
 1. Benar : 1
 2. Salah : 0
 - b) Pernyataan Unfavorable
 1. Benar : 1
 2. Salah : 0
- 2) Karakteristik responden
 - a) Usia
 1. Dewasa awal (20-40 tahun) : 1
 2. Dewasa tengah (>40-65 tahun) : 0
 - b) Pendidikan
 1. Pendidikan dasar (SD/MI, SMP/MTS) : 1
 2. Pendidikan menengah (SMA/MA/SMK) : 2
 3. Pendidikan tinggi (D3/S1/S2/S3) : 3
 - c) Pekerjaan
 1. Bekerja : 1
 2. Tidak bekerja : 2

3. *Scoring*

Penskoran dilakukan untuk memberikan nilai pada hasil jawaban kuesioner yang telah diberikan. Pada penelitian ini pemberian skor sesuai dengan jawaban kuesioner responden mengenai pengetahuan ibu terkait *puzzle* sebagai alat stimulasi perkembangan motorik halus anak yaitu : jika benar semua skornya 21. Jika salah semua skor nya 0.

4. *Tabulating*

Tabulating adalah pemetaan data dari sejumlah responden yang disusun dalam bentuk table distribusi frekuensi berdasarkan kriteria.

d) **Analisis Data**

Pada penelitian ini, digunakan analisis univariat yang ditujukan guna menggambarkan karakteristik setiap variabel yang diteliti. Analisis univariat ialah teknik analisis data yang memusatkan perhatian pada satu variabel secara individual tanpa mengaitkannya dengan variabel lain. (Sugiyono, 2019). Analisis univariat pada penelitian ini dilaksanakan dengan mengolah perolehan kuesioner pengetahuan menggunakan distribusi frekuensi. Selain itu, analisis univariat juga dapat menggunakan ukuran tendensi sentral contohnya mean, modus, serta median.

e) **Etika Penelitian**

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dari komisi bioetika dengan No.128/III/2025 Komisi Bioetik Komisi Bioetika Penelitian Kedokteran/Kesehatan Unissula. Penelitian ini menggunakan subyek manusia yang memiliki etika yang harus diperhatikan. Tujuan penelitian harus etis, dalam arti hak dan identitas responden harus dilindungi. Terdapat tiga Prinsip etika berdasarkan The Belmont Report Heryana, (2020) yang meliputi :

1. *Respect For The Person*

Hak untuk menentukan apakah seseorang bersedia menjadi responden dalam penelitian diberikan melalui persetujuan yang dituangkan pada informed consent. Peneliti menyertakan informed consent pada kuesioner yang dibagikan kepada calon responden guna mendapatkan izin mereka. Selain itu, peneliti juga menyediakan peluang bagi calon responden untuk mengajukan pertanyaan terkait penelitian dan prosedurnya. Peneliti tetap menghormati keputusan calon responden yang memilih untuk tidak berpartisipasi dalam penelitian.

2. *Beneficence*

Penelitian ini tidak memciu bahaya ataupun kerugian teruntuk pihak manapun, termasuk responden dan pihak terkait lainnya. Hal ini karena peneliti hanya menyebarkan kuesioner mengenai pengetahuan ibu tentang penggunaan puzzle sebagai alat stimulasi perkembangan motorik halus anak, dengan menjaga kerahasiaan identitas dan data responden. Peneliti berkomitmen untuk menjaga privasi data serta informasi yang diberi responden dengan tidak menyebut nama lengkap, hanya menggunakan inisial. Selain itu, sebagai bentuk apresiasi, responden diberikan souvenir berupa kerudung dan sajadah.

3. *Justice*

Peneliti tidak membeda-bedakan responden, semua memiliki kesetaraan dan keadilan yang sama. Pada saat dilakukan penelitian responden diberlakukan secara adil serta tanpa ada paksaan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di wilayah Posyandu Mangga Karangroto RW 2 yang berada di wilayah kerja Puskesmas Bangetayu, Kelurahan Karangroto, dan melayani masyarakat dari 11 RT, yaitu: RT 1 sampai RT 8, RT 12 dan RT 16 sampai RT 17. Jumlah balita di Posyandu sebanyak 165. Kegiatan Posyandu di Karangroto rutin dilaksanakan setiap tanggal 5 setiap bulannya, dimulai pada pukul 09.00 WIB hingga 11.00 WIB oleh 2 bidan dan 16 kader.

Posyandu Mangga merupakan salah satu posyandu aktif yang lokasinya menyatu dengan lembaga PAUD setempat, sehingga lingkungan posyandu ini sudah dilengkapi dengan berbagai permainan edukatif yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak. Keberadaan permainan tersebut menjadi salah satu bentuk dukungan terhadap upaya deteksi dan stimulasi dini pertumbuhan serta perkembangan anak di tingkat masyarakat.

Selain itu, sebagai bagian dari wilayah kerja Puskesmas Bangetayu, Posyandu Mangga juga memiliki akses terhadap layanan pengembangan anak yang lebih lanjut. Di Puskesmas Bangetayu sendiri tersedia layanan day care yang mendukung kegiatan pemantauan dan stimulasi perkembangan anak secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa wilayah penelitian memiliki perhatian terhadap aspek tumbuh kembang.

2. Gambaran Proses Penelitian

Pengumpulan data dilakukan selama 4 hari secara door to door karena peneliti tidak dapat hadir langsung pada kegiatan Posyandu. Sebelum pengambilan data, peneliti berkoordinasi terlebih dahulu dengan Ketua Kader di wilayah Posyandu Mangga Karangroto. Kemudian, Ketua Kader menunjuk kader perwakilan dari setiap RT untuk mendampingi peneliti selama proses pengambilan data berlangsung. Peneliti mengunjungi rumah responden, menjelaskan tujuan dan maksud penelitian serta prosedur pengisian kuesioner, lalu meminta responden supaya menandatangani lembar informed consent. Setelah itu, responden diminta mengisi kuesioner yang berisi 21 pertanyaan dengan perkiraan Waktu pengisian sekitar 5 sampai 10 menit. Responden juga diberi peluang guna menanyakan pertanyaan apabila ada hal yang tidak dimengerti.

Setelah kuesioner selesai diisi, lembar jawaban dikumpulkan dan diserahkan kembali kepada peneliti. Selanjutnya, peneliti memeriksa kelengkapan pengisian kuesioner sebelum melakukan pengolahan data menggunakan Excel untuk mendapatkan gambaran pengetahuan responden. Sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi responden, peneliti memberikan hadiah berupa kerudung dan sajadah. Dalam proses pengumpulan data, peneliti dibantu oleh kader dari masing-masing RT.

B. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden Penelitian

Tabel 4. 1 Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Usia (Tahun)		
Dewasa Awal (20-40)	55	91,7
Dewasa Tengah (>40-65)	5	8,33
Jumlah total	60	100

Pendidikan		
Rendah	12	20
Menengah	22	36,7
Tinggi	26	43,3
Jumlah total	60	100
Pekerjaan		
Bekerja	17	28,33
Tidak bekerja	43	71,67
Jumlah total	60	100

Sebagaimana tabel 4.1 dari 60 responden diketahui 55 (91,2 %) usia ibu 20-40 tahun, 26 (43,3 %) termasuk dalam kategori pendidikan tinggi dan 43 (71,67%) ibu tidak bekerja..

2. Tingkat Pengetahuan Ibu tentang *puzzle* sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan motoric halus anak usia 3-5 tahun

Tabel 4. 2 Tingkat pengetahuan ibu tentang *puzzle* sebagai alat stimulasi perkembangan motoric halus anak

Pengetahuan ibu	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Kurang	2	3,33
Cukup	8	13,33
Baik	50	83,33
Total	60	100

Berdasarkan tabel 4.2 bisa diketahui bahwasanya kebanyakan pengetahuan ibu tentang *puzzle* sebagai alat stimulasi perkembangan motorik halus anak pada kategori pengetahuan baik sebanyak 50 ibu (83,33%).

Tabel 4.3 Deskripsi Pengetahuan ibu tentang *puzzle* sebagai alat stimulasi perkembangan motoric halus anak

Deskripsi	Nilai
Nilai Minimum	10
Nilai Maksimum	21
Nilai Rata-rata	17,73
Nilai Tengah	19
Standar Deviasi	2,673

Sebagaimana tabel 4.3 bisa diketahui bahwasanya pengetahuan ibu tentang *puzzle* sebagai alat stimulasi perkembangan motoric halus anak didapatkan hasil nilai minimum 10, nilai maksimum 21, nilai mean 17,73, nilai tengah 19, dan standar deviasi 2,67.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Jawaban Ibu tentang puzzle sebagai alat stimulasi perkembangan motoric halus anak

No	Pertanyaan	Benar		Salah	
		n	%	n	%
Pengertian					
1	<i>Puzzle</i> adalah permainan yang cara memainkannya dengan menyusun kepingan gambar	60	100	0	0
2	Penggunaan <i>puzzle</i> dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan anak.	53	88,33	7	11,67
3	<i>Puzzle</i> dapat membantu memperkenalkan bentuk, warna, dan ukuran kepada anak	51	85	9	15
4	<i>Puzzle</i> hanya berguna untuk anak yang sudah memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.	43	71,67	17	28,33
Tahapan					
5	Mengenalkan anak dengan <i>puzzle</i> sederhana berjumlah sedikit dapat membantu mereka dalam memahami konsep dasar sebelum beralih ke <i>puzzle</i> dengan kepingan yang lebih banyak	55	91,67	5	8,33
6	Jumlah kepingan <i>puzzle</i> untuk setiap usia selalu sama	27	45	33	55
7	Tahapan permainan <i>puzzle</i> berdasarkan usia tidak mempertimbangkan perbedaan kemampuan individu anak	11	18,33	49	81,67
Jenis					
8	Terdapat <i>puzzle</i> yang terdiri dari huruf acak	54	90	6	10
9	Terdapat <i>puzzle</i> teka teki yang memerlukan perakitan	57	95	3	5
10	Terdapat <i>puzzle</i> berupa deskripsi kalimat yang dijdohkan dengan gambar	50	83,33	10	16,67
11	Terdapat <i>puzzle</i> yang berupa gambar yang disertai huruf tetapi hurufnya belum lengkap	56	93,33	4	6,67

12	Terdapat <i>puzzle</i> berupa pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban kedalam kotak yang tersedia	56	93,33	4	6,67
13	<i>Puzzle</i> hanya memiliki 1 jenis saja	47	78,33	13	21,67
Manfaat					
14	Bermain <i>puzzle</i> memiliki banyak manfaat untuk menstimulasi perkembangan anak	57	95	3	5
15	Bermain <i>puzzle</i> dapat mengasah kecerdasan otak anak untuk memecahkan masalah	54	90	6	10
16	Bermain <i>puzzle</i> melatih koordinasi mata dan tangan anak	56	93,33	4	16,67
17	Bermain <i>puzzle</i> melatih anak membaca dan mengenal bentuk	55	91,67	5	8,33
18	Bermain <i>puzzle</i> dapat meningkatkan daya nalar anak	56	93,33	4	16,67
19	Bermain <i>puzzle</i> dapat melatih kesabaran anak	56	93,33	4	16,67
20	Bermain <i>puzzle</i> dapat meningkatkan pengetahuan anak	55	91,67	5	8,33
21	Bermain <i>puzzle</i> tidak memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak	55	91,67	5	8,33

Berdasarkan analisis pertanyaan per-item pada tabel 4.3 diatas bisa didapati bahwasanya kebanyakan responden belum memahami pernyataan nomor 6 “Jumlah kepingan puzzle untuk setiap usia selalu sama” sebanyak 33 responden (55%) dan di soal nomor 7 “Tahapan permainan puzzle berdasarkan usia tidak mempertimbangkan perbedaan kemampuan individu anak” sebanyak 49 responden (81,67%).

C. PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian mayoritas usia responden dalam kategori dewasa awal sebanyak 55 responden (91,2%) , pendidikan tinggi sebanyak 26 respoden (43,3%) dan tidak bekerja sebanyak 43 responden (71,67%). Masa dewasa awal menandai transisi penting dari fase remaja menuju kedewasaan, di mana individu khususnya perempuan memasuki

periode kesiapan reproduktif serta mulai memikul peran sebagai orang tua. Tahap kehidupan ini sering kali ditandai oleh dinamika emosional yang intens serta ketergantungan terhadap proses internalisasi nilai-nilai baru yang berkembang seiring perubahan peran sosial (Putri, 2022).

Ibu berusia antara 20 hingga 40 tahun umumnya memiliki kondisi fisik yang sehat dan bugar, serta lebih antusias dalam mempelajari perkembangan anak. Pada rentang usia ini, ibu juga mengalami kematangan psikologis. (Waspodo dkk., 2024). Pematangan fungsi organ dalam aspek psikologis ditunjukkan oleh tingkat pemikiran seseorang yang semakin matang dan dewasa seiring bertambahnya usia. Perubahan ini menyebabkan pengetahuan seseorang menjadi lebih baik dan kemampuan untuk menerima informasi secara lebih rasional meningkat. (Notoatmodjo, 2018).

Usia ibu memengaruhi kemampuan dalam mengintegrasikan informasi yang dimiliki dengan pengalaman mengasuh serta mengamati perkembangan anak. (Rosyadi, 2022). Usia ialah aspek utama yang mempengaruhi pengetahuan ibu dalam menstimulasi perkembangan anak. Berdasarkan perolehan penelitian yang dilakukan oleh Villina (2024) perolehan uji hipotesis dengan memakai Chi Square diketahui ada korelasi yang signifikan antara usia Ibu terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-5 tahun. Kemudian juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Handajany dkk., (2017) diperoleh nilai $OR = 6,750$ artinya ibu yang berumur <20 dan >40 tahun beresiko 6,760 kali lebih besar mempunyai anak dengan tingkatan pertumbuhan yang tidak selaras. Ibu berusia di bawah 20 tahun yang memiliki anak dengan pertumbuhan yang tidak sesuai

mungkin disebabkan oleh kurangnya kematangan psikologis serta kesiapan dalam berpikir, bertindak, dan menjalankan peran sebagai orang tua. Selain itu, ibu muda juga sangat dipengaruhi oleh masukan dari lingkungan sekitar seperti keluarga dan tetangga dalam membimbing anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Sementara itu, pada ibu yang berusia di atas 35 tahun, faktor penyebab yang mungkin adalah kelelahan, di mana ibu sudah merasa letih dalam mencari informasi mengenai perkembangan anak serta memberi pengasuhan berdasarkan pengalaman dari anak-anak sebelumnya.

Tingkatan pendidikan berperan penting dalam memengaruhi kemampuan individu dalam menyerap serta mengolah informasi yang diperoleh. Secara umum, semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang, semakin besar pula kapasitasnya dalam menguasai pengetahuan. Dengan kata lain, latar belakang pendidikan yang lebih tinggi dapat menjadi aset kognitif yang memperkuat penerimaan dan pemahaman terhadap berbagai informasi, sehingga berdampak langsung pada kualitas pengetahuan yang dimiliki (Notoatmodjo, 2018).

Pendidikan berperan krusial dalam membentuk kerangka berpikir individu, khususnya dalam mengembangkan keterbukaan terhadap wawasan baru serta membiasakan pola pikir yang rasional dan ilmiah. Oleh karena itu, individu dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung memiliki kapasitas yang lebih baik dalam memahami, mengevaluasi, dan mengintegrasikan ide-ide inovatif. Meningkatnya pendidikan berdampak pada pengalaman dan wawasan yang semakin luas dan kemampuan untuk mengambil keputusan yang baik khususnya yang

berhubungan dengan kesehatan. Individu yang mempunyai pendidikan setara SMA sudah mampu mengelola informasi yang diperoleh serta mengevaluasi aspek-aspek yang bermanfaat bagi dirinya, termasuk dalam menjaga kesehatan pribadi. Hal ini sejalan dengan penelitian Widyastuti dalam Warseno,(2019) didapatkan hasil bahwasanya ada korelasi antara Pendidikan ibu dengan perkembangan motoric halus anak usia prasekolah. Kemudian penelitian Handajany dkk.,(2017) diperoleh nilai OR = 22, maknanya ibu dengan tingkat pendidikan rendah (hanya sampai SMP atau SD) memiliki risiko 22 kali lipat lebih tinggi untuk melahirkan anak dengan gangguan perkembangan dibandingkan ibu yang memiliki pendidikan lebih tinggi.

Seorang ibu rumah tangga biasanya menghabiskan waktu lebih lama, sekitar 6-7 jam per hari, untuk berinteraksi langsung dengan anaknya. Selain itu, ketersediaan waktu luang memungkinkan mereka untuk mengakses berbagai sumber informasi mengenai stimulasi perkembangan motorik anak, yang dapat diperoleh melalui internet, media berita, maupun platform informasi lainnya (Perwira, 2022).

Individu yang bekerja cenderung mempunyai waktu luang yang terbatas, maka lebih sulit guna memanfaatkan waktu tersebut untuk menambah wawasan mengenai pertumbuhan anak dibandingkan dengan mereka yang tidak bekerja. Di sisi lain, orang yang tidak bekerja lebih mudah mengakses informasi guna memperluas pengetahuannya mengenai perkembangan anak. Selain itu, rasa lelah dan kelelahan setelah bekerja seringkali menjadi penghambat bagi seseorang yang bekerja untuk belajar lebih banyak tentang perkembangan anak. (A.wawan, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian Handajany dkk., (2017) didapatkan bahwa ada keterkaitan antara pekerjaan ibu dengan tingkatan perkembangan anak. Didapat nilai OR = 22, maknanya ibu yang bekerja beresiko 22,167 kali lebih besar mempunyai anak dengan tingkatan perkembangan yang tidak sesuai dibanding dengan ibu yang tidak bekerja.

2. Pengetahuan Ibu tentang puzzle sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat pengetahuan ibu tentang *puzzle* sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak berada pada kategori baik yakni berjumlah 50 responden (83,33%). Rata-rata pengetahuan ibu sebesar 17,73 dari maksimum 21, dengan standar deviasi 2,67, menampilkan bahwasanya sebagian besar ibu di Posyandu Mangga Karangroto memiliki pengetahuan tinggi tentang puzzle sebagai alat stimulasi motorik halus, dengan tingkat variasi pengetahuan yang sedang.

Pengetahuan atau aspek kognitif memegang peranan krusial dalam pembentukan suatu tindakan. Tindakan yang berakar pada pemahaman mendalam cenderung memiliki daya tahan yang lebih lama dibandingkan dengan tindakan yang tidak didukung oleh pengetahuan (Notoatmodjo, 2018). Adapun aspek yang mempengaruhi pengetahuan antara lain pendidikan, pekerjaan, usia, lingkungan, kondisi sosial ekonomi dan informasi atau media massa (Andriyani, 2015). Pengetahuan yang baik pada penelitian ini kemungkinan besar karena ibu mayoritas berada pada usia dewasa awal, yang mana pada usia ini terjadi pematangan fungsi

organ pada aspek psikologis yang ditandai dengan taraf berfikir seseorang seperti semakin matang (Notoatmodjo, 2018). Kemudian juga mayoritas ibu memiliki tingkat pendidikan yang tinggi. Serta mayoritas ibu tidak bekerja atau hanya sebagai ibu rumah tangga yang mana membuat ibu-ibu memiliki waktu yang banyak bersama anak mereka dan juga mempunyai waktu luang yang cukup untuk mencari informasi mengenai stimulasi perkembangan anak mereka. Aspek ini selaras dengan penelitian yang di laksanakan oleh Handajany *dkk.*, (2017) dengan perolehan bahwasanya ada korelasi antara karakteristik usia, pendidikan serta pekerjaan terhadap pengetahuan ibu dengan tingkatan perkembangan anak.

Pengetahuan atau aspek kognitif memegang peranan krusial dalam pembentukan perilaku individu. Tindakan yang berakar pada pemahaman mendalam cenderung lebih tahan lama dibandingkan dengan perilaku yang tidak berlandaskan pada pengetahuan tersebut. (Notoatmodjo, 2018). Pemahaman pada sebuah objek mencakup dua dimensi utama, yaitu sisi positif dan sisi negatif. Kedua dimensi ini berperan penting dalam membentuk sikap individu. Semakin banyak informasi positif yang diperoleh mengenai objek tersebut, maka kecenderungan sikap yang muncul terhadap objek itu akan menjadi lebih positif. Penelitian (Carolina, Lilis and Wijaya, 2020) mengungkapkan bahwasanya ada korelasi antara pengetahuan ibu tentang pemilihan alat permainan edukatif pada perkembangan motorik anak presekolah.

Pengetahuan ibu yang baik berdampak positif karena memudahkan ibu dalam menyerap informasi dan meningkatkan keterbukaan terhadap gagasan baru maupun berbeda mengenai stimulasi perkembangan motorik halus anak. Keadaan ini tentu berpengaruh terhadap kemampuan ibu dalam memilih alat permainan edukatif yang tepat untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Sebaliknya, pengetahuan ibu yang rendah dapat berdampak negatif karena menghambat ibu dalam memahami informasi mengenai tahap perkembangan anak dan pentingnya stimulasi motorik halus. Kurangnya pemahaman ini membuat ibu cenderung kurang terbuka terhadap gagasan atau metode stimulasi yang tepat, sehingga berisiko memilih alat permainan yang kurang sesuai atau bahkan tidak memberikan stimulasi yang dibutuhkan. Akibatnya, pertumbuhan motorik halus anak bisa terhambat, yang kemudian berdampak pada kesulitan dalam aktivitas sehari-hari serta potensi hambatan dalam kesiapan belajar. Hasil penelitian Carolina *et al.*, (2020) mengungkapkan bahwasanya ada korelasi antara pengetahuan ibu mengenai pemilihan alat permainan edukatif pada perkembangan motorik anak prasekolah.

Anak yang mempunyai pertumbuhan motorik halus yang baik cenderung berkembang serta tumbuh dengan optimal. Menurut teori Hurlock dalam Kamelia (2019), perkembangan motorik memiliki beberapa fungsi penting dalam kehidupan anak. Pertama, anak merasa senang saat mengembangkan keterampilan motoriknya, misalnya disaat melempar bola, bermain boneka, menyusun *puzzle*, dan bermain dengan mainan lainnya. Kedua, keterampilan motorik membantu anak menjadi lebih

mandiri. Dari yang awalnya tidak berdaya, anak belajar bergerak sendiri dan melakukan berbagai hal tanpa bantuan, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri. Ketiga, keterampilan motorik juga mendukung anak untuk bisa menyesuaikan diri di lingkungan sekolah, seperti saat mewarnai, menulis, dan menggambar. Keempat, perkembangan motorik yang baik membuka kemungkinan anak bersosialisasi bermain serta dengan teman sebaya, sedangkan apabila perkembangannya terhambat, anak bisa dijauhi dan sulit bergaul. Kelima, keterampilan motorik sangat krusial untuk membentuk kepribadian anak. Jika kapabilitas ini berkembang dengan baik sejak dini, maka perkembangan lainnya juga akan mengikuti dengan baik, dan sebaliknya.

Perkembangan keterampilan motorik halus pada anak dapat di ransang melalui penggunaan media permainan edukatif, salah satunya adalah puzzle. Puzzle berfungsi sebagai alat yang efektif untuk merangsang kemampuan motorik halus karena saat bermain, anak-anak secara simultan melatih koordinasi mata dan tangan serta mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Aktivitas menyusun puzzle mendorong anak untuk menggunakan tangan dan jari-jari kecil secara aktif, sehingga tanpa disadari proses ini secara signifikan berkontribusi pada peningkatan dan penguatan keterampilan motorik halus anak (Nurun dkk., 2023). Aspek ini selaras dengan penelitian yang dilaksanakan Da'i and Maulidaty (2021) yang menampilkan perolehan bahwasanya ada dampak pada peningkatan kapabilitas motorik halus anak sebelum serta sesudah diberikan permainan *puzzle*. Kemudian juga penelitian yang di lakukan oleh Yuniati (2024) menampilkan bahwasanya permainan *puzzle* efektif

untuk meningkatkan perkembangan motorik anak usia pra sekolah. *Puzzle* memiliki kelebihan karena melibatkan koordinasi antara gerakan jari-jari tangan dengan fungsi kerja otak dalam menyusun potongan-potongan gambar secara tepat. Kegiatan ini tidak hanya mengasah kapabilitas motorik halus, namun juga merangsang kemampuan kognitif anak, seperti pemecahan masalah dan berpikir logis (Hendra, 2022). Selain itu, puzzle juga memberikan berbagai manfaat lainnya, antara lain mengasah daya pikir, mengembangkan kemampuan bernalar, serta melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan tugas (Yuliani, 2018).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas ibu belum memahami pernyataan nomor 6 dan 7, yaitu “Jumlah kepingan puzzle untuk setiap usia selalu sama,” yang ditunjukkan oleh 33 responden (55%) menjawab tidak sesuai dan “Tahapan permainan puzzle berdasarkan usia tidak mempertimbangkan perbedaan kemampuan individu anak,” sebanyak 49 responden (81,67%). Temuan ini mengindikasikan bahwa pengetahuan ibu masih terbatas pada pemahaman bahwa puzzle bermanfaat untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak, namun mereka belum memahami bahwa tahapan perkembangan setiap anak bersifat unik dan berbeda antara satu dengan yang lain.

Dalam permainan puzzle, tahapan yang diberikan pun bervariasi dan disesuaikan dengan rentang usia anak, khususnya usia 0 hingga 6 tahun. Variasi ini berkaitan erat dengan perkembangan otak anak yang terus mengalami peningkatan seiring dengan bertambahnya usia (Sintia dkk, 2021). Sebagai langkah awal, perkenalkan anak dengan puzzle sederhana yang memiliki kepingan berukuran besar dan jumlahnya sedikit.

Seiring bertambahnya usia, berikan puzzle dengan jumlah kepingan yang lebih banyak. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anak yang lebih besar mempunyai tingkat kematangan serta kemampuan yang lebih baik dibandingkan anak yang lebih kecil (Aslindah, 2018).



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

1. Karakteristik responden mayoritas dalam kategori usia dewasa awal yaitu sebanyak 55 responden (91,2%), berpendidikan tinggi yaitu sebanyak 26 responden (43,3%) dan tidak bekerja yaitu sebanyak 43 responden (71,67).
2. Mayoritas responden memiliki pengetahuan baik yaitu sebanyak 50 responden (83,33%)

B. Saran

1. Bagi orang tua/pengasuh
Menstimulasi perkembangan motorik halus anak dengan media puzzle, mengikuti kegiatan Posyandu secara rutin, memanfaatkan media informasi yang terpercaya, maupun berkonsultasi dengan tenaga kesehatan.
2. Bagi peneliti selanjutnya
Mengembangkan variabel penelitian dan jumlah responden.
3. Bagi tempat penelitian
secara aktif menyelenggarakan kegiatan penyuluhan dan pendampingan bagi orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Wawan, D.M. (2017) *Teori Dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Manusia*. Nuha Medika. Available At: <https://Bintangpusnas.Perpusnas.Go.Id/Konten/Bk59250/Teori-Dan-Pengukuran-Pengetahuan-Sikap-Dan-Perilaku-Manusia>.
- Ade Heryana (2020) *Etika Penelitian*. Universitas Esa Unggul. Jakarta: Universitas Esa Unggul. Available At: <https://Doi.Org/10.30883/Jba.V25i1.906>.
- Adiwena, B., Noviadji, B.R. And Aldora, J. (2022) 'Desain Puzzle Sebagai Media Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun', *Artika*, 6(2), Pp. 111–125. Available At: <https://Doi.Org/10.34148/Artika.V6i2.559>.
- Ananda, Y. (2019) 'Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di Tk Inti Gugus Tulip Iii Padang Tahun 2018', *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, 2(2), Pp. 29–35. Available At: <https://Doi.Org/10.36341/Jka.V2i2.622>.
- Arikunto, S. (2014) *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aslindah, A. (2018) *Alat Permainan Edukatif ; Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*.
- Aulina, C.N. (2015) *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
- Azizah, S.N. *Et Al.* (2023) 'Stimulasi Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah', *Nusantara Hasana Journal*, 2(11), Pp. 71–76.
- Bratha, S.D.K. And Rosyadi, I. (2022) 'Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Perkembangan Anak Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah', *Coping: Community Of Publishing In Nursing*, 10(6), P. 590. Available At: <https://Doi.Org/10.24843/Coping.2022.V10.I06.P02>.
- Carolina, D., Lilis And Wijaya, D. (2020) 'Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Pemilihan Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Motorik Aanak Prasekolah (3-6 Tahun)', *Jurnal Akademi Keperawatan Husada Karya Jaya*, 6(2), Pp. 1–14.
- Da'i, M. And Maulidaty, I.E. (2021) 'The Effect Of Playing Puzzle Therapy On The Fine Motoric Development Of Pre-School Children In Tk Tunas Harapan Batokan Kasiman', *Widyagogik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), Pp. 79–85. Available At: <https://Doi.Org/10.21107/Widyagogik.V8i2.8983>.
- Derikx, D.F.A.A. *Et Al.* (2021) 'The Relationship Between Social Environmental Factors And Motor Performance In 3- To 12-Year-Old Typically Developing Children: A Systematic Review', *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 18(14). Available At: <https://Doi.Org/10.3390/Ijerph18147516>.
- Farid, Malihe, Amirkhazadeh Barandouzi, Zahra, Setayesh, N. (2019) 'Knowledge, Attitudes, And Coping Strategies Regarding Pubertal Changes Among Adolescent Girls: Risks And Compliances For Health Promotion In

- Puberty', (January), Pp. 1–6. Available At: <https://doi.org/10.4103/Jehp.Jehp>.
- Faridah, U., Hidayah, N. And Afifah, S.N. (2022) 'Pengetahuan Ibu Berhubungan Dengan Status Motorik Halus Pada Anak Usia Dini', *Indonesia Jurnal Perawat*, 7(2), Pp. 83–89.
- Fauziah (2020) 'Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Benang Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Alif Islamic Preschool Centre', *Tarbiyah Al-Aulad | Vol. 5, No. 2, 2020 Issn 2549-465*, 5(2), Pp. 1–10.
- Fitriani, N.L. And Andriyani, S. (2015) 'Hubungan Antara Pengetahuan Dengan Sikap Anak Usia Sekolah Akhir (10-12 Tahun) Tentang Makanan Jajanan Di Sd Negeri li Tagog Apu Padalarang Kabupaten Bandung Barat Tahun 2015', *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 1(1), P. 7. Available At: <https://doi.org/10.17509/Jpki.V1i1.1184>.
- Handajany, S., Agustin, D. And Rafiani, N. (2017) 'Hubungan Karakteristik Dan Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Perkembangan Dengan Tingkat Perkembangan Anak Di Ra Safinatul Jannah Kabupaten Bekasi', *Jurnal Kesehatan Bhakti Husada*, 3(2), Pp. 1–11.
- Harmila, H., Fetriyah, U.H. And Nito, P.J.B. (2023) 'Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun', *Jkj: Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(3), Pp. 582–583.
- Hastono, S.P. (2017) *Analisis Data Pada Bidang Kesehatan*.
- Hurlock E. B (2000) *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ihza, S.E.F. *Et Al.* (2024) 'Nutritional Status And Motor Development Of Toddlers Aged 24-59 Months In Agricultural Area Of Semarang District', *Amerta Nutrition*, 8(2), Pp. 199–205. Available At: <https://doi.org/10.20473/Amnt.V8i2.2024.199-205>.
- Iqnadiani, A. (2024) 'Gambaran Perkembangan Pada Bayi Dan Balita Dengan Indikasi Masalah Perkembangan Di Kota Semarang'.
- Kamelia, N. (2019) 'Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Stppa Tercapai Di Ra Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta', *Kindergarten: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), P. 112. Available At: <https://doi.org/10.24014/Kjiece.V2i2.9064>.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (2020) 'Stimulasi, Deteksi, Intervensi Dinitumbuh Kembang (Sditk) Dan Pemberian Makan pada Balita Dan Anak Prasekolah', P. 7.
- Koenig, A.M. (2018) 'Comparing Prescriptive And Descriptive Gender Stereotypes About Children, Adults, And The Elderly', *Frontiers In Psychology*, 9(Jun). Available At: <https://doi.org/10.3389/Fpsyg.2018.01086>.
- Larasati, D.A. *Et Al.* (2022) 'Deteksi Dini Tumbuh Kembang Dan Stimulasi Motorik Pada Balita Berbasis Masyarakat Dalam Kegiatan Fisioterapi Komunitas Di

- Desa Lulut Kabupaten Bogor', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Fisioterapi Dan Kesehatan Indonesia*, 1(1), Pp. 54–63. Available At: <https://doi.org/10.59946/jpmfki.2022.109>.
- Latifah, R., Kurikulum, J. And Pendidikan, T. (2020) 'Pengembangan Alat Permainan Edukatif Puzzle Sayuran Dan Buah Untuk Pengenalan Angka Di Tk A Pertiwi Sabranglor I Klaten', Pp. 55–63.
- Lukman, Hendra, M. (2022) 'Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Puzzle Di Tk Al-Mahasin Kota Bima', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), Pp. 1–10. Available At: <https://doi.org/10.31004/obsesi.vix.xxx>.
- Marc H. Bornstein, Diane L. Putnick, And J.T.D.S. (2018) 'Parenting Cognitions → Parenting Practices → Child Adjustment? The Standard Model. Development And Psychopathology', *Physiology & Behavior*, 176(1), Pp. 139–148. Available At: <https://doi.org/10.1017/S0954579417000931>.Parenting.
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018) *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan, 307.
- Matheis, M. And Estabillo, J.A. (2018) *Assessment Of Fine And Gross Motor Skills In Children*. Available At: https://doi.org/10.1007/978-3-319-93542-3_25.
- Media Rahmah, Intan. S, L.Y. (2024) 'Psikologi Perkembangan Prantal, Usia Dini, Dan Anak "Hakikat Perkembangan Dan Pertumbuhan"', *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), Pp. 306–316. Available At: <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.478>.
- Munizar, Widodo, D. And Widiyani, E. (2017) 'Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Toddler Di Posyandu Melati Tlogomas Malang', *Nursing News*, 2(1), Pp. 357–362.
- Nabilah, I. And Latifah, M. (2022) 'Awlady: Jurnal Pendidikan Anak Perkembangan Motorik Baduta: Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Secara Langsung Dan Tidak Langsung', *Maret*, 8(1), Pp. 45–57.
- Ndrijati, H. (2017) *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Notoatmodjo, S. (2018) *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Cetakan Ke-3. Pt Rineka Cipta.
- Nurjanah, N., Suryaningsih, C. And Putra, B.D.A. (2017) 'Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Di Tk At-Taqwa', *Jurnal Keperawatan Bsi*, V(2), Pp. 65–73.
- Nursalam, S. (2013) *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nurun Nikmah, Selvia Nurul Qomari, H.Z. (2023) 'Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 24-36 Bulan The Effect Of Puzzle Games On Fine Motor Development In Children Aged 24-36 Months', *Jurnal Ijpn*, 4(1).

- Permendikbud 137 Tahun 2014 (No Date) *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Perwira, M.I. (2022) 'Gambaran Pengetahuan Ibu Dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Anak Toddler', *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia (Indonesian Health Scientific Journal)*, 7(1), Pp. 107–114. Available At: <https://doi.org/10.51933/Health.V7i1.793>.
- Peyre, H. *Et Al.* (2016) 'Differential Effects Of Factors Influencing Cognitive Development At The Age Of 5-To-6 Years', *Cognitive Development*, 40, Pp. 152–162. Available At: <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2016.10.001>.
- Prabowo, E.W., Ishartono, I. And S., M.B. (2016) 'Pola Asuh Anak Oleh Ibu Usia Dini', *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2). Available At: <https://doi.org/10.24198/jppm.V3i2.13646>.
- Prof Dr Sugiyono (2019) 'Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D', *Alfabeta,Cv* [Preprint].
- Purwati, D. And Sumaryati, S. (2019) 'Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Puzzle Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kober Kuntum Melati Indah Desa Braja Indah Kecamatan Braja Selehah Kabupaten Lampung Timur', *Azzahra*, 1(1), Pp. 1–18.
- Rahayu Khoerunnisa, S., Muqodas, I. And Justicia, R. (2023) 'Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun', *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), Pp. 49–58. Available At: <https://doi.org/10.37985/Murhum.V4i2.279>.
- Riskesdas (2018) *Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Ri Tahun 2018*.
- Sanenek, A.K. *Et Al.* (2023) 'Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), Pp. 1391–1401. Available At: <https://doi.org/10.31004/obsesi.V7i2.4177>.
- Sapitri, E., Yudiernawati, A. And Maemunah, N. (2019) 'Hubungan Kemampuan Pemberian Stimulasi Dengan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), Pp. 1–16.
- Sintia Dkk (2021) 'Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi Banda Aceh', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), Pp. 9–10.
- Sita Dewi, N.L.D.A. And Yulaika, A. (2019) 'Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Di Tk Ra Diponegoro Desa Ngajum Kabupaten Malang', *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 5(2). Available At: <https://doi.org/10.36053/Mesencephalon.V5i2.181>.
- Soedibyo (2003) *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*.
- Soetjningsih & Ranuh (2015) *Tumbuh Kembang Anak*. Ed. 2. Jakarta: Egc.
- Statistik, D.K. Dan K. (2023) *Keadaan Pekerja Di Indonesia*, *Badan Pusat Statistik*.

- Stein, N.D.F. And A.D. (2016) 'Risk Factors Affecting Child Cognitive Development: A Summary Of Nutrition, Environment, And Maternal-Child Interaction Indicators For Sub-Saharan Africa', *Physiology & Behavior*, 176(5), Pp. 139–148. Available At: <https://doi.org/10.1017/S2040174415001427>.Risk.
- Sugiyono, P.. (2015) *Metode Penelitian Pendidikan Sugiyono 2015 Bagian 3*. Penerbit Alfabeta, P. 458.
- Sugiyono, P.D. (2019) *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Metode Penelitian Pendidikan, 67.
- Sukma Anggreini, I., Muhyi, M. And Ketut, I. (2023) 'Hakikat Ilmu Dan Pengetahuan Dalam Kajian Filsafat Ilmu', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), Pp. 396–402.
- Suwanti, I. And Aprilin, H. (2019) 'Penelitian Korelasi Pengetahuan Keluarga Pasien Tentang Penularan Hepatitis Dengan Perilaku Cuci', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(2), Pp. 20–31.
- Talango, S.R. (2020) 'Konsep Perkembangan Anak Usia Dini', *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), Pp. 92–105. Available At: <https://doi.org/10.54045/Ecie.V1i1.35>.
- Titik Anggraini (2022) 'Gambaran Status Perkembangan Balita Stunting Di Kelurahan Bandarharjo Semarang Skripsi'.
- Unicef (2019) *The State Of The World's Children*.
- Utami Nur Hafsa Putri, Nur'aini, Armita Sari, S.M. (2022) *Modul Kesehatan Mental*. Available At: https://www.google.co.id/books/edition/Modul_Kesehatan_Mental/YI_Meaaqbj?hl=id&gbpv=1&dq=Dewasa+Awal+Menurut+Hurlock&pg=Pa74&printsec=frontcover.
- Villina, R. (2024) 'Hubungan Karakteristik Dan Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun Di Desa Mireuk Lamreudeup', *Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan Dan Kebidanan*, 2(4), Pp. 78–87.
- Warseno, A. (2019) 'Tingkat Pendidikan Ibu Memiliki Hubungan Dengan Status Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah', *Jurnal Keperawatan Malang*, 4(1), Pp. 57–66. Available At: <https://doi.org/10.36916/Jkm.V4i1.83>.
- Waspodo, M., Widiyastuti, S. And Madjid, H.T.A. (2024) 'Karakteristik Ibu Dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(3), Pp. 523–534. Available At: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i3.3358>.
- Wigati, P. Wahyu Et Al. (2023) 'Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak', *Jurnal Bidan Pintar*, 3(2). Available At: <https://doi.org/10.30737/jubitar.v3i2.4271>.

- Wijayanti, D., Purwati, A. And Retnaningsih, R. (2024) 'Hubungan Pengetahuan Dengan Sikap Ibu Hamil Tentang Pemanfaatan Buku KIA', *Jurnal Asuhan Ibu Dan Anak*, 9(2), Pp. 67–74. Available At: <https://doi.org/10.33867/C2byzp04>.
- Wiwiek Herwiyani, Siti Syuaiba, M. (2024) 'Pengaruh Stereotip Gender Terhadap Pemilihan Permainan Anak', *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(2), Pp. 46–54.
- Yasbiati, G.G. (2018) *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*.
- Yuliani, R. (2018) *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.
- Yuniati, E. (2024) 'Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk At Taqwa Mekarsari Cimahi Puzzle Influence Motoric Development Smile Age Of Prasekolah', *Jurnal Kesehatan*, 11(1), Pp. 9–20. Available At: <https://doi.org/10.32763/Yfgmsd43>.

