

**PENGARUH BERMAIN *JIGSAW PUZZLE* TERHADAP  
TINGKAT PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA  
5-6 TAHUN DI TK PERTIWI DESA KLAPAGADA KECAMATAN  
MAOS KABUPATEN CILACAP**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Mencapai Derajat Sarjana

Disusun Oleh:

**PUTRI FARAH PRAMUNDA**

1211020003

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN S1  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH BERMAIN *JIGSAW PUZZLE* TERHADAP TINGKAT  
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**PUTRI FARAH PRAMUNDA**

**1211020003**

Diperiksa dan disetujui :

Pembimbing

  
Sodikin, A.Kep., M.Kep

NIK.2160181

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH BERMAIN JIGSAW PUZZLE TERHADAP TINGKAT PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**PUTRI FARAH PRAMUNDA**

**1211020003**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi

Pada hari Senin tanggal 13 Juni 2016

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

Penguji I Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep., M.Kep.  
NIK. 2160188

Penguji II Ns. Happy Dwi Aprilina, S.Kep., M.Kep.  
NIK.2160532

Penguji III Sodikin, A.Kep., M.Kes.,  
NIK. 2160181

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah

Purwokerto

Drs. H. Ikhsan Mujaheed, M. Si  
NIP. 196503091994031002

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putri Farah Pramunda

NIM : 1211020003

Program Studi : Sarjana Keperawatan

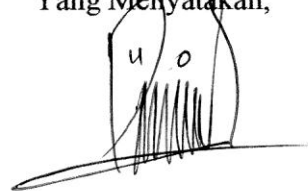
Fakultas/Universitas : Ilmu Kesehatan / Universitas Muhammadiyah  
Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa ini adalah hasil karya saya dan bukan hasil penjiplakan hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini, dan apabila kelak di kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 13 Juni 2016

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized outline of a person's head and shoulders with vertical lines for hair, and a horizontal line for the base of the signature.

Putri Farah Pramunda

NIM. 1211020003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Allhamdulillah! Robilalamin segala puji bagi Allah tuhan semesta alam, puji syukur atas rahmat dan hidayahmu sehingga aku bisa menyelesaikan tugas ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan penelitian ini saya persembahkan untuk orang yang paling aku sayangi dan kasihi yaitu Ibunda dan Ayahanda yang selalu memberikan dorongan dan semangat untuk tetap maju dan sukses dalam meraih impian.

## MOTTO

- ❖ Perjuangan tanpa doa akan terasa sia-sia
- ❖ Hidup adalah suatu tantangan untuk mencari bekal dihari kelak.
- ❖ Semangat pantang menyerah dan iringi dengan doa untuk meraih impian

**PENGARUH BERMAIN *JIGSAW PUZZLE* TERHADAP TINGKAT  
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK  
PERTIWI DESA KLAPAGADA KECAMATAN MAOS KABUPATEN  
CILACAP  
ABSTRAK**

Putri Farah Pramunda<sup>1</sup> Sodikin<sup>2</sup>

**Latar belakang:** Perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengeksplorasi lingkungan sehingga dibutuhkan stimulasi dalam mendukung proses tumbuh kembang anak. Stimulasi bisa melalui bermain untuk merangsang perkembangan motorik halus anak, seperti permainan *jigsaw puzzle*.

**Tujuan:** Mengetahui pengaruh bermain *jigsaw puzzle* terhadap tingkat perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

**Metode:** Desain penelitian menggunakan *quasi experiment* dengan jenis *non-equivalent control group*. Populasi adalah siswa TK Pertiwi yang berusia 5-6 tahun sebanyak 15 anak untuk kelompok kontrol dan 15 anak untuk kelompok intervensi jadi total ada 30 anak. Pengambilan sampel menggunakan *total sampling* sebanyak 30 siswa. Uji statistik yang digunakan yaitu uji *independent sample t test*.

**Hasil:** Rata-rata umur kelompok kasus 5,2 tahun dan kelompok kontrol 5,3 tahun. Jenis kelamin kelompok kasus didominasi oleh perempuan sebanyak 8 dan 9 kelompok kontrol. Kemampuan motorik kelompok kasus sebelum sebagian besar normal sebanyak 10 sedangkan setelah sebanyak 14. Kelompok kontrol pengukuran pertama sebagian besar responden normal sebanyak 8 dan pengukuran kedua sebanyak 9 yang normal. Ada pengaruh permainan *jigsaw puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun ( $p 0,031$ ).

**Kesimpulan:** Ada pengaruh permainan *jigsaw puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** *jigsaw puzzle*, perkembangan motorik halus

- 
1. Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan UMP.
  2. Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan UMP.

**THE EFFECTIVENESS OF PLAYING JIGSAW PUZZLE TOWARDS  
CHILDREN' FINE MOTORIC DEVELOPMENT LEVEL IN AGE 5 TO 6  
YEARS OLD AT TK PERTIWI IN KLAPAGADA VILLAGE, MAOS SUB-  
DISTRICT OF CILACAP REGENCY  
ABSTRACT**

Putri Farah Pramunda<sup>1</sup> Sodikin<sup>2</sup>

**Research**

**Background:** The development of fine motor skills in children of pre-school age are needed to improve children's ability to exploring the environment, so they stimulation in supporting their growth process. The stimulation can be given by playing game to stimulate fine motoric developments, such as game named jigsaw puzzle.

**Research Objectives:** To determine the effect of playing jigsaw puzzles on the soft motor development level of children in aged 5-6 years.

**Research Methods:** The reseacher used a quasi-experiment design with a type of non-equivalent control group. The populations were 30 students of TK Pertiwi aged 5-6 years old consisting of 15 sudents as the group control and the other 15 for the intervention group. Total sampling used in this research was totally 30 students. The statistical test used was an independent test named sample t test.

**Research Results:** The average age of respondentts in case group and control group were 5,2 years old and 5,3 years old. The respondents were dominated by female students; they were 8 respondentts (53,3%) in case group and 9 respondentts (60,0%) in control group. The students ability of their fine moto in case group before the intervention was mostly normal; they were 10 respondentts (66,7%) and became 14 respondentts (93,3%) after the intervention. The first measurement in control group which mostly normal were 8 respondents (53,3%) and became 9 respondents (60,0%) in second measurement. There was effectiveness on playing jigsaw puzzle game toward fine motoric devolepment skill for students aged 5-6 years old.

**Conclusion:** There is effectiveness of jigsaw puzzle game towards the students' fine motoric development.

**Keywords:** jigsaw puzzle, fine motoric development

- 
1. Students of Nursing Science Program Faculty of Health Sciences UMP.
  2. Faculty of Health Sciences UMP.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan dengan judul “Pengaruh bermain *jigsaw puzzle* terhadap tingkat perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Desa Klapagada Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap tahun 2016”.

Selainnya penulisan tidak terlepas dari peran dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulisan berkenan untuk menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Syamsudin Irsyad, S.H., M.H. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Drs. H. Ikhsan Mujahid, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Mustiah Yulistiani, S.kp., M.Kep., CWCS selaku Kaprodi Keperawatan S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
4. Sodikin, A.Kep., M.Kep., selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan arahan yang sangat bermanfaat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., M.Kep., selaku penguji I yang telah meluangkan waktunya dan memberikan arahan yang sangat bermanfaat.
6. Ns. Happy Dwi Aprilina, S.Kep., M.Kep., selaku penguji II yang telah meluangkan waktunya dan memberikan arahan yang sangat bermanfaat.

7. Seluruh dosen dan staf karyawan Fakultas Muhammadiyah Purwokerto yang telah membantu penulis dalam urusan teknis dan surat menyurat.
8. Kedua orang tuaku yang tercinta yang telah menyayangiku sejak lahir sampai sekarang, yang telah mendoakan, memberikan dukungan yang tiada henti untukku. Terima kasih atas semua yang telah kalian berikan untukku selama ini.
9. Semua pihak yang telah membantu terselesainya usulan penelitian ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmatnya kepada mereka dan Semoga selalu ada dalam lindungan Allah SWT Amin.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi sempurnanya untuk skripsi ini.

Penulis berharap semoga usulan ini dapat bermanfaat dalam ilmu keperawatan pada khususnya dan ilmu kesehatan umumnya.

Semoga Allah SWT memberikan limpahan rahmat-Nya kepada mereka.

Purwokerto, 13 Juni 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMBUT.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Penelitian Terkait.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Teori.....	10
1. Bermain .....	10
2. Alat Permainan .....	14

3. Pertumbuhan dan Perkembangan .....	20
4. Konsep DDST II Konsep DDST II ( <i>Denver Developmental Screening Tes II</i> ) .....	27
B. Kerangka Teori.....	34
H. Kerangka Konsep .....	35
I. Hipotesis Penelitian.....	35
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	38
D. Variabel Penelitian .....	40
E. Definisi Operasional.....	41
F. Metode Pengumpulan Data .....	42
G. Instrumen Penelitian.....	44
H. Teknik Pengumpulan Data.....	45
I. Pengolahan dan Analisis Data.....	45
J. Etika Penelitian .....	49
<b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	51
B. Pembahasan Penelitian.....	53
C. Keterbatasan Penelitian .....	60

## **BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	62
B.Saran.....	62

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	41
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Dan Usia...	51
Tabel 4.2 Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan <i>Jigsaw Puzzle</i> di TK Pertiwi Desa Klapagada Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap. ...	52
Tabel 4.3 Pengaruh Permainan <i>Jigsaw Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Desa Klapagada Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian .....	27
Gambar 2.2 Kerangka Konsep Penelitian .....	28



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Studi Pendahuluan

Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian

Lampiran 3 Surat Permohonan Sebagai Responden

Lampiran 4 Hasil Penelitian

Lampiran 5 Lembar Observasi

Lampiran 6 Lembar Konsultasi

