

## PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF JENIS *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN PERSONAL SOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH

Oleh :

Erni Yuniati<sup>1)</sup>, Dewi Narullita<sup>2)</sup>

- 1) Dosen Akper Setih Setio Muara Bungo, Email: [e\\_yuniati@yahoo.com](mailto:e_yuniati@yahoo.com)
- 2) Dosen Akper Setih Setio Muara Bungo, Email: [dewi\\_narullita@gmail.co.id](mailto:dewi_narullita@gmail.co.id)

### ABSTRAK

**Latar Belakang :** Perkembangan personal sosial anak salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan alat permainan edukatif. Terdapat jenis permainan edukatif yang digunakan dalam menstimulus perkembangan personal social anak diantaranya adalah puzzle. Namun sayangnya dilapangan, kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan personal sosial anak masih belum dilakukan dengan adekuat, dalam hal ini frekuensinya masih kurang dari yang digunakan. Sehingga perkembangan personal sosial anak menjadi kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah di Wilayah Kerja Puskesmas Kuamang Kuning X.

**Metode :** Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi experiment design dengan rancangan pretest dan posttest. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling sejumlah 17 responden kelompok intervensi permainan edukatif jenis puzzle. Cara pengumpulan data menggunakan kuisioner dan dengan cara observasi. Penilaian menggunakan lembar instrumen DENVER II yang diambil aspek pengukuran personal sosial. Analisa data yang digunakan adalah uji t 2 sampel dependen dan uji t 2 sampel independen untuk bivariat. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh intervensi permainan edukatif jenis puzzle terhadap perkembangan personal social anak usia prasekolah. Berdasarkan hasil penelitian, untuk menstimulus perkembangan personal sosial anak, agar dilakukan dengan menambah frekuensi permainan, dapat menggunakan puzzle.

**Hasil :** Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh intervensi permainan edukatif jenis puzzle terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah. Berdasarkan hasil penelitian, untuk menstimulus perkembangan personal sosial anak, agar dilakukan dengan menambah frekuensi permainan, dapat menggunakan puzzle.

**Kesimpulan :** Kesimpulan pada penelitian ini yaitu terjadi perubahan peningkatan perkembangan personal sosial anak setelah diberikan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle*

**Kata Kunci :** *Puzzle*, Personal Sosial

**THE APPLICATION OF PUZZLE TYPE OF EDUCATIONAL TOOLS TO THE  
PERSONAL SOCIAL DEVELOPMENT OF PRESCHOOL AGE CHILDREN**

By :

Erni Yuniati<sup>1)</sup>, Dewi Narullita<sup>2)</sup>

1) Lecturer of Akper Setih Setio Muara Bungo, Email: [e\\_yuniati@yahoo.com](mailto:e_yuniati@yahoo.com)

2) Lecturer of Akper Setih Setio Muara Bungo, Email: [dewi\\_narullita@gmail.co.id](mailto:dewi_narullita@gmail.co.id)

**ABSTRACT**

**Background:** *One of the children's personal social development is influenced by the use of educational game tools. There are types of educational games used to stimulate children's personal social development, including puzzles. But unfortunately in the field, activities that can stimulate children's personal social development are still not carried out adequately, in this case the frequency is still less than what is used. So that the personal social development of children becomes less than optimal. This study aims to determine the application of educational puzzle games to the personal and social development of preschool children in the Kuamang Kuning X Health Center Work Area.*

**Methods:** *This study used a quasi experimental research method with pretest and posttest designs. The sampling technique used purposive sampling with a total of 17 respondents in the puzzle type educational game intervention group. The method of collecting data using a questionnaire and by means of observation. The assessment uses the DENVER II instrument sheet which is taken from the aspect of social personal measurement. The data analysis used was the dependent sample t 2 test and independent sample t 2 test for bivariate. The results of the study prove that there is an effect of educational game intervention types of puzzles on the personal social development of preschool children. Based on the research results, to stimulate the child's personal social development, to do it by increasing the frequency of games, puzzles can be used.*

**Results:** *The results of the study prove that there is an effect of educational game intervention types of puzzles on the personal social development of preschool children. Based on the research results, to stimulate the personal social development of children, it should be done by increasing the frequency of games, using puzzles.*

**Conclusion:** *The conclusion of this study is that there is a change in the increase in the personal social development of children after being given an educational puzzle game intervention*

**Keywords:** *Puzzle, Social Personal*

## PENDAHULUAN.

Perkembangan personal sosial menjadi masalah yang harus diperhatikan pada anak usia prasekolah (IDAI, 2013). Perkembangan personal social merupakan tahap perkembangan anak dimana pada anak usia ini adalah anak mulai melakukan sosialisasi (Sa'amah, 2012).

Berdasarkan data WHO di dunia pada tahun 2009 jumlah anak yang diberikan stimulasi permainan edukatif oleh orang tuanya berjumlah 23,50 %, sedangkan pada tahun 2010 mencapai 27,30 % dan pada tahun 2011 mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 34,85 % (WHO, 2012).

Pada tahun 2010 gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak di Indonesia mencapai 35,7% dan tergolong dalam masalah kesehatan masyarakat yang tinggi menurut acuan WHO karena masih diatas 30% (Risksdas, 2010).

Christiari, Syamlan dan Kusuma (2013) menjelaskan bahwa skrining deteksi dini perkembangan anak pernah dilakukan oleh Depkes RI pada tahun 2003 di 30 Provinsi di Indonesia dan dilaporkan 45,12% bayi mengalami gangguan perkembangan.

Stimulasi permainan pada anak sangat membantu dalam tumbuh kembang anak sejak dini, dengan pengetahuan orang tua yang baik, maka kebutuhan tumbuh

kembang anak akan tercukupi (Kemenkes RI, 2012).

Pengalaman sosial pada masa usia prasekolah banyak mempengaruhi pola hubungan sosial dan pola perilaku di masa depan. Menurut Helmawati (2015) anak usia TK (Taman Kanak-kanak) dalam perkembangan sosialnya, anak sudah mampu menunjukkan sikap mandiri, mau berbagi dan menolong teman, menunjukkan rasa percaya diri, bersikap kooperatif dengan teman (Pratiwi W,I, 2018).

Berdasarkan penelitian Wulansari F (2010) yang menyatakan bahwa apabila anak gagal melalui tahap perkembangan sosial, maka anak akan mengalami ketidakbahagiaan dan terbiasa untuk tidak menyukai dirinya sendiri sehingga dia akan tumbuh menjadi individu yang egosentris, introvert, tidak social atau bahkan anti social. Akibat dari sifat tersebut, anak akan sulit berinteraksi dengan lingkungan sosial dan masyarakat sehingga menimbulkan ketidakbahagiaan sehingga masa dewasanya sangat terganggu terutama masa depan. Untuk mengetahui tahap perkembangan anak diperlukan deteksi dini tumbuh kembang (DDTK). Deteksi dini pada anak prasekolah dilakukan dengan menggunakan Kuisisioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)/ DDST. (Depkes RI, 2010).

Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia prasekolah salah satunya adalah bermain. Salah satu teknik dalam metode bermain adalah permainan, karena teknik permainan menciptakan suatu suasana santai dan menyenangkan, membuat seseorang dapat belajar lebih baik. Melalui media bermain yang universal, anak belajar apa yang tidak diajarkan oleh orang lain kepadanya (Wong, 2009). Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam mengasah kemampuan perkembangan personal social anak usia prasekolah, diantaranya metode bermain *puzzle*.

Menurut penelitian Nirmalasari, Mulyani dan Utami (2013), *puzzle* selain mudah didapat, juga merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi bagi anak. *Puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, anak menjadi lebih kreatif.

Masih terdapatnya data yang menunjukkan anak yang mengalami keterlambatan perkembangan personal sosial, hal ini jika tidak ditangani akan menjadi masalah bagi anak untuk ke depannya. Berkaitan dengan hal tersebut jelaslah bahwa anak harus terus dikembangkan secara optimal agar dapat mencapai kondisi yang sebaik-baiknya dimasa yang akan datang. Oleh karena itu,

stimulasi perkembangan personal social misalnya dengan pemberian alat permainan edukatif menjadi hal yang sangat penting bagi perkembangan anak pada usia dini.

Mengingat kondisi dan hambatan tersebut, perlu dilakukan pengembangan terhadap kemampuan perkembangan social anak agar memiliki kemampuan sosialisasi yang lebih baik, terkait penelitian Nirmalasari, Mulyani dan Utami (2013) yang menjelaskan tentang manfaat *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Berdasarkan hal tersebut penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penerapan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *quasi eksperimen* dengan menggunakan desain *pretest* dan *posttest*. Untuk mengukur *pretest* dan *posttest* menggunakan uji t dimana uji t 2 sampel dependen digunakan untuk melihat apakah ada pengaruh *pretest* dan *posttest* pada kelompok intervensi yang diberikan permainan *puzzle*. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia prasekolah di wilayah kerja Puskesmas Kuamang Kuning X. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive*

*sampling* yaitu metode pemilihan sampel yang dilakukan berdasarkan maksud atau tujuan tertentu yang ditentukan oleh peneliti. Sampel dalam penelitian ini adalah anak prasekolah dengan kriteria inklusi. Berdasarkan perhitungan sampel minimal menurut Sugiyono (2012) dan berdasarkan perhitungan rumus sampel maka didapatkan sampel yaitu 17 orang diberikan perlakuan permainan *puzzle*.

Penelitian menggunakan penilaian lembar kuisisioner biodata anak usia prasekolah, lembar/ instrumen untuk melihat perkembangan personal sosial anak prasekolah (modifikasi dari Denver II aspek personal sosial) dan prosedur penggunaan alat permainan edukatif *puzzle*. Analisa data yang digunakan adalah analisa univariat dan bivariate dengan uji t-test.

## HASIL

**Tabel 1;** Rerata Perkembangan Personal Sosial Anak Sebelum Dan Setelah Diberikan Permainan Edukatif Jenis *Puzzle*

Variabel	Mean	SD	Minimal-Maksimal	95%CI
<i>Pretest</i>	68,24	1,855	64-71	67,28-69,19
<i>Posttest</i>	87,41	1,460	85-90	86,66-88,16

**Tabel 2;** Hasil Uji Analisis Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Jenis *Puzzle* Terhadap Perkembangan Personal Social

Variabel	Mean	SD	SE	P value	N
<i>Pretest</i>	68,24	1,855	0,450	0,0001	17
<i>Posttest</i>	87,41	1,460	0,354	0,0001	17

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapatkan bahwa nilai perkembangan personal social pada kelompok intervensi *puzzle* sebelum diberikan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* yaitu dengan nilai rata-rata 68,24. Sedangkan hasil penilaian perkembangan personal social setelah diberikan intervensi permainan edukatif

jenis *puzzle* didapatkan nilai rata-rata yaitu 87,41.

Sejalan dengan hasil penelitian Suhartanti I, dkk (2019), yang mengatakan bahwa bermain *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan

yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain puzzle di rumah, orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan puzzlenya, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anaknya (Suhartanti I, dkk, 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Setyaningsih T,S,A dan Wahyuni H (2018), yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan edukatif puzzle dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah. Dalam penelitian tersebut sampel berjumlah 17 orang dengan metode kuantitatif dengan desain penelitian yaitu *quasi eksperimental one group pre test & post test*. Responden dengan kriteria usia 5 tahun yang mengalami keterlambatan perkembangan sosial atau masuk dalam kategori meragukan. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata perkembangan sosial dan kemandirian anak sebelum intervensi adalah 1,47 dengan standar deviasi 0,717, sedangkan sesudah intervensi berupa pemberian stimulasi permainan puzzle pada perkembangan sosial dan kemandirian nilai rata-rata perkembangan sosial dan kemandirian anak meningkat menjadi 2,64

dengan nilai standar deviasi menurun menjadi 0,606.

Menurut Syafitri, Syukri & Yuniarni, (2014), Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Jika anak bermain *puzzle* dirumah orangtua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan *puzzlenya*, tetapi hanya sebatas memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle*. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak untuk mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. *Puzzle* juga membantu anak mengenal dan menghafal bentuk. Bermain *puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan.

Sesuai teori Menurut Hidayat (2011) menjelaskan proses sosialisasi dapat terjadi melalui permainan, misalnya pada saat anak akan merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman yang dunianya sama. Pada usia prasekolah anak sudah mulai menyadari keberadaan teman sebaya, sehingga diharapkan anak mampu melakukan sosialisasi dengan teman dan orang lain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Lestari Y (2016) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan

sesudah diberikan perlakuan bermain estafet puzzle dan ada pengaruh bermain estafet puzzle terhadap perkembangan kerjasama dalam kelompok usia anak 4-5 tahun di TK Aisyiyah Teluk Betun Bandar Lampung (Lestari Y, 2016).

Sejalan dengan penelitian Utami D (2019), menyatakan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Isti Agustina (2015) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Dalam Kemandirian Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B PAUD Kusuma Indah Demuk Puncanglaban Kabupaten Tulung Agung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak dalam kemandirian melalui permainan puzzle pada kegiatan menyusun puzzle mengalami perubahan yang sangat signifikan disetiap siklusnya (Dwi Nurhayati Adhani, Inmas Toharoh Hidayah, 2014 dalam Utami, 2019).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tunggul Sri Agus Setyaningsih dan Hesti Wahyuni (2018) dengan judul “Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah di Cimahi”. Sampel adalah

anak berusia 5 tahun (60 bulan) dengan status perkembangan meragukan pada aspek sosialisasi dan kemandirian yang berjumlah 17 orang dengan teknik purposive sampling. Hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang bermakna antara pemberian stimulasi puzzle terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak (Tunggul Sri Agus Setyaningsih, Hesti Wahyuni dalam Utami, 2019).

Salah satu ciri anak usia prasekolah adalah mulai meluasnya lingkungan sosial anak. Bila pada usia sebelumnya anak merasa cukup dengan lingkungan pergaulan dalam keluarga, maka pada usia prasekolah mulai merasakan adanya kebutuhan untuk memiliki teman bermain, serta memiliki aktivitas yang teratur di luar lingkungan rumah.

Penelitian sebelumnya yang mendukung yaitu penelitian Wardhani (2012) bahwa setelah dilakukan terapi bermain : cooperative play dengan puzzle, pada kelompok perlakuan terjadi peningkatan kemampuan sosialisasi pada anak. Hal ini dikarenakan pada kelompok perlakuan mendapatkan stimulasi secara rutin dan berkelanjutan, sehingga menstimulasi anak untuk berperan aktif dalam kegiatan, yang dapat meningkatkan kemampuan sosialisasinya (Wardani, 2012 dalam Susanti M M dan Trianingsih Y).

Sejalan dengan penelitian menurut Yuliawati E (2020) tentang Pengaruh

model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan media puzzle terhadap keterampilan kerjasama menyatakan bahwa model pembelajaran *Coursey Review Horay* berbantuan media puzzle memiliki pengaruh dalam meningkatkan keterampilan kerjasama (Yuliawati E. 2020).

Penelitian Setyaningish T,S,A dan Wahyuni H. 2018, tentang Stimulasi permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan social dan kemandirian anak usia prasekolah. Wardhani (2012) bahwa permainan puzzle yang dilakukan dengan metode cooperative play dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi pada anak dengan retradasi mental.

Sejalan dengan hasil penelitian Irmawati et al (2012) yang menunjukkan bahwa evaluasi perkembangan setelah 3 bulan mengalami perbaikan baik pada kelompok stimulasi maupun pada kelompok kontrol. Penelitian lain yang dilakukan oleh Gultiano & King (2006) di Philipina membuktikan bahwa terjadi peningkatan perkembangan psikososial sebesar 6 –11% pada anak usia 0-4 tahun yang dilakukan stimulasi selama 2 tahun.

Menurut Harlock (2007) secara sosial, anak mampu menjalin kontak sosial dengan orang-orang yang ada diluar rumah, sehingga anak mempunyai minat yang lebih untuk bermain dengantemannya, orang-orang dewasa, dan

saudara kandung didalam keluarga (Setyaningish T,S,A dan Wahyuni H. 2018)..

Menurut analisa peneliti Permainan puzzle yang dilakukan secara berkelompok membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi melalui kerjasama satu sama lain dan usaha anak untuk menyelesaikan tugas permainan puzzle sendiri akan membantu anak mengembangkankemampuan kemandirian dalam menyelesaikan masalah. Manfaat dan pengaruh permainan puzzle itu sangat besar dan sangat berpengaruh pada perkembangan anak, ketika anak bermain dengan berkelompok untuk menghibur dirinya dan bisa merasa senang dengan permainan tersebut, anak bisa belajar cara kerjasama, cara beradaptasi dengan teman-temannya, dan lain sebagainya. Bermain puzzle, dapat membuat anak menjadi mandiri, anak bisa terhibur, bermain puzzle juga akan berpengaruh pada perkembangan motorik. Bermain puzzle sendiri dapat mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri. Ketika anak bermain puzzle secara berkelompok, anak belajar untuk memahami lingkungan dan belajar bersosialisasi dengan lingkungan terutama teman-temannya. Dengan permainan puzzle anak merasa senang, dimana anak mulai menyesuaikan dirinya dengan teman-temannya pada saat bermain secara berkelompok, mereka saling kenal, mereka



bisa saling bersosialisasi dan lain sebagainya. Setiap anak tentu memiliki perbedaan, anak yang normal memiliki kemampuan untuk menyamakan diri dengan yang lainnya mampu memahami harapan kelompok tempat individu yang bersangkutan menjadi anggotanya dan melakukan tindakan yang sesuai dengan harapan tersebut. Dan dapat mengubah lingkungan agar menjadi lebih sesuai dengan diri anak, sedangkan anak yang abnormal membutuhkan cara penyesuaian diri berbeda, meskipun anak tersebut bisa bermain dengan teman-temannya yang normal anak tersebut memiliki cara sendiri saat bermain (Nurwita S. 2019).

Penelitian Mbae (2011) bahwa permainan puzzle dapat dilakukan secara bersama-sama dengan membagi 3 kelompok anak. Menurut Oguzkan & Avci (2000, dalam Aral, 2012), sementara anak-anak menyelesaikan puzzle individual mereka mendapatkan beberapa keterampilan seperti melakukan aktivitas selama waktu tertentu, berbagi, kerjasama, menunggu giliran mereka, mematuhi aturan, konsentrasi, kepercayaan diri, pengaturan diri, rasa hormat untuk orang lain dan keterampilan mendengarkan.

## KESIMPULAN.

1. Rerata perkembangan personal sosial anak sebelum dan setelah diberikan permainan edukatif jenis *puzzle* terjadi

peningkatan perkembangan personal sosial yang signifikan terlihat adanya peningkatan rata-rata kemampuan personal sosial anak, dilihat dari nilai rata-rata sebelum diberikan permainan edukatif jenis *puzzle* yaitu 68,24 menjadi meningkat setelah diberikan permainan edukatif jenis *puzzle* yaitu 87,41.

2. Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial, dilihat dari nilai *pretest-posttest* nilai *p*-valuenya = 0,0001, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu terjadi perubahan peningkatan perkembangan personal sosial anak setelah diberikan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle*.

## SARAN

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wacana dan dapat dijadikan alternatif intervensi permainan edukatif bagi perawat untuk dapat mengoptimalkan perkembangan anak khususnya perkembangan personal social anak.

2. Pada peneliti selanjutnya yang berminat tentang penggunaan alat permainan

- edukatif dapat ditindaklanjuti lebih dalam lagi. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat meneliti tentang pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* yang dimainkan secara bergantian terhadap perkembangan anak secara keseluruhan.
3. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu stimulasi yang dapat mengoptimalkan perkembangan personal social anak dan dapat dijadikan pertimbangan bagi guru di Taman Kanak-Kanak dalam menyusun program di TK.
  4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pilihan metode atau variasi jenis permainan untuk menstimulasi yang dapat dilakukan oleh orang tua secara mandiri kepada anaknya dalam menstimulasi atau meningkatkan kemampuan perkembangan personal social anak.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Christiana., Wicandra, O.B., dan Astharianty. Perancangan media edukasi buku cross stitch untuk meningkatkan motorik halus pada anak. *Universitas Kristen Petra, Surabaya*.
- Hidayat, A.A. (2005). *Pengantar ilmu keperawatan anak 1*. Jakarta: Salemba Medika.
- Kementerian Kesehatan R.I. (2010). *Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar*. Indonesia Sehat 2010, Bakti Husada.
- Nirmalasari, D., Mulyani, B., dan Utami, B. (2013). Studi komparasi penggunaan media mind map dan *crossword puzzle* pada metode proyek ditinjau dari kreativitas siswa terhadap prestasi belajar pada materi pokok system koloid kelas XI semester genap SMA N 1 Banyudono.2 (4).
- Nurwita S. 2019. pemanfaatan media *puzzle* dalam mengembangkan motoric halus anak di Paud Aiza Kab. Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, ISSN: 2614-3079, Halaman 803-810 Volume 3 Nomor 4 Tahun 2019.
- Pratiwi W, I. 2018. Pengaruh playgroup terhadap perkembangan personal social anak prasekolah. Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rufaida, N., dan Reza, M. (2013), Penerapan bermain pasir untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A TK Yuniur Surabaya.
- Sa'amah, U (2012). Tersedia <http://umisaamah.blogspot.co.id/2012/07/pendekatan-dan-metode-pembelajaran-di-07.html>, diakses 07 Maret 2016.
- Safitri, D., Syukri, M., dan Yuniarni, D. (2014). Peningkatan kemampuan daya ingat melalui permainan *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun.
- Sugiyono. (2014). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suhartanti I, dkk. (2019). Stimulasi kemampuan motoric halus anak

prasekolah. Stikes Majapahit  
Mojokerto.

Utami D. 2019. Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan social anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara.

Wong, D. (2009). *Buku ajar keperawatan pediatrik*. Jakarta: EGC.

Yulawati E. 2020. Pengaruh model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan media puzzle terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran IPA siswakesel IV Min 3 Ponorogo