

# Pengaruh Terapi *Puzzle* terhadap Tugas Perkembangan Motorik Halus pada Anak di PAUD KB Amanah Bogares Kidul

Suratih Nusantara<sup>1</sup> Etika Dewi Cahyaningrum<sup>2</sup> Atun RaudotulMa'rifah<sup>3</sup>  
Undergraduate Nursing Study Program, Faculty of Health, Harapan Bangsa University  
Jl. Raden Patah No 100 Kembaran, Banyumas 53182, Indonesia  
[t1nusan6@gmail.com](mailto:t1nusan6@gmail.com) [tita.etika@hgmail.com](mailto:tita.etika@hgmail.com) [atunraudotulmarifah@gmail.com](mailto:atunraudotulmarifah@gmail.com)

## ABSTRACT

*Play activities are one of the stimuli for optimal child development. In addition, this activity can be done through playing so that children do not get bored easily and applying learning methods through play can help children in learning so as to improve children's learning outcomes for the better. KB Amanah Bogares Kidul. This research method is pre-experimental. The population of this research is students at Paud KB Amanah Bogares Kidul children aged 4-5 years with a sample technique that is total sampling and found a sample of 30 respondents. The measuring instrument used is DDST II. Analysis of the data used is using the univariate test and bivariate using the Wilcoxon test. The results showed that most of them were 4 years old (53.3%) with sex mostly male (56.7%). Most of the fine motor development tasks before being given puzzle therapy were in the dubious category (46.7%), while fine motor skills after being given puzzle therapy were in the dubious and normal categories (50%). The results of the analysis showed the effect of the effectiveness of puzzle therapy on the task of fine motor development of children in Paud KB Amanah Bogares Kidul with a p value of 0.025.*

**Keywords :** *Child Development Tasks, Fine Motors, and Preschool Children*

## ABSTRAK

Aktifitas bermain merupakan salah satu stimulus bagi perkembangan anak secara optimal. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar. Hasil survey di Paud KB Amanah Bogares terdapat anak yang tidak fokus pada kegiatan belajar serta terdapat hampir secara keseluruhan anak di Paud tersebut juga masih ditungguin orang tuannya. Selain itu, puzzle therapy belum diterapkan secara maksimal untuk meningkatkan perkembangan motorik halus di Paud Amanah akan tetapi untuk alat puzzlenya sudah tersedia hanya tidak difokuskan untuk meningkatkan tugas perkembangan. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh puzzle therapy terhadap tugas perkembangan motorik halus pada anak di Paud KB Amanah Bogares Kidul. Metode penelitian ini yaitu pra eksperimen. Populasi penelitian ini anak didik di Paud KB Amanah Bogares Kidul dengan teknik total sampling sebanyak 30 responden. Alat ukur yang digunakan yaitu DDST II. Analisis data menggunakan uji univariate dan bivariate menggunakan uji wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan usia sebagian besar 4 tahun (53,3%) dengan jenis kelamin sebagian besar laki-laki (56,7%). Tugas perkembangan motorik halus sebelum sebagian besar kategori meragukan (46,7%), sedangkan motorik halus setelah diberikan terapi pada kategori meragukan dan normal (50%). Hasil analisis terdapat pengaruh efektivitas puzzle therapy terhadap tugas perkembangan motorik halus anak di Paud KB Amanah Bogares Kidul dengan p value 0,025.

**Kata kunci :** *ketuban pecah dini, paritas, riwayat KPD, presentasi janin, status anemia*

## PENDAHULUAN

Kesehatan anak merupakan salah satu indikator pencapaian dari upaya pembangunan kesehatan di Indonesia. Salah satu upaya tersebut adalah dengan perhatian penuh terhadap kesejahteraan anak dan perkembangan anak. Anak usia prasekolah merupakan anak yang berusia 3 sampai 5 tahun. Pada masa ini terjadi pertumbuhan biologis, psikososial, kognitif dan spiritual yang sangat signifikan. Pembinaan sedini mungkin kepada anak sangat penting bagi perkembangan anak yang berarti bahwa membina anak harus dimulai sejak usia prasekolah dan sejak individu masih dalam lingkungan keluarga. Keluarga merupakan kesatuan sosial terkecil yang merupakan lingkungan pertama dan utama bagi anak yang sangat penting bagi peletakan dasar pembangunan mental dan pembentukan pribadi anak (Friedman, 2010).

Aspek yang dinilai dalam memantau perkembangan anak yaitu motorik kasar, motorik halus, personal sosial dan bahasa. Gangguan perkembangan pada anak yang tidak sesuai dengan usianya dapat menyebabkan anak tidak mampu memenuhi kebutuhan dasarnya. Anak akan menjadi tergantung dan tidak mampu untuk mandiri. Anak juga tidak mampu memenuhi kebutuhan perawatan kesehatan dan sangat rentan mengalami masalah masalah kesehatan. Masa perkembangan pada anak prasekolah yang terabaikan dapat mengakibatkan gangguan atau hambatan perkembangan anak yaitu terjadinya penyimpangan perkembangan anak (Handayani, 2012).

Salah satu intervensi keperawatan yang dapat diberikan kepada anak untuk meningkatkan perkembangan motorik halus adalah dengan *therapy* bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kepuasan. Aktifitas bermain merupakan salah satu stimulus bagi perkembangan anak secara optimal. Anak bebas mengekspresikan perasaan takut, cemas, gembira atau perasaan lainnya sehingga hal tersebut memberikan kebebasan bermain untuk anak sehingga orang tua dapat mengetahui suasana hati si anak.

*Puzzle* terapi merupakan media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Madyastuti (2016) tentang Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Dan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun). Hasil uji statistik *wilcoxon sign rank* ditunjukkan dari hasil uji statistik motorik halus dengan nilai signifikansi ( $p=0,002$ ) artinya ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (4-5 tahun) dan hasil uji statistik kognitif dengan nilai signifikansi ( $p=0,002$ ) artinya ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4-5 tahun).

Berdasarkan hasil prasarvei yang penulis lakukan mendapatkan informasi dari guru bahwa anak yang belajar di Paud KB Amanah belum fokus untuk melaksanakan proses belajar mengajar sehingga para guru harus mendampingi mengarahkan dan belum menggunakan tambahan alat peraga apabila terdapat anak masih tidak fokus pada kegiatan belajar serta terdapat hampir secara keseluruhan anak di Paud tersebut juga masih ditungguin orang tuanya. Selain itu, *puzzle therapy* belum diterapkan secara maksimal untuk meningkatkan perkembangan motorik halus di Paud Amanah akan tetapi untuk alat puzzlenya sudah tersedia hanya tidak difokuskan untuk meningkatkan tugas perkembangan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan *design* pra eksperimen dengan pendekatan *pre* dan *post design*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* sebanyak 30 responden. Alat ukur yaitu dengan lembar observasi DDST dan puzzle kayu dengan motif binatang. Sebelum diberikan terapi puzzle pada responden diukur terlebih dahulu terkait tugas perkembangan motorik halus. Kemudian diberikan perlakuan selama 14 hari dengan durasi waktu permainan selama 15 menit setiap anak dengan terapi *puzzle*. Setelah perlakuan selama 14 hari kemudian diukur kembali untuk tugas perkembangan motorik halus pada responden dengan menggunakan lembar observasi yang sama. Analisis data menggunakan analisis univariate dan analisis bivariate dengan uji Wilcoxon.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan terkait dengan hasil penelitian yang telah didapatkan

### Karakteristik Responden

Tabel 1 Distribusi karakteristik responden berdasarkan usia (usia anak 4-5 tahun) dan jenis kelamin pada anak di Paud KB Amanah Bogares Kidul

Karakteristik	Frekuensi	Prosentase (%)
Usia		
4 tahun	16	53,3
5 tahun	14	46,7
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	17	56,7
Perempuan	13	43,3
Total	30	100

Sumber: Data 2021

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar memiliki usia 4 tahun yaitu sejumlah 16 responden (53,3%). Yusriana (2012) menjelaskan bahwa perkembangan aspek kognitif, fisik, motorik, dan psikosial seorang anak berkembang secara pesat dari 50% menjadi 80% pada usia ini. Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek penting pada anak usia 3-5 tahun karena perkembangan motorik merupakan awal kecerdasan dan emosi sosial. Proses pertumbuhan dan perkembangan terbagi dalam beberapa tahapan berdasarkan usia. Salah satu

fasenya adalah masa prasekolah yaitu anak berusia 3-5 tahun.

Jenis kelamin sebagian besar laki-laki sejumlah 17 responden (56,7%). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisa (2020) berdasarkan yang dilakukan di TK dan PAUD SBB Pelangi Nusantara 04 Kelurahan Pringapus, dengan menggunakan kuesioner PSRS pada variabel jenis kelamin, sebanyak 87 anak. Adapun pada jenis kelamin laki-laki di dapatkan 48 anak (55,2%) dan pada jenis kelamin perempuan didapatkan 39 anak (44,8%). Mayoritas berjenis kelamin laki-laki yaitu sejumlah 48 anak (55,2%). Friedman, (2010) menjelaskan bahwa pembinaan sedini mungkin kepada anak sangat penting bagi perkembangan anak yang berarti bahwa membina anak harus dimulai sejak usia prasekolah dan sejak individu masih dalam lingkungan keluarga. Keluarga merupakan kesatuan sosial terkecil yang merupakan lingkungan pertama dan utama bagi anak yang sangat penting bagi peletakan dasar pembangunan mental dan pembentukan pribadi anak.

Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Anak prasekolah telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan-kegiatan yang dilakukan sendiri. Berikan kesempatan kepada anak untuk lari, memanjat, dan melompat. Usahakan kegiatan-kegiatan tersebut sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan anak dan selalu di bawah pengawasan. Usia prasekolah umumnya telah mampu berbahasa, sebagian dari anak senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaiknya anak usia prasekolah dilatih untuk dapat menjadi pendengar yang baik. Anak usia prasekolah lebih banyak menggunakan bahasa tanpa memahami makna dari kata-kata tersebut, terutama konsep kanan dan kiri, sebab akibat, dan waktu (Wong, 2012).

Kemampuan motorik anak semakin baik dengan meningkatnya usia karena kematangan fungsi tubuh dan ototnya. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Suryaputri, Rosha, dan Anggraini (2014) yang menunjukkan bahwa ada hubungan bermakna antara

usia anak dengan kemampuan motorik anak. Usia anak 24-35 bulan berisiko 3,81 kali untuk *suspect* motoriknya dibandingkan dengan anak yang usianya 36-59 bulan. Selain karena kematangan usia, stimulasi amat penting bagi perkembangan yang optimal pada anak. Pada anak yang usianya lebih muda yaitu usia 24-35 bulan, sumber utama stimulasi adalah keluarga dekat terutama orangtua, sehingga perkembangan anak mungkin tidak terpengaruh oleh stimulasi yang lebih kompleks dari orang lain.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Yuniati (2018) tentang *Puzzle* mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi ditemukan bahwa usia responden berada pada rata-rata 5 tahun. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lilis (2018) tentang Metode Bermain *Puzzle* Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah yang dilakukan di Lamongan sebagian besar perkembangan anak usia prasekolah.

#### Tugas perkembangan motorik halus

Tabel 2 Distribusi tugas perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah pemberian *Puzzle* pada anak di Paud KB Amanah Bogares Kidul

Motorik Halus	Sebelum		Setelah	
	F	(%)	F	(%)
Normal	17	56,7	21	70
Suspek	13	43,3	9	30
Untesable	0	0	0	0

Sumber: Data 2021

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa motorik halus sebelum diberikan terapi *Puzzle* sebagian besar dengan kategori Normal sebanyak 17 responden (56,7%). Menurut Susanto (2011) motorik halus adalah gerakan yang melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus dilakukan oleh otot-otot baik. Gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus sehingga membuat anak dapat berkreasi. Keterampilan motorik halus ini melibatkan koordinasi neuromuscular (syaraf otot) yang memerlukan ketetapan derajat tinggi untuk berhasilnya keterampilan ini. Keterampilan ini sering disebut sebagai keterampilan yang memerlukan mata dan tangan (*hand-eyes coordination*) (Ananda, 2019).

Perkembangan motorik halus pada anak di TK sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* paling dominan dengan kategori meragukan. Rendahnya kemampuan motorik halus pada anak ini dikarenakan faktor lingkungan serta kepribadian anak juga dapat mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan motorik. Anak yang sering dimanja oleh orang tuanya sering mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus. Dimana orang tua sering melarang anak menggunakan gunting, bermain dengan benda keras sehingga perkembangan motorik halus anak terlambat.

Sedangkan motorik halus setelah diberikan terapi *puzzle* memiliki prevalensi yang sama yaitu pada kategori normal sebanyak 21 responden (70%). Pencapaian suatu kemampuan pada setiap anak bisa berbeda-beda, namun demikian ada patokan umur tentang kemampuan apa saja yang perlu dicapai seorang anak pada usia tertentu. Adanya patokan tersebut adalah dimaksudkan supaya anak yang belum mencapai tahap kemampuan tertentu ini perlu dilatih berbagai kemampuan untuk dapat mencapai perkembangan yang optimal (Susanto, 2011).

Salah satu intervensi keperawatan yang dapat diberikan kepada anak adalah dengan *therapy* bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kepuasan. Aktifitas bermain merupakan salah satu stimulus bagi perkembangan anak secara optimal. Anak bebas mengekspresikan perasaan takut, cemas, gembira atau perasaan lainnya sehingga hal tersebut memberikan kebebasan bermain untuk anak sehingga orang tua dapat mengetahui suasana hati si anak (Zianeda, 2017).

*Puzzle* merupakan media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan

melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik. Masalah yang ditemukan saat dilakukan penelitian adalah pada aspek atau tugas untuk mengetahui tugas dan perkembangan motorik halus pada saat menggambar mengikuti pola.

Motorik halus merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat misalnya menggambar garis, lingkaran dan menggambar manusia. Masalah yang muncul dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Soetjningsih (2012) mengungkapkan bahwa untuk tercapainya tumbuh kembang yang optimal tergantung pada potensi biologinya, tingkat tercapainya potensi biologi seseorang merupakan hasil interaksi beberapa faktor yang saling berkaitan seperti pada faktor genetik yang merupakan dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang pada anak, faktor lingkungan baik lingkungan prenatal maupun lingkungan postnatal dan faktor hormonal. Kesehatan dan gizi yang baik akan mempengaruhi tugas perkembangan anak.

Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian Maghfuroh (2018) tentang pengaruh penggunaan alat permainan metode bermain *puzzle* berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK. Surya Baru Desa Plosowahyu Lamongan ditemukan hasil sebelum diberikan terapi bermain dengan mean 88,4%. Hasil menunjukkan ada pengaruh penggunaan alat permainan metode bermain dengan perkembangan motorik halus anak dengan  $p\ value = 0,001$ . Selain itu penelitian ini sejalan dengan penelitian Yuniati (2018) *Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi* ditemukan hasil mean sesudah 1,88. Ada pengaruh permainan *puzzle* dengan perkembangan

motorik halus pada anak dengan  $p\ value = 0,0001$ .

### Efektivitas *puzzle therapy* terhadap tugas perkembangan motorik halus

Tabel 3 Distribusi efektivitas *puzzle therapy* terhadap tugas perkembangan motorik halus anak di Paud KB Amanah Bogares Kidul.

Kategori	Mean Rank	Negatif rank	Ties range	p value
Motorik Halus				
Sebelum				
Sesudah	2,50	4	26	0,046

Sumber: Data 2021

Hasil analisis menunjukkan uji analisis dengan menggunakan uji *wilcoxon* didapatkan untuk bahwa  $p\ value 0,046$  ( $p < 0,05$ ), sehingga  $H_a$  diterima yaitu terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan *puzzle therapy* terhadap tugas perkembangan motorik halus anak di Paud KB Amanah Bogares Kidul. Mengurangi dampak akibat keterlambatan tugas perkembangan yang dialami anak, diperlukan suatu media yang dapat mengungkapkan rasa cemasnya. Salah satunya adalah terapi bermain (Sujatmiko, 2013). Salah satu permainan yang dapat melatih keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan untuk anak prasekolah seperti yang telah disebutkan diatas adalah *puzzle therapy*, sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu anak supaya dapat menggerakkan jari-jarinya, sehingga menjadi sebuah bentuk yang menarik. Selain itu juga membantu melatih kesabaran dan meningkatkan konsentrasi pada anak, pembelajaran membentuk memerlukan koordinasi tangan dan konsentrasi (Wahyuningsih, 2012).

Metode Bermain *Puzzle* berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah, sebab bermain *puzzle* dapat mengkoordinasi gerak mata dan tangan anak, dengan itu tanpa mereka sadari motorik halus mereka terus terlatih dan berkembang dengan bagus. Selain itu, ketika mereka bermain *puzzle* anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong dimana potongan-potongan tersebut di perlukan. *Puzzle* juga mendorong anak untuk mengenali persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal di dalam suatu potongan sesuai

dengan corak yang sama pada potongan yang lain. Melalui permainan ini anak-anak dapat belajar bahwa suatu benda atau objek tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini mendorong anak mengerti cara mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda (Ananda, 2019).

Gangguan perkembangan pada anak yang tidak sesuai dengan usianya dapat menyebabkan anak tidak mampu memenuhi kebutuhan dasarnya. Anak akan menjadi tergantung dan tidak mampu untuk mandiri. Anak juga tidak mampu memenuhi kebutuhan perawatan kesehatan dan sangat rentan mengalami masalah masalah kesehatan. Masa perkembangan pada anak prasekolah yang terabaikan dapat mengakibatkan gangguan atau hambatan perkembangan anak yaitu terjadinya penyimpangan perkembangan anak (Handayani, 2012).

Perkembangan kognitif bertujuan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan. Salah satunya permainan edukatif adalah *puzzle* karena dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak (Zianeda, 2017).

Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian Maghfuroh (2018) ditemukan hasil ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain puzzle ditemukan selisih mean 4,6. Setelah dilakukan uji statistik paired samples T-test didapatkan nilai p value  $(0,002) < \alpha (0,05)$ . Maka terdapat pengaruh penggunaan alat permainan metode bermain puzzle berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah ditemukan hasil sebelum diberikan terapi bermain puzzle. Penelitian lain dilakukan oleh Ananda (2019) hasil menunjukkan bahwa Hasil penelitian rerata perkembangan motorik halus sebelum diberikan terapi bermain puzzle di TK Inti Gugus Tulip III Padang dengan nilai mean 7,87 standar deviasi 1,246. Rerata perkembangan motorik halus sesudah diberikan terapi bermain puzzle di TK Inti Gugus Tulip III Padang dengan nilai mean

9,93 standar deviasi 1,534. Terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain puzzle di TK. Inti Gugus Tulip III Padang tahun 2018 dengan p-value (0,000).

Perlakuan selama 25 menit pada masing-masing anak ditemukan perubahan. Sebelum dilakukan perlakuan terapi puzzle sebanyak 4 anak mengalami penurunan yaitu dari kategori suspek menjadi kategori normal. Bermain puzzle dapat meningkatkan keterampilan motorik halus merupakan kemampuan yang berhubungan dengan otot-otot kecil, terutama tangan dan jari-jari tangan dan melatih koordinasi mata dan tangan. Melalui aktivitas bermain puzzle, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tangannya untuk menyusun gambar yang tepat.

## SIMPULAN

Usia sebagian besar 4 tahun (53,3%) dengan jenis kelamin sebagian besar laki-laki (56,7%). Motorik halus sebelum diberikan terapi Puzzle sebagian besar dengan kategori Normal sebanyak 17 responden (56,7%), sedangkan motorik halus setelah diberikan terapi *puzzle* memiliki prevalensi yang sama yaitu pada kategori normal sebanyak 21 responden (70%). Hasil analisis terdapat pengaruh efektivitas *puzzle therapy* terhadap tugas perkembangan motorik halus anak di Paud KB Amanah Bogares Kidul dengan p value 0,046.

## SARAN

Diharapkan adanya perbaruan referensi yang berkaitan dengan tugas perkembangan pada anak pra sekolah sehingga mahasiswa dapat meningkatkan informasi tentang keperawatan anak khususnya pada tugas perkembangan motorik halus. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian untuk meneliti faktor lain seperti faktor biologi, lingkungan seperti lingkungan pranatal dan posnatal, serta faktor hormonal. Peneliti selanjutnya diharapkan tidak hanya menganalisis secara bivariat tetapi diteliti secara multivariat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Buchalter, I Susan. (2009). *Art Therapy Techniques and Application*. London: Jessica Kingsley Publisher.
- Notoatmodjo S. 2012. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Pratiwi, Elza Sri., & Deswita (2013). *Perbedaan Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar dengan Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah di IRNA Anak RSUP Dr. M. Djamil Padang*. Ners Jurnal Keperawatan Volume 9, No 1 22-27.
- Rahmani, P. & Moheb, N. (2010). *The effectiveness of clay therapy and narrative therapy on anxiety of pre-school children: a comparative study*. *Procedia Social and Behavioral Science* 5 (2010) 23-27.
- Rochayah, S. (2012). *Meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin pada siswa kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*. <http://sitirochayahroin.files.wordpress.com/2012/12/1-siti-r.pdf>. Diakses 11 desember 2013
- Santroek, John W. (2014). *Psikologi pendidika*. Jakarta: Salemba Humanik
- Saputro, H, dan Fazrin I. (2017). *Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit; Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya*. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES)
- Sastroasmoro, S dan Ismael, S. 2011. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Klinis*. Binarupa Aksara : Jakarta.
- Soetjningsih. 2012. *Perkembangan Anak dan Permasalahannya dalam Buku Ajar I Ilmu Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta :Sagungseto .Pp 86-90.
- Sulistiyawati, A. 2014. *Deteksi Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta Selatan : Salemba Medika.
- Supartini. *Buku ajar konsep dasar keperawatan anak*. Jakarta. EGC
- Wong, Donna L, *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Wong* (6 ed.). Jakarta: EGC, 2012.
- Yusuf, Syamsu. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zianeda, Faradhita Amaral. (2017). *Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Ngajuk*. Artikel. *SimkiPedagogla* Volume 1, No.1 Tahun 2017.
- Suwariyah Puji (2013), *Tes Perkembangan Bayi/Anak Menggunakan Denver Developmental Screening Test (DDST)*.