

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* DALAM MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN ANAK USIA 36-48 BULAN
DI PAUD TUNAS HARAPAN**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI S-1 KEBIDANAN
INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN DAN SAINS WIYATA HUSADA
SAMARINDA**

2022

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* DALAM MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN ANAK USIA 36-48 BULAN
DI PAUD TUNAS HARAPAN**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI S1 KEBIDANAN
INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN DAN SAINS WIYATA HUSADA
SAMARINDA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH MEDIA *PUZZLE* DALAM MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN ANAK USIA 36-48 BULAN
DI PAUD TUNAS HARAPAN

SKRIPSI


Oleh :

MIRAWATI
NIM: 200411026

Skripsi ini Telah Disetujui
Tanggal 17 Februari 2022

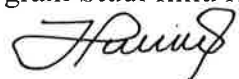
ITKES WHS

Pembimbing


Ridha Wahyuni, SST.M.Keb
NIDN. 1141048913076

Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda

Mengetahui
Ketua Program Studi Ilmu Kebidanan


Hestri Norhapifah, SST., M. Keb
NIDN 1129059002

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA PUZZLE DALAM MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN ANAK USIA 36 - 48 BULAN DI PAUD TUNAS
HARAPAN**

SKRIPSI

Oleh:

MIRAWATI
NIM: 200411025

Telah dipertahankan dalam ujian
Pada Tanggal 17/02/2022


Penguji I,


ITKES WHS
NS. CHRISTYEN DAMANIK, M.KEP
NIDN. 1124118301

Penguji II,


EKA FRENTY HADININGSIH, S.ST., M. KEB
NIDN. 1109039101

Penguji III,


RIDHA WAHYUNI, S.ST., M.KEB
NIDN. 1126078902

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1-Kebidanan



HESTRI NORHAPIFAH, S.ST., M. KEB
NIK. 1141049011029

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mirawati

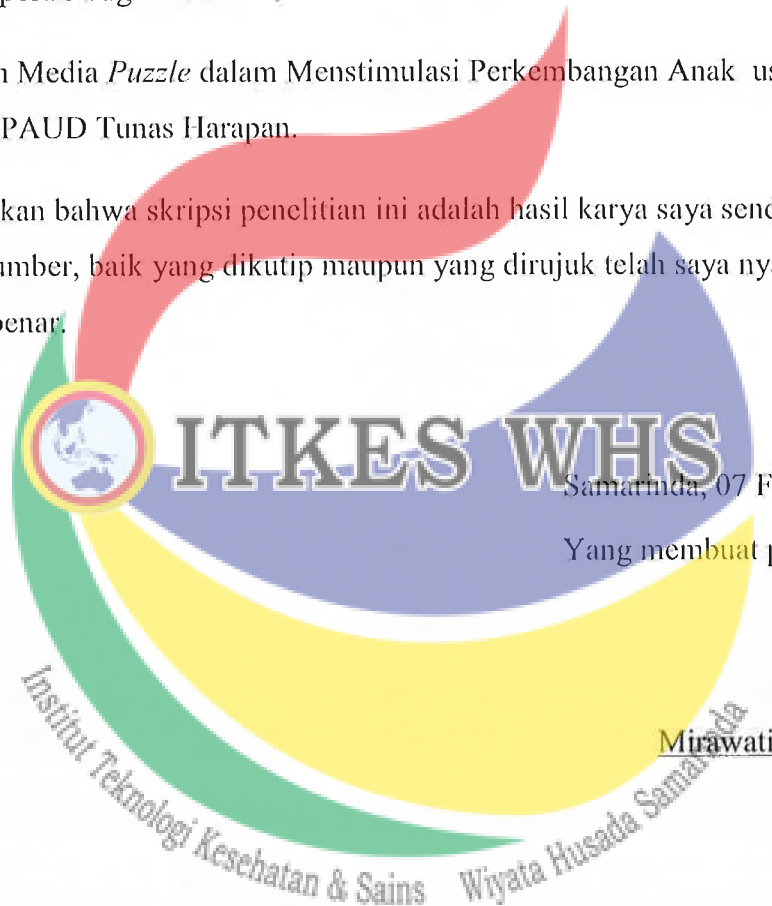
NIM : 200411026

Program Studi : S.1 Kebidanan

Judul Laporan Tugas Akhir :

Pengaruh Media *Puzzle* dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan.

Menyatakan bahwa skripsi penelitian ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dan BimbinganNya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media *puzzle* dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan”**. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S. Keb) pada Program Studi Kebidanan ITKES Wiyata Husada Samarinda.

Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan semua proses tepat pada waktunya. Oleh karena itu, perkenankanlah saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada :

1. Bapak H. Mujito Hadi, MM selaku Ketua Yayasan Wiyata Husada Samarinda.
2. Bapak Dr. Eka Ananta Sidharta, CA., C.Fra selaku Rektor ITKES Wiyata Husada Samarinda.
3. Ibu Hestri Norhapifah, SST., M. Keb selaku Ketua Program Studi ITKES Wiyata Husada Samarinda, terima kasih atas masukan dan semua ilmu yang telah diberikan dan juga dedikasinya.
4. Bapak Ns. Chrisyen Damanik S.Kep., M.Kep selaku dosen penguji I, terima kasih atas masukan dan semua ilmu yang telah diberikan dan juga dedikasinya.
5. Ibu Eka Frenty Hadiningsih, SST., M. Keb selaku dosen penguji II, terima kasih atas masukan dan semua ilmu yang telah diberikan dan juga dedikasinya.
6. Ridha Wahyuni, SST., M. Keb selaku pembimbing serta penguji III, terima kasih yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
7. UPT. Puskesmas Semoi II yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan.
8. Paud Tunas Harapan Semoi Dua yang telah banyak membantu dalam proses

penelitian ini.

9. Orang tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan izin, doa, serta dukungan kepada saya.
10. Seluruh teman dan sahabat yang telah memberikan dukungan dalam proses perkuliahan dan pelaksanaan penelitian

Dan semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, semoga Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas kebaikan kita semua dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu.

Samarinda, Februari 2022

Mirawati



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mirawati

NIM : 200411026

Program Studi : Sarjana Kebidanan

Dengan ini menyetujui dan memberikan hak kepada ITKES Wiyata Husada Samarinda atas skripsi penelitian saya yang berjudul:

Pengaruh Media *puzzle* dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, ITKES Wiyata Husada berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Samarinda, 17 Februari 2022

Yang menyatakan



Mirawati

ABSTRAK

Pengaruh Media *puzzle* dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan

Mirawati¹, Wahyuni²

Latar Belakang : Menurut WHO sebanyak 27,5% anak mengalami masalah perkembangan, dimana gangguan perkembangan banyak ditemui pada anak usia dini atau anak pre sekolah. Gangguan perkembangan dapat menyebabkan gangguan pada kecerdasan dan perkembangan fisik dimasa yang akan datang. Salah satu alat permainan yang dapat menstimulasi perkembangan anak adalah alat permainan media *puzzle*. *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan anak dengan melatih perkembangan anak karena *puzzle* akan menstimulasi otot-otot halus dan perkembangan otak. **Tujuan :** mengetahui Pengaruh media *puzzle* terhadap perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD tunas harapan. **Metode:** Jenis penelitian merupakan kuantitatif dengan rancangan *Pra-Experimen* desain *one group pretest- posttest* dengan jumlah sampel 10 responden, yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Alat ukur SOP dan KPSP. Analisa data menggunakan uji *wilcoxon*. **Hasil :** Perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan sebelum distimulasi sebanyak 10 anak (100%) perkembangannya meragukan. Perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan sesudah distimulasi sebanyak 9 anak (90%) perkembangannya sesuai usia dan 1 anak perkembangannya meragukan. Ada pengaruh pemberian media *puzzle* dalam menstimulasi perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan dengan nilai *p value* 0,003. **Kesimpulan :** alat permainan edukasi *puzzle* mampu menstimulasi perkembangan anak.

Kata Kunci : *puzzle*, Stimulasi, Perkembangan Anak

¹Mahasiswa Program Studi Sarjana Kebidanan, ITKES Wiyata Husada Samarinda

²Dosen Program Studi Kebidanan, ITKES Wiyata Husada Samarinda

The Effect of Puzzle Media in Stimulating the Development of Children Aged 36-48 Months at Tunas Harapan Early Childhood Education

Mirawati¹, Wahyuni²

Institute of Health Technology and Science Wiyata Husada Samarinda
Kadrie Oening Street No. 77, Samarinda, East Kalimantan



Abstract

Background: According to WHO, 27.5% of children experience developmental problems, where developmental disorders are often found in early childhood or pre-school children. Developmental disorders can cause disturbances in intelligence and physical development in the future. One of the game tools that can stimulate children's development is a puzzle media game tool. Puzzles can stimulate children's development by training children's development because puzzles will stimulate smooth muscles and brain development. **Purpose:** This study aimed to determine the effect of puzzle media on the development of children aged 36-48 months at Tunas Harapan Early Childhood Education. **Method:** This research was quantitative with a pre-experimental design, one group pretest-posttest design with a sample of 10 respondents, selected using purposive sampling. SOP and KPSP measuring tools. Data analysis using the Wilcoxon test. **Result:** The development of children aged 36-48 months at Tunas Harapan Early Childhood Education before being stimulated with ten children (100%) had dubious development. The development of children aged 36-48 months at Tunas Harapan Early Childhood Education after being stimulated with nine children (90%) developed according to age, and one child had doubts about their development. It showed an effect of giving puzzle media in stimulating the development of children aged 36-48 months at Tunas Harapan Early Childhood Education with a p-value of 0.003. **Conclusion:** Puzzle educational game tools can stimulate children's development.

Keywords: Puzzle, Stimulation, Child Development

¹Student of Bachelor of Midwifery of Institute of Health Technology and Science Wiyata Husada Samarinda

²Lecturer of Bachelor of Midwifery of Institute of Health Technology and Science Wiyata Husada Samarinda

LEMBAGA PENGEMBANGAN BAHASA INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN & SAINS WIYATA HUSADA SAMARINDA	
DATED	: 07/03/2022
COUNSELOR	: LPB ITHES WHS
SIGN	: 

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LLEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penelitian Terkait.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Telaah Pustaka	8
1. Perkembangan Anak	8
2. Stimulasi	17
3. Alat Permainan Edukatif <i>puzzle</i>	20
4. Anak.....	33
5. Kuesioner Praskrening Perkembangan (KPSP).....	36
B. Kerangka Teori Penelitian	41
C. Kerangka Konsep Penelitian	42
D. Hipotesis	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	43
B. Kerangka konsep Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel.....	44
D. Variabel Penelitian	46
E. Definisi Operasional.....	46
F. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
G. Instrumen Penelitian.....	48
H. Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	49
I. Teknik Pengolahan Data.....	50
J. Analisa Data	51
K. Etika Penelitian.....	52
L. Alur Penelitian.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	55
B. Hasil Penelitian.....	55
C. Pembahasan	59
D. Keterbatasan Penelitian	66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Pembagian Kelompok Umur Stimulasi Anak..... 18
Tabel 3.1	Definisi Operasional..... 47
Tabel 4.1	Karakteristik Responden Di PAUD Tunas Harapan..... 55
Tabel 4.2	Penilaian Perkembangan Anak Sebelum Menggunakan Media <i>puzzle</i> anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan..... 56
Tabel 4.3	Penilaian Perkembangan Anak Sesudah Menggunakan Media <i>puzzle</i> anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan..... 57
Tabel 4.4	Pengaruh Penggunaan Media <i>puzzle</i> terhadap Perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan..... 58



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Teoritis.....	41
Bagan 3.1. Desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	44
Bagan 3.2. Kerangka Konsep	44



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Biodata Peneliti
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Puskesmas Semoi Dua
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian PAUD Tuntas Harapan
- Lampiran 4 : Surat Balasan Izin Penelitian PAUD Tuntas Harapan
- Lampiran 5 : Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 6 : *Informed Consent* / Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 7 : Daftar hadir responden
- Lampiran 8 : Lembar persetujuan yang telah di setujui oleh responden
- Lampiran 9 : SOP Pemeriksaan Perkembangan Menggunakan KPSP dan SOP Terapi Bermain *puzzle*
- Lampiran 10 : Kusioner KPSP Anak Usia 36 Bulan
- Lampiran 11 : Kusioner KPSP Anak Usia 42 Bulan
- Lampiran 12 : Kusioner KPSP Anak Usia 48 Bulan
- Lampiran 13 : Master Tabel Penelitian
- Lampiran 14 : Analisis Data
- Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan masa depan dan aset berharga bagi setiap keluarga yang harus dijaga, dirawat, dilindungi dengan penuh kasih sayang. Pada masa ini anak berada pada masa usia keemasan atau yang biasa disebut dengan “*golden age*”. Periode keemasan (*golden period*) atau jendela kesempatan (*window of opportunity*)/ masa kritis (*critical period*) untuk optimalisasi proses tumbuh kembang merupakan tiga tahun pertama dalam perkembangan anak. Usia 0-3 tahun merupakan periode tepat untuk perkembangan anak yang meliputi aspek fisik, kognitif, emosi, dan sosial. Anak mempunyai keinginan belajar yang luar biasa karena sedang terjadi periode pacu tumbuh otak (*brain growth spurt*) pada masa ini, ketika otak mengalami perkembangan yang sangat cepat (Yudiemawati & Maemunah, 2018).

Berdasarkan data UNICEF (*United Nations Emergency Children's Fund*) tahun 2019 menunjukkan bahwa 27,5% atau setara dengan tiga juta anak mengalami gangguan perkembangan (Ramadhani et.al., 2017 dalam Nurhidayah 2020). Pada tahun 2018, sebanyak 35,4% anak di Indonesia menderita penyimpangan dalam motorik kasar, motorik halus, serta penyimpangan mental emosional. Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Kalimantan Timur melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak usia 0-72 bulan. Hasil pemeriksaan perkembangan tersebut ditemukan data normal sesuai dengan usia sebesar 63%, meragukan (memerlukan pemeriksaan lebih dalam) sebanyak 13%, dan penyimpangan perkembangan sebanyak 24%. Dari hasil data penyimpangan perkembangan, 10% adalah motorik kasar, dan 30% motorik halus. Berdasarkan data di atas terlihat bahwa angka meragukan dan penyimpangan perkembangan masih cukup besar (Dinas Provinsi Kaltim, 2019). Menurut data PAUD Tunas Harapan di wilayah kerja Puskesmas Semoi II pada tahun 2019 dengan jumlah siswa sebanyak 74 anak, yang mendapatkan pelayanan SDIDTK 70 anak (82,4%), dengan perkembangan sesuai (S), 14

(16,5%) perkembangan meragukan (M) dan perkembangan menyimpang (P) sebanyak 1 (1,17%).

Status perkembangan anak dapat diketahui dengan melakukan skrining deteksi dini perkembangan anak dilakukan oleh Depkes pada tahun 2013 di 30 provinsi dan dilaporkan 45,12% bayi mengalami gangguan perkembangan, bahwa pentingnya untuk mengetahui status perkembangan anak karena setiap kelainan atau penyimpangan sekecil apapun bila tidak di deteksi apalagi tidak ditangani dengan baik akan mengurangi kualitas sumber daya manusia dikemudian hari (Cristiari et.al., 2019).

Perkembangan menurut Soetjiningsih (2018) merupakan proses berkembangnya alat fungsi tubuh sehingga memiliki kemampuan melakukan hal yang lebih kompleks. Perkembangan menurut Harliamsyah Sari & Zulaikha (2020) meliputi aspek kognitif, motorik, bahasa dan emosi. Perkembangan pada anak dapat diprediksi. Perkembangan tidak selalu menunjukkan kemajuan namun dapat juga menunjukkan kemunduran bahkan keterlambatan (Masganti, 2017). Keterlambatan perkembangan anak usia dini memiliki dampak yang cukup besar terhadap kualitas anak ketika tumbuh dewasa karena dalam periode ini sangat penting dan rawan bagi keberhasilan perkembangan anak. Keterlambatan perkembangan baik motorik kasar, motorik halus, sosialisasi, kognitif dan bahasa merupakan indikasi adanya akan berakibat terjadi gangguan kecerdasan dan perilaku (Yudiemawati & Maemunah, 2018).

Keterlambatan perkembangan anak perlu diperbaiki salah satunya melalui stimulasi. Stimulasi adalah kegiatan yang merangsang kemampuan anak dan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan serta menjadi penguat dalam proses perkembangan anak. Stimulasi juga merupakan kebutuhan dasar anak, yaitu asah yang akan menunjang perkembangan anak menjadi lebih optimal. Anak usia 0-3 tahun merupakan waktu yang sangat penting dalam perkembangan otak, meliputi perkembangan fisik, sosio-emosional dan Bahasa atau kognitif. Pertumbuhan otak tergantung dari banyaknya faktor interaksi dan saling ketergantungan seperti genetik, status kesehatan dan nutrisi, kualitas interaksi antara ibu dan anak serta karakteristik lingkungan.

Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan balita dengan diberikan stimulasi yang baik. Perkembangan otak dalam menyusun struktur syaraf sangat dipengaruhi oleh interaksi antara lingkungan dan rangsangan (Soetjiningsih, 2018).

Stimulasi perkembangan sangat penting untuk anak, stimulasi perkembangan pada anak harus sesuai dengan tugas perkembangannya. Orang tua dapat memantau dan menstimulasi perkembangan sesuai dengan usianya (Anik, 2017). Stimulasi yang cukup dalam kuantitas dan kualitas sejak awal juga dibutuhkan oleh bayi dan anak untuk perkembangan mental psikososialnya. Anak yang mendapat banyak stimulasi akan lebih cepat berkembang dari pada anak yang kurang mendapat stimulasi. Semakin dini dan semakin lama stimulasi dilakukan maka akan semakin besar manfaatnya terhadap perkembangan anak. Stimulasi sebaiknya dilakukan setiap kali berinteraksi dengan balita khususnya anak usia pre sekolah (Yudanto, 2020).

Pada masa usia dini anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang di lihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun kian meningkat sempurna sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajarannya. Oleh karena itu alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Salah satu alat permainan yang biasa digunakan di PAUD adalah Alat Permainan Edukatif (APE) (Mahardika et al., 2017).

Salah satu APE adalah *puzzle*. Mainan *puzzle* adalah salah satu mainan edukatif untuk anak dan merupakan alasan yang baik bagi orang tua untuk membeli mainan *puzzle* tersebut. Selain dapat memberikan keuntungan untuk orang tua berupa waktu tenang dan dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga lainnya, ternyata ada banyak manfaat bagi anak-anak yang secara teratur bermain dengan *puzzle*. Ada banyak sekali jenis dan gambar *puzzle* anak yang tersedia di pasaran dan mudah sekali ditemukan. *puzzle* dapat dikemas dan digunakan untuk semua masalah perkembangan (Mahardika et al., 2017).

Penggunaan *puzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan perkembangan bicara dan bahasa dan kemampuan motorik halus. Karena *puzzle* dapat menstimulasi komunikasi anak dan melatih otot-otot dan syaraf-syaraf untuk meningkatkan kemampuan motorik halus (Rohman, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Nelvia (2018) dengan judul pengaruh dari permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu dimana hasil penelitiannya menunjukkan Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak dengan nilai signifikan 0,000.

Hasil studi awal yang dilakukan di PAUD Tunas Harapan bulan Maret 2021 ditemukan dari 11 anak yang mengalami keterlambatan perkembangan, terdapat 5 anak usia 36 bulan, 2 anak usia 42 bulan, dan 2 anak usia 48 bulan dengan gangguan perkembangan bicara dan bahasa. Sedangkan 2 anak usia 36 bulan mengalami gangguan perkembangan motorik halus.

Dari hasil studi yang telah dilakukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media *puzzle* dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan”

B. Rumusan Masalah

UNICEF (*United Nations Emergency Children's Fund*) tahun 2019 menunjukkan bahwa 27,5% atau setara dengan tiga juta anak mengalami gangguan perkembangan sementara di Indonesia sebanyak 35,4% anak menderita penyimpangan dalam motorik kasar, motorik halus, serta penyimpangan mental emosional. Gangguan perkembangan anak dapat menyebabkan gangguan pada kecerdasan dan pertumbuhan fisik anak. Oleh karena itu perlu adanya stimulasi untuk meningkatkan perkembangan anak salah satunya menggunakan media *puzzle*. *puzzle* dapat menstimulasi komunikasi anak dan melatih otot-otot dan syaraf-syaraf untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, motorik kasar, bicara dan bahasa serta kemandirian dan sosialisasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media *puzzle* dalam

menstimulasi perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh media *puzzle* dalam menstimulasi perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan.

2. Tujuan Khusus

- a. Teridentifikasi karakteristik responden meliputi umur ibu, pendidikan ibu, pekerjaan ibu, umur anak, jenis kelamin anak
- b. Teridentifikasi perkembangan anak usia 36-48 bulan sebelum distimulasi media *puzzle* di PAUD Tunas Harapan.
- c. Teridentifikasi perkembangan anak usia 36-48 bulan sebelum distimulasi media *puzzle* di PAUD Tunas Harapan.
- d. Teranalisis pengaruh media *puzzle* dalam menstimulasi perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk memberi informasi ilmiah dan menjadi bahan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai perkembangan melalui alat permainan edukasi yaitu *puzzle* yang mudah diperoleh dan mudah digunakan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi PAUD Tunas Harapan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan kepada PAUD Tunas Harapan agar dapat meningkatkan kegiatan stimulasi perkembangan anak menggunakan alat permainan edukasi yaitu *puzzle*.

- b. Bagi Tenaga Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya memberikan informasi mengenai bagaimana

cara meningkatkan perkembangan anak melalui penggunaan alat edukasi yang inovatif.

d Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Penelitian Terkait

1. Trimantara (2019), meneliti tentang “*Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah : tujuan penelitian untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle*, sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemberian alat permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia 36-48 bulan.

2. Linda & Rosa (2020) meneliti tentang “*Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia dini melalui APE.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah: tujuan penelitian untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia dini melalui APE. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemberian alat permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia 36-48 bulan.

3. Wahyu (2017) meneliti tentang “*Analisis Pemanfaatan APE dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa di TK Tunas Rimba* ”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui analisis pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran Bahasa.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah tujuan untuk mengetahui analisis pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran Bahasa. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh

pemberian alat permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia 36-48 bulan.

3. Yusuf (2018) Pengaruh Stimulasi Bermain *puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Balita. Hasil uji statistik wilcoxon didapatkan nilai $p = 0,002$ ($p < 0,05$), berarti pada $\alpha = 0,05$, terlihat ada pengaruh Stimulasi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus Anak balita (3-5 tahun) di wilayah kerja puskesmas Air Tawar Padang.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah tempat penelitian dilakukan di PAUD sementara penelitian sebelumnya tempat penelitian di wilayah kerja Puskesmas. Sampel pada penelitian yang akan dilakukan adalah balita usia 36-48 bulan sementara penelitian sebelumnya sampelnya usia 36-60 bulan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Perkembangan Anak

a. Pengertian Perkembangan

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Kemenkes RI, 2018).

Secara sederhana Seifert (2017) mendefinisikan perkembangan sebagai *“Long-term changes in a person’s growth feelings, patterns of thinking, social relationships, and motor skills.”* Menurut Monks dkk (2010) dalam Prastowo (2017), mengartikan perkembangan sebagai *“suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat terulang kembali. Perkembangan menunjuk pada perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali.”* Perkembangan juga dapat diartikan sebagai *“proses yang kekal dan tetap menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi, berdasarkan pertumbuhan, pematangan, dan belajar.”*

b. Aspek Perkembangan

Perkembangan berhubungan dengan keseluruhan kepribadian individu, karena kepribadian individu membentuk satu kesatuan yang terintegrasi. Kesatupaduan kepribadian ini sebenarnya sukar dipisahkan, tetapi untuk sekedar membantu mempermudah dalam mempelajari dan memahaminya, pembahasan aspek demi aspek bisa dilakukan secara sederhana kita dapat membedakan beberapa aspek utama kepribadian, yaitu aspek fisik dan motorik, aspek intelektual, aspek sosial, aspek bahasa, aspek emosi, dan aspek moral dan keagamaan (Sukmadinata, 2019).

Aspek-aspek ini adalah aspek-aspek besar yang terbagi lagi atas sub aspek dan sub-sub aspek yang lebih kecil. Perkembangan dari setiap aspek kepribadian tidak selalu bersama-sama atau sejajar, perkembangan sesuatu aspek mungkin mendahului atau mungkin juga mengikuti aspek

lainnya, tergantung dari faktor lingkungan tumbuh anak. Demikian uraian singkat dari aspek-aspek perkembangan: (Sukmadinata, 2019)

1) Aspek Fisik dan Motorik

Aspek ini mengalami perkembangan yang sangat menonjol adalah pada awal kehidupan anak, yaitu pada saat dalam kandungan dan tahun pertama kehidupannya. Selama sembilan bulan dalam kandungan, ukuran fisik bayi tumbuh dan berkembang dari seperduaratus mili meter menjadi 50 cm panjangnya. Selama dua tahun pertama, bayi yang tidak berdaya pada awal kelahirannya, telah menjadi anak kecil yang bisa duduk, merangkak, berdiri, bahkan pandai berjalan dan berlari, bisa memegang dan memainkan berbagai benda atau alat pada akhir tahun kedua.

2) Aspek Intelektual

Aspek kognitif atau intelektual perkembangannya diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan dan memecahkan masalah sederhana, kemudian berkembang ke arah pemahaman dan memecahkan masalah yang lebih rumit. Aspek ini berkembang pesat pada masa mulai masuk sekolah dasar (6-7 tahun). Berkembang konstan selama masa belajar dan mencapai puncaknya pada masa sekolah menengah atas (usia 16-17 tahun). Walaupun individu semakin pandai setelah belajar di perguruan tinggi, namun para ahli berpendapat bahwa setelah usia 17 tahun atau 18 tahun peningkatan kemampuan terjadi sangat lambat, yang ada hanyalah pengayaan, pendalaman dan perluasan wawasan.

3) Aspek Sosial

Aspek sosial anak berkaitan dengan hubungan anak dengan orang-orang di sekitarnya. Lama, sebelum matanya dapat melihat dengan jelas, bayi yang baru dilahirkan akan merespon bunyi atau suara dan menuju ke asal suara sebagaimana layaknya orang dewasa. Bayi harus diberikan perawatan dengan penuh kelembutan, kasih sayang dan perhatian yang konsisten, sebab pada masa itu bayi sedang belajar tentang kasih sayang dan mempercayai orang lain. Anak yang

merasa diberikan kasih sayang dan keamanan pada masa awal perkembangannya, maka ia kelak mudah mengembangkan persahabatan dan kedekatan dengan orang lain.

Ketrampilan sosial cukup kompleks, dan anak perlu waktu untuk memahaminya. Anak perlu belajar tentang bagaimana merasakannya, bagaimana mendengar, berbagi, bekerjasama, mengambil atau memberi, dan mengatasi konflik. Umumnya bayi dan anak kecil dikenalkan oleh keinginan-keinginan dan perasaannya sendiri. Mereka belum dapat melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Ia akan berbuat sesuatu sesuai dengan apa yang ia rasakan dan inginkan.

4) Aspek Bahasa

Aspek bahasa berkembang dimulai dengan menirukan bunyi dan perabaan. Perkembangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berfikir. Berfikir merupakan suatu proses memahami dan melihat hubungan. Proses ini tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa alat bantu, yaitu bahasa. Perkembangan kedua aspek ini saling menunjang. Bahasa juga merupakan suatu alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, dan komunikasi berlangsung dalam suatu interaksi sosial. Dengan demikian perkembangan kemampuan berbahasa juga berhubungan erat dan saling menunjang dengan perkembangan kemampuan sosial.

5) Aspek Emosi

Perkembangan aspek afektif atau perasaan (emosi) berjalan konstan, kecuali pada masa remaja awal (usia 13-14 tahun) dan remaja tengah (usia 15-16 tahun). Pada masa remaja awal ditandai oleh rasa optimisme dan keceriaan dalam hidupnya, diselingi dengan rasa bingung menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya. Pada masa remaja tengah rasa senang datang silih berganti dengan rasa duka. Gejolak ini berakhir pada masa remaja akhir (usia 18-21 tahun). Kalau pada masa remaja tengah anak terombang-

ambing dalam sikap mendua, ambivalensi, maka pada masa remaja akhir anak telah memiliki pendirian sikap yang relatif mempunyai kepercayaan diri.

6) Aspek Moral dan Keagamaan

Aspek moral dan keagamaan juga berkembang sejak kecil. Peranan lingkungan terutama keluarga sangat dominan bagi perkembangan aspek ini. Pada mulanya anak melakukan perbuatan bermoral atau keagamaan karena meniru, kemudian menjadi perbuatan atas prakarsa sendiri. Perbuatan prakarsa sendiri inipun, pada mulanya dilakukan karena ada kontrol atau pengawasan dari luar, kemudian berkembang karena kontrol dari dalam dirinya sendiri. Tingkatan tertinggi dalam perkembangan moral adalah melakukan sesuatu perbuatan bermoral karena panggilan hati nurani, tanpa perintah, tanpa harapan akan suatu imbalan atau pujian. Secara potensial tingkatan moral ini dapat dicapai oleh individu pada akhir masa remaja, tetapi faktor-faktor dalam diri dan lingkungan individu sangat berpengaruh terhadap pencapaiannya.

c. Aspek Perkembangan Deteksi Dini

Perkembangan pada anak mencakup perkembangan motorik kasar, perkembangan motorik halus, perkembangan personal sosial dan perkembangan Bahasa (Rusdiyanto, 2020).

Perkembangan bayi meliputi empat aspek, yaitu (Rusdiyanto, 2020) :

1) Perkembangan motorik kasar

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan pergerakan dan sikap tubuh anak yang melibatkan penggunaan otot – otot besar. Perkembangan motorik kasar yang dapat dicapai pada usia ini diawali dengan tanda gerakan seimbang pada tubuh dan mulai mengangkat kepala. Pada usia 0 – 4 bulan, perkembangan motorik kasar dimulai dengan kemampuan mengangkat kepala saat tengkurap, mencoba duduk sebentar dengan ditopang, maupun duduk dengan kepala tegak, jatuh terduduk di pangkuan ketika disokong pada posisi berdiri, mengangkat kepala sambil

berbaring telentang, berguling dari telentang ke miring, dll. Pada usia 4 – 8 bulan, perkembangan motorik kasar dapat dilihat perubahan dalam aktivitas seperti posisi terlungkup pada alas dan sudah mulai mengangkat kepala dengan melakukan gerakan menekan kedua tangannya. Sudah mampu memalingkan kepala ke kanan dan ke kiri, membalikkan badan, serta duduk dengan bantuan dalam waktu singkat. Pada usia 8 – 11 bulan, perkembangan motorik kasar dapat diawali dengan duduk 24 tanpa pengaman, berdiri dengan pengaman, bangkit lalu berdiri, berdiri 2 detik, dan berdiri sendiri.

2) Perkembangan motorik halus

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian – bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot – otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Perkembangan motorik halus pada masa ini dimulai dengan adanya kemampuan untuk mengikuti garis tengah bila kita memberikan respon terhadap gerakan jari atau tangan. Pada usia 0 – 4 bulan, bayi dapat memegang suatu obyek, mengikuti obyek dari sisi ke sisi, mencoba memegang dan memasukan benda ke dalam mulut, memegang benda tapi terlepas, memperhatikan tangan dan kaki, dan memegang benda dengan kedua tangan. Pada usia 4 – 8 bulan, bayi sudah mulai mengamati benda, menggunakan ibu jari dan jari telunjuk untuk memegang, mengeksplorasi benda yang sedang dipegang, dan memindahkan obyek dari suatu tangan ke tangan yang lain. Pada usia 8 – 11 bulan, bayi mencari dan meraih benda kecil, bila diberi kubus mampu memindahkan, mengambil, memegang dengan telunjuk dan ibu jari, serta membenturkannya (Triandari, 2018).

3) Personal sosial (kepribadian / tingkah laku sosial)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan personal sosial pada masa bayi dapat ditunjukkan dengan adanya tanda-tanda tersenyum dan mulai menatap muka untuk mengenali seseorang. Usia 0 – 4 bulan, diawali dengan mengamati tengannya, tersenyum spontan dan membalas senyum bila diajak tersenyum, mengenal ibunya dengan penglihatan, penciuman, pendengaran dan kontak fisik, serta terdiam bila ada wajah tak kenal. Usia 4 – 8 bulan, anak mulai merasa takut dan tergantung dengan keberadaan orang asing, mulai bermain dengan permainan, mudah frustrasi, serta memukul lengan dan kaki bila kesal. Usia 8 – 11 bulan, dimulai dengan kemampuan bertepuk tangan, menyatakan keinginan, bermain dengan orang lain.

4) Bahasa

Kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan. Perkembangan bahasa pada masa ini dapat ditunjukkan dengan adanya kemampuan bersuara (menangis) dan bereaksi terhadap suara atau bel. Usia 0 – 4 bulan, dimulai dengan mengoceh spontan, bereaksi terhadap sumber suara, dan menirukan suara. Usia 4 – 8 bulan, dimulai dengan mengeluarkan suara gembira bernada tinggi, dan 26 mulai bersuara tanpa arti seperti *mamamapapa – dadada*. Usia 8 – 11 bulan dimulai dengan mengulang / menirukan bunyi yang didengar, menyebut 2 – 3 suku kata yang sama tanpa arti, dan bereaksi terhadap suara yang perlahan atau bisikan.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Menurut Hurlock dalam Desmita (2017) baik faktor kondisi internal maupun faktor kondisi eksternal akan dapat mempengaruhi tempo/kecepatan dan sifat atau kualitas kepribadian seseorang. Tetapi seberapa besar pengaruh kedua faktor itu dapat ditentukan, masih sulit

memperoleh jawaban yang pasti. Adapun beberapa faktor yang disebut faktor internal antara lain mencakup:

1)Intelegensi

Intelegensi termasuk faktor penting, dimana intelegensi sangat menentukan tingkat kecepatan perkembangan kepribadian. Berdasarkan berdasarkan penelitian *Terman LM (Genetic Studies of Genius)* dan *Meat TD (The Age of Walking and Talking in Relation to General Intelegence)*, telah dibuktikan adanya pengaruh intelegensi terhadap tempo perkembangan anak terutama dalam perkembangan berjalan dan berbicara. Kematangan seks ternyata juga dipengaruhi ole tingkat kecerdasan anak. Mereka yang sangat cerdas mencapai kematangan seks kira-kira satu atau dua tahun lebih dahulu dibanding dengan anak yang kurang cerdas, dan bagi anak-anak yang kurang kecerdasannya seperti idiot dan imbecil, kematangan ini sangat lambat atau sama sekali tidak datang

2)Seks/jenis kelamin

Perbedaan perkembangan antara kedua jenis kelamin tidak tampak jelas, yang nyata kelihatan adalah kecepatan dalam pertumbuhan jasmaniahnya. Pada waktu lahir, anak laki-laki lebih besar dari anak perempuan, tetapi anak perempuan lebih cepat perkembangannya dan lebih cepat pula dalam mencapai kedewasaannya dari pada anak laki-laki. Anak perempuan umumnya lebih cepat mencapai kematangan seks kira-kira satu atau dua tahun lebih awal dan fisiknya juga tampak lebih cepat besar dari pada anak laki-laki. Dalam perkembangan mental juga tampak ada perbedaan, anak perempuan lebih cepat mencapai kedewasaannya dari pada anak laki-laki, terutama dalam kondisi kecerdasan.

3)Kelenjar-Kelenjar

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa indoktrinologi (kelenjar buntu) berpengaruh pada pertumbuhan jasmani seseorang setelah ia dilahirkan.

4)Kebangsaan (ras).

Hal ini bisa dijelaskan dengan mengambil contoh: bahwa anak-anak dari ras Mediteran (laut tengah) tumbuh lebih cepat daripada anak-anak dari Eropa sebelah utara. Anak-anak Negro dan Indian pertumbuhannya tidak begitu cepat dibandingkan dengan anak-anak kulit putih dan kuning.

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi perkembangan antara lain mencakup:

1) Posisi dalam keluarga

Kedudukan anak dalam keluarga merupakan keadaan yang dapat mempengaruhi perkembangan. Anak kedua, ketiga dan seterusnya pada umumnya perkembangan itu lebih cepat dari pada anak pertama. Anak bungsu biasanya perkembangannya lebih lambat karena cenderung dimanja.

2) Budaya

Faktor budaya sangat besar pengaruhnya sehingga dapat mempengaruhi sifat kepribadian dan kedewasaan seseorang. Hal yang termasuk dalam faktor budaya di sini selain budaya masyarakat termasuk juga pendidikan, agama dan sebagainya.

Selain faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan di atas, Elizabeth juga mengemukakan beberapa hal yang menjadi penyebab terjadinya perkembangan (*cause of development*) antara lain kematangan (*maturiation*), belajar dan latihan (*learning*) serta kombinasi antara kematangan dan belajar (*interaction of maturiation and learning*).

Bayi yang lahir cacat atau terbelakang secara mental merupakan hasil dari peristiwa yang terjadi dalam kehidupan ibu selama masih mengandung. Kematangan dan belajar atau latihan tidak berlangsung sendiri-sendiri, tetapi bersama-sama dan saling mempengaruhi. Biasanya melalui suatu latihan yang tepat dan terarah dapat menghasilkan perkembangan yang maksimum. Kematangan selain berfungsi sebagai potensi-potensi yang siap untuk dilatih atau

dikembangkan, juga menjadi penentu batas atau kualitas perkembangan yang akan terjadi sebelum seseorang dilahirkan.

e. **Komplikasi Gangguan Perkembangan Anak**

Terdapat beberapa gangguan yang sering ditemukan pada anak yang perlu diketahui orang tua atau pengasuh sehingga dapat dilakukan penanganan segera. Gangguan yang sering ditemukan sebagai berikut. (Kemenkes RI, 2016)

1) Gangguan Berbicara dan Bahasa

Kemampuan berbahasa merupakan indikator seluruh perkembangan anak. Karena kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada system lainnya, sebab melibatkan kemampuan kognitif, motorik, psikologis, emosi dan lingkungan sekitar anak. Kurangnya stimulasi akan dapat menyebabkan gangguan bicara dan berbahasa bahkan gangguan ini dapat menetap.

2) Cerebral palsy

Merupakan suatu kelainan gerakan dan postur tubuh yang tidak progresif, yang disebabkan oleh karena suatu kerusakan/gangguan pada sel-sel motorik pada susunan saraf pusat yang sedang tumbuh/belum selesai pertumbuhannya.

3) Sindrom down

Anak dengan Sindrom Down adalah individu yang dapat dikenal dari fenotipnya dan mempunyai kecerdasan yang terbatas, yang terjadi akibat adanya jumlah kromosom 21 yang berlebih. Perkembangannya lebih lambat dari anak yang normal. Beberapa faktor seperti kelainan jantung kongenital, hipotonia yang berat, masalah biologis atau lingkungan lainnya dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik dan keterampilan untuk menolong diri sendiri.

4) Gangguan Autisme

Merupakan gangguan perkembangan pervasif pada anak yang gejalanya muncul sebelum anak berumur 3 tahun. Pervasif berarti

meliputi seluruh aspek perkembangan sehinggagangguan tersebut sangat luas dan berat, yang mempengaruhi anak secara mendalam. Gangguan perkembangan yang ditemukan pada autisme mencakup bidang interaksisosial, komunikasi dan perilaku.

5) Retardasi mental

Merupakan suatu kondisi yang ditandai dengan tingkat intelegensi yang rendah ($IQ < 70$) yang menyebabkan ketidakmampuan individu belajar dan beradaptasi terhadap tuntutan masyarakat atas kemampuan yang dianggap normal.

6) Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hyperaktivitas (GPPH)

GPPH disebut juga sebagai *Attention Dificulty Hyperactivity Disorder* (ADHD). Merupakan gangguan dimana anak mengalami kesulitan untuk memusatkan perhatian dan seringkali disertai dengan hiperaktivitas.

2. Stimulasi

a. Pengertian

Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Setiap anak perlu mendapatkan stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan (Kemenkes RI, 2016). Menurut Kemenkes RI (2016) stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi tumbuh kembang anak dilakukan oleh ibu dan ayah yang merupakan orang terdekat dengan anak, pengganti ibu/pengasuh anak, anggota keluarga lain dan kelompok masyarakat di lingkungan masing-masing. Anak yang kurang mendapatkan stimulasi dapat menyebabkan penyimpangan tumbuh kembang anak bahkan gangguan yang menetap (Kemenkes RI, 2016). Stimulasi merupakan perangsang yang datang dari luar anak, yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang (Kukuh 2015 dalam Riyadi, 2020).

b. Prinsip dasar stimulasi perkembangan (Kemenkes RI, 2018)

Dalam melakukan stimulasi perkembangan anak ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Stimulasi dilakukan dengan dilandasi rasa cinta dan kasih sayang
- 2) Menunjukkan sikap dan perilaku yang baik karena anak akan meniru tingkah laku orang terdekatnya.
- 3) Berikan stimulasi sesuai dengan kelompok umur anak
- 4) Lakukan stimulasi dengan cara mengajak anak bermain, bernyanyi, bervariasi, menyenangkan, tanpa paksaan dan tidak ada hukuman.
- 5) Lakukan stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan sesuai umur anak, terhadap ke 4 aspek kemampuan dasar anak.
- 6) Gunakan alat bantu/permainan yang sederhana dan aman yang ada di sekitar anak.
- 7) Berikan kesempatan yang sama pada anak laki-laki dan perempuan
- 8) Anak selalu diberi pujian bila perlu diberi hadiah atas keberhasilannya.

c. Pembagian kelompok usia stimulasi anak

Perkembangan kemampuan dasar anak memiliki pola yang tetap dan berlangsung secara berurutan. Oleh karena itu stimulasi yang diberikan kepada anak dalam merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang dilakukan oleh orang tua/keluarga dibagi dalam kelompok usia sebagai berikut:

Tabel 2.1. Pembagian Kelompok Umur Stimulasi Anak

No	Periode tumbuh kembang	Kelompok umur stimulasi
1.	Masa anak balita 12 – 60 bulan	Umur 36 bulan Umur 42 bulan Umur 48 bulan

Sumber : (Kemenkes RI (2018))

d. Pelaksana kegiatan stimulasi perkembangan

Stimulasi dilakukan oleh petugas kesehatan yang terlatih (dokter, bidan, perawat dan petugas gizi) dan dapat bekerja sama dengan tenaga pendidik PAUD (TK, Kelompok Bermain, Taman Pengasuhan Anak (TPA), lembaga sosial anak, dan kader yang terlatih. Stimulasi juga dapat dilakukan oleh orang tua, pengasuh anak, anggota keluarga lain dan kelompok masyarakat di lingkungan rumah tangga masing-masing (Kemenkes RI, 2018).

e. Instrumen Stimulasi

Instrumen yang dapat digunakan berdasarkan SOP (*Standar Operational Prosedur*) sebagai berikut :

1) Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah jenis permainan yang mengandung nilai pendidikan yang berfungsi untuk merangsang daya imajinasi anak dalam proses perkembangan kognitif, proses kegiatannya yaitu pemberian stimulasi sehingga dapat meningkatkan aspek perkembangan dalam proses tumbuh kembang anak yang dinilai dari perkembangan motorik kasar, motorik halus, kemampuan bicara dan bahasa serta kemampuan sosialisasi dan kemandirian. Alat perkembangan edukatif merupakan alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak (Permana et al., 2018). Berikut Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai berikut :

a) *puzzle*

Permainan *puzzle* dikatakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan Menyusun potongan gambar menjadi satu. Sehingga sesuai gambar yang diinginkan (Streis, 2017). Ragam *puzzle* sangat banyak mulai dari binatang, anggota tubuh, huruf, hewan dan pepohonan. Usia 3-4 tahun potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 5 keping. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan untuk berbahasa dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari-jari anak.

b) Permainan Peran (*Dramatic Role Play*) : komunikasi yang dihubungkan dengan KPSP

2) Lagu Kreasi

Lagu kreasi merupakan lagu yang dibuat dan dikreasikan menggunakan Bahasa. Lagu kreasi dapat diaplikasikan kepada anak usia dini adalah lagu yang disesuaikan dengan karakteristik anak, kebutuhan dan perkembangan anak (Anggraini, 2019).

3) Media Interaktif

Menurut *Council Communication and Media of American Academy of Pediatric* 2016, media interaktif merupakan media digital yang memberikan informasi dengan unsur menghibur, gambar, animasi, dan video yang ditampilkan agar suasana menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan bagi anak. Media ini sangat efektif untuk usia 36 bulan ke atas.

3. Alat Permainan Edukatif *puzzle*

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Menurut Zaman dan Eliyawati (2020), alat permainan edukatif untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, dapat digunakan dengan berbagai cara dan bentuk serta memiliki bermacam tujuan dan manfaat, aman, mendorong aktifitas dan kreatifitas, bersifat konstruktif, dan mengandung nilai pendidikan. Tedjasaputra (2010) dalam Shunhaji (2020) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri:

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan berbagai tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- 2) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.

- 4) Membuat anak terlibat secara aktif.
- 5) Sifatnya konstruktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak usia dini yang mengandung nilai edukatif. Penelitian ini mengembangkan alat permainan edukatif dengan harapan anak Paud akan bermain sambil belajar, sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna dan sesuai dengan tingkat perkembangannya. Dengan menggunakan alat permainan edukatif maka anak akan lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar karena pada tahapan ini adalah masa bermain bagi anak.

b. Tujuan dan Fungsi Alat Permainan Edukatif

Berdasarkan pendapat Zaman dan Eliyawati (2020) adanya berbagai alat permainan edukatif pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas materi yang diberikan

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya. Jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, maka anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa mengetahui warna-warna tersebut secara nyata.
- 2) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya

Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu, harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik.
- 3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain

Apabila kita mengamati anak-anak Paud yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk

memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain.

Tujuan bermain dengan alat permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga aspek kemampuan dasar mereka dapat berkembang terutama dalam hal ini keterampilan berbicara. Jadi sebuah permainan edukatif harus dirancang dan dibuat sesuai dengan aslinya, misal warna lampu lalu lintas yaitu merah kuning hijau, warna capping yaitu coklat, dan lain sebagainya.

Adapun fungsi dari alat permainan edukatif menurut Zaman dan Eliyawati (2020) antara lain:

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsang indikator kemampuan anak.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini.
- 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap media yang dibuat pasti memiliki sebuah fungsi dan tujuan, seperti halnya alat permainan edukatif. Secara umum, alat permainan edukatif memiliki tujuan untuk memperjelas materi, menumbuhkan motivasi dan ketertarikan anak serta untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar sehingga proses pembelajaran akan memperoleh hasil yang optimal. Dalam penelitian ini, tujuan dari pengembangan "APE puzzle" kurang lebih sama dengan penjelasan di

atas, lebih fokus lagi adalah agar hasil dan proses pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan bahasa anak di Paud Tunas Harapan Semoi Dua secara optimal.

c. Persyaratan dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif

Pembuatan alat permainan edukatif diperlukan beberapa persyaratan agar APE yang dibuat menjadi efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Soetjiningsih (2018) menyatakan bahwa syarat dalam membuat alat permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- 1) Aman
- 2) Ukuran dan berat APE harus sesuai dengan usia anak
- 3) Desainnya harus jelas
- 4) APE harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.
- 5) Harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga membuat anak frustrasi, atau terlalu mudah sehingga membuat anak cepat bosan.
- 6) Walaupun sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya, dan bila bersuara, suaranya harus jelas.
- 7) APE harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum.
- 8) APE harus tidak mudah rusak.

d. Pengertian Alat Permainan Edukatif *puzzle*

Alat Permainan Edukatif *puzzle* yang mana jika dipisahkan berdasarkan maknanya, maka menjadi empat makna kata yaitu alat permainan edukatif, *puzzle*. Makna kata *alat permainan edukatif* menurut Rolina (2018) adalah alat yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak usia dini serta bernilai edukatif. Menurut kamus bahasa Indonesia, kata *kartu* berarti kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis.

Arsyad (2017) menyatakan bahwa media kartu biasanya berisi gambar, teks atau benda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu

yang berhubungan dengan gambar itu. Selanjutnya, arti dari *kata* merupakan kumpulan dari beberapa huruf yang diucapkan dan mengandung makna sebagai ungkapan perasaan. Sedangkan, makna kata *gambar* adalah tiruan gambar atau bentuk yang dicoretkan pada kertas. Jadi dapat disimpulkan bahwa media ini termasuk dalam jenis media grafis atau media visual. Media visual sering digunakan oleh guru Paud untuk menyampaikan isi dari tema pembelajaran yang sedang disampaikan. Sebab, lambang visual atau gambar dapat memperlancar tujuan, memahami dan mengingat informasi, dan mempermudah anak membaca teks yang bergambar. Maka dari itu, media kartu biasanya digunakan untuk melatih perbendaharaan kata.

Menurut Dina Indriana (2011) dalam Rahmah (2018), adapun kelebihan dalam kartu kata dan gambar, yaitu:

- 1) Mudah dibawa ke mana-mana.
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- 3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian.
- 4) Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan.

puzzle yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu yang berukuran 10 cm x 10 cm yang terbuat dari hardboard MDF dengan ketebalan 4 mili yang sesuai dengan tema pembelajaran di Paud yaitu tema gambar hewan yang diraneang oleh peneliti untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian “APE *puzzle*” adalah alat permainan edukatif yang berbahan dasar hardboard MDF dengan ketebalan 4 mili yang mengandung makna yang bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak usia dini khususnya untuk mengembangkan keterampilan berbicara.

e. Pengembangan Alat Permainan Edukatif *puzzle*

Menurut Rolina (2018), pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Namun, kawasan ini tetap dikendalikan oleh teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain, serta tetap terkait dengan penilaian, pengelolaan, dan pemanfaatan.

Zaman dan Eliyawati (2020) menjelaskan mengenai langkah yang harus dipahami dan dilakukan dalam prosedur pengembangan alat permainan edukatif antara lain:

- 1) Mengkaji dan memahami karakteristik anak yang ada di Paud
Karakteristik anak yang menjadi sasaran pembuatan APE perlu dipahami. Setiap anak pada hakikatnya mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, maka perlu menentukan secara khas siapa sesungguhnya anak yang akan dilayani dengan APE tersebut.
- 2) Menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak
Program kegiatan dan tujuan belajar anak yang dimaksud adalah kurikulum yang digunakan di Paud. Di dalam kurikulum disajikan mengenai rumusan kemampuan atau kompetensi dan penjabarannya berupa indikator-indikator kemampuan yang harus dicapai atau diperoleh oleh anak sehingga memudahkan dalam membuat alat permainan edukatif dan disisi lain APE yang dibuat menjadi efektif untuk mengembangkan kemampuan anak.
- 3) Memilih isi/tema dan tujuan belajar dari tema tersebut
Pemilihan tema terdapat di dalam kurikulum Paud atau tema yang dirancang sendiri. Penentuan tema tersebut tidak harus selalu terpaku pada tema-tema yang terdapat di dalam kurikulum, namun dapat membuat dan mengembangkan tema sendiri.
- 4) Menginventarisasi APE yang sudah ada dan menelaah apakah APE tersebut telah sesuai dengan kurikulum atau belum. Jadi dapat diketahui APE apa yang sebaiknya dibuat.
- 5) Menentukan jenis APE yang akan dibuat dan dikembangkan

Setelah dilakukan inventarisasi maka akan diketahui secara pasti apa saja APE yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar anak.

- 6) Membuat rancangan untuk pembuatan alat permainan
Membuat rancangan pembuatan APE biasanya dikemukakan aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan melalui APE tersebut, alat dan bahan pembuatan yang dibutuhkan, teknik pembuatan dan bagaimana cara menggunakannya.
- 7) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan
Persiapan alat dan bahan ditujukan agar saat proses pembuatan tidak menghadapi kendala dan dapat dilakukan sesuai rencana.
- 8) Membuat alat permainan sesuai dengan rencana atau sesuai dengan kondisi alat dan bahan yang ada. Kejelian dan kreativitas akan sangat mendukung dihasilkannya alat permainan yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan Paud.
- 9) Memeriksa hasil pembuatan alat permainan, apakah sesuai atau benar telah menghasilkan alat permainan edukatif yang diharapkan dalam arti telah memenuhi syarat edukatif, teknis dan estetis.

Alat permainan edukatif *puzzle* merupakan media visual yang memiliki beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangannya. Seperti yang telah dikemukakan oleh Arsyad (2017), ada beberapa prinsip untuk mengembangkan media visual, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesederhanaan

Secara umum, kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan anak menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Pesan atau informasi yang panjang harus dibagi ke dalam beberapa bahan visual agar mudah dibaca dan mudah dipahami. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam serangkaian tampilan. Kalimat-kalimatnya ringkas, padat, dan mudah dimengerti. Prinsip kesederhaan dalam pengembangan “APE *puzzle*” dapat terlihat pada elemen

penyusunnya yaitu baik gambar maupun kata disusun secara sederhana. Kemudian gaya huruf mudah terbaca.

2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan antara elemen- elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama- sama. Elemen- elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga dapat disimpulkan bahwa visual merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

Elemen warna dalam mengembangkan “APE *puzzle*” terdapat pada kata dan gambar saling berkaitan dimana warna yang baik pada *puzzle* merupakan representasi dari keterkaitan materi yang akan dipelajari oleh anak Paud.

3) Penekanan

Prinsip penekanan harus diperhatikan meskipun penyajian secara visual dirancang sesederhana mungkin. Tetapi seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian anak. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting. Prinsip penekanan pada pengembangan “APE *puzzle*” terlihat pada elemen *puzzle*.

4) Keseimbangan

Keseimbangan mencakup dua macam, yaitu keseimbangan *formal* (simetris) dan keseimbangan *informal* (asimetris). Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan, meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang simetris memberikan kesan yang statis, sebaliknya keseimbangan yang asimetris akan memberikan kesan dinamis.

Prinsip keseimbangan pada pengembangan “APE *puzzle*” menggunakan keseimbangan *formal* (simetris) yang terlihat pada seimbangannya susunan sisi media *puzzle* tersebut.

5) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian anak untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus. Fungsi garis adalah sebagai penuntun bagi para pengamat (anak) dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan, makna atau isi materi pelajaran yang disampaikan. Selain itu, garis juga berfungsi untuk membatasi masing-masing elemen. Bentuk suatu garis tidak harus tegak lurus, tetapi dapat menyesuaikan penempatan elemen-elemen tersebut.

Prinsip garis pada pengembangan “APE *puzzle*” terlihat pada Struktur atau bentuk *puzzle* yang sudah terbentuk.

1) Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi anak dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian informasi atau materi pelajaran perlu diperhatikan.

Berkaitan dengan prinsip bentuk, pada dasarnya anak Paud lebih menyukai bentuk gambar-gambar kartun dan berwarna. Maka dari itu, di dalam mengembangkan “APE *puzzle*”, bentuk gambar-gambar berupa kartun dan berwarna.

2) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus pada permukaan. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan, aksentuasi atau pemisahan, serta menambah kesan keterpaduan dari suatu unsur seperti halnya warna.

Pada pengembangan “APE *puzzle*”, prinsip tekstur tidak begitu diperlukan karena lebih menonjolkan penggunaan gambar dan warna.

3) Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Di samping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang

digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dan sebagainya), nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu) dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut, dan intensitas atau kekuatan warna untuk memberikan dampak yang diinginkan. Selain itu menurut Sharon E. Smaldino dalam buku yang diterjemahkan Arif Rahman (2019), secara umum anak-anak menyukai warna-warna panas (terutama merah, merah muda, kuning, dan jingga). Anak-anak juga lebih menyukai warna yang lebih cemerlang dan kombinasi dari warna-warna yang lebih tua.

Maka dari itu, dalam pengembangan “APE *puzzle*”, pemilihan warna menggunakan warna-warna cerah atau cemerlang dan warna panas yang terkandung di setiap gambar dan teks pada media tersebut. Lalu tingkat kontras warna disesuaikan dengan elemen-elemen yang ada.

f. Bentuk dan Ciri Alat Permainan Edukatif *puzzle*

“APE *puzzle*” berbentuk persegi dan berbahan kertas tebal. Alat permainan edukatif ini terdiri dari kartu petunjuk permainan, yang di dalamnya terdapat gambar yang disusun secara tepat agar terbentuk sesuai dengan susunan *puzzle* yang sudah ada. Kartu petunjuk permainan berisi petunjuk permainan. Kemudian, setelah terbentuk dengan sempurna anak dapat menyebutkan gambar apa yang ada pada *puzzle* secara spontan. Kartu penghargaan berupa kartu yang bergambar bintang yang nantinya akan diberikan sebagai bentuk penghargaan kepada anak atas keberhasilannya dalam menyelesaikan permainan. Sedangkan nanti akan kita jumlahkan minimal anak bisa menyusun *puzzle* 6-7 bentuk *puzzle* yang berbeda dalam 10 menit dan ini yang harus dilampaui anak Paud “APE *puzzle*” sendiri memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berupa perangkat keras (*hardware*), yaitu kotak yang berisi

beberapa gambar berbahan dasar hardboard MDF dengan ketebalan 4 mil dengan ukuran 10x10 setiap *puzzle*.

- 2) Memiliki pesan yang terkandung di dalamnya (*software*), yaitu pada setiap “*APE puzzle*” memiliki pesan tersendiri yang tentunya berkaitan dengan materi pelajaran di Paud dengan tema tebak gambar.
- 3) “*APE puzzle*” dapat membantu proses pembelajaran pada anak Paud, dalam hal ini untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak dengan materi macam-macam gambar yang ada dan perlengkapannya sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
- 4) “*APE puzzle*” dapat digunakan secara massal yang diperuntukkan untuk pengembangan aspek bahasa khususnya keterampilan berbicara anak dengan materi macam-macam gambar dan setelah tersusun harus bisa menyebutkan gambar apa yang terdapat pada *puzzle* yang telah tersusun.

Menurut Arsyad (2017), ciri-ciri media secara umum antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada anak.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan anak dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio,

televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio *tape*/kaset, video recorder).

- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan ciri-ciri umum media di atas, maka “APE *puzzle*” dapat dikategorikan sebagai media karena telah memenuhi ciri-ciri umum dari media.

g. Langkah-Langkah Penggunaan Alat Permainan Edukatif *puzzle*

“APE *puzzle*” dapat digunakan untuk membantu mengembangkan keterampilan bahasa anak yang disesuaikan dengan materi yang ada pada kurikulum Paud tentang materi macam-macam gambar dan menyebutkan gambar apa. Media ini diharapkan dapat menarik minat anak dalam belajarnya sehingga pembelajaran pun berjalan dengan optimal. “APE *puzzle*” ini harus dipersiapkan terlebih dahulu sebelum menggunakannya. Hal itu dimaksudkan agar pembelajaran dengan media ini berjalan dengan lancar sesuai rencana Arsyad (2017).

“APE *puzzle*” terdiri gambar yang disusun dan bisa di sebutkan gambar tersebut, kartu penghargaan, dan kunci jawaban. Permainan “APE *puzzle*” bisa di mainkan perorangan, karena *puzzle* di acak terlebih dahulu diharapkan anak bisa menyusun kembali dan menyebutkan gambar apa yang ada di permainan tersebut (Arsyad, 2017).

h. Manfaat Alat Permainan Edukatif *puzzle*

Alat permainan edukatif ini memiliki banyak manfaat, khususnya untuk mencapai tujuan pembelajaran di paud. Hal itu dikarenakan di dalam “APE *puzzle*” terdapat serangkaian gambar dan kata, yang mana gambar merupakan media yang mudah dikenali oleh anak sehingga dapat menarik minatnya untuk belajar (Arsyad, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar dalam proses pembelajaran anak karena “APE *puzzle*” ini sudah memenuhi ciri-ciri dari standar media

tersebut (Arsyad, 2017).

Menurut Supartini ada 5 manfaat bermain *puzzle* sebagai berikut: (Arsyad, 2017).

1) Melatih dan membantu keterampilan kognitif

Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, melakukan analisis rasional dan kemampuan mengabstraksikan sesuatu merupakan indikasi dari kemampuan kognitif. Dalam *puzzle* anak dilatih untuk mengenal bentuk, konsep dan ruang. *puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak karena anak tersebut pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang sangat menarik. Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle* mereka mungkin akan mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara memasang bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dalam permainan ini anak akan di ajak mengembangkan keterampilan kognitif dengan cara menyesuaikan warna, bentuk dan menyatukan menjadi satu kesatuan.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus juga berperan penting dalam bermain *puzzle* karena keterampilan ini akan mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jari tangannya. Agar *puzzle* bisa tersusun membentuk gambar maka bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati.

3) Meningkatkan keterampilan social

Apabila *puzzle* dimainkan secara berkelompok maka hal itu sekaligus menjadi ajang bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan satu sama lain. Hal ini meningkatkan kemampuan sosialnya yaitu keterampilan yang berhubungan dengan bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain. Di dalam suatu kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

4) Merangsang Perkembangan Kreativitas

Berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkan dalam bentuk objek atau kegiatan yang dilakukan, melalui kegiatan bermain *puzzle* anak dapat belajar dan mencoba untuk merealisasikan ide yang ada di otaknya.

5) Meningkatkan Perkembangan Moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktivitas bermain, anak akan mendapatkan kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada di dalamnya.

Selain manfaat di atas dalam pemilihan bahan *puzzle* juga harus diperhatikan. Pilihlah *puzzle* dari bahan yang tidak membahayakan bagi anak. Bahan *puzzle* bisa berupa kertas, plastik, busa atau kayu dan sebagainya. Pilihlah bahan-bahan yang memang sesuai dengan usia anak agar aman pada saat dimainkan. Termasuk mempertimbangkan keawetan atau masa pakai *puzzle*. Jika banyak anak-anak yang bermain bersama pilihlah mainan yang tidak mudah rusak dan bukan *puzzle* yang terbuat dari bahan kertas atau busa.

4. Anak

a. Pengertian

Menurut WHO anak adalah dihitung sejak seseorang di dalam kandungan sampai dengan usia 19 tahun. Menurut Undang - Undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 pasal 1 ayat 1 tentang perlindungan anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk juga yang masih di dalam kandungan. Anak merupakan aset bangsa yang akan meneruskan perjuangan suatu bangsa, sehingga harus diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya (Depkes RI, 2016). Anak adalah seseorang yang belum masuk usia 18 tahun. Anak bukan dewasa kecil, melainkan manusia yang memiliki ciri khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang dari konsepsi dan berakhir masa remaja

(Kemenkes RI 2016, dalam Setiawati et al., 2020). Anak merupakan generasi penerus suatu bangsa yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental pada awal tahun kehidupannya (Magfuroh 2015 dalam Panzilion et al., 2021).

Usia dini merupakan masa peka, masa kritis, masa meniru dan masa keemasan, sehingga harus mendapatkan kesempatan yang luas dalam menemukan pengetahuan sendiri dengan suasana yang menyenangkan dan mendapatkan stimulasi, dukungan dan motivasi yang dapat memicu kreatifitas anak. Masa tersebut sangat penting dalam tumbuh kembang anak karena masa ini merupakan periode pertumbuhan dasar yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya, sehingga setiap ada kelainan atau penyimpangan akan mengurangi kualitas generasi penerus bangsa di kemudian hari (Siswina et.,al 2016 dalam Panzilion et al., 2021).

Periode prasekolah yaitu antara 36-48 bulan. Pada masa ini anak-anak menyempurnakan penguasaan terhadap tubuh mereka. Perkembangan fisik pada anak usia prasekolah berlangsung menjadi lambat, dimana perkembangan kognitif dan psikososial terjadi cepat (Panzilion et al., 2021). Anak usia 36-48 bulan akan mengalami perkembangan psikososial untuk belajar berinteraksi dengan orang lain, berfantasi dan berinisiatif, pengenalan identitas kelamin dan meniru.

b. Karakteristik anak usia 36-48 bulan

1) Perkembangan Fisik

Saat berusia 36-48 bulan, anak terlihat lebih tinggi dan lebih kurus. Dari usia toddler anak cenderung bertambah tinggi bukan bertambah berat. Saat berusia 5 tahun, ukuran otak anak hampir menyamai ukuran otak individu dewasa. Ekstremitas tumbuh lebih cepat dari pada batang tubuh, menyebabkan tubuh anak tampak tidak proporsional.

2) Kemampuan motorik

Anak usia 36-48 bulan mampu mencuci tangan dan wajah, serta menyikat gigi. Mereka merasa malu untuk memperlihatkan tubuh

mereka. Biasanya, anak pada usia ini berlari dengan keterampilan yang meningkat setiap tahunnya. Setelah usia 5 tahun, anak berlari dengan sangat terampil dan dapat melompat tiga langkah. Anak dapat berdiri seimbang di atas jari-jari kaki dan dapat mengenakan pakaian tanpa bantuan (Sapardi, 2018).

3) Perkembangan psikososial

Menurut Erikson dalam Sapardi (2018) krisis perkembangan anak usia 36-48 bulan adalah inisiatif versus rasa bersalah. Anak prasekolah harus memecahkan masalah sesuai hati nurani mereka. Kepribadian mereka berkembang. Anak pada usia ini harus belajar dengan apa yang dapat mereka lakukan. Akibatnya anak akan meniru perilaku, dan imajinasi serta kreativitasnya menjadi hidup.

4) Perkembangan kognitif

Menurut Piaget dalam Sapardi (2018) perkembangan kognitif anak usia 36-48 bulan merupakan fase pemikiran intuitif. Anak masih egosentrik, tetapi egosentrisme perlahan-lahan berkurang saat anak menjalani dunia mereka yang semakin berkembang. Anak belajar melalui *trial and error* dan hanya memikirkan satu ide pada satu waktu. Sebagian besar anak yang berusia 5 tahun dapat menghitung uang koin. Kemampuan membaca juga mulai berkembang pada usia ini. Anak menyukai dongeng dan buku-buku mengenai binatang dan lainnya.

5) Perkembangan moral

Anak mampu berperilaku prososial, yakni setiap tindakan yang dilakukan individu agar bermanfaat bagi orang lain. Perilaku moral biasanya dipelajari melalui upaya meniru, mula-mula orang tua dan kemudian orang terdekat lainnya. Anak mengontrol perilaku mereka karena mereka menginginkan cinta dan persetujuan dari orang tua. Biasanya mereka berperilaku baik di tatanan sosial (Sapardi, 2018).

6) Perkembangan spiritual

Menurut Fowler dalam Sapardi (2018) anak yang mulai berusia 36 bulan keatas berada pada tahap perkembangan intuitif-proyektif. Pada tahap ini, kepercayaan merupakan hasil didikan orang-orang terdekat, seperti orang tua atau guru. Anak mulai belajar meniru perilaku religius, contohnya, menundukkan kepala saat berdoa, meskipun mereka tidak memahami makna perilaku tersebut.

7) Perkembangan Bahasa

Pada masa prasekolah anak mulai dapat menyebutkan hingga empat gambar, menyebutkan satu hingga dua gambar, menyebutkan kegunaan benda, menghitung, mengartikan dua kata, mengerti empat kata depan, mengerti beberapa kata sifat dan jenis barang lainnya, mengidentifikasi objek, orang dan katifitas, menirukan kata memahami larangan serta merespon panggilan orang tua dan anggota keluarga dekat (Hidayat 2008 dalam Setiawati et al. (2020)

5. Kuesioner Praskrening Perkembangan (KPSP)

a. Pengertian

KPSP adalah instrument yang dikeluarkan oleh Depkes RI dengan bekerja sama dengan Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI). KPSP merupakan instrument yang digunakan untuk melakukan deteksi penyimpangan perkembangan (Depkes, 2012). KPSP lebih unggul disbanding dengan instrument perkembangan yang lain, karena KPSP telah mendapat penyesuaian tersendiri dalam penggunaannya dengan keadaan anak-anak yang ada di Indonesia. KPSP menilai perkembangan anak meliputi 4 aspek perkembangan yaitu: kemampuan gerak kasar atau motorik kasar, gerak halus atau motorik halus, kemampuan bicara dan bahasa serta kemampuan sosialisasi kemandirian. KPSP bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau mengalami penyimpangan (Kemenkes RI, 2018).

Jadwal skrining/pemeriksaan KPSP adalah setiap 3 bulan pada anak < 24 bulan dan tiap 6 bulan pada anak usia 24-72 bulan (usia

3,6,9,12,15,18,21,24,30,36,42,48,54,60,66, dan 72 bulan). Apabila orang tua datang dengan keluhan anaknya memiliki masalah tumbuh kembang dan usia anak bukan pada usia skrining maka pemeriksaan menggunakan KPSP untuk usia skrining yang lebih muda dan dianjurkan untuk kembali sesuai dengan waktu pemeriksaan usia anak. (Kemenkes RI, 2018)

b. Alat/Instrumen

Alat dan instrument yang digunakan dalam pemeriksaan perkembangan antara lain:

1) SOP *puzzle*

- a) Memberikan lingkungan yang tenang, aman dan nyaman
- b) Menyiapkan alat-alat
- c) Menyiapkan anak
- d) Membuka proses stimulasi dengan salam dan memperkenalkan diri
- e) Menjelaskan pada anak dan keluarga tentang tujuan dan manfaat bermain
- f) Menjelaskan cara permainan
- g) Mengajak anak bermain
- h) Mengevaluasi respon anak
- i) Mendokumentasikan
- j) Menutup dengan salam

2) Formulir KPSP menurut usia

Formulir KPSP berisi 9-10 pertanyaan tentang perkembangan yang telah dicapai anak.

- 3) Alat bantu pemeriksaan berupa: pensil, kertas, bola sebesar bola tenis, kerincingan, kubus berukuran sisi 2,5 cm sebanyak 6 buah, kismis, kacang tanah, potongan biscuit kecil.

c. Cara menggunakan KPSP

Menurut Kemenkes RI (2018) cara menggunakan KPSP adalah:

- 1) Pada saat pemeriksaan/skrining anak harus dibawa.

- 2) Menentukan usia anak dengan menanyakan tanggal, bulan dan tahun anak lahir. Jika usia anak lebih 16 hari, maka dibulatkan menjadi 1 bulan. Contoh: bayi usia 3 bulan 16 hari, maka dibulatkan menjadi 4 bulan, dan bayi 3 bulan 15 hari maka usia anak dibulatkan menjadi 3 bulan.
- 3) Setelah menentukan usia anak, pilih KPSP yang sesuai dengan usia anak.
- 4) KPSP terdiri dari 2 macam pertanyaan yaitu:
 - a) Pertanyaan yang dijawab oleh ibu/pengasuh anak. Contoh: “Dapatkah anak makan kue sendiri?”
 - b) Perintah kepada ibu/pengasuh anak atau petugas melaksanakan tugas yang tertulis pada KPSP. Contoh: “Pada posisi bayi anda terlentang, tariklah bayi pada pergelangan tangannya secara perlahan-lahan ke posisi duduk”.
- 5) Jelaskan pada orang tua agar tidak ragu-ragu atau takut menjawab, oleh karena itu pastikan ibu/pengasuh anak mengerti apa yang ditanyakan.
- 6) Beri pertanyaan secara berurutan, dan satu persatu. Setiap satu pertanyaan hanya satu jawaban “ya” atau “tidak”. Catat jawaban pada formulir.
- 7) Ajukan pertanyaan berikutnya setelah ibu/pengasuh anak menjawab pertanyaan sebelumnya.
- 8) Teliti kembali apakah semua pertanyaan telah terjawab.

d. Interpretasi hasil KPSP (Kemenkes RI, 2018)

- 1) Hitung berapa jumlah jawaban “Ya”
 - a) Jawaban “Ya”: jika ibu/pengasuh anak menjawab anak bisa atau pernah atau sering atau kadang-kadang melakukannya.
 - b) Jawaban “Tidak”: jika ibu/pengasuh anak menjawab anak belum pernah melakukan atau tidak pernah atau ibu/pengasuh anak tidak tau.

- 2) Jumlah jawaban “Ya” = 9 atau 10, maka perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya (S)
- 3) Jumlah jawaban “Ya” = 7 atau 8, maka perkembangan anak meragukan (M).
- 4) Jumlah jawaban “Ya” = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P)
- 5) Untuk jawaban “Tidak”, perlu dirinci jumlah jawaban “Tidak” menurut jenis keterlambatan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian)

e. Intervensi

- 1) Bila perkembangan anak sesuai usia (S), lakukan tindakan sebagai berikut:
 - a) Beri pujian kepada ibu karena telah mengasuh anaknya dengan baik
 - b) Teruskan pola asuh sesuai dengan tahap perkembangannya
 - c) Beri stimulasi perkembangan anak setiap saat, sesering mungkin, sesuai dengan usia dan kesiapan anak
 - d) Ikutkan anak pada kegiatan penimbangan dan pelayanan kesehatan secara teratur
 - e) Lakukan pemeriksaan/skrining rutin menggunakan KPSP setiap 3 bulan pada anak usia kurang 24 bulan dan setiap 6 bulan pada anak usia 24-72 bulan
- 2) Perkembangan anak meragukan (M) artinya kemampuan anak tidak sesuai dengan yang seharusnya dimiliki anak, yaitu bila pada umur skrining 3, 6, 9, 12, 15, 18 bulan dan seterusnya, pemeriksaan KPSP jawaban “YA” = 7 atau 8.

Lakukan intervensi sebagai berikut :

- a) Pilih kelompok umur stimulasi yang lebih muda dari umur anak, misalnya : Menurut KPSP, anak umur 12 bulan belum bisa berdiri, maka dilihat kelompok umur stimulasi 9-12 bulan atau yang lebih muda (bukan kelompok umur stimulasi

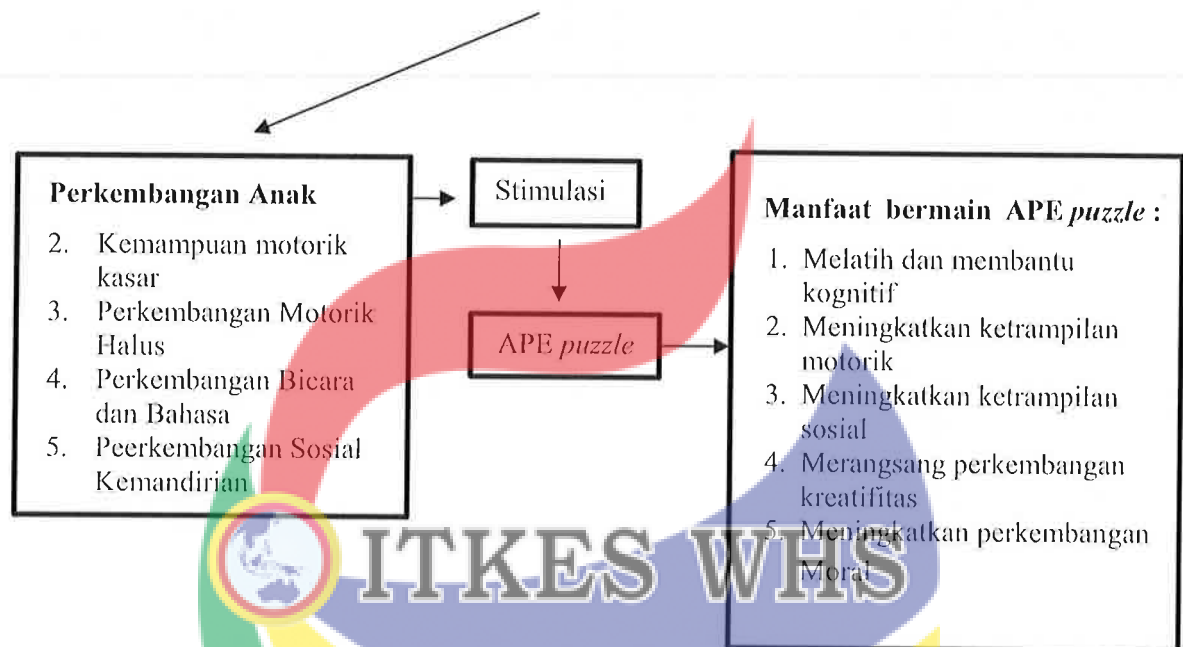
12-15 bulan). Karena kemampuan berdiri merupakan gerak kasar, maka lihat kotak “Kemampuan Gerak Kasar”.

- b) Ajarkan orang tua cara melakukan intervensi sesuai dengan masalah/penyimpangan yang ditemukan pada anak tersebut. Misalnya, anak mempunyai penyimpangan gerak kasar, maka yang diintervensi adalah gerak kasarnya. Pada contoh diatas anak harus dilatih berdiri.
 - c) Beri petunjuk pada orang tua dan keluarga untuk mengintervensi anak sesering mungkin, penuh kesabaran dan kasih sayang, bervariasi dan sambil bermain dengan anak agar ia tidak bosan.
 - d) Intervensi pada anak dilakukan secara intensif setiap hari sekitar 3-4 jam, selama 2 minggu. Bila anak terlihat senang dan tidak bosan, waktu intervensi dapat ditambah. Bila anak menolak atau rewel, intervensi dihentikan dahulu, dilanjutkan apabila anak sudah dapat diintervensi lagi.
 - e) Minta orang tua atau keluarga datang kembali/control 2 minggu kemudian untuk dilakukan evaluasi hasil intervensi dan melihat apakah ada kemajuan/perkembangan atau tidak. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan KPSP yang sesuai dengan umur skrining yang terdekat
- 3) Bila tahapan perkembangan terjadi penyimpangan (P), lakukan tindakan merujuk ke Rumah Sakit dengan menuliskan jenis dan jumlah penyimpangan perkembangan (gerak halus, gerak kasar, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian).

B. Kerangka Teori Penelitian

Kerangka teori adalah tinjauan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti agar peneliti mempunyai pengetahuan yang luas sebagai dasar untuk mengembangkan atau mengidentifikasi variabel-variabel yang akan diteliti (Notoatmodjo, 2017). Dalam penelitian ini dapat digambarkan kerangka teori sebagai berikut :





Bagan 2.1 Kerangka Teori

Sumber: Kemenkes RI, 2018, Supatini dalam Arsyad 2017

C. Hipotesis atau Pernyataan Penelitian

Hipotesis dalam penelitian adalah jawaban sementara penelitian, patokan duga, atau dalil sementara, yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian tersebut (Notoatmodjo, 2017). Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh media *puzzle* dalam menstimulasi perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan.

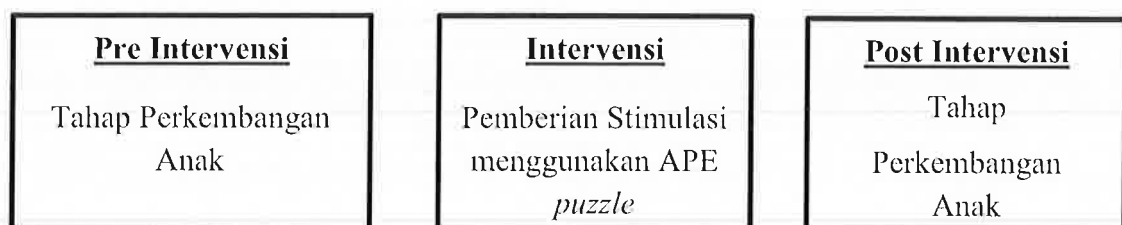
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian *Pra-Experimen* desain *one group pretest- posttest* yakni suatu rancangan penelitian dimana peneliti sudah melakukan observasi pertama (*pretest*) sehingga peneliti dapat menguji/mengevaluasi yang kedua (*posttest*) untuk perubahan yang terjadi setelah adanya perlakuan (Riyanto, 2019). Populasi adalah anak pra sekolah yang bersekolah di Paud Tunas Harapan di wilayah Puskesmas Semoi Dua. Teknik pengambilan sampel secara tidak acak (*non random*) yaitu pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu (*purposive sampling*) yang sebelumnya ditetapkan oleh peneliti, subjek yang memenuhi kriteria tersebut (kriteria inklusi) menjadi anggota sampel (Riyanto, 2019).

Kriteria inklusi: Anak usia pra sekolah umur 36-48 bulan, anak yang bersedia untuk diteliti, anak sehat, tidak sakit. Alat ukur menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP), kriteria penilaian pada aspek perkembangan bahasa anak setelah *pre test* dengan KPSP penilaian meragukan. Penelitian dilakukan pada bulan November 2021, tempat penelitian dilaksanakan di Paud Tunas Harapan.

Desain penelitian *One group pre- test dan post- test without control design* dapat digambarkan seperti gambar:



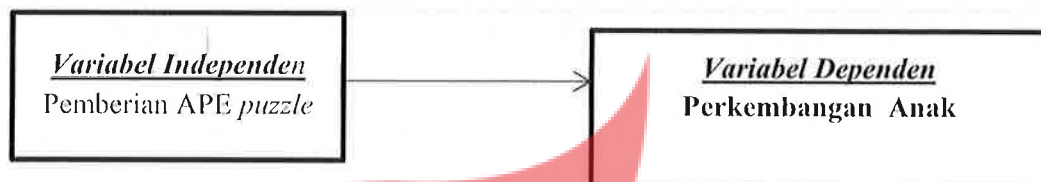


Bagan 3.1 Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*



B. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian adalah kerangka hubungan antara konsep dengan konsep-konsep yang ingin diamati dan diukur melalui penelitian yang akan dilakukan (Notoatmodjo, 2017). Kerangka konsep dalam penelitian ini terdiri dari variabel-variabel serta hubungan yang satu dengan yang lain, yang digambarkan sebagai berikut :



Bagan 3.2 Kerangka Konsep

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017) pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengalami masalah perkembangan meragukan di PAUD Tunas Harapan usia 36-48 bulan sebanyak 10 anak.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017) pengertian sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang diambil dari populasi yang secara nyata diteliti dan ditarik kesimpulan.

a. Tehnik Sampling

Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu cara pengambilan sampel dengan semua obyek atau elemen dalam populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel (Arikunto, 2018). pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan

sampel khusus bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasinya relatif kecil, kurang dari 30 orang (Arikunto, 2018).

b. Besar Sampel

Besar sampel dalam penelitian menggunakan teori (Arikunto, 2018). yang menyatakan jika populasi < 100 maka sebaiknya diambil seluruhnya sampel penelitian, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 10 anak.

c. Kriteria Sampel

1) Kriteria Inklusi

- a) Siswa PAUD Tunas Harapan
- b) Anak berusia 36-48 bulan
- c) Anak kooperatif
- d) Bersedia menjadi responden



2) Kriteria Eksklusi

- a) Sedang menderita sakit berat.
- b) Anak memiliki tahap perkembangan sesuai atau menyimpang.
- c) Anak yang sudah mendapatkan terapi wicara atau terapi lain terkait tumbuh kembang.

D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan ukuran atau ciri yang dimiliki oleh anggota – anggota suatu kelompok yang berbeda dengan yang dimiliki oleh kelompok lain (Notoatmodjo, 2017). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas / independen

Variabel ini merupakan variabel yang dimanipulasi dalam rangka untuk merancang hubungannya dengan fenomena yang diobservasi. Variabel ini mempengaruhi variabel lain atau variabel pengaruh (Notoatmodjo, 2017). Variabel bebas / independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media *puzzle*.

2. Variabel terikat / dependen

Variabel dependen merupakan variabel yang berubah atau muncul ketika penelitian mengintroduksi, mengubah atau mengganti variabel bebas. Variabel dependen dipengaruhi oleh variabel lain atau variabel terpengaruh (Notoatmodjo, 2017). Variabel terikat / dependen dalam penelitian ini adalah perkembangan anak usia 36-48 bulan.

E. Definisi Operasional / Definisi Istilah

Definisi operasional adalah petunjuk yang membantu peneliti tentang bagaimana cara mengukur variabel (Notoatmodjo, 2017). Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1. Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Skala Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur
1	Penggunaan Media <i>puzzle</i>	Permainan Edukatif berbentuk persegi dan berbahan kertas tebal dan merupakan potongan-potongan yang disatukan membentuk binatang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian	Stimulasi dilakukan setiap hari selama 2 minggu, 1 anak diberikan 1 <i>puzzle</i> selama 3 hari	-	SOP <i>puzzle</i>	-
2	Perkembangan anak	Bertambahkan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian yang dinilai dengan menggunakan kuesioner praskrening perkembangan (KPSP)	Status perkembangan bahasa anak dinilai dari observasi dan wawancara langsung	Skala Ordinal	KPSP	1. Sesuai Jika skor 9-10 2. Meragukan Jika skor 7-8 3. Penyimpangan Jika skor ≤ 6

F. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Penelitian ini di laksanakan di Paud Tunas Harapan
2. Penelitian dilaksanakan pada bulan November – Desember 2021

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. SOP (*Standart Operating Procedur*)

SOP (*Standart Operating Procedur*) pemeriksaan perkembangan menggunakan

KPSP (Kemenkes, 2018) sebagai berikut:

- a. Pada saat pemeriksaan/skrining anak harus dibawa.
- b. Menentukan usia anak dengan menanyakan tanggal, bulan dan tahun anak lahir. Jika usia anak lebih 16 hari, maka dibulatkan menjadi 1 bulan. Contoh: bayi usia 3 bulan 16 hari, maka dibulatkan menjadi 4 bulan, dan bayi 3 bulan 15 hari maka usia anak dibulatkan menjadi 3 bulan.
- c. Setelah menentukan usia anak, pilih KPSP yang sesuai dengan usia anak.
- d. KPSP terdiri dari 2 macam pertanyaan yaitu:
 - 1) Pertanyaan yang dijawab oleh anak. Contoh: “Apakah anak dapat menyebut 2 diantara gambar-gambar ini tanpa bantuan?”
 - 2) Perintah kepada ibu atau petugas melaksanakan tugas yang tertulis pada KPSP. Contoh: “Dapatkah anak menyebut nama lengkapnya tanpa dibantu?”
- e. Jelaskan pada orang tua tidak ragu-ragu atau takut menjawab, oleh karena itu pastikan ibu mengerti apa yang ditanyakan.
- f. Beri pertanyaan secara berurutan, dan satu persatu. Setiap 1 pertanyaan hanya 1 jawaban “ya” atau “tidak”. Catat jawaban pada formulir.
- g. Ajukan pertanyaan berikutnya setelah ibu menjawab pertanyaan sebelumnya.
- h. Teliti kembali apakah semua pertanyaan telah terjawab

2. Alat/Instrumen

Alat dan instrument SOP *puzzle* yang digunakan dalam pemeriksaan perkembangan antara lain :

1. Memberikan lingkungan yang tenang, aman dan nyaman
2. Menyiapkan alat-alat
3. Menyiapkan anak
4. Membuka proses stimulasi dengan salam dan memperkenalkan diri
5. Menjelaskan pada anak dan keluarga tentang tujuan dan manfaat bermain
6. Menjelaskan cara permainan
7. Mengajak anak bermain
8. Mengevaluasi respon anak
9. Mendokumentasikan
10. Menutup dengan salam

H. Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Prosedur Pengumpulan data

Sumber data penelitian berasal dari:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden melalui pertemuan atau percakapan (Notoatmodjo, 2017). Data primer dalam penelitian ini di dapat langsung dari responden dengan melakukan penilaian dengan menggunakan kuesioner KPSP.

b. Data sekunder adalah pengumpulan data yang di dapat dari lembaga atau instansi (Notoatmodjo, 2017). Data sekunder dalam penelitian ini diambil dari jurnal-jurnal dan referensi buku pedoman dalam mendukung penelitian.

2. Prosedur Pengumpulan Data

a. Tahap persiapan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui tahap perkembangan anak di PAUD Tunas Harapan. Selanjutnya peneliti mengurus perizinan yang diperlukan untuk menjamin legalitas penelitian.

b. Tahap pelaksanaan penelitian

Prosedur pengumpulan data adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan pendekatan pada calon responden yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi dan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian.
- 2) Setelah calon responden setuju untuk berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian, peneliti memastikan legalitas persetujuan dengan penandatanganan surat persetujuan (*informed consent*).
- 3) Peneliti menyiapkan alat formulir KPSP menurut usia dan alat bantu pemeriksaan berupa: pensil, kertas, bola sebesar bola tenis, kerincingan, kubus berukuran sisi 2,5 cm sebanyak 6 buah, kismis, kacang tanah, potongan biscuit kecil
- 4) Menilai status perkembangan anak sebelum diberikan stimulasi dengan menggunakan kuiseoner KPSP sesuai dengan usia anak
- 5) Mengajarkan guru cara melakukan stimulasi dengan Alat Permainan Edukatif *puzzle* pada anak
- 6) Intervensi pada anak dilakukan secara intensif setiap hari sekitar 1-2 jam.
- 7) Stimulasi dilakukan oleh guru PAUD selama 2 minggu.
- 8) Menilai status perkembangan anak setelah diberikan stimulasi dengan menggunakan kuiseoner KPSP sesuai dengan usia anak
- 9) Mencatat semua hasil pada lembar observasi

I. Teknik Pengolahan Data

Menurut Notoatmodjo (2017) pengolahan data dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Editing

Setelah melakukan penelitian, hasil data yang didapatkan dari responden dikumpulkan menjadi satu, kemudian dilakukan pengecekan kelengkapan dari pengisian kuiseoner. Jika terdapat jawaban yang tidak lengkap atau tidak jelas peneliti menanyakan kembali ke responden.

2. Coding

Coding merupakan tahapan pemberian kode-kode tertentu baik berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan. *Coding* dalam penelitian ini yaitu:

1) Variabel independen (pemberian APE) :

1 = Sebelum intervensi

2 = Sesudah intervensi

2) Variabel dependen adalah sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak yaitu:

1 = Sesuai

2 = Meragukan

3 = Penyimpangan

3. *Processing*

Data yang dari jawaban masing-masing responden yang dalam bentuk “kode” (angka atau huruf) dan dimasukkan ke dalam sebuah program komputerisasi. Setelah data didapatkan dengan benar melalui proses *editing* dan *coding* kemudian peneliti memasukkan data kedalam program komputerisasi.

4. *Cleaning*

Apabila semua data dari setiap sumber data atau responden selesai dimasukkan, perlu diperiksa kembali untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan - kesalahan kode, ketidaklengkapan data, dan sebagainya. Kemudian dilakukan pembedulan atau koreksi. Setelah data dimasukkan ke dalam komputerisasi (*SPSS*) data dilakukan pemeriksaan kembali sehingga didapatkan hasil yang benar.

J. Analisa data

1. Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan untuk menggambarkan tiap variabel yang dinyatakan dengan data secara ilmiah dalam bentuk tabel. Variabel pada penelitian ini adalah data karakteristik responden yang di bagi menjadi karakteristik guru dan anak. Data akan disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi dan persentasenya dengan rumus: (Hastono, 2017).

$$P = \frac{F}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi

$\sum n$: Jumlah responden

2. Analisis bivariat

Analisa bivariat adalah analisis data yang dilakukan untuk mencari korelasi atau pengaruh antara 2 variabel atau lebih yang diteliti. Pada penelitian ini sebelum dilakukan analisis data, tidak dilakukan uji normalitas data karena data berbentuk kategorik sehingga dapat langsung menggunakan uji non parametrik (Notoatmodjo, 2017).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian dianalisa secara analitik dengan menggunakan program perangkat lunak komputer menggunakan rumus uji wilcoxon.

K. Etika Penelitian

Menurut Nursalam (2018), etika penelitian adalah sebagai berikut :

1. Prinsip menghargai hak asasi manusia (*respect for human didnity*)
Setiap responden memiliki hak memutuskan apakah bersedia menjadi responden atau tidak dalam penelitian, tanpa resiko mendapatkan kerugian atau hukuman.
2. Prinsip keadilan (*right to justice*)
Responden memiliki hak untuk mendapatkan intervensi yang adil dan sama, meskipun media yang diberikan berbeda
3. Prinsip manfaat (*right to beneficience*)
Penelitian yang dilakukan harus memberikan keuntungan yang setinggi-tingginya, selain itu penelitian yang dilakukan tidak menimbulkan kerugian atau kerusakan, dan memberikan manfaat.

L. Alur Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan terdiri dari beberapa tahap antara lain:

1. Tahap awal (persiapan)

Tahap awal dalam penelitian ini adalah pengajuan judul skripsi, selanjutnya seminar proposal skripsi, perbaikan dan revisi sesuai hasil seminar. Kemudian peneliti meminta surat izin penelitian dari ITKES Wiyata Husada Samarinda, selanjutnya melakukan proses perizinan kepada kepala PAUD Tunas Harapan tanggal 1 November 2020.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

- a. Dalam pelaksanaan penelitian ini dibantu oleh 1 orang bidan yang bertugas melaksanakan proses penelitian dan 2 orang guru yang bertugas mendata anak usia 36-48 bulan.
- b. Melakukan pengumpulan data dan melaksanakan penelitian pada bulan November sampai dengan Desember 2021.
- c. Melakukan pendekatan pada calon responden yang sesuai kriteria inklusi dan eksklusi, menjelaskan maksud dan tujuan penelitian.
- d. Setelah calon responden setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian, calon responden melakukan penandatanganan surat persetujuan.
- e. Melakukan penilaian perkembangan sebelum diberikan stimulasi menggunakan KPSP
- f. Mengajarkan kepada anak cara bermain *puzzle* dan meminta anak untuk menyebutkan beberapa gambar.
- g. Melakukan penilaian perkembangan anak setelah pemberian alat permainan edukatif setelah 2 minggu dilakukan stimulasi.
- h. Melakukan penilaian kembali sesudah distimulasi menggunakan KPSP.

3. Tahap akhir

- a. Menyusun laporan hasil penelitian yang meliputi interpretasi data dan pembahasan hasil penelitian berdasarkan data yang ada sesuai teori-teori terkait.

- b. Penyajian hasil penelitian dalam bentuk tertulis yang dilanjutkan dengan ujian hasil dan perbaikan atau revisi sesuai hasil ujian hasil penelitian.
- c. Penyerahan laporan hasil penelitian yang telah direvisi kepada ITKES Wiyata Husada Samarinda

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Paud Tunas Harapan merupakan salah satu Paud yang berada di Desa Semoi Dua. Paud Tunas Harapan merupakan Paud yang terletak depan kantor desa Semoi Dua. Wilayah Paud Tunas Harapan meliputi beberapa RT di Desa Semoi Dua. Jumlah murid di paud tunas harapan sebanyak 72 anak. Di Paud tunas harapan ini memiliki 2 jam masa bermain dan belajar di paud tunas harapan. Terdapat 4 guru dimana setiap 1 guru mengajar 1 kelas.

B. Hasil Penelitian

Pada bab IV akan dibahas hasil penelitian yang berkaitan dengan perkembangan bahasa yang dilakukan pada sampel sebanyak 10 anak. Penelitian yang telah dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan.

1. Karakteristik Responden

Sebelum menjelaskan hasil penelitian, maka sebelumnya dipaparkan terlebih dahulu karekteristik responden berdasarkan umur, pendidikan, pekerjaan, umur anak dan jenis kelamin anak.

Tabel 4.1. Karakteristik Responden Di PAUD Tunas Harapan

Karakteristik		f (n = 23)	Persentase (%)
Umur Ibu	< 20 Tahun	0	0
	20-35 Tahun	4	40,0
	>35 Tahun	6	60,0
Pendidikan Ibu	SD	5	50,0
	SLTP	4	40,0
	SLTA	1	10,0
	PT/Sl	0	0
Pekerjaan Ibu	IRT	6	60,0
	PNS	0	0
	Buruh	4	40,0
	Honorer	0	0
Umur Anak	36-41 bulan	6	60,0
	42-47 bulan	2	20,0
	48-59 bulan	2	20,0
Jenis Kelamin Anak	Laki-laki	7	70,0
	Perempuan	3	30,0
	Jumlah	10	100

Sumber Data : Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel 4.1. diatas dapat dilihat bahwa dari 10 anak di PAUD Tunas Harapan sebagian besar ibu berusia antara 20-35 tahun sebanyak 6 orang (60%), pendidikan ibu sebagian besar SD yaitu sebanyak 5 orang (50%), pekerjaan ibu sebagian besar adalah IRT sebanyak 6 orang (60%), usia anak berumur antara 36-41 bulan sebanyak 6 orang (60%) dan jenis kelamin anak sebagian besar laki-laki sebanyak 7 orang (70%).

2. Analisa Univariat

Analisa univariat menyajikan perkembangan anak sebelum dan sesudah intervensi. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

a. Perkembangan anak sebelum dilakukan intervensi

Hasil penilaian perkembangan motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian menggunakan KPSP adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Pengukuran Perkembangan Sebelum Pemberian Media puzzle anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan

Aspek Perkembangan	Perkembangan Anak Pre Intervensi							
	Sesuai		Meragukan		Penyimpangan		Jumlah	
	f	(%)	f	(%)	f	(%)	f	(%)
Motorik Kasar	0	0	0	0	0	0	0	0
Motorik Halus	0	0	2	20,0	0	0	2	20,0
Bicara Bahasa	0	0	8	80,0	0	0	8	80,0
Sosialisasi dan Kemandirian	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	0	100	10	100	0	0	10	100

Sumber : Data Primer, 2021

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa dari 10 responden dengan perkembangan, sebelum diintervensi yaitu sebanyak 2 anak (20%) perkembangan motorik halusnya meragukan dan pada perkembangan bicara dan bahasa ada 8 anak (80%) meragukan.

b. Perkembangan anak sesudah dilakukan intervensi

Hasil penilaian perkembangan motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian menggunakan KPSP adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3. Penilaian Perkembangan Anak Sesudah Menggunakan Media puzzle anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan

Aspek Perkembangan	Perkembangan Anak Post Intervensi							
	Sesuai		Meragukan		Penyimpangan		Jumlah	
	f	(%)	f	(%)	f	(%)	f	(%)
Motorik Kasar	0	0	0	0	0	0	0	0
Motorik Halus	2	20,0	0	0	0	0	2	20,0
Bicara Bahasa	8	80,0	1	10,0	0	0	8	80,0
Sosialisasi dan Kemandirian	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	9	90,0	10	100,0	0	0	10	100

Sumber : Data Primer, 2021

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa dari 10 responden, sesudah diintervensi yaitu sebanyak 9 anak (90%) perkembangannya sesuai dimana 2 anak yang sebelumnya mengalami perkembangan meragukan menjadi perkembangan sesuai, sedangkan

perkembangan bicara dan bahasanya yang awalnya meragukan ada 8 anak, 7 orang sesuai perkembangannya dan 1 orang masih meragukan.

3. Analisa Bivariat

Uji analisis dilakukan untuk melihat perbedaan perkembangan anak sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle*. Hasil uji statistik pengukuran perkembangan anak dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4. Pengaruh Penggunaan Media *puzzle* terhadap Perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan

Perkembangan	Pre	Post		n	Mean Rank	Sum Of Rank	P value
Sesuai	0	9	Negatif Rank	0	0,00	0,00	0,003
Meragukan	10	1	Positif Rank	9	5,00	45,00	
penyimpangan	0	0	Ties	1			
	10	10	Total	10			

Sumber data : Hasil Pengolahan Data 2021

Berdasarkan hasil analisis uji wilcoxon dapat dijelaskan bahwa nilai negative ranks atau selisih (negatif) antara pre dan post adalah 0, hal ini menjelaskan bahwa dari seluruh responden sebanyak 10 tidak ada yang mengalami penurunan perkembangan bicara dan bahasa. Nilai positif rank menunjukkan nilai 9 yang artinya dari 10 responden, yang sebelumnya meragukan sebanyak 9 anak mengalami kenaikan perkembangan menjadi sesuai dan nilai ties adalah 1 yang artinya sebanyak 1 anak perkembangan bahasanya tetap artinya yang awalnya meragukan setelah diintervensi perkembangannya tidak mengalami perubahan atau tetap meragukan.

Hasil analisis menunjukkan nilai p value $0,003 < \alpha 0,05$, hal ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media *puzzle* dalam menstimulasi perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan.

C. Pembahasan

1. Perkembangan Anak Usia 36-48 bulan Sebelum distimulasi menggunakan media *puzzle*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi berupa pemberian media *puzzle* sebanyak 10 anak terdeteksi mengalami perkembangan meragukan.

Perkembangan berhubungan dengan keseluruhan kepribadian individu, karena kepribadian individu membentuk satu kesatuan yang terintegrasi. Kesatupaduan kepribadian ini sebenarnya sukar dipisahkan, tetapi untuk sekedar membantu mempermudah dalam mempelajari dan memahaminya, pembahasan aspek demi aspek bisa dilakukan secara sederhana kita dapat membedakan beberapa aspek utama kepribadian, yaitu aspek fisik dan motorik, aspek intelektual, aspek sosial, aspek bahasa, aspek emosi, dan aspek moral dan keagamaan (Sukmadinata, 2019).

Pada penelitian ini terdapat 10 anak yang mengalami perkembangan meragukan dimana 8 anak dengan gangguan bicara dan bahasa dan 2 anak dengan gangguan perkembangan motorik halus. Pada perkembangan bicara dan bahasa meragukan usia 36 bulan masalah perkembangan anak adanya perkembangan meragukan dimana anak tidak dapat menyebutkan salah satu gambar binatang yang ditunjukkan. Ketika anak diberikan perintah, anak tidak mampu melaksanakan perintah dengan baik misalnya anak diminta meletakkan kertas dilantai, di kursi atau menyerahkan kertas kepada gurunya, anak belum mampu melaksanakan perintah dengan baik sehingga anak termasuk perkembangan bicara dan bahasa yang meragukan. Sedangkan pada anak yang berusia 48 bulan anak yang mengalami perkembangan meragukan karena anak tidak dapat menyebutkan namanya sendiri dengan benar.

Pada 2 anak dengan perkembangan motorik halus yang meragukan berada pada anak usia 42 bulan dimana anak tidak dapat anak meletakkan 8 kubus satu persatu di atas kubus yang lain tanpa menjatuh kubus itu dan anak tidak dapat menirukan membuat lingkaran seperti contoh yang ada.

Anak yang mengalami keterlambatan perkembangan bahasa dan motorik halus perlu mendapatkan intervensi yaitu menganjurkan orang tua, pendidik atau orang terdekat untuk melakukan stimulasi lebih sering, setiap saat dan sesering mungkin, mengajarkan orang tua atau orang terdekat ataupun guru cara melakukan stimulasi, melakukan pemeriksaan kesehatan untuk mencari kemungkinan adanya penyakit, melakukan penilaian perkembangan setelah 2 minggu di berikan stimulasi (Kemenkes RI 2018).

Perkembangan bicara dan bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu anak didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dalam bahasa yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pebelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis (Dir PAUD, 2012). Dengan demikian lingkungan yang mendukung sangat berpengaruh pada perkembangan bahasa anak.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trimantara (2019), meneliti tentang "*Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif*". Penelitian ini menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* dimana sebelum intervensi sebanyak 35% anak mengalami masalah perkembangan bahasa.

Demikian juga perkembangan motorik halus dimana gangguan dalam perkembangan motorik halus menyebabkan hambatan dalam proses belajar disekolah, yang menimbulkan berbagai macam tingkah laku seperti tidak bisa memegang pensil, tidak bisa menulis, minat belajar kurang, tidak bisa menggambar serta kepribadian anak ikut terpengaruh misalnya anak merasa rendah diri, peragu dan sering was-was menghadapi lingkungan (Yudanto, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Yusuf (2018) dalam penelitiannya

yang berjudul pengaruh stimulasi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak balita menemukan sebanyak 23% anak balita mengalami masalah gangguan perkembangan motorik halus.

Pada penelitian ini tidak ditemukan adanya gangguan perkembangan secara umum, Masganti (2017) menjelaskan bahwa anak dikatakan mengalami perlambatan perkembangan jika dua atau lebih kemampuan dasar ini tidak mampu berkembang secara optimal. Dalam penelitian ini tidak ada anak yang memiliki 2 keterlambatan karena tidak ada anak yang mengalami keterlambatan bicara dan bahasa sekaligus mengalami keterlambatan motorik halus, anak hanya mengalami salah satu keterlambatan, sehingga anak tidak mengalami masalah keterlambatan perkembangan secara umum.

Menurut asumsi peneliti, perkembangan anak yang meragukan di PAUD Tunas Harapan masih cukup banyak dimana terdapat 2 anak dengan gangguan perkembangan motorik halus dan 8 anak dengan gangguan perkembangan bicara dan bahasa, hal ini bisa disebabkan kurangnya stimulasi dari orang-orang sekitarnya seperti orang tua atau orang-orang yang ada disekitar anak sehingga anak masih banyak yang belum mengenal hal inilah yang menyebabkan banyaknya anak yang sekolah di PAUD Tunas Harapan memiliki perkembangan meragukan.

2. Perkembangan Anak Usia 36-48 bulan Sesudah distimulasi menggunakan media *puzzle*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan intervensi berupa pemberian media *puzzle* sebanyak 9 anak mengalami perubahan perkembangan menjadi sesuai tetapi masih ada 1 anak tetap pada perkembangan meragukan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sesudah dilakukan intervensi berupa pemberian media *puzzle* sebanyak 10 anak yang terdeteksi sebelumnya mengalami perkembangan meragukan, sebanyak 9 anak sudah sesuai dan 1 anak yang terdeteksi tetap perkembangan meragukan meskipun telah diberikan alat permainan edukatif dan ini adalah anak usia 36 bulan,

karena anak tidak mau berkomunikasi dengan guru pada saat edukasi dilakukan, anak tidak mau merespon apa yang diajarkan guru. Pada usia 36 bulan masalah perkembangan anak adanya perkembangan meragukan dimana anak tidak dapat menyebutkan salah satu gambar binatang yang ditunjukkan. Sementara anak yang mengalami keterlambatan motorik halus sebanyak 2 orang sudah berkembang kemampuan motorik halusnya menjadi sesuai.

Hasil penelitian menunjukkan setelah diintervensi 9 anak mengalami perubahan perkembangan dimana 7 orang mengalami perkembangan bicara bahasa sesuai, hal ini dapat dilihat dari anak sudah dapat menyebut 2 dari 5 gambar yang diberikan, ibu mengatakan anak dapat mengucapkan kata minta makan dan mau tidur serta anak dapat mengikuti perintah seperti “letakkan kertas ini di lantai” , “letakkan kertas ini di kursi” atau “berikan kertas ini kepada ibu” . sedangkan 2 anak yang mengalami perkembangan meragukan mengalami peningkatan menjadi sesuai yang dapat dilihat dari anak mampu meletakkan 8 kubus satu persatu di atas kubus yang lain tanpa menjatuh kubus tersebut dan anak mampu menggambar lingkaran.

Permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun edukatif mempunyai arti nilai pendidikan. maka jika dipadukan permainan edukatif dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Soetjingsih (2018) berpendapat APE (Alat Permainan Edukatif) dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Dipertegas juga dengan Wahyu (2017) bahwa alat permainan edukatif (APE) sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang ditunjukkan membantu perkembangan anak.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat edukatif *puzzle*. Permainan *puzzle* dikatakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya yang diinginkan (A. Yusuf, 2019). Ragam *puzzle* sangat banyak mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf, hewan, dan pepohonan. Pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 4 keping, usia 3-4

tahun potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 5 keping. Pendapat lain dari Wulandari et al. (2018) permainan *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Menurut Rohman (2018) yang menyatakan *puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak, atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.

Penggunaan *puzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan perkembangan bicara dan bahasa dan kemampuan motorik halus. Karena *puzzle* dapat menstimulasi komunikasi anak dan melatih otot-otot dan syaraf-syaraf untuk meningkatkan kemampuan motorik halus (Rohman, 2018).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trimantara (2019) tentang pengaruh pemberian stimulus bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Krasak, ditemukan 46,7% anak memiliki motorik halus peringatan. Jadi dengan memberikan permainan Stimulasi bermain *puzzle* kepada anak balita (3-5 tahun) dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak dimana melalui aktivitas bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tangannya seperti bagaimana anak memegang pensil, cara menulis dan juga untuk menyusun gambar yang tepat.

Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Trimantara (2019), meneliti tentang “*Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif*”. Penelitian ini menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* dimana sesudah intervensi sebanyak 95% anak mengalami peningkatan perkembangan bahasa dimana pada usia 36 bulan anak dapat mengikuti perintah misalnya meletakkan kertas dan pada usia 48 bulan anak menyebut nama lengkapnya tanpa dibantu.

Penelitian ini selaras juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuwantini (2019) dimana dalam penelitian yang dilakukan untuk melihat pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan bicara dan bahasa

dimana alat ukurnya menggunakan KPSP diperoleh hasil bahwa anak yang diberikan edukasi menggunakan flip chart menunjukkan bahwa perkembangan anak yang sebelumnya meragukan menjadi sesuai setelah diintervensi.

Menurut peneliti, penggunaan permainan alat edukasi *puzzle* disukai anak-anak, hal ini terlihat dari respon anak-anak yang menikmati permainan sambil berkomunikasi dengan peneliti dan guru hal ini secara tidak langsung mengajarkan anak untuk belajar bicara, anak berusaha mengucapkan dan menirukan apa yang diperintahkan atau diajarkan oleh peneliti atau guru. Anak terlihat sangat nyaman dengan komunikasi yang dilakukan peneliti atau guru karena dilakukan *sekalian bermain*. Selain itu anak juga anak menjadi terampil memegang pensil dan mulai menulis.

3. Pengaruh penggunaan media *puzzle* dalam menstimulasi perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan anak dengan nilai p value 0,003. hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dimana sebelum intervensi sebanyak 10 anak yang mengalami perkembangan meragukan dan setelah diintervensi hanya 1 anak yang mengalami perkembangan meragukan.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa peran orang tua atau orang disekitar anak dalam membantu perkembangan bahasa anak. Dalam mendidik anak, terdapat berbagai macam bentuk pola asuh yang biasa digunakan oleh orang tua, pendidik ataupun orang-orang disekitar anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola berarti corak, model, sistem dan cara kerja, bentuk (struktur) yang tetap. Sedangkan kata asuh dapat berarti menjaga (merawat dan mendidik) membimbing (membantu, melatih dan sebagainya), dan memimpin (KBBI, 1988 dalam Hendri, 2019).

Pendapat beberapa ahli disimpulkan bahwa *puzzle* yaitu permainan yang terdiri dari potongan gambar atau huruf yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik serta mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak. Berdasarkan penelitian sebelumnya *puzzle* meningkatkan

kecerdasan visual -spatial (Anjani, 2010 dalam Pratiwi et al., 2020) dan meningkatkan sikap sosial (Marlina, 2016 dalam Trimantara, 2019). Penelitian sebelumnya tingkat sosial dan visul anak meningkat dimana ketika permainan *puzzle* diberikan, anak akan cenderung kerja Sama, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain dan simpati yang akan terjadi apabila semakin banyak kontak bermain.

Permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus seperti yang dikemukakan oleh Supartini (2015) dalam Trimantara (2019) keterampilan motorik halus juga berperan penting dalam bermian *puzzle* karena keterampilan ini akan mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jari tangannya. Agar *puzzle* bisa tersusun membentuk gambar maka bagian *puzzle* harus disusun secara hati- hati.

Konsep bermain sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan bicara dan bahasa serta motorik halus. Bermain merupakan kebutuhan primer bagi anak usia dini karena bermain penting bagi perkembangan anak. Setiap pembelajaran anak usia dini diharapkan menyenangkan dan bermakna. Bermain adalah cara tepat bagi anak untuk belajar. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativitas dan perkembangan fisik anak. Bermain simbolik misalnya, dapat meningkatkan kognitif anak untuk berimajinasi dan berfantasi menuju berpikir abstrak. Melalui bermain perkembangan sosial anak juga berkembang, misalnya sikap sosial, belajar berkomunikasi, mengorganisasi peran, dan lebih menghargai orang lain. Melalui bermain anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan rasa percaya diri. Anak juga dapat menerapkan disiplin dengan menunggu giliran atau mentaati peraturan. Bermain dapat merangsang kreativitas anak untuk menciptakan angan dan imajinasinya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan bicara dan bahasa anak, hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fitriana & Lanavia (2019) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig sebesar $0,00 < 0,05$ dan nilai $-t$ hitung $< -t$ tabel ($-28,358 < -2,0452$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.). Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal geometri pada anak kelompok A di TK Al Irsyad Kabupaten Pematang.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak, hasil penelitian ini didukung oleh Medirisa et al. (2018) tentang pengaruh pemberian stimulus bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Krasak, ditemukan 66,7% perkembangan motorik anak normal. Jadi dengan memberikan permainan Stimulasi bermain *puzzle* kepada anak usia prasekolah (3-5 tahun) dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak dimana melalui aktivitas bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif untuk menggunakan jari-jari tangannya seperti bagaimana anak memegang pensil, cara menulis dan juga untuk menyusun gambar yang tepat.

Menurut asumsi peneliti, keberhasilan penggunaan media *puzzle* mampu menstimulasi karena *puzzle* sangat membantu anak melatih kemampuan bahasanya, karena anak terlihat sangat menyukai permainan *puzzle* dan berkomunikasi dengan orang lain. *puzzle* juga melatih motorik anak dalam menggerakkan jari-jarinya serta kehatian-hatian, kegiatan yang dilakukan berulang-ulang mampu meningkatkan kemampuan motorik halus serta kemampuan bicara dan bahasa anak.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini mengalami kesulitan pada saat harus menghadirkan orang tua pada saat penelitian dilakukan karena penilaian harus melibatkan orang tua pada saat penilaian perkembangan menggunakan KPSP.
2. Pada saat penelitian, peneliti atau bidan harus mampu berkomunikasi dengan orang tua agar orang tua atau pengasuh tidak melakukan stimulasi dirumah selama penelitian berlangsung agar tidak mempengaruhi hasil penelitian.



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan sebelum distimulasi sebanyak 10 anak (100%) perkembangannya perkembangannya meragukan.
2. Perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan sesudah distimulasi sebanyak 9 anak (90%) perkembangannya sesuai usia dan 1 anak perkembangannya meragukan.
3. Ada pengaruh pemberian media *puzzle* dalam menstimulasi perkembangan anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan dengan nilai p value 0,003.

B. Saran

1. Bagi PAUD Tunas Harapan
Dapat menerapkan alat permainan edukatif yang bervariasi untuk membantu anak mengembangkan kemampuan anak khususnya perkembangan bicara dan bahasa serta motorik halus dan bekerjasama dengan pihak orang tua untuk membantu mengembangkan kemampuan anak dirumah.
2. Bagi Prodi S1 Kebidanan.
Penelitian ini dapat dijadikan Referensi dan Perbendaharaan Kepustakaan Institut Kesehatan Dan Sains Wiyata Husada Samarinda serta menjadi bahan masukan dan perbandingan bagi peneliti selanjutnya.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya.
Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan kepada peneliti selanjutnya dan memberikan penambahan wawasan khususnya dalam meneliti pengaruh pemberian media *puzzle* dalam mengembangkan kemampuan bicara dan bahasa serta motorik halus anak usia 36-48 bulan. Penelitian dapat dikembangkan dengan melakukan modifikasi pada jumlah sampel, kombinasi intervensi atau metode penelitian yang digunakan.

Penelitian ini juga dapat lebih diperluas dalam menentukan sampel penelitian misalnya penelitian dilaksanakan di Kelurahan atau Puskesmas.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, V. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>
- Anik, M. (2017). *Asuhan Neonatus, Bayi, Balita & Anak Pra Sekolah*.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Cristiari et.al. (2019). Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Dini Dengan Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 6-24 Bulan Di Kecamatan Mayang Kabupaten Jember. *Jurnal Pustaka Kesehatan*, 1(1).
- Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Remaja Rosdakarya.
- Dwiyanti, Linda & Khan, R. (2020). Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE. *SEMASTER" Seminar Nasional Riset ...*, 1(1), 1-8. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/view/2754>
- Fitriana, F., & Lanavia, S. (2019). Pengaruh Strategi Penanganan Anak Temper Tantrum Melalui Terapi Permainan *puzzle*. *Jurnal Himpun Keperawatan Sai Betik*, 14(2), 236. <https://doi.org/10.26630/jkep.v14i2.1314>
- Hastono, S. P. (2006). *Basic Data Analysis for Health Research*. Universitas Indonesia (UI): Fakultas Kesehatan Masyarakat.
- Kemendes RI. (2016). *Fakta keberhasilan pengendalian malaria*. Ditjen Pencegahan dan Pengendalian Penyakit.
- Kemendes RI. (2018). *Kehamilan*.
- Mahardika et al. (2017). Model Kooperatif Teams Games Tournament Disertai Media Kartu Soal Berbentuk *puzzle* Dalam Pembelajaran IPA Fisika Di SMP Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 141-148.
- Masganti. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menari Animal Chicken Dance. *Jurnal Raudhah*.
- Medirisa et al. (2018). Pengaruh pemberian stimulus permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Krasak, Teras, Boyolali. *STIKES Ngudi Waluyo Ungaran*.
- Notoatmodjo, S. (2017). *Metodologi Penelitian Kesehatan (III)*. rineka cipta.
- Nursalam. (2018). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrumen Penelitian Keperawatan Edisi 2*. Salemba Medika.

- Panzilion et al. (2021). Pengetahuan Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini oleh Guru. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(1), 85–94. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspac.e.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Permana et al. (2018). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) puzzle Angka Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun di TK Anyelir di Samarinda Tahun 2018.*
- Prastowo, A. (2017). Keselarasan Materi Fiqih MI Kurikulum 2006 Terhadap Karakteristik Perkembangan Peserta Didik. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7. <http://jurnal.albidayah.id/index.php/home/article/view/69>
- Pratiwi, R. D., Andriati, R., & Sari Indah, F. P. (2020). the Positive Effect of Educative Game Tools (*puzzle*) on Cognitive Levels of Pre-School Children (4-5 Years). *The Malaysian Journal of Nursing*, 11(03), 35–41. <https://doi.org/10.31674/mjn.2020.v11i03.006>
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika Anak Tunarungu Dan Cara Mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.21043/quality.v6i1.5744>
- Riyadi, S. (2020). Tingkat Pengetahuan Orang Tua tentang Stimulasi Perkembangan Anak Pra Sekolah Usia 60-72 Bulan. *Jurnal Ilmu Kebidanan*, 6(2), 59–67.
- Riyanto, A. (2019). *Aplikasi metodologi: penelitian kesehatan.*
- Rohman, A. T. (2018). Permainan *puzzle* Terhadap Kemampuan Perhatian Anak Autis Di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–15.
- Rolina, N. (2018). *Alat Permainan Edukatif.*
- Rusdiyanto. (2020). *Terapi Pijat Untuk Kesehatan.* Buku Biru.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu*, XII(80), 137–145.
- Sari, L., & Zulaikha, F. (2020). Hubungan Stimulasi Orang Tua, Pola Asuh dan Lingkungan Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Prasekolah di PAUD Kota Samarinda. *Borneo Student Research (BSR)*, 1(3), 2235–2242.
- Seifert, H. dan. (2017). Child and Adolescent Development. Boston. *Houghton Mifflin Company.*
- Setiawati, S., Dermawan, A. C., & Maryam, R. S. (2020). Peningkatan Status Perkembangan Anak Prasekolah dengan Stimulasi Perkembangan. *Jkep*, 5(2), 150–160. <https://doi.org/10.32668/jkep.v5i2.363>
- Shunhaji, A. (2020). *Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam*

- Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini*. 2(2), 54–67. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Soetjningsih, G. (2018). *Tumbuh Kembang Anak*. Edisi 2. EGC.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. ALFABETA.
- Sukmadinata, N. S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Triandari, R. (2018). *Pengaruh Pijat Bayi Terhadap Kemampuan Mengangkat Kepala Pada Posisi Tengkurap Bayi Usia 3-4 Bulan*. Prodi Fisioterapi UMS.
- Trimantara, H. (2019). *Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif puzzle*. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- Wahyu, R. (2017). Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di Tk Tunas Rimba Ii Kota Semarang. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6(1), 61–70. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i1.1118>
- Wulandari, D., Nelvia, N., & S. (2018). Pengaruh Permainan *puzzle* terhadap Kemampuan Beradaptasi Sosial Siswa Retardasi Mental. *Jurnal Keperawatan Silampari, Computers and Industrial Engineering*, 1(2), 93–107.
- Yudanto. (2020). Pengaruh model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik terhadap gerak dasar manipulatif anak taman kanak-kanak The influence of physical activity model based on perceptual motor skills on kindergarten students manipulative fundamental motor. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 92–104.
- Yudiemawati & Maemunah. (2018). Pengaruh Pemberian Stimulasi Oleh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Toddler Di PAUD Asparaga Malang. *Nursing News*, 3(1), 563–571.
- Yusuf, A. (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. <https://doi.org/10.36341/jka.v2i2.622>
- Yusuf, R. N. (2018). *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika*. *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika Volume*, 10(2), 11–24.
- Zaman dan Eliyawati. (2020). *Media Pembelajaran Usia Dini*.





Lampiran 1



**PROGRAM STUDI SI ILMU KEPERAWATAN
INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN & SAINS WIYATA
HUSADA SAMARINDA**

BIODATA PENELITI



a. Biodata Pribadi

1. Nama : Mirawati
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat Tanggal Lahir: Garut, 10 Desember 1979
4. Agama : Islam
5. Alamat : Rt. 9 Desa Semoi Dua, Kec. Sepaku
6. Email : Mirawati1279@gmail.com
7. HP : 085246322703
8. NIM : 200411026
9. Program Studi : S1. Kebidanan
10. Judul Skripsi : Pengaruh Media *puzzle* dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan
11. Dosen Pembimbing : Ridha Wahyuni, S.ST.,M.Keb

b. Riwayat Pendidikan

1. SD : Negeri 022 Penajam Tahun 1992
2. SMP : Negeri 4 Penajam Tahun 1995
3. SMA : SPK Depkes Balikpapan Tahun 1998
4. DI : SP2B Tahun 1999

5. DIII : Akademi Kebidanan Bakti Indonesia
Tahun 2014





c. Riwayat Pekerjaan

1. PTT Bidan di Kab. Paser 1999-2004
2. PNS Bidan di UPT. Puskesmas Semoi Dua 2005-sekarang





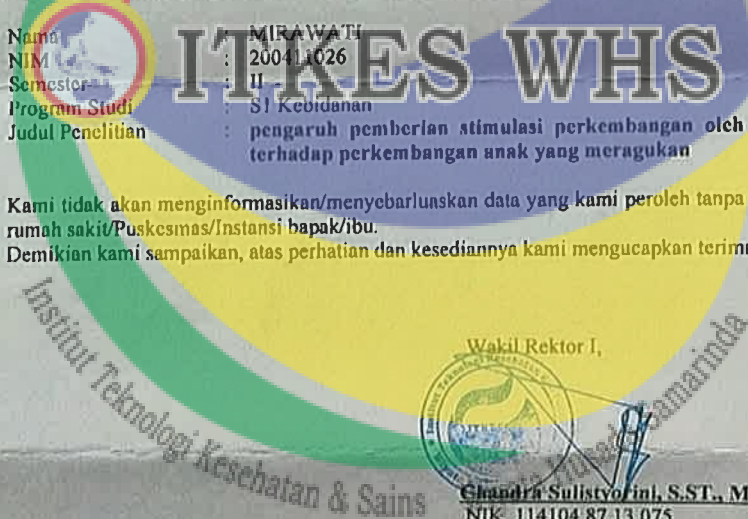


Lampiran 2

**SURAT IZIN PENELITIAN
PUSKESMAS SEMOI DUA**


	INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN DAN SAINS WIYATA HUSADA SAMARINDA	 <small>Mulia Melalui Ilmu</small>
Nomor	: 1090-1 /ITKES-WHS/LT/2021	23 Juni 2021
Lampiran	: -	
Hal	: <u>Permohonan Studi Pendahuluan dan Pengambilan data</u>	
Kepada Yth. Kepala UPT Puskesmas Puskesmas Semoi II di- Tempat		
 Dengan hormat, Teriring salam dan doa semoga Allah SWT selalu memberikan Rahmat dan Hidayah- Nya kepada kita semua.		
Schubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa berupa penyusunan karya tulis ilmiah/skripsi, maka kami mohon kepada Bapak/ibu agar dapat memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan studi pendahuluan dan pengambilan data di tempat yang Bapak/ibu pimpin.		
Adapun mahasiswa yang melnkukan kegiatan tersebut adalah :		
Name	: MIRAWATI	
NIM	: 200411026	
Semester	: II	
Program Studi	: SI Kebidanan	
Judul Penelitian	: pengaruh pemberian stimulasi perkembangan oleh orang tua terhadap perkembangan anak yang meragukan	
Kami tidak akan menginformasikan/menyebarkan data yang kami peroleh tanpa seijin pihak rumah sakit/Puskesmas/Instansi bapak/ibu.		
Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya kami mengucapkan terima kasih.		
 Wakil Rektor I,  Chandra Sulistyorini, S.Sk, M.Keb NIK. 114104.87.13.075		
<small>JL. KADRIE DENING NO.77 SAMARINDA, KALIMANTAN TIMUR, 75124</small>		
<small>Izin Menitaskenditil RI Nomor: 1040/KPT/1/2019</small>		
		

Lampiran 3

**SURAT IZIN PENELITIAN
PAUD TUNTAS HARAPAN**

	INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN DAN SAINS WIYATA HUSADA SAMARINDA	 <small>Mulia Melalui Ilmu</small>
Nomor	: 1090.1/ITKES-WHS/LT/2021	23 Juni 2021
Lampiran	: -	
Hal	: <u>Permohonan Studi Pendahuluan dan Pengambilan data</u>	
Kepada Yth. Kepala Paud Tuntas Harapan di- Tempat		
Dengan hormat, Teriring salam dan doa semoga Allah SWT selalu memberikan Rahmat dan Hidayah- Nya kepada kita semua.		
Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa berupa penyusunan karya tulis ilmiah/skripsi, maka kami mohon kepada Bapak/ibu agar dapat memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan studi pendahuluan dan pengambilan data di tempat yang Bapak/ibu pimpin. Adapun mahasiswa yang melakukan kegiatan tersebut adalah :		
Nama	: MIRAWATI	
NIM	: 200411026	
Semester	: II	
Program Studi	: S1 Kebidanan	
Judul Penelitian	: pengaruh pemberian stimulasi perkembangan oleh orang tua terhadap perkembangan anak yang meragukan	
Kami tidak akan menginformasikan/menyebarkan data yang kami peroleh tanpa seijin pihak rumah sakit/Puskesmas/Instansi bapak/ibu. Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya kami mengucapkan terima kasih.		
		
Wakil Rektor I,  Chandra Sulistyorini, S.ST., M.Keb NIK. 114104.87.13.075		
<small>JL.KADRIE GEBING NO.77 SAMARINDA, KALIMANTAN TIMUR, 75124</small>		
<small>Izin Menristekdikti RI Nomor : 1940/KPT/I/2019</small>		
		

Lampiran 4



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PAUD TUNAS HARAPAN
 NIS : 000 040 / NPSN : 30407025
 TERAKREDITASI "B"
 Alamat : Jln. Poros RT. 04 Desa Semol Dua Kecamatan Sepaku Kode Pos 76149

Nomor : 014/TK.TII -SPK/XII/2021 Semol Dua, 20 November 2021
 Lampiran : -
 Hal : Jawaban Mengizinkan Melakukan Penelitian


Yth. Ketua Jurusan SI Kebidanan
 Institut Teknologi Kesehatan &
 Sains Wiyata Husada Samarinda
 Di-
 Tempat

Dengan Hormat
 Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulasiyah, S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Nama Sekolah : Paud Tunas Harapan Sepaku
 Mencrangkan bahwa :
 Nama : Mirawati
 NIM : 200411026
 Program Studi : SI Kebidanan

Berdasarkan surat yang kami terima dari Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda, maka siswa bersangkutan telah disetujui untuk melakukan penelitian pada Paud Tunas Harapan Sepaku sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul "pengaruh pemberian alat permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan"

Demikian disampaikan untuk perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

 Sulasiyah, S.Pd

Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda

Lampiran 5

PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Pengaruh Media *puzzle* dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Anak :

Jenis Kelamin :

Umur :

Alamat :

Menyatakan bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh :

Nama : Mirawati

NIM : 200411026

Institusi : ITKES Wiyata Husada Samarinda

Dengan judul penelitian "*Pengaruh Media puzzle dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan*"

Demikian surat persetujuan ini saya buat dengan sejujurnya dan tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Semai Dua

Responden

.....

Lampiran 6

**INFORMED CONSENT / LEMBAR
PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN**

**Pengaruh Media *puzzle* dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48
bulan di PAUD Tunas Harapan**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama orang tua :

Umur :

Pekerjaan :

Alamat :

Setelah mendapatkan penjelasan secukupnya serta mengetahui tentang manfaat penelitian yang berjudul "*Pengaruh Media puzzle dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan*" menyatakan (setuju / tidak setuju) untuk ikut serta dalam penelitian, dengan catatan bila sewaktu-waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun, berhak membatalkan persetujuan ini.



Semoi Dua

Peneliti

Responden

Mirawati

NIM. 200411026

Lampiran 7

DAFTAR HADIR

NO	NAMA WALI MURID	TTD
1	Idah Royani	1. 
2	Tania	2. 
3	Wullyono/Wiji	3. 
4	Siti Juwariyah	4. 
5	Nuryani	5. 
6	Roslita	6. 
7	Patemi	7. 
8	Sutiamah	8. 
9	Indah Hariyati	9. 
10	Marlina	10. 
11	trisnawati	11. 
12	Indang R	12. 
13	Wiwin	13. 
14	Yayuk	14. 
15	Nur Aslah	15. 
16	Darmayanti	16. 
17	Tri wahyuni	17. 
18	Fitri andriyani	18. 
19	Istri Priyani	19. 
20	Syafaatun	20. 
21	Vindy nila sari	21. 
22	Nur khollah	22. 
23	Windi	23. 

Institut Teknologi Kesehatan & Sains

Wiyata H



Lampiran 8

80

Lampiran 5

**INFORMED CONSENT / LEMBAR
PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN**

**Pengaruh Media Puzzle dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48
bulan di PAUD Tunas Harapan**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama orang tua : Darmayanti
 Umur : 37 thn
 Pekerjaan : Rupiah
 Alamat : RT 02 Semoi Dua

Setelah mendapatkan penjelasan secukupnya serta mengetahui tentang manfaat penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Puzzle dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48 bulan di PAUD Tunas Harapan" menyatakan (setuju / tidak setuju) untuk ikut serta dalam penelitian, dengan catatan bila sewaktu-waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun, berhak membatalkan persetujuan ini.

ITKES WHS

Semoi Dua 15/10/2021

Peneliti Responden

Mirwati Darmayanti

NIM. 20041026

Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda

Lampiran 9

STANDAR PROSEDUR OPERASIONAL (SPO)

**Pengaruh Media *puzzle* dalam Menstimulasi Perkembangan Anak usia 36-48
bulan di PAUD Tunas Harapan**

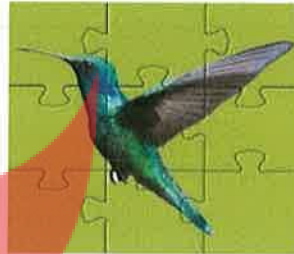
Prosedur Penatalaksanaan	No	Langkah Pemeriksaan Perkembangan menggunakan KPSP
	A	Persiapan
		Menyiapkan formulir KPSP menurut usia anak
		Menyiapkan alat bantu pemeriksaan
	B	Pelaksanaan
		Pada saat pemeriksaan/skreening anak harus dibawa
		Menentukan usia anak (tanggal, bulan dan tahun anak lahir)
		Menentukan KPSP yang sesuai dengan usia anak
		Menganjurkan orang tua untuk menjawab pertanyaan dan melakukan perintah dari petugas
		Menganjurkan orang tua agar tidak ragu-ragu atau takut menjawab
		Memberikan pertanyaan pada orang tua secara berurutan dan satu persatu
		Mengajukan pertanyaan yang berikutnya setelah orang tua anak menjawab pertanyaan terdahulu
		Memeriksa kembali apakah semua pertanyaan telah terjawab

	C	Interpretasi Hasil
		Menghitung jumlah jawaban “Ya”
		Jika jumlah jawaban “Ya” 9 atau 10, perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangan (S)
		Jika jumlah jawaban “Ya” 7 atau 8, perkembangan anak meragukan (M)
		Jika jumlah jawaban “Ya” 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P)
		Untuk jawaban “Tidak” perlu dirinci jawaban “Tidak” menurut jenis keterlambatan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian)



SOP TERAPI BERMAIN *PUZZLE*

PROSEDUR		Judul SOP: TERAPI BERMAIN <i>PUZZLE</i>		
		NO DOKUMEN:	NO REVISI:	HALAMAN:
1	PENGERTIAN	Permainan menggunakan potongan-potongan kartu dengan cara menyatukan bagian-bagian dan membentuk benda seperti binatang, bunga atau pemandangan		
2	TUJUAN	Untuk meningkatkan keterampilan bicara bahasa, psikomotorik, kemandirian dan sosialisasi		
3	PERSIAPAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berikan salam, perkenalkan diri anda identifikasi anak dengan memeriksa identitas dengan cermat 2. Jelaskan tentang prosedur yang akan dilakukan, berikan kesempatan kepada anak dan orang tua untuk bertanya dan jawab seluruh pertanyaan 3. Siapkan peralatan yang diperlukan 4. Atur ruangan agar menjadi lebih nyaman 		
6	PERSIAPAN ALAT	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan <i>puzzle</i> 		
	CARA KERJA	<p>Pembukaan : Perkembangan Bicara dan Bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan Bidan membuka dan mengucapkan salam 2. Memperkenalkan diri kepada ibu dan anak 3. Memperkenalkan anak satu satu dan anak saling memperkenalkan diri dengan temannya 4. Kontrak waktu dengan anak <p>Pelaksanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan Bidan menjelaskan cara bermain 2. Menanyakan pada anak, anak mau bermain apa tidak 3. Membagikan permainan dan dapat menyusun, menyebutkan <i>puzzle</i> yang terlh terbentuk. 4. Selama permainan akan selalu diajak berkomunikasi 		



5. Bidan memotivasi anak supaya semangat
6. Mengobservasi anak
7. Menanyakan perasaan anak
8. Kegiatan ini dilakukan selama 60 menit
9. Pelaksanaan permainan dilakukan 1 kali sehari selama 2 minggu yang dilakukan setiap pukul 9.00-10.00 pagi

Pembukaan : Perkembangan Motorik Halus

1. Guru dan Bidan membuka dan mengucapkan salam
2. Memperkenalkan diri kepada ibu dan anak
3. Memperkenalkan anak satu satu dan anak saling memperkenalkan diri dengan temannya
4. Kontrak waktu dengan anak

Pelaksanaan

1. Guru dan Bidan menjelaskan cara bermain
2. Menanyakan pada anak, anak mau bermain apa tidak
3. Membagikan permainan dan dapat menyusun, menyebutkan *puzzle* yang terlihat terbentuk.
4. Selama permainan akan selalu diajak berkomunikasi



		 
		<ul style="list-style-type: none"> 10. Bidan memotivasi anak supaya semangat 11. Mengobservasi anak 12. Menanyakan perasaan anak 13. Kegiatan ini dilakukan selama 60 menit 14. Pelaksanaan permainan dilakukan 1 kali sehari selama 2 minggu yang dilakukan setiap pukul 9.00-10.00 pagi
8	EVALUASI	<ul style="list-style-type: none"> 1. Bidan menanyakan kepada ibu sesuai pertanyaan dalam KPSP 2. Bidan menguji anak sesuai item penilaian perkembangan yang disesuaikan dengan usia anak 3. Beri reinforcement positif pada ibu 4. Kontrak pertemuan selanjutnya 5. Mengakhiri pertemuan dengan baik
9	DOKUMENTASI	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tanggal atau jam dilakukan tindakan 2. Nama tindakan 3. Respon orang tua dan anak selama sebelum, selama dan setelah bermain 4. Nama dan paraf peneliti
10	HAL-HAL YANG PERLU DIPERHATIKAN	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kenyamanan anak harus selalu dikaji untuk mengetahui keadaan anak selama permainan 2. Istirahatkan anak jika anak menolak bermain dan memberikan waktu pada anak jika menolak bermain


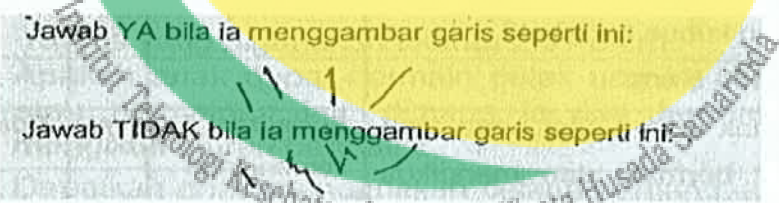
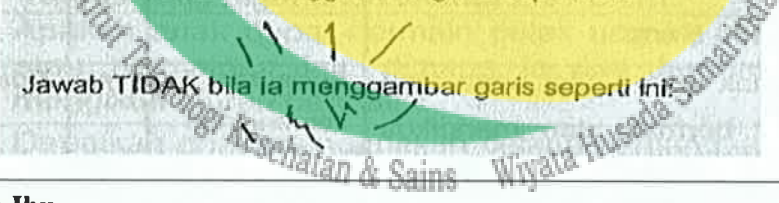
Sumber : Modifikasi dari SOP yang disusun Latifa (2018)

Lampiran 10

Kusioner KPSP Anak Usia 36 Bulan

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

Kubus kertas, pensil, form gambar

			Ya	Tidak
Anak dipangku ibunya/pengasuh ditepi meja pemeriksa				
1.	Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 4 kubus satu persatu di atas kubus yang lain tanpa menjatuh kubus itu?	Gerak Halus		
2.	Apakah anak dapat menyebut 2 diantara gambar-gambar ini tanpa bantuan?  (Menyebut dengan suara binatang tidak ikut dinilai)	Bicara dan bahasa		
3.	Bila diberi pensil, apakah anak mencoret-coret kertas tanpa bantuan/petunjuk?	Gerak Halus		
4.	Buat garis lurus kebawah sepanjang sekurang kurangnya 2,5 cm. Suruh anak menggambar garis lain di samping garis tersebut Jawab YA bila ia menggambar garis seperti ini:  Jawab TIDAK bila ia menggambar garis seperti ini: 	Gerak Halus		
Tanya Ibu				
5.	Dapatkah anak menggunakan 2 kata pada saat berbicara seperti "minta minum" "mau tidur" ? "terimakasih" dan "dadah" tidak ikut dinilai	Bicara dan Bahasa		
6.	Dapatkah anak menggunakan sepatunya sendiri?	Sosialisasi & Kemandirian		

7.	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga setidaknya 3 meter?	Gerak kasar		
Berdirikan Anak				
8.	Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mata pada saat memberi perintah “letakkan kertas ini di lantai” “letakkan kertas ini di kursi” “berikan kertas ini kepada ibu”	Bicara dan Bahasa		
9.	Dapatkah anak melaksanakan tugas tadi? Letakkan selebar kertas seukuran kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati bagian lembar kertas dengan mengangkat kedua kaki secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak kasar		
10	Beri bola tenis. Minta anak melemparkan ke arah dada anda. Dapatkah anak melempar bola lurus ke arah perut atau dada anda dari jarak 1,5 meter?	Gerak kasar		
TOTAL				



Lampiran 11.

Kuesioner KPSP Anak Usia 42 Bulan

Alat dan bahan yang dibutuhkan: Kubus kertas, pensil, form gambar

			Ya	Tidak
Anak dipangku ibunya/duduk sendiri di tepi meja pemeriksa				
1.	Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 8 kubus satu persatu di atas kubus yang lain tanpa menjatuh kubus tersebut	Gerak Halus		
2.	Beri pensil dan kertas. Buatlah lingkaran di atas kertas tersebut. Minta anak menirunya, Dapatkah anak menggambar lingkaran? 	Gerak Halus		
Tanya ibu/pengasuh				
3.	Dapatkah anak mengenakan sepatunya sendiri	Sosialisasi dan Kemandirian		
4.	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda 3 sejauh sedikitnya 3 meter?	Gerak Kasar		
5.	Apakah anak dapat mencuci tangannya sendiri dengan baik setelah makan?	Sosialisasi dan Kemandirian		
6.	Apakah anak dapat mengikuti peraturan permainan bila bermain dengan teman-temannya	Sosialisasi dan Kemandirian		

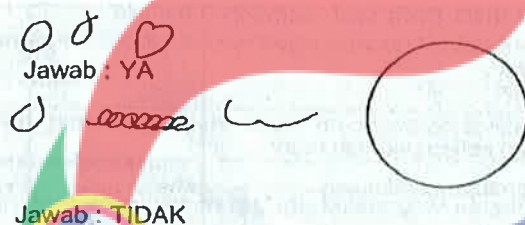
7	Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa dibantu? (Tidak termasuk memasang kancing gesper atau ikat pinggang)	Sosialisasi dan Kemandirian		
Minta anak untuk berdiri				
8	Suruh anak berdiri dengan satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan untuk melakukan 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 2 detik atau lebih?	Gerak Kasar		
9	Letakkan selembat kertas seukuran buku di lantai. Apakah anak dapat melompati panjang kertas ini dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak Kasar		
Total				



Lampiran 12

Kuesioner KPSP Anak Usia 48 Bulan

Alat dan bahan yang dibutuhkan: Kubus kertas, pensil, form gambar

		Ya	Tidak
Anak dipangku ibunya/duduk sendiri di tepi meja pemeriksa			
1.	Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 8 kubus satu persatu di atas kubus yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut?	Gerak Halus	
2.	Beri pensil dan kertas. Buatlah lingkaran di atas kertas tersebut. Minta anak menirunya, Dapatkah anak menggambar lingkaran? 	Gerak Halus	
Tanya ibu/pengasuh			
3.	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda 3 sejauh sedikitnya 3 meter?	Gerak Kasar	
4.	Apakah anak dapat mencuci tangannya sendiri dengan baik setelah makan?	Sosialisasi dan Kemandirian	
5.	Apakah anak dapat mengikuti peraturan permainan bila bermain dengan teman-temannya? (missal: ular tangga, petak umpet dll)	Sosialisasi dan Kemandirian	
6.	Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa dibantu? (Tidak termasuk memasang kancing gesper atau ikat pinggang)	Sosialisasi dan Kemandirian	

7	Dapatkah anak menyebutkan nama lengkapnya tanpa dibantu? Jawab tidak jika ia menyebutkan namanya atau ucapannya sulit dimengerti.	Bicara dan Bahasa		
Minta anak untuk berdiri				
8	Suruh anak berdiri dengan satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan untuk melakukan 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 2 detik atau lebih?	Gerak Kasar		
9	Letakkan selembar kertas seukuran buku seukuran buku di lantai. Apakah anak dapat melompati panjang kertas ini dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak Kasar		
Total				



Lampiran 13. Master Tabel Penelitian

PERKEMBANGAN PRE INTERVENSI																					
NO	Kode	JK	KARAKTERISTIK IBU		KPS										KETERANGAN						
			umur	pendidikan	pekerjaan	1	2	3	4	5	6	7	8	9		10	TO TAI				
Usia 36 Bulan																					
1	TIZ	P	32	SMP	IRT	✓	0	✓	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	7	MERAGUKAN
2	NZR	P	37	SMP	BURUH	✓	0	✓	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	7	MERAGUKAN
3	SEP	L	30	SD	IRT	✓	0	✓	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	7	MERAGUKAN
4	IZ	L	29	SD	IRT	✓	0	✓	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	7	MERAGUKAN
5	FH	L	36	SMP	IRT	✓	0	✓	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	7	MERAGUKAN
6	GIL	L	40	SMA	IRT	✓	0	✓	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	0	✓	7	MERAGUKAN
Usia 42 Bulan																					
7	EKA F	P	38	SD	BURUH	0	0	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	MERAGUKAN
8	AZKA	L	26	SD	BURUH	0	0	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	MERAGUKAN
Usia 48 bulan																					
9	AHMI	L	43	SMP	BURUH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8	MERAGUKAN
10	ABDU	L	33	SD	IRT	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8	MERAGUKAN
PERKEMBANGAN POST INTERVENSI																					
NO	Kode	JK	KARAKTERISTIK IBU		KPS										KETERANGAN						
			umur	pendidikan	pekerjaan	1	2	3	4	5	6	7	8	9		10	TO TAI				
Usia 36 Bulan																					
1	TIZ	P	32	SMP	IRT	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	MERAGUKAN
2	NZR	P	37	SMP	BURUH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	MERAGUKAN
3	SEP	L	30	SD	IRT	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	MERAGUKAN
4	IZ	L	29	SD	IRT	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0	✓	0	✓	0	✓	8	MERAGUKAN
5	FH	L	36	SMP	IRT	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	MERAGUKAN
6	GIL	L	40	SMA	IRT	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	MERAGUKAN
Usia 42 Bulan																					
7	EKA F	P	38	SD	BURUH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	MERAGUKAN
8	AZKA	L	26	SD	BURUH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	MERAGUKAN
Usia 48 bulan																					
9	AHMI	L	43	SD	BURUH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	MERAGUKAN
10	ABDU	L	33	SD	IRT	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	MERAGUKAN

Lampiran 14. Analisi Data

Perkembangan anak sebelum

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Meragukan	10	100.0	100.0	100.0

Perkembangan anak Sesudah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sesuai	9	90.0	90.0	90.0
Meragukan	1	10.0	10.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

UJI WILCOXON

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Perkembangan anak Sesudah - Perkembangan anak Sebelum	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	9 ^b	5.00	45.00
	Ties	1 ^c		
	Total	10		

- a. Perkembangan Anak Sesudah < Perkembangan Anak Sebelum
 b. Perkembangan Anak Sesudah > Perkembangan Anak Sebelum
 c. Perkembangan Anak Sesudah = Perkembangan Anak Sebelum

Test Statistics^b

	Perkembangan anak Sesudah - Perkembangan anak Sebelum
Z	-3.000 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.003

- a. Based on negative ranks.
 b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampiran 15.

DOKUMENTASI PENELITIAN







LOGBOOK BIMBINGAN TUGAS AKHIR (PROPOSAL)

Nama Mahasiswa : Mirawati
 Nim : 200411026
 Program studi : S1 Kebidanan
 Pembimbing : Ridha Wahyuni, SST., M.Keb
 Judul : Pengaruh Pemberian Alat Permainan Edukatif Terhadap
 Perkembangan

Anak Usia 36-48 Bulan di Paud Tunas Harapan


Pertemuan I	Catatan Pembimbing I	Tanda Tangan
22 Juni 2021	<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi Tema dan Masalah Penelitian - Pahami dan pelajari lagi Latar Belakang Masalah - Lanjut Pengerjaan BAB I dan II 	
Pertemuan II	Catatan Pembimbing I	Tanda Tangan
18 Juli 2021	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki Latar Belakang Masalah - Paragraf 1 dan ke 2 harus sinkron - Bab II perbaiki teori 	
Pertemuan III	Catatan Pembimbing I	Tanda Tangan
30 Agustus 2021	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki BAB I - perbaiki BAB II - Perbaiki BAB III 	
Pertemuan IV	Catatan Pembimbing I	Tanda Tangan
20 September 2021	Acc untuk mengikuti sidang proposal	


**Kolom pertemuan diisi waktu konsul yang terdiri dari hari dan tanggal*

**jika jumlah proses bimbingan lebih dari yang tertera didalam logbook, lembar bimbingan dapat diperbanyak dan dilampirkan dalam logbook*


LOGBOOK BIMBINGAN TUGAS AKHIR (HASIL)

Nama Mahasiswa : Mirawati
 NIM : 200411026
 Program Studi : S1 Kebidanan Reguler Transfer Balikpapan
 Pembimbing I : Ridha Wahyuni, SST., M.Keb
 Judul : Pengaruh Media Puzzle Dalam Menstimulasi
 Perkembangan Anak Usia 36-48 Bulan di Paud Tunas
 Harapan

Pertemuan I	Catatan Pembimbing	Tanda Tangan
Sabtu, 18 desember 2021 (Konsul ke Kampus)	<ul style="list-style-type: none"> - Cara penulisan skripsi yang baik dan benar sesuai buku panduan - Devivinisi operational dan hasil ukur - Cara membuat table yang baik dan benar sesuai aturan di buku panduan 	

Pertemuan II	Catatan Pembimbing	Tanda Tangan
Kamis, 20 Januari 2022 (Via WA)	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi di bagian tabel. 	
Jum'at 21 Januari 2022 (Via WA)	<ul style="list-style-type: none"> - Cara menghitung KPSP yang benar bahwa KPSP itu dihitung keseluruhan. Tidak bisa dipisah. 	


Pertemuan III	Catatan Pembimbing	Tanda

		Tangan
Rabu, 26 Januari 2022 (Konsul ke Kampus)	- Pergantian judul dikarenakan ada ketidak sinkronan antara judul dan instrument	

Pertemuan IV	Catatan Pembimbing	Tanda Tangan
Selasa, 8 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar Pengesahan tidak perlu dimasukkan - Lembar Pernyataan Keaslian ditulis tanggal - Penanggalan yang di bulan januari di ganti februari - Di abstrak dijelaskan masalah yang didapat, penyelesaian masalah dan keunggulan - Kategori keterlambatan perkembangan disesuaikan KPSP - Kata kunci abstrak : puzzle, stimulasi dan perkembangan anak - Penyesuaian daftar isi sesuai urutan - Latar belakang alenia 2 dan 5 disatukan dan disingkat serta alenia 9 dengan alenia 1 - Tujuan penelitian bukan teridentifikasi/diidentifikasi - Kerangka teori di sesuaikan panahnya 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka konsep ada variable perancu harus ada di teori - Hipotesis dimasukkan Ha dimasukkan H0 tidak atau sebaliknya di sesuaikan - Di definisi operasonal dimasukkan sesuai KPSP ditambahkan penyimpangan - Coding variable dependen di sesuaikan KPSP - Uji Normalitas dahulu baru Wilcoxon/T Test - Dikarakteristik Responden di bawah huruf f dimasukkan total sampel - Tabel KPSP sebelum menggunakan puzzle , Tabel setelah menggunakan puzzle, tabel ksp secara umum, tabel pembahasan masalah perkembangan, dan tabel pengaruh - Pembahasan dari keseluruhan kemudian di jabarkan point2 dan perbandingan keadan serta teori - Perbaiki kesimpulan dari 23 orang yang dilakukan perlakuan - Seleksi daftar pustaka sesuai bab dan teliti 	
--	--	--

Pertemuan V	Catatan Pembimbing	Tanda Tangan
-------------	--------------------	--------------

Rabu, 9 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilkan semua sesuai, meragukan, penyimpangan di data - Pelaksanaan bermain puzzle berapa lama dan tulis sumbernya 	
--------------------------	---	---

**Kolom pertemuan diisi waktu konsul yang terdiri dari hari dan tanggal*

Pertemuan VI	Catatan Pembimbing	Tanda Tangan
Kamis, 10 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> - ACC - Kontrak Penguji 	