

Perbandingan Efektivitas Terapi Bermain Puzzle dengan Finger Painting terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan Tahun 2025

1 Fadhel Muhammad, 2 Neneng Aria N, 3 Rany Mulianny S,

ABSTRAK

Latar Belakang : Anak usia prasekolah merupakan kelompok usia penting dalam upaya peningkatan tumbuh kembang, termasuk aspek motorik halus. Data dari Dinkes Provinsi Jawa Barat terdapat 1-3% anak mengalami keterlambatan motorik. Keterlambatan perkembangan motorik halus dapat berdampak pada kesulitan dalam aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, atau memegang benda kecil. Salah satu upaya untuk menstimulasi motorik halus adalah melalui aktivitas bermain seperti puzzle dan finger painting. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas terapi bermain puzzle dengan finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Kramatmulya, Kecamatan Ciawigebang, Kabupaten Kuningan tahun 2025.

Metode : Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen Two Group Pre-Test Post-Test Design. Populasi penelitian ini sebanyak 36 anak prasekolah. Sampel sebanyak 36 anak prasekolah dipilih menggunakan teknik consecutive sampling, dan perkembangan motorik halus diukur menggunakan instrumen KPSP. Instrumen menggunakan standar operasional prosedur Puzzle dan standar operasional prosedur Finger Painting. Analisis univariat menggunakan nilai mean, analisis bivariat menggunakan uji Wilcoxon dan Mann-Whitney.

Hasil : Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor motorik halus pada kelompok puzzle 2,11 menjadi 2,72 dan kelompok finger painting dari 2,39 menjadi 2,73. Terdapat pengaruh bermain puzzle (p -value=0,015) dan finger painting (p =0,034) terhadap perkembangan motorik halus. Tidak terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua terapi (p -value = 0,213).

Simpulan : tidak terdapat perbedaan efektivitas antara terapi bermain puzzle dengan terapi finger painting.

Saran : Orang tua dapat menstimulasi motorik halus anak melalui aktivitas edukatif seperti puzzle dan finger painting.

Kata Kunci : motorik halus, prasekolah, puzzle, finger painting, terapi bermain.

ABSTRACT

Background: Preschool-aged children represent a critical developmental stage for promoting overall growth, including fine motor skills. According to data from the West Java Provincial Health Office, approximately 1–3% of children experience motor development delays. Delays in fine motor development can lead to difficulties in daily activities such as writing, drawing, or handling small objects. One strategy to stimulate fine motor skills is through play activities such as puzzles and finger painting. This study aims to compare the effectiveness of puzzle play therapy and finger painting on the fine motor development of preschool children at TK Kramatmulya, Ciawigebang District, Kuningan Regency in 2025. Method: This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a Two Group Pre-Test Post-Test Design. The study population consisted of 36 preschool children. A sample of 36 children was selected using consecutive sampling. Fine motor development was measured using the KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan) instrument. Standard operating procedures (SOPs) were used for both the puzzle and finger painting interventions. Univariate analysis was conducted using mean values, while bivariate analysis employed the Wilcoxon and Mann-Whitney tests.

Results: The results showed an increase in fine motor scores in the puzzle group from 2.11 to 2.72, and in the finger painting group from 2.39 to 2.73. There was a significant effect of puzzle play (p -value = 0.015) and finger painting (p = 0.034) on fine motor development. However, there was no significant difference in effectiveness between the two therapies (p -value = 0.213).

Conclusion: There was no significant difference in effectiveness between puzzle play therapy and finger painting therapy.

Suggestion: Parents are encouraged to actively support the development of their children's fine motor skills through educational play activities such as puzzles and finger painting.

Keywords: fine motor skills, preschool, puzzle, finger painting, play therapy

Pendahuluan

Anak usia prasekolah menjadikan salah satu target dalam meningkatkan kesehatan perkembangan. Perkembangan pada anak sangat berpengaruh terhadap kesehatan di usia selanjutnya. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua dalam melakukan pengasuhan kepada anak (Renteng, 2021). Keterampilan motorik halus anak di usia 3 tahun sudah lebih matang dalam menangani sesuatu, kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun diantaranya, dapat menggunakan pensil, menggambar, memotong dengan gunting, menulis huruf cetak (Sukmawati *et al.*, 2021).

Kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah mulai berkembang, dimana mereka mulai mampu menggunakan jari-jarinya untuk menulis, menggambar, dan kegiatan lainnya. Meskipun tahapan perkembangan setiap anak mengikuti proses pematangan organ motorik yang serupa, kecepatan pencapaian tiap anak dapat berbeda-beda (Panzilion *et al.*, 2020). Perkembangan motorik adalah proses di mana anak meningkatkan kemampuan gerakannya melalui koordinasi antara sistem saraf dan otot. Proses ini dipengaruhi oleh tingkat kematangan fisik anak. Secara umum, terdapat dua jenis perkembangan motorik, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan penggunaan otot-otot besar, seperti berjalan dan melompat, sedangkan motorik halus berfokus pada gerakan otot-otot kecil, seperti menggenggam dan menyusun benda (Iqbal *et al.*, 2023).

Perkembangan motorik adalah proses koordinasi fisik antara sistem saraf, otot, dan kematangan gerak. Memantau perkembangan anak usia dini penting agar pertumbuhannya alami. Setiap anak memiliki tahap perkembangan yang berbeda, sehingga kemampuan motorik anak usia dini bervariasi, ada yang cepat menguasai keterampilan, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama (Ariani *et al.*, 2022). Perkembangan motorik halus pada anak sangat penting dan memerlukan

perhatian khusus dari orang tua. Keterlambatan dalam aspek ini dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam menguasai keterampilan di masa depan. Oleh karena itu, orang tua perlu memantau dan mengevaluasi perkembangan anak secara aktif untuk memastikan kesesuaiannya dengan tahap usia anak (Mahdalena *et al.*, 2020).

Keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak dapat menyebabkan berbagai masalah, termasuk kesulitan bergerak dan fokus. Beberapa kondisi yang terkait dengan keterlambatan ini adalah *cerebral palsy*, gangguan perhatian, dan hiperaktivitas. Anak-anak yang mengalami keterlambatan motorik halus sering merasa kurang percaya diri dan mungkin merasa cemburu terhadap teman sebaya yang lebih mahir dalam keterampilan tersebut (Panzilion *et al.*, 2020). Kondisi ini dapat dicegah dengan memberikan rangsangan yang tepat kepada anak. Saraf motorik dapat dilatih melalui kegiatan rutin seperti menulis, menggambar, menyusun pola, dan menggunting (Mahdalena *et al.*, 2020).

Puzzle adalah permainan edukatif yang sangat efektif dalam mengasah kemampuan kognitif dan keterampilan motorik anak. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menuntut konsentrasi dan kesabaran, yang merupakan keterampilan penting dalam perkembangan anak (Adiwena *et al.*, 2022). Permainan *puzzle* adalah alat edukatif yang efektif untuk mengasah kemampuan motorik halus anak. Aktivitas ini melibatkan koordinasi antara mata, tangan, serta otot-otot kecil dan jari tangan, yang semuanya berkontribusi pada perkembangan motorik halus anak (Khoerunnisa *et al.*, 2023).

Finger painting adalah metode melukis yang menarik dan menyenangkan, di mana anak-anak menggunakan jari-jari mereka untuk menciptakan seni tanpa memerlukan alat seperti pensil warna atau krayon. Aktivitas ini memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan imajinasi mereka secara langsung dan bebas

(Abdul, 2020). Zat pewarna sebagai pilihan yang ramah terhadap lingkungan dan Kesehatan karena kandungan alaminya memiliki pencemaran yang relatif rendah, mudah terurai secara biologis, dan tidak beracun. Salah satu sumber pewarna alami adalah tanaman jati (*tectona grandis*) dan daun pandan. Kandungan senyawa antosianin dalam daun jati menghasilkan warna alami yang aman bagi kesehatan serta tidak membahayakan lingkungan (Qomariah *et al.*, 2022).

World Health Organisation (2021) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. Departemen kesehatan RI melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara (Widyawaty, 2021). Data dari Dinas Kesehatan provinsi Jawa Barat terdapat persentase pencapaian indikator kinerja cakupan deteksi dini tumbuh kembang balita dan prasekolah 80,21% pada tahun 2018 menjadi 75,46% pada tahun 2020. Data dari Dinkes Provinsi Jawa Barat terdapat 1-3% anak mengalami keterlambatan motorik (Wardani & Febryanti, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian oleh (Ananda, 2019) terdapat peningkatan perkembangan motorik halus pada anak TK Inti Gugus Tulip III Padang sebelum diberikan terapi bermain puzzle yaitu nilai rata-rata 7,87 dan setelah diberikan terapi bermain puzzle dengan rata-rata 9,93. Dampak dari motorik halus yang terlambat berdasarkan hasil penelitian Katagiri (2021) menyatakan bahwa kesulitan motorik halus pada anak prasekolah membawa risiko bermanifestasi tidak hanya masalah teman sebaya, gejala

emosional dan masalah perilaku diseluruh sekolah dasar tetapi juga mempengaruhi prestasi akademik di luar sekolah (D. K. Sari *et al.*, 2022).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan pada hari Selasa 25 Februari 2025 di TK Negeri Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan dengan menggunakan lembar observasi KPSP (Kuesioner Pra-Skrining Perkembangan) jumlah anak usia 4-6 tahun sebanyak 47 anak. Berdasarkan hasil lembar observasi KPSP kepada 10 anak yang berusia 5 tahun diperoleh hasil bahwa terdapat 5 anak ada penyimpangan (P) dan 5 anak mengalami perkembangan yang meragukan (M).

Berdasarkan uraian diatas karena masih banyaknya anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Kramatmulya tentang Perbandingan Efektivitas Terapi Bermain *Puzzle* dengan *Finger Painting* terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan.

Metode

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen Two Group Pre-Test Post-Test Design. Populasi penelitian ini sebanyak 36 anak prasekolah. Sampel sebanyak 36 anak prasekolah dipilih menggunakan teknik consecutive sampling, dan perkembangan motorik halus diukur menggunakan instrumen KPSP. Instrumen menggunakan standar operasional prosedur *Puzzle* dan standar operasional prosedur *Finger Painting*. Analisis univariat menggunakan nilai mean, analisis bivariat menggunakan uji Wilcoxon dan Mann-Whitney

Hasil

Tabel 1. Rerata Skor Perkembangan Motorik Halus pada Anak Prasekolah Sebelum dan Sesudah Pemberian Terapi Bermain Puzzle di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan Tahun 2025

Bermain Puzzle	N	Mean	Selisih Mean	Std.Deviasi	Min	Max
Sebelum	18	2,11	0,61	0,91	1	3
Setelah		2,72		0,46	2	3

Tabel 1 diketahui bahwa dari 18 responden, menunjukkan rata-rata nilai perkembangan motorik halus sebelum diberikan intervensi bermain *puzzle* yaitu

2,11 dan setelah diberikan intervensi bermain *puzzle* meningkat menjadi 2,72 dengan selisih 0,61

Tabel 2 Rerata Skor Perkembangan Motorik Halus pada Anak Prasekolah Sebelum dan Sesudah Pemberian *Finger Painting* di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan Tahun 2025

Finger painting	N	Mean	Selisih Mean	Std.Deviasi	Min	Max
Sebelum	18	2,39	0,34	0,91	1	3
Setelah		2,73		0,32	2	3

Tabel 2 diketahui bahwa dari 18 responden, menunjukkan rata-rata nilai perkembangan motorik halus sebelum diberikan intervensi bermain *finger painting* yaitu 2,39 dan

setelah diberikan intervensi bermain *finger painting* meningkat menjadi 2,73 dengan selisih 0,34.

Tabel 3 Perbandingan Efektivitas Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan Tahun 2025

Bermain Puzzle	N	Mean	Selisih Mean	p-value
Sebelum	18	2,11	0,61	0,015
Setelah		2,72		

Tabel 3 menunjukkan hasil uji *Wilcoxon p-value* = 0,015 (<0,05) artinya terdapat pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus

pada anak prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan tahun 2025

Kelompok	N	Mean	p-value
Bermain Puzzle	18	2,72	0,213
Bermain <i>Finger Painting</i>		2,73	

Tabel 4 menunjukkan hasil uji *mann whitney* diperoleh *p-value* = 0,213 (>0,05) artinya tidak ada perbedaan antara terapi bermain *puzzle* dengan *finger painting*

terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan tahun 2025

Pembahasan

Gambaran Rerata Skor Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Sebelum dan Sesudah Pemberian Terapi Bermain *Puzzle*

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai perkembangan motorik halus sebelum bermain *puzzle* yaitu 2,11 meningkat menjadi 2,72 setelah bermain *puzzle*, dengan selisih 0,61. Peningkatan rata-rata nilai perkembangan motorik halus dari 2,11 sebelum intervensi menjadi 2,72 setelah bermain *puzzle* menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan. Selisih skor sebesar 0,61 mencerminkan adanya dampak positif dari aktivitas bermain *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak. Aktivitas ini mendorong anak untuk menggunakan koordinasi tangan dan mata, mengasah keterampilan jari dalam memindahkan dan menyusun potongan-potongan *puzzle*, yang secara tidak langsung merangsang perkembangan motorik halus. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan edukatif seperti *puzzle* dapat menjadi sarana stimulasi motorik yang efektif, terutama pada anak usia dini.

Penelitian Anggraini (2024) menunjukkan bahwa sebelum diberikan terapi bermain *puzzle*, seluruh anak di TK PKK Mandiri (100%) berada pada kategori mulai berkembang dalam aspek motorik halus. Setelah intervensi dilakukan, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana sebanyak 9 anak (28,1%) mencapai kategori berkembang sesuai harapan, dan 23 anak (71,8%) berada pada kategori berkembang sangat baik dalam kemampuan motorik halusnya.

Alat permainan edukatif seperti *puzzle* dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi masalah dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Melalui aktivitas bermain *puzzle*, anak-anak dilatih untuk menggerakkan otot-otot jari tangan mereka, dimulai dari mengacak potongan-

potongan *puzzle* hingga menyusunnya kembali menjadi sebuah gambar yang utuh. Hal ini sesuai dengan pendapat Muzamil yang menyatakan bahwa *puzzle* mampu merangsang perkembangan motorik halus anak. Dalam proses menyusun gambar yang tepat, anak secara aktif menggunakan jari-jarinya, sehingga keterampilan motorik halusnya terlatih. Aktivitas seperti ini sangat penting karena perkembangan motorik halus yang baik akan mendukung kemampuan anak untuk melakukan berbagai kegiatan secara optimal, serta berkontribusi terhadap tumbuh kembang anak secara keseluruhan (Khoerunisa, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai perkembangan motorik halus dari 2,11 sebelum intervensi menjadi 2,72 setelah bermain *puzzle*, dengan selisih 0,61, dapat diasumsikan bahwa terapi bermain *puzzle* berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah. Asumsi ini didasari oleh fakta bahwa permainan *puzzle* menstimulasi gerakan otot-otot halus tangan melalui aktivitas memegang, mencocokkan, dan menyusun potongan-potongan gambar. Selain itu, bermain *puzzle* juga melatih koordinasi antara mata dan tangan, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong anak untuk berpikir logis dan teliti, yang semuanya berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan motorik halus. Dengan latihan yang konsisten dan suasana bermain yang menyenangkan, anak menjadi lebih terampil dalam mengontrol gerakan halusnya. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa terapi bermain *puzzle* merupakan salah satu metode stimulasi yang efektif dalam mendukung perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah.

Gambaran Rerata Skor Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Sebelum dan Sesudah Pemberian *Finger Painting* di TK

Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan Tahun 2025.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai perkembangan motorik halus sebelum bermain *finger painting* yaitu 2,39 meningkat menjadi 2,73 setelah bermain *finger painting*, dengan selisih 0,34. Selisih peningkatan sebesar 0,34 ini mengindikasikan bahwa kegiatan *finger painting* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus anak. Aktivitas ini melibatkan gerakan jari dan tangan secara langsung, serta merangsang koordinasi mata dan tangan melalui eksplorasi warna dan bentuk. *Finger painting* juga memberikan pengalaman sensorik yang memperkuat keterampilan manipulatif dan kontrol gerak halus. Dengan demikian, *finger painting* dapat dijadikan salah satu metode stimulasi yang efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus pada anak usia dini secara kreatif dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan Apriliyani (2023) menunjukkan hasil sebelum diberikan aktivitas *finger painting*, dari 32 siswa terdapat 14 siswa (43,8%) yang menunjukkan perkembangan motorik halus sesuai dengan kategori yang diharapkan, sementara 18 siswa (56,3%) masih berada dalam kategori belum sesuai. Setelah menjalani terapi *finger painting*, seluruh siswa (100%) menunjukkan perkembangan motorik halus yang sesuai, tanpa adanya penurunan atau siswa yang masih berada dalam kategori belum sesuai.

Terapi bermain yang efektif untuk merangsang perkembangan motorik halus pada anak meliputi aktivitas seperti bermain *puzzle*, memotong dan menempel gambar, menggambar atau melukis, menghitung, bermain dengan lilin *plastisin*, serta menggambar menggunakan jari (*finger painting*) (Harsismanto *et al.*, 2021). Penelitian oleh Sari *et al.* (2020) menunjukkan bahwa *finger painting* efektif digunakan karena memungkinkan anak untuk berkreasi dengan menggambar dan membuat coretan secara bebas

menggunakan jari-jari mereka. Aktivitas ini membantu merangsang perkembangan motorik halus melalui gerakan otot-otot kecil dan kematangan saraf. Selain itu, *finger painting* juga melatih kemampuan panca indera anak, termasuk sentuhan, penglihatan, penciuman, dan perasaannya.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai perkembangan motorik halus anak prasekolah dari 2,39 sebelum diberikan terapi *finger painting* menjadi 2,73 setelah terapi, dengan selisih sebesar 0,34. Asumsi peneliti atas peningkatan ini adalah bahwa aktivitas *finger painting* secara langsung merangsang gerakan otot-otot kecil pada tangan dan jari anak, sehingga membantu memperbaiki koordinasi dan keterampilan motorik halus. Selain itu, *finger painting* juga mendorong kreativitas dan stimulasi sensorik yang melibatkan panca indera, sehingga memberikan rangsangan yang komprehensif bagi perkembangan motorik halus anak. Oleh karena itu, terapi ini efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang.

Efektifitas Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan Tahun 2025

Hasil penelitian menunjukkan hasil uji *Wilcoxon* dengan $p\text{-value} = 0,015 (<0,05)$ artinya terdapat pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan tahun 2025. Hasil ini mengindikasikan bahwa intervensi berupa permainan *puzzle* efektif dalam merangsang keterampilan motorik halus, seperti koordinasi tangan dan mata, ketelitian, serta kemampuan manipulatif anak. *Puzzle* mendorong anak untuk menggunakan jemari mereka secara aktif dalam menyusun potongan-potongan, yang berkontribusi terhadap peningkatan fungsi

motorik halus. Dengan demikian, terapi bermain *puzzle* dapat direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan stimulasi perkembangan motorik halus yang menarik dan edukatif.

Sejalan dengan penelitian Ramdhana (2024) didapatkan nilai koefisiensi korelasi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.031 dengan interval keyakinan (α) 0.05 ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain *puzzle*. Angka koefisiensi korelasi pada hasil diatas menunjukkan 0.031 atau bernilai positif.

Puzzle merupakan jenis permainan yang bersifat edukatif, berfungsi untuk merangsang perkembangan kognitif serta keterampilan motorik anak. Aktivitas ini juga melatih anak untuk lebih fokus dan sabar dalam menyelesaikan tugas (Adiwena *et al.*, 2022). Permainan ini dilakukan dengan menyusun potongan gambar menjadi satu bentuk utuh yang sesuai dengan pola yang telah ditentukan (Jada *et al.*, 2022). Permainan *puzzle* melibatkan koordinasi antara gerakan mata, tangan, serta otot-otot halus termasuk jari-jari anak yang berperan penting dalam perkembangan motorik halus (Khoerunnisa *et al.*, 2023). Aktivitas menyusun *puzzle* memberikan stimulasi langsung pada otot dan jari tangan anak selama proses penyusunan gambar (Zulfa & Utami, 2021). Media permainan ini terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak (Khoerunnisa *et al.*, 2023).

Asumsi yang mendasari hasil ini adalah bahwa aktivitas bermain *puzzle* secara langsung melibatkan gerakan koordinasi mata dan tangan serta otot-otot kecil pada jari anak, sehingga memberikan stimulasi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Selain itu, proses penyusunan potongan-potongan *puzzle* menuntut anak untuk fokus, sabar, dan berlatih keterampilan manipulatif, yang secara kumulatif mendukung perkembangan aspek motorik halus. Oleh

karena itu, terapi ini membantu anak prasekolah untuk memperbaiki keterampilan motorik halus yang diperlukan dalam berbagai aktivitas sehari-hari.

Efektifitas *Finger Painting* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan Tahun 2025.

Hasil uji *Wilcoxon* dengan p -value = 0,034 ($<0,05$) artinya terdapat pengaruh terapi *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan tahun 2025. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* diperoleh p -value sebesar 0,034 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara terapi *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Kramatmulya, Kecamatan Ciawigebang, Kabupaten Kuningan tahun 2025. Artinya, aktivitas bermain *finger painting* mampu merangsang keterampilan motorik halus anak, seperti koordinasi tangan dan mata, gerakan jari yang terkontrol, serta kemampuan dalam menyusun dan memecahkan masalah. *Finger painting* sebagai media permainan edukatif tidak hanya memberikan stimulasi fisik, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan konsentrasi anak. Oleh karena itu, permainan ini layak dijadikan sebagai salah satu bentuk intervensi dalam pengembangan motorik halus anak usia dini.

Sejalan dengan penelitian Mulyani (2023) menunjukkan hasil dari uji *Wilcoxon* menunjukan bahwa Z sebesar 3,530 dan P value sebesar 0,000 $<0,05$. Maka dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan efektifitas *finger painting* untuk meningkatkan motorik halus anak prasekolah baik yang dilakukan dan tidak dilakukan *finger painting*.

Finger painting memiliki beberapa manfaat seperti membantu anak untuk meningkatkan perkembangan, melatih keselarasan otot tangan dan jari, sebagai media untuk melatih ingatan, serta berfikir menyeluruh. Melalui *finger painting* jari-jemari anak menjadi lebih lentur, berbeda apabila anak melukis menggunakan kuas. *finger painting* dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi, melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot dan mata, melatih kecakapan dalam mengkombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan, dan mampu menstimulasi perkembangan anak. *Finger painting* dapat membantu anak meningkatkan perkembangan karena kegiatan ini dapat melatih koordinasi mata dan tangan dengan cara atau teknik melukisnya yang mampu melenturkan jari-jemari anak, selain itu *finger painting* dapat melatih ingatan dan cara berfikir pada anak (Ningtyas, 2021).

Peneliti berasumsi, efektivitas *finger painting* dapat dijelaskan karena aktivitas ini memberi stimulasi sensorik langsung melalui sentuhan cat, melatih gerakan jari dan tangan, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berekspresi kreatif dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, *finger painting* sangat direkomendasikan sebagai salah satu metode stimulasi motorik halus dalam pendidikan anak usia dini.

Perbandingan Efektifitas Terapi Bermain Puzzle dengan *Finger Painting* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan Tahun 2025.

Hasil penelitian menunjukkan hasil uji *mann whitney* diperoleh $p\text{-value} = 0,213 (>0,05)$ sehingga disimpulkan tidak ada perbedaan antara terapi bermain *puzzle* dengan *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus pada anak

prasekolah di TK Kramatmulya Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan tahun 2025. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua jenis terapi tersebut sama-sama efektif dalam merangsang kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Baik permainan *puzzle* maupun *finger painting* dapat memberikan stimulasi yang bermanfaat dalam meningkatkan koordinasi tangan dan mata, serta keterampilan manipulatif yang diperlukan dalam perkembangan motorik halus. Oleh karena itu, kedua metode terapi ini dapat dipilih sesuai dengan preferensi dan kebutuhan anak tanpa mengurangi efektivitasnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara terapi bermain *puzzle* dan *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah, ditunjukkan dengan nilai $p\text{-value}$ sebesar 0,213 ($>0,05$). Hal ini dapat diasumsikan terjadi karena kedua jenis terapi sama-sama memiliki efektivitas dalam merangsang keterampilan motorik halus, seperti koordinasi tangan-mata, kekuatan otot jari, dan kelenturan tangan. Selain itu, durasi dan frekuensi pelaksanaan intervensi yang sama pada kedua kelompok kemungkinan menghasilkan dampak yang relatif setara. Karakteristik subjek yang homogen, baik dari segi usia, tahap perkembangan awal, maupun dukungan lingkungan, juga dapat memengaruhi kesamaan hasil. Kemungkinan lainnya adalah ukuran sampel yang terbatas sehingga kekuatan statistik (*power*) dalam mendeteksi perbedaan kecil menjadi rendah. Durasi pelaksanaan terapi yang belum cukup panjang juga bisa menjadi faktor penyebab belum tampaknya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar, durasi intervensi yang lebih panjang, serta alat ukur yang lebih spesifik agar perbedaan efektivitas masing-masing terapi dapat terlihat secara lebih jelas.

Pada aktivitas bermain *puzzle* mulai memperhatikan dan mempelajari tahapan dalam menyusun potongan-potongan *puzzle* hingga membentuk gambar yang lengkap. Permainan ini dapat dilakukan secara mandiri, tetapi lebih ideal jika dimainkan bersama-sama agar anak dapat melatih kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya serta berinteraksi sosial dengan lebih baik (Panzilion *et al.*, 2020).

Peningkatan motorik halus yang terlihat setelah anak mengikuti kegiatan *finger painting* sejalan dengan prinsip-prinsip dalam teori perkembangan. Kegiatan ini terbukti efektif dalam menstimulasi indra peraba karena anak secara langsung menyentuh bahan pewarna menggunakan jari-jemarinya. Selain itu, *finger painting* juga mampu mengembangkan kemampuan konsentrasi dan daya imajinasi anak, yang berkontribusi terhadap kemampuan mereka dalam merespons secara lebih tepat dan lancar (Mulyani dan Mariyani, 2023). Sumardi (2022) menambahkan bahwa *finger painting* memberikan manfaat dalam melatih berbagai aspek keterampilan, termasuk koordinasi mata dan tangan, kekuatan serta kelenturan otot-otot jari, serta pengendalian emosi. Dengan melibatkan anak secara aktif, terapi ini mendorong fleksibilitas jari-jemari, sehingga dapat dijadikan salah satu metode yang direkomendasikan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak.

Meskipun hasil uji statistik menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara terapi bermain *puzzle* dan *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah ($p\text{-value} = 0,213$), namun jika dilihat dari selisih rerata (*mean*), terdapat indikasi bahwa terapi bermain *puzzle* memberikan peningkatan yang lebih besar. Terapi *puzzle* menunjukkan peningkatan rerata sebesar 0,61, sedangkan *finger painting* hanya sebesar 0,34. Hal ini menunjukkan bahwa secara klinis, terapi

puzzle cenderung memberikan pengaruh lebih tinggi terhadap pengembangan motorik halus.

Peningkatan ini kemungkinan disebabkan karena aktivitas bermain *puzzle* menuntut anak untuk menggunakan keterampilan manipulatif secara lebih intensif, seperti mencocokkan bentuk, memutar bagian, dan menyusunnya secara tepat. Proses tersebut secara langsung melatih koordinasi tangan-mata, kekuatan otot jari, dan presisi gerakan halus. Sementara itu, *finger painting* lebih menekankan pada eksplorasi sensorik dan ekspresi imajinasi, yang meskipun juga merangsang motorik halus, tetapi tidak sekompleks gerakan dalam bermain *puzzle*. Dengan demikian, meskipun tidak signifikan secara statistik, dari sisi peningkatan rata-rata, terapi *puzzle* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif intervensi yang lebih potensial dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan durasi intervensi yang lebih panjang dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai efektivitas klinis dari masing-masing metode.

Simpulan dan Saran

Terdapat pengaruh bermain *puzzle* (dan *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus. Tidak terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua terapi. Diharapkan para orang tua atau wali anak prasekolah lebih aktif dalam mendukung stimulasi perkembangan motorik halus anak di rumah melalui aktivitas bermain yang edukatif seperti *puzzle* dan *finger painting*. Kegiatan ini dapat meningkatkan koordinasi motorik serta kreativitas anak sejak usia dini

Daftar Pustaka

Abdul, K. N. (2020). Penerapan Kegiatan Finger Painting Untuk Mengembangkan Seni Lukis Pada Anak Usia Dini di TK Bunda Kandung

- Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Abristiana, P. O., & Kristanti, A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi Dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Play Group Se-Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70–86.
- Adiwena, B., Noviadji, B. R., & Aldora, J. (2022). Desain Puzzle Sebagai Media Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun. *Artika*, 6(2), 111–125.
- 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 Abdurrab*, 2(2), 29–35.
- Anjarwati, B., & Widyaningsih, T. S. (2022). Penerapan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (Kpsp) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Selama Masa Pandemi. *Proceeding Widya Husada Nursing Conference*, 2(1).
<https://journal.uwhs.ac.id/index.php/whnc/article/view/437>
- Ariani, I., Lubis, R. N., Sari, S. H., Fransisca, Y., & Nasution, F. (2022). Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12347–12354.
- Batlajery, J., Masitoh, S., Raidanti, D., & Maryana, M. (2021). *Kuesioner Pra-Skrining Perkembangan (KPSP)*. Yayasan Barcode.
http://repository.stikesrpadgs.ac.id/494/1/kuesioner_isi.pdf
- Bawono, Y. (2020). *Mengapa Perbendaharaan Kata Anak Prasekolah Tidak Meningkatkan Setelah Menonton Televisi?* Jakad Media Publishing.
- Efendi, I. N., & Suryani, D. (2022). Tingkat Pengetahuan Nelayan Tentang Keselamatan Pelayaran. *Majalah Ilmiah Bahari Jogja*, 20(2), 187–194.
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan finger painting untuk pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23–31.
- Ginting, R. L., Cintya, J., Fadillah, N., Marpaung, N. S., Azzahra, S. N., Ramadhani, T., Lubis, E. M., Pakpahan, G. P., Arfiena, N., & Siregar, A. N. P. (2024). Terapi Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Tabsyir: Jurnal Dakwah Dan Sosial Humaniora*, 5(1), 22–32.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880.
- Harmila, H., Fetriyah, U. H., & Nito, P. J. B. (2023). Permainan puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(3), 581–590.
- Iqbal, M., Oktaviyana, C., & Azkia, C. N. (2023). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Utara. *Journal of Nursing Practice and Education*, 4(1), 114–122.
- Kelrey, F., & Hatala, T. N. (2022). *Buku Ajar Keperawatan Komunitas Kesehatan Reproduksi pada Anak Usia Prasekolah*. Penerbit NEM.
- Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: teori dan praktik*. Prenada media.

- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58.
- Laely, K., & Subiyanto, S. (2020). Cooking Class Berbasis Kearifan Lokal Meningkatkan Motorik Halus Anak di Daerah Miskin. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 923–931.
- Mauliyah, A. (2022). Finger Painting sebagai Metode Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Pada Kelompok B RA LPII Sawotratap Gedangan Sidoarjo. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(1), 232–274.
- Monika, I. R. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Daya Ingat Jangka Pendek Pada Anak Retardasi Mental Ringan Di Slb Putra Idhata Dolopo Madiun. *Jurnal Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun*.
- Mulyani, S., & Mariyani, M. (2023). Efektivitas Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk Al-Jihadiah Bekasi Tahun 2023. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9307–9319.
- Mushofa, M., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi dan Sampel: Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937–5948.
- Nadila, R., & Efendi, J. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting pada Anak Tunagrahita Sedang. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(1), 30–34.
- Ningtyas, D. P. (2022). Pengaruh terapi finger painting terhadap perkembangan anak prasekolah: Literature review. *Jurnal Medika Hutama*, 3(02 Januari), 2488–2497
- Nursasmita, R. (2022). Gambaran Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Menggunakan Metode Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Penerbangan*, 1(2), 53–58.
- Panzilion, P., Padila, P., Tria, G., Amin, M., & Andri, J. (2020). Perkembangan Motorik Prasekolah antara Intervensi Brain Gym dengan Puzzle. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(2), 510–519.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Qomariah, U. K. N., Bashiroh, V. A., & Chusnah, M. (2022). Ekspresi Warna Ecoprint Daun Jati (*Tectona grandis*) Pada Katun Primissima dengan Mordan Tawas, Tunjung dan Kapur. *AGROSAINTIFIKA*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/10.32764/agrosaintifika.v5i1.2972>
- Rati, N. W., & Rediani, N. N. (2020). E-learning Assisted by Finger Printing on Students' Critical Thinking and Creativity. *Journal of Education Technology*, 4(4), 433–440.
- Sari, D. K., Andriani, L., Wahyuni, E., Destariyani, E., & Yanniarti, S. (2022). Pengaruh Permainan Melipat Kertas/Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun Di Tk Kemala Bhayangkari Kabupaten Bengkulu Utara. *Jurnal Poltekkes Kemenkes Bengkulu*.
- Sari, M. M., Sariah, S., & Heldanita, H. (2020). Kegiatan finger painting dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 136–145.
- Siregar, A. N., & Ismet, S. (2021). Analisis Manfaat Finger Painting Dalam Mengembangkan Kreativitas Berbasis Konsep Pribadi, Proses,

- Pendorong, Produk (4p) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(1).
- Sukmawati, A., Rahman, T., & Giyartini, R. (2021). Media Mozaik Untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(2), 246–252.
- Sumardi, Mulyadi, S., & Sopa, A. R. (2022). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui aktivitas finger painting. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4).
- STawulo, O. S., & Anhusadar, L. (2022). Membatik jumpitan untuk meningkatkan motorik halus pada masa pandemi covid 19 melalui home visit. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 37–47.
- Ulfa, A. (2021). *Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui berbagai kegiatan (kajian jurnal PIAUD)* (Doctoral dissertation, UPT Perpustakaan).
- Utami, R. F. (2023). Terapi Bermain Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Down Syndrome Di Slb Kota Bukittinggi. *Human Care Journal*, 7(3), 734–740.
- Wahyuni, R., & Erdiyanti, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 28–40.
- Wardani, I. K. F., & Febryanti, S. A. (2023). *Faktor-faktor yang Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun di TKIT Al-Manshuriyyah Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi Tahun 2023*.
- Widyawaty, E. D. (2021). Gambaran Perkembangan Motorik Halus pada Balita Usia 3-5 Tahun di PAUD Al-Usman. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 5(1), 26–32.
- Yuniati, E. (2020). Studi komparatif penggunaan alat permainan edukatif jenis sandplay dan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 2(2), 65–70.
- Zulfa, R. A. A., & Utami, H. T. (2021). Upaya peningkatan pembelajaran bahasa inggris melalui lagu dan permainan edukatif pada siswa SD Negeri Nusamangir. *Journal of Education and Teaching*, 3(1), 51–59.