

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN EDUKASI “PUZZLE” MENGGUNAKAN TEORI
JEAN PIAGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK PRA SEKOLAH DI
PAUD MELATI LILIBA KOTA KUPANG**



Disusun Oleh :

Martinho Da Costa Mau

NIM. PO5303209211453

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN KUPANG
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN**

2024/2025

SKRIPSI

PENGARUH PERMAINAN EDUKASI “PUZZLE” MENGGUNAKAN TEORI JEAN PIAGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK PRA SEKOLAH DI PAUD MELATI LILIBA KOTA KUPANG

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Keperawatan (S.Tr.Kep.) pada Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan, Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Kupang



Disusun Oleh :

Martinho Da Costa Mau

NIM. PO5303209211453

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN KUPANG
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
2024/2025**

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Martinho Da Costa Mau

NIM : PO5303209211453

Program Studi : Pendidikan Profesi Ners

Judul : Pengaruh Permainan Edukasi *Puzzle* Menggunakan Teori Jean Piaget Terhadap Perkembangan Anak Pra Sekolah Di PAUD Melati Liliba Kota Kupang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa proposal yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa proposal ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Kupang,.....Agustus 2025

Pembuatan Pernyataan

Martinho Da Costa Mau
PO5303209211453

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

“Pengaruh Permainan Edukasi *Puzzle* Menggunakan Teori Jean Piaget Terhadap Perkembangan Anak Pra Sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang”

Disusun Oleh

Martinho Da Costa Mau
PO5303209211453

Telah disetujui oleh pembimbing untuk uji/seminar pada tanggal: Kupang, 6 Agustus 2025

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Yulianti K. Banhae, S.Kep., Ns. M.Kes
NIP. 197607312002122003

Sabinus B. Kedang, S.Kep., Ns. M.Kep
NIP. 197304101997031002

Mengesahkan

Mengetahui

Ketua Jurusan

Ketua Program Studi

Keperawatan Kupang

Sarjana Terapan Keperawatan

Dr. Florentianus Tat, SKp, Mkes
NIP. 196911281993031005

Ns. Yoani M. V. B. Aty., S.Kep., M.Kep
NIP. 197908052001122001

LEMBAR PENGESAHAN

“Pengaruh Permainan Edukasi *Puzzle* Menggunakan Teori Jean Piaget Terhadap
Perkembangan Anak Pra Sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang”

Disusun Oleh :

Martinho Da Costa Mau
PO5303209211453

Telah diperhatikan dalam seminar di depan
Dewan Penguji Pada Tanggal, 6 Agustus 2025
Mengesahkan,

Penguji,

Dr. Ns. Emilia E. Akoit, S.Kep., M.Kep
NIP. 198106302005012001

(.....)

Pembimbing Utama,

Yulianti K. Banhae, S.Kep., Ns. M.Kes
NIP. 197607312002122003

(.....)

Pembimbing Pendamping,

Sabinus B. Kedang, S.Kep., Ns. M.Kep
NIP.197304101997031002

(.....)

Mengesahkan

Ketua Jurusan Keperawatan Kupang

Mengetahui

Ketua Program Studi

Dr. Florentianus Tat,SKp.,M.Kes
NIP.196911281993031005

Yoani M. V. B. Aty.,S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIP.197908052001122001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Data Pribadi

Nama : Martinho Da Costa Mau
Tempat, Tanggal Lahir : Timor-Leste, 28 Maret 2001
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Katholik
Alamat : Airnona, RT/RW 009/003, Kelurahan Airnona,
Kecamatan Kota Raja, Kabupaten Kota Kupang,
Provinsi Nusa Tenggara Timur

II. Riwayat Pendidikan

TK : Lulus tahun 2007
SD Mata Air Suai : Lulus tahun 2013
SMP LADI Suai : Lulus tahun 2016
SMK Prima Hygienis
Naikoten 1 Kota Kupang : Lulus tahun 2020
Poltekkes Kemenskes Kupang : Sejak tahun 2021 berkuliah di Program Studi
Sarjan Terapan Keperawatan Poltekkes Kemenskes
Kupang

ABSTRAK

PERNGARUH PERMAINAN EDUKASI *PUZZLE* MENGGUNKANA TEORI JEAN PIAGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK PRA SEKOLAH DI PAUD MELATI LILIBA KOTA KUPANG

Martinho Da Costa Mau¹

Yulianti K. Banhae², Sabinus B. Kedang³, Emilia Akoit⁴

¹Mahasiswi Prodi Sarjana Terapan Keperawatan, ²Jurusan Keperawatan, ³Poltekkes Kemenkes Kupang

⁴Dosen Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Kupang
e-mail: martinhodc14@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Perkembangan anak usia pra sekolah merupakan fondasi penting bagi kemampuan kognitif, sosial, dan motorik di masa depan. Namun, keterlambatan perkembangan masih sering ditemukan, salah satunya akibat kurangnya stimulasi yang tepat. Jika stimulasi perkembangan tidak diberikan sejak dini, anak berisiko mengalami kesulitan dalam berpikir, hambatan komunikasi, keterlambatan bahasa, kesulitan bersosialisasi, hingga munculnya perilaku agresif atau menarik diri. Puzzle sebagai permainan edukatif berbasis teori Jean Piaget diyakini mampu menstimulasi perkembangan anak melalui proses kognitif seperti asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukasi *puzzle* terhadap perkembangan anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang. **Metode:** Penelitian menggunakan desain *quasi experiment* dengan pendekatan *one group pretest-posttest*. Sampel sebanyak 33 anak dengan menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Intervensi dilakukan selama tiga minggu, seminggu dilakukan dua kali dengan durasi 15–30 menit per sesi. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon. **Hasil:** Uji Wilcoxon menunjukkan bahwa perkembangan anak pra sekolah sebelum dan sesudah intervensi didapatkan p-value 0,000 ($p\text{-value} < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian permainan *puzzle* menggunakan teori Jean Piaget terhadap perkembangan anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang. **Kesimpulan:** Permainan edukasi *puzzle* berbasis teori Jean Piaget berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba. **Saran:** Disarankan agar guru dan orang tua menggunakan permainan edukatif seperti *puzzle* untuk menstimulasi perkembangan anak pra sekolah. Peneliti selanjutnya dapat memperluas penelitian dengan durasi dan sampel yang lebih besar.

Kata Kunci: Puzzle, Teori Jean Piaget, Perkembangan Anak, PAUD

ABSTRACT

THE EFFECT OF EDUCATIONAL *PUZZLE* GAMES BASED ON JEAN PIAGET'S THEORY ON THE DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN AT PAUD MELATI LILIBAI, KUPANG CITY

Martinho Da Costa Mau¹

Yulianti K. Banhae², Sabinus B. Kedang³, ⁴Emilia Akoit

¹Student of Applied Nursing Bachelor Program, ²Nursing Department, ³Poltekkes Kemenkes Kupang

⁴Lecturers of Nursing Department, Poltekkes Kemenkes Kupang
e-mail: martinhodc14@gmail.com

ABSTRACT

Background: The development of preschool-aged children is a crucial foundation for their future cognitive, social, and motor abilities. However, developmental delays are still often found, partly due to a lack of appropriate stimulation. Without early developmental stimulation, children are at risk of experiencing difficulties in thinking, communication barriers, language delays, socialization problems, and even aggressive or withdrawn behavior. Puzzle games, as educational tools based on Jean Piaget's theory, are believed to stimulate children's development through cognitive processes such as assimilation, accommodation, and equilibration. **Objective:** This study aimed to determine the effect of educational puzzle games on the development of preschool children at PAUD Melati Liliba, Kupang City. **Methods:** This research used a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The sample consisted of 33 children selected using a total sampling technique. The instrument used was the Developmental Pre-Screening Questionnaire (KPSP). The intervention was carried out for three weeks, twice a week, with each session lasting 15–30 minutes. Data were analyzed using the Wilcoxon test. **Results:** The Wilcoxon test showed a significant difference in the developmental scores of preschool children before and after the intervention, with a p-value of 0.000 ($p < 0.05$). This indicates that educational puzzle games based on Jean Piaget's theory significantly influence the development of preschool children at PAUD Melati Liliba, Kupang City. **Conclusion:** Educational puzzle games based on Jean Piaget's theory positively affect the developmental improvement of preschool children at PAUD Melati Liliba. **Suggestion:** Teachers and parents are advised to use educational games such as puzzles to stimulate children's development. Future researchers are encouraged to conduct similar studies with a larger sample size and longer intervention duration

Keywords : Puzzle, Jean Piaget's Theory, Child Development, Preschool

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Permainan Edukasi *Puzzle* Menggunakan Teori Jean Piaget Terhadap Perkembangan Anak Pra Sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang”. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Keperawatan.

Dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Yulianti K. Banhae, S.Kep., Ns., M.Kes selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga kepada Bapak Sabinus B. Kedang, S.Kep., Ns. M.Kep, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, serta ucapan terima kasih saya kepada Ibu Dr. Ns. Emilia Akoit, S.Kep., M.Kep, selaku dosen penguji yang telah membantu membimbing, mengarahkan, memotivasi dan menilai skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Irfan, SKM, M.Kes. Sebagai Direktur politeknik Kesehatan Kemenkes Kupang yang telah mengizinkan penulis menempuh Pendidikan Di Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Kupang Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Kupang.
2. Dr. Florentianus Tat, SKp, M. Kes, sebagai Ketua Jurusan Keperawatan Kupang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti perkuliahan di Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Kupang.
3. Ibu Ns. Yoany M. V. B. Aty, S. Kep, M. Kep. Sebagai ketua program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Kupang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti perkuliahan di Sarjana Terapan Keperawatan Kupang, serta selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memfasilitasi, dan membantu saya untuk memperlancarkan keperluan akademik maupun non akademik selama perkuliahan di Kampus Jurusan Keperawatan Kupang.

4. Seluruh Dosen Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Kupang yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama ini.
5. Kedua orang tua yang sangat penulis cintai bapak Alharmahum Hermenegildo Da Costa Mau dan mama Santina Dahu Pedi serta kepada kakak-kakak, dan adik saya, dan orang tua wali saya yang selalu mendukung, memotivasi, memberikan doa selama penulisan skripsi ini.
6. Kepada orang-orang spesial Jessica Putri Wulandari, teman-teman dan sahabat saya (Donal, Seldu, Comte, Steven, Frans, Dolfi, dan Ricat) yang tercinta dan terkasih yang telah bersama, mendukung dalam suka dan duka selama perkuliahan yang sudah berlalu.
7. Kepada seluruh keluarga, sahabat, teman-teman kelas A, orang-orang terkasih dan semua pihak yang penulis tidak dapat sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu dan saling memotivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu dalam bidang keperawatan.

Kupang, 6 Agustus
2025

Penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penulisan	4
1.5. Keaslian Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Konsep Perkembangan	8
2.2. Konsep Teori Jean Piaget	12
2.3. Konsep Bermain Pada Anak	17
2.4. Kerangka Teori.....	24
2.5. Kerangka Konsep	24
BAB 3 METODE PENELITIAN	25
3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....	25
3.2. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	25
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.4. Variabel Penelitian.	27
3.5. Definisi Operasional	27
3.6. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	28
3.7. Alat Ukur/Instrumen dan Bahan Penelitian	29
3.8. Prosedur Penelitian.....	29
3.9. Pengolahan dan Analisa Data	30
3.10. Teknik Analisa Data.....	31

3.11. Etika Penelitian.....	31
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1. Hasil Penelitian.....	33
4.2. Pembahasan	35
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	41
BAB 5 PENUTUP.....	42
5.1. Kesimpulan	42
5.2. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SOP Kuesioner Pra-Skrining Perkembangan(KPSP).....	50
Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul.....	53
Lampiran 3 Lembar Konsultasi Pembimbing 1 dan 2.....	54
Lampiran 4 Hasil Turniting.....	55
Lampiran 5 Dokumentasi.....	56
Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian.....	57
Lampiran 7 Data Mentahan.....	58
Lampiran 8 SPSS.....	59
Lampiran 9 Surat Ijin Penelitian.....	61

DAFTAR GAMBAR

2.2. Gambar Teori Jean Piaget.....	15
2.3. Gambar Puzzle Jigsaw.....	23
2.4. Gambar Kerangka Teori.....	24
2.5. Gambar Kerangka Konsep.....	24
3.1. Gambar Desain Penelitian.....	25

DAFTAR TABEL

1.1. Tabel Keaslian Penelitian.....	5
2.1. Tabel KPSP	9
2.2. Tabel Ciri-ciri Perkembangan	16
3.5. Tabel Definisi Operasional.....	26
4.1. Tabel Karakteristik Responden.....	33
4.2. Tabel Identifikasi Perkembangan Sebelum Intervensi.....	34
4.3. Tabel Identifikasi Perkembangan Perkembangan Sesudah Intervensi.....	34
4.4. Tabel Hasil Wilcoxon.	35

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan anak sering kali kurang diperhatikan, oleh orang tua atau pengasuh atau tenaga kesehatan (nakes) karena, dampaknya tidak secara langsung terlihat pada anak seperti pada pertumbuhan fisik anak. Orang tua atau pengasuh atau tenaga kesehatan (nakes) lebih fokus pada hal-hal yang bisa terlihat jelas seperti pertumbuhan fisik anak yang meliputi tinggi badan, berat badan, lingkaran lengan atas, lingkar kepala, padahal perkembangan anak merupakan salah satu indikator untuk menentukan kualitas dan produktifitas anak pada masa mendatang (Oktaviana et al., 2021).

Anak yang mengalami keterlambatan perkembangan cenderung untuk menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan belajar, berinteraksi dengan teman sebaya, serta dalam mencapai tugas perkembangan sesuai usianya. Permainan edukatif seperti *puzzle* dapat menjadi salah satu media stimulasi yang efektif untuk mendukung perkembangan anak (Hasanah, 2017). Kurangnya stimulasi pada masa usia dini dapat menghambat tumbuh kembang anak, yang merupakan periode emas pembentukan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik. Tanpa rangsangan yang tepat, anak berisiko mengalami keterlambatan berpikir, kesulitan berkomunikasi, hambatan berinteraksi, hingga perilaku agresif atau menarik diri (Hasanah, 2017). Teori Jean Piaget menekankan pentingnya pengalaman dalam proses belajar anak, sementara Erikson menyatakan bahwa stimulasi sejak dini membentuk rasa percaya diri dan kemandirian. Jika diabaikan, kurangnya stimulasi ini dapat berdampak pada perilaku dan kepribadian anak di masa mendatang (McCoy, et al. 2020)

Data (WHO) *World Health Organization* tahun 2016 secara global menunjukkan bahwa frekuensi kelainan tumbuh kembang pada anak balita sebesar 7.512,6 per 100.000 penduduk (7,51%). Indonesia memiliki 5 sampai 10% anak-anak mengalami keterlambatan perkembangan. Prevalensi keterlambatan

perkembangan, diperkirakan antara 1-3% anak di bawah usia lima tahun mengalami keterlambatan perkembangan. Anak usia prasekolah yang menderita gangguan perkembangan di Indonesia sebesar 85.779 anak dan yang mengalami gangguan kognitif pada balita sebesar 15% meliputi menggambar, menulis, memegang, sedangkan anak yang menderita gangguan bicara sebesar 44% dan 16% anak yang menderita gangguan sosialisasi kemandirian (Harmila et al., 2023). Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) 2023, jumlah penduduk di NTT pada tahun 2020 mencapai 5,33 juta jiwa. Dari jumlah tersebut, sekitar 2,2 juta atau 42% merupakan anak-anak (Humanoria, 2023). Menurut data awal yang di dapatkan dari PAUD Moria Liliba Kota Kupang pada tahun 2025 dari 17 siswa/siswi terdapat 4 orang (23,53%) mempunyai perkembangan sesuai, 6 orang (35,29%) mempunyai perkembangan meragukan, dan 7 orang (41,18%) mengalami keterlambatan perkembangan kemungkinan penyimpangan, dan di PAUD Melati dari 14 siswa/siswi terdapat 4 (28,57%) orang mempunyai perkembangan sesuai, 4 (28,57%) orang mempunyai perkembangan meragukan, dan 6 (42,86%) orang mengalami keterlambatan perkembangan yaitu kemungkinan penyimpangan.

Keterlambatan perkembangan anak disebabkan oleh rendahnya pendidikan orang tua, kurangnya pemberian stimulasi orang tua terhadap anak, kurangnya waktu orang tua berinteraksi dengan anak dan pola asuh yang salah, sehingga orang tua cenderung menitipkan anak mereka ke orang lain karena sibuk bekerja dan tidak ada waktu untuk mengasuh anak mereka. Pola asuh orang tua, hubungan kasih sayang, tingkat pendidikan orang tua pada anak dan stimulasi orang tua dapat mempengaruhi perkembangan anak (Oktaviana et al., 2021).

Gangguan kognitif dapat menyebabkan perkembangan anak terhambat dan juga tumbuh tidak sesuai pada masa bertambah usia. Program pemerintah untuk mendeteksi tumbuh kembang anak dengan melakukan Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) yaitu suatu kegiatan merangsang kemampuan dasar anak 0-6 tahun supaya perkembangan tumbuh anak secara optimal dan

menemukan penyimpangan secara dini agar lebih mudah melakukan intervensi (Harmila et al., 2023).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah keterlambatan perkembangan pada anak sangat penting salah satunya dengan melakukan aktivitas bermain puzzle, menyusun balok, bermain peran, menggambar, bermain petak umpet, bermain alat musik dan bermain pasir kinetik. Penanganan faktor penyebab perkembangan anak salah satunya dengan melakukan permainan puzzle yaitu bentuk permainan modern dimainkan dengan cara menyusun bagian-bagian gambar yang terpisah menjadi suatu gambar aslinya yang sesuai (Harmila et al., 2023).

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget merujuk pada bagaimana seseorang itu tumbuh, beradaptasi, dan berkembang. Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bagaimana seorang anak beradaptasi serta menginterpretasikan objek dan kejadian di sekitarnya. Bagaimana cara anak mengetahui ciri dan fungsi dari objek seperti mainan, diri sendiri, orang tua, dan teman. Bagaimana cara anak mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dari objek-objek tersebut, hal ini untuk memahami penyebab terjadinya perubahan objek dan peristiwa (Maiyah et al., 2023). Kemampuan kognitif anak dapat ditunjukkan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Muloke & Bataha, 2017).

Alat permainan edukatif mempunyai nilai edukatif atau instruksional. Soetjningsih (2012) berpendapat bahwa alat permainan edukatif dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak berdasarkan kebutuhan tahap tumbuh kembang anak (Utsmani & Faizah, 2020). Menurut pendapat Zusanty et al (2022) salah satu permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan anak adalah *puzzle*. "*Puzzle* adalah menyatukan bagian-bagian yang rusak untuk membuat

tulisan atau gambar”. Tujuan dari kontruksi *puzzle* yaitu memasang atau mencocokkan beberapa bagian gambar atau bentuk lain untuk menghasilkan suatu pola. Kelebihan permainan *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan motorik halus yang bisa melatih ketelitian, maupun mengkoordinasi gerakan mata dan tangan. Permainan *puzzle* dilakukan berkelompok, saat anak bermain dengan berkelompok dapat membuat anak belajar cara kerjasama, beradaptasi bersama teman-temannya dan juga dapat mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh permainan edukasi “*Puzzle*” menggunakan teori Jean Piaget terhadap perkembangan anak pra sekolah di PAUD Moria dan PAUD Melati Liliba Kota Kupang”

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh permainan edukasi “*Puzzle*” menggunakan teori Jean Piaget terhadap perkembangan anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi karakteristik responden : usia dan jenis kelamin anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba.
2. Mengidentifikasi perkembangan anak PAUD sebelum dilakukan permainan edukasi *puzzle* pada anak pra sekolah di PAUD Moria dan PAUD Melati Liliba Kota Kupang.
3. Mengidentifikasi perkembangan anak PAUD setelah dilakukan permainan edukasi *puzzle* pada anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang.
4. Menganalisis pengaruh permainan edukasi *puzzle* terhadap perkembangan anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menerapkan ilmu pengetahuan tentang perkembangan anak dan menambah pengalaman peneliti dari penelitian yang dilakukan khususnya tentang Pengaruh Permainan Edukasi “*Puzzle*” Menggunakan Teori Jean Piaget Terhadap Perkembangan Anak Pra Sekolah di PAUD Moria dan PAUD Melati Liliba Kota Kupang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Orang Tua

Meningkatkan pengetahuan orang tua tentang cara mengoptimalkan perkembangan anak.

2. Bagi Anak

Anak merasa senang dengan adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif. Anak juga menemukan suasana baru dalam mengembangkan ketrampilan kognitif.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai referensi tentang perkembangan anak dapat memberikan kontribusi terhadap hasil penelitian yang diperoleh sehingga dapat bermanfaat menjadi dasar atau data pendukung untuk penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan Pengaruh Permainan Edukasi “*Puzzle*” Menggunakan Teori Jean Piaget Terhadap Perkembangan Anak Pra Sekolah di PAUD Moria dan PAUD Melati Liliba Kota Kupang.

4. Peneliti selanjutnya

Hasil Penelitian ini sebagai acuan untuk melakukan penelitian tentang perkembangan anak dengan metode permainan edukatif lainnya.

5. Bagi Ilmu Keperawatan

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi perawat di rumah sakit dalam memberikan stimulasi perkembangan anak selama perawatan melalui permainan edukasi puzzle berbasis teori Jean Piaget.

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Penelitian/Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Rizkia Dwi Oktaviyani & Oryza Intan Suri/2019	Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah	Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian <i>Quasy Experiment Design</i> dengan tujuan untuk mengetahui suatu pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu.	Hasil penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara perkembangan bahasa, motorik halus, perkembangan sosial dan hasil observasi dengan kognitif anak usia prasekolah.
2.	Lavenia STT, Subandijah, Mergy & Gayatri/2023	Pengaruh Permainan Edukasi “Puzzlo Puzzle” Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	Desain penelitian yang digunakan yaitu pra- eksperimen dengan pendekatan one group pretest posttest design.	Penelitian ini melakukan identifikasi pengetahuan kognitif anak di TK AL-Hidayah Plus Kota Madiun. Untuk kemampuan kognitif anak sebelum diberikan stimulasi permainan edukasi “puzzlo puzzle” sebanyak 0 % BSB, sebanyak 92% anak BSH, sebanyak 8%

						MB, dan sebanyak 0% anak BB.
3	Inggried Muloke Yudi Yolanda /2017	Claudia Amatus Ismanto Bataha	Pengaruh Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan	Alat	Penelitian ini menggunakan metode Pra Eksperimen dengan pendekatan one group pretest- post test design	Hasil penelitian diperoleh adalah ada pengaruh alat permainan edukatif (Puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dari data terdapat perbedaan selisih mean skor perkembangan kognitif sebelum dan sesudah diberikan alat permainan edukatif (puzzle) dengan nilai mean sebelum 13.50 dan sesudah 16.60.

BAB 2

TINJUAN PUSTAKA

2.1 KONSEP PERKEMBANGAN

2.1.1 Pengertian

Perkembangan merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Seringkali orang tua tidak menyadari ketika anaknya mengalami keterlambatan perkembangan, keterlambatan perkembangan salah satunya dapat berupa keterlambatan perkembangan motorik halus (Paninsari et al., 2024).

Perkembangan mengacu pada perubahan kualitatif yang dilihat saat individu memperoleh keterampilan baru seperti kemampuan untuk berdiri sendiri tanpa bantuan, kemampuan bahasa dan proses berpikir. hingga kemampuan mengembangkan hubungan sosial. Perkembangan merupakan proses yang dihasilkan dari pertumbuhan, maturasi, dan proses belajar (Kumalasari, 2023).

2.2.1 Ciri-Ciri, Perkembangan

1. Terjadinya perubahan dalam aspek fisik (perubahan berat badan dan organ-organ tubuh) dan aspek psikis (matangnya kemampuan berpikir, mengingat dan berkreasi).
2. Terjadinya perubahan dalam proporsi; aspek fisik (proporsi tubuh anak berubah sesuai dengan fase perkembangannya) dan aspek psikis (perubahan imajinasi dari fantasi ke realitas).
3. Lenyapnya tanda-tanda lam; tandatanda fisik (lenyapnya kelenjar thymus/kelenjar anak-anak seiring bertambahnya usia) aspek psikis (lenyapnya gerak-gerak kanak-kanak dan perilaku impulsif).
4. Diperoleh tanda-tanda yang baru; tanda-tanda fisik (pergantian gigi dan karakter seks usia remaja) tanda-tanda psikis seperti berkembangnya rasa ingin tahu tentang pengetahuan, moral, interaksi dengan lawan jenis (Sriyanto & Hartati, 2022).

2.3.1 Prinsip perkembangan

1. Perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti (*never ending process*) artinya, manusia secara terus menerus berkembang dipengaruhi oleh pengalaman atau belajar.
2. Semua aspek perkembangan saling mempengaruhi artinya semua aspek perkembangan individu baik fisik, emosi, intelegensi, maupun sosial saling mempengaruhi jika salah satu aspek itu tidak ada.
3. Perkembangan itu mengikuti pola atau arah tertentu artinya perkembangan terjadi secara teratur sehingga hasil perkembangan dari tahap sebelumnya yang merupakan prasyarat bagi perkembangan selanjutnya.
4. Perkembangan terjadi pada tempo yang berlainan Perkembangan fisik dan mental mencapai kematangan pada waktu dan tempo yang berbeda misalnya ada yang cepat ada yang lambat (Sriyanto & Hartati, 2022).

2.4.1 Standar Operasional Prosedur (SOP), penilaian perkembangan anak dengan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) (Maddeppungeng, 2018).

Tabel. 2.1 Cara melakukan penilaian perkembangan dengan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

No	Langkah Kegiatan	Skor		
		1	2	3
A. Persiapan				
1.	Sapalah anak, ibu/keluarga dengan ramah dan perkenalkan diri			
2.	Jelaskan tujuan pemeriksaan anak pada ibu/keluarga			
3.	Tanyakan tanggal lahir dan adakah keluhan ibu/keluarga tentang anaknya			
4.	Jika anak belum mencapai usia skrining, minta ibu datang pada usia skrining terdekat. Apabila ada keluhan masalah tumbuh kembang, sedang usia ana bukan usia skrining, pemeriksaan digunakan KPSP terdekat yang lebih muda.			
5.	Periksa pasien dalam ruangan yang tenang dan perhatian anak tidak mudah teralihkan			
B. Pemeriksaan				

6. Menentukan formulir KPSP berdasarkan tanggal lahir dan tanggal pemeriksaan (bila usia >16 hari dibulatkan 1 bulan) Bayi premature \leq 35 minggu dan usia di bawah 2 tahun pakai usia koreksi.

7. Memilih alat bantu yang sesuai

8. Tanyakan secara berurutan pertanyaan satu persatu pada ibu atau pengantar yang mengetahui perkembangan anak sehari hari dan test kemampuan anak sesuai format pernyataan KPSP Setiap pertanyaan hanya ada satu jawaban, YA (bila pernah, kadang , sering melakukan.TIDAK (belum pernah, bisa melakukan), catat jawaban tersebut pada formulir.

C. Kesimpulan

1 2 3

9. Menghitung jumlah YA pada formulir KPSP

- Skor 9-10 : Sesuai
 - Skor 7-8 : Meragukan
 - Skor <6 : kemungkinan penyimpangan
-

10. INTERVENSI

Sesuai

- Beri pujian ibu karena telah mengasuh anak dengan baik.
- Teruskan pola asuh sesuai dengan tahapan perkembangan
- Beri stimulasi perkembangan anak setiap saat, sesering mungkin, sesuai usia dan kesiapan anak.
- Ingatkan untuk pemeriksaan KPSP pada usia 3 bulan selanjtnya

Meragukan

- Beri petunjuk pada ibu/keluarga agar melakukan stimulasi perkembangan pada anak lebih sering lagi, setiap saat dan sesering mungkin.
- Ajari ibu untuk mengintervensi stimulasi perkembangan anak untuk mengejar ketinggalannya.
- Lakukan pemeriksaan fisik lainnya untuk menunjang adanya penyakit yang menyebabkan keterlambatan perkembangan
- Evaluasi kembali setelah 2 minggu jika tetap 7 atau 8 lakukan pemeriksaan lanjutan lainnya

Kemungkinan Penyimpangan

- Lakukan pemeriksaan anak secara menyeluruh Anamnesis, pemeriksaan fisis umum dan neurologik dan pemeriksaan penunjang bila ada indikasi
-

2.5.1 Ada 4 aspek perkembangan anak yaitu :

1 Motorik kasar

Motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, berjalan dan sebagainya.

2 Motorik halus

Motorik halus merupakan meliputi otot-otot kecil, kegiatan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti menggambar, menulis dan menggunting.

3 Bicara bahasa

Merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan keinginan mereka kepada orang lain.

4 Sosialisasi kemandirian

Adalah proses dimana anak belajar untuk menjadi mandiri dan berfungsi dalam masyarakat melalui interaksi sosial (Gunardi, 2022).

2.2 KONSEP TEORI JEAN PIAGET

2.2.1. Teori menurut Jean Piaget

Menurut teori Jean Piaget dalam Ibda (2015) mengungkapkan bahwa tahapan kognitif usia 4 sampai 5 tahun tergolong dalam tahapan pra-operasional dimana anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal dari dirinya seperti memahami lingkungan dengan tanda atau simbol-simbol, namun pola berpikirnya belum berkembang secara sistematis, konsisten, dan logis (Hapudin, 2021).

Teori perkembangan kognitif Piaget berfokus pada perkembangan pikiran peserta didik secara alami mulai dari anak-anak sampai dewasa. Jean Piaget melakukan penelitian dan menemukan bahwa anak-anak membangun kognitif mereka secara aktif. Menurut Hapudin (2021) ada empat faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif, yakni.

- 1 Lingkungan fisik
- 2 Kematangan
- 3 Pengaruh sosial
- 4 Proses pengendalian diri

Menurut Piaget, pengetahuan dibentuk berdasarkan interaksi antara individu dan lingkungan, namun informasi tidak sekadar dituangkan ke dalam pikiran mereka.

Menurut Piaget, proses belajar sebenarnya terdiri tiga tahapan, yakni tahap asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi (penyeimbangan). Adapun penjelasannya, sebagai berikut (Hapudin, 2021).

a. Proses asimilasi

Merupakan proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada. Dengan kata lain, asimilasi merupakan suatu proses di mana individu mengintegrasikan persepsi, konsep, informasi atau pengalaman baru ke dalam skema yang dimilikinya, sehingga pengertian dan skemanya berkembang.

Contoh asimilasi, sebagai berikut: seorang peserta didik sudah mempelajari dan sudah memahami mengenai prinsip perkalian, ketika anak tersebut mempelajari pembagian maka akan terjadi pengintegrasian atau penyatuan antara prinsip

perkalian yang sudah diketahui sebelumnya dan prinsip pembagian sebagai informasi baru (Hapudin, 2021).

b. Proses akomodasi

Merupakan proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru, anak menyusun dan membangun kembali atau mengubah apa yang telah diketahui sebelumnya sehingga informasi yang baru dapat disesuaikan dengan lebih baik. Asimilasi terjadi jika pengetahuan baru diterima seseorang cocok dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang tersebut.

Contoh akomodasi, sebagai berikut: setelah anak mempelajari prinsip pembagian tadi, anak tersebut mengerjakan soal-soal pembagian sebagai latihan. Artinya, anak tersebut sudah mampu mengaplikasikan atau menggunakan prinsip-prinsip pembagian dalam situasi yang baru (Hapudin, 2021).

c. Proses ekuilibrasi

Merupakan penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Jika tahapan ini berjalan dengan baik atau berhasil, akan diperoleh keseimbangan. Proses penyeimbangan ini diperlukan agar seseorang dapat menambah dan mengembangkan sekaligus menjaga stabilitas mental dirinya (Hapudin, 2021).

2.2.2 Tahap-tahap Perkembangan Menurut Jean Piaget

Menurut Piaget, proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangannya sesuai dengan umurnya. Usia untuk tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget, sebagai berikut:

1 Tahap sensori motoris (umur 0 sampai 2 tahun)

Perkembangan kognitif tahap ini terjadi pada usia 0-2 tahun. Kata kunci perkembangan kognitif tahap ini proses “*decentration*” Artinya, pada usia ini bayi tidak bisa memisahkan diri dengan lingkungan.

2 Tahap pra-operasional (2-7 tahun)

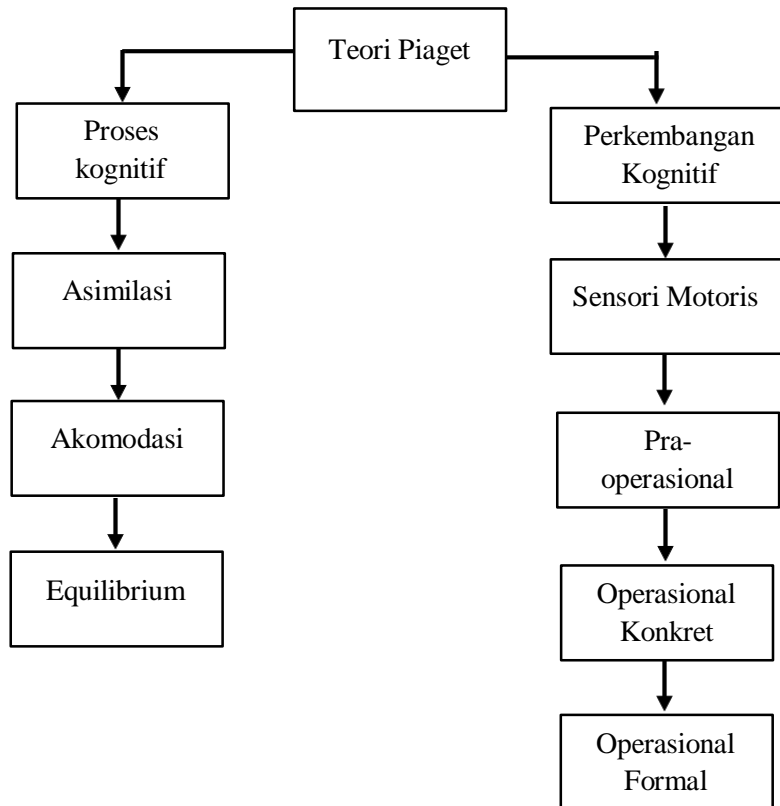
Fase perkembangan kemampuan kognitif ini terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya

peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik.

Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

- 1 *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis
 - 2 Ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis
 - 3 *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya
 - 4 *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia
 - 5 *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar
 - 6 *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya
 - 7 *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya
 - 8 *Egosentrisme*, yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak dirinya.
- 3 Tahap operasi konkret (7-11 tahun)
- Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap *animisme* dan *artificialisme*. *Egosentrisnya* berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.
- 4 Tahap operasi formal (11-15 tahun)

Pada umur 12 tahun keatas, timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks (Pitriani et al., 2023)



Gambar 2.2 Teori Piaget tentang tahapan perkembangan manusia

Tabel 2.2 Ciri-ciri perkembangan tahapan motorik

Tahapan	Karakteristik
Sensori motorik (0-2 tahun)	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan diri sendiri dengan setiap objek. • Mengenal diri sendiri sebagai pelaku kegiatan dan mulai bertindak sesuai tujuan tertentu. Misalnya, menguncangkan mainan supaya bunyi. • Menguasai keadaan tetap dari objek (objek permanen); menyadari benda tetap ada walaupun sudah tidak terjangkau oleh indra. • Contoh sederhana anak akan menangis apabila keinginannya tidak dituruti tanpa berpikir kenapa keinginannya tidak dituruti atau diikuti
Pra-operasional (2-7 tahun)	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar menggunakan bahasa dan menggambarkan objek dengan imajinasi dan kata-kata. • Dapat mengumpulkan barang berdasarkan kriteria. • Mengklasifikasikan objek berdasarkan tanda. Misalnya, mengelompokkan semua balok merah tanpa memperhatikan bentuknya
Operasional (7-12 tahun)	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memiliki kemampuan berpikir logis mengenai soal abstrak serta menguji hipotesis secara sistematis. • Anak mampu mengurutkan, dan klasifikasi benda ataupun objek, baik ukuran, bentuk, tampilan, dan karekteristik. • Menaruh perhatian terhadap permasalahan hipotesis, dan masalah ideologis.

2.3 KONSEP BERMAIN PADA ANAK

2.3.1 Pengertian bermain pada anak

Bermain merupakan aktivitas yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik maupun secara psikologis. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak di tumbuhkan sehingga anak menjadi lebih sehat dan cerdas.

Bermain merupakan aktivitas bagi anak yang digunakan untuk mempelajari berbagai hal meliputi pengenalan aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama dan sportivitas menjunjung tinggi (Pratiwi, et al., 2020).

2.3.2 Fungsi bermain pada anak

Bermain sebagai setiap aktivitas berulang kali yang dilakukan oleh anak guna memperoleh kesenangan kegembiraan, serta kenikmatan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Freud menyatakan bahwa bermain merupakan fantasi atau lamunan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi (Pratiwi, et al., 2020)

Rohmah (2016) menguraikan manfaat bermain bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini, yakni:

1 Bermain dan Perkembangan Moral

Bermain merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam mendukung perkembangan moral pada anak usia dini. Misalnya, anak usia dini yang bermain diajarkan aturan atau tata cara bermain yang diterapkan oleh anak saat bermain yang tidak boleh dilanggar. Hal tersebut menunjukkan peran bermain dalam mengembangkan moral, ketika anak sudah mau mengikuti aturan yang berlaku.

2 Bermain dan Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik berkaitan dengan aktivitas gerak, baik gerak motorik kasar yang menggunakan otot besar untuk melompat, lari, berjalan, serta aktivitas gerak motorik halus yang menggunakan jari seperti melipat kertas, menggambar, mewarnai.

3 Bermain dan Perkembangan Kognitif

Bermain merupakan aktivitas anak yang akan memudahkan anak menerima konsep-konsep kognitif. Misalnya, permainan puzzle, merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh

4 Bermain dan Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan alat interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Saat anak bermain, maka anak melakukan interaksi dengan anak lainnya yang juga menggunakan bahasa, baik bahasa non verbal maupun verbal.

5 Bermain dan Perkembangan Sosial

Bermain merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sekumpulan anak-anak. Sekumpulan anak-anak tersebut akan saling bersosialisasi dalam kegiatan bermain. Dari kegiatan bermain bersama temantemannya, anak akan belajar memahami diri dan orang lain (Pratiwi et al., 2020).

2.3.3 Jenis-jenis permainan pada anak sesuai usia anak

Berdasarkan cara bermainnya, Elfiadi (2016) menuliskan beberapa jenis permainan pada anak usia dini meliputi:

1 Permainan aktif

Permainan aktif adalah kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, sehingga anak yang bermain membutuhkan energi yang besar. Anak saat melakukan permainan aktif melibatkan dua jenis motorik, yakni motorik kasar dan halus. Contoh: anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik, misal bermain drama, bermain music, mengumpulkan atau mengkoleksi sesuatu, permainan olah raga, permainan dengan balok, permainan dalam melukis menempel atau menggambar.

2 Permainan pasif

Permainan pasif adalah kegiatan bermain yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya menggunakan motorik halus, sehingga anak hanya menghabiskan sedikit energi. Contoh: bermain dengan gadget atau

komputer, menonton TV, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, mengingat nama-nama benda, bernyanyi, dan kegiatan lain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang bermain aktif (Pratiwi, et al., 2020)

2.3.4 Klasifikasi bermain pada anak

Klasifikasi bermain berdasarkan isinya menurut Ardini dan Lestaringrum (2018):

1. *Social affective play*

Hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain, misalnya: Ciluk-ba

2. *Sense of pleasure play*

Permainan yang sifatnya memberikan kesenangan pada anak, misalnya : bermain air dan pasir

3. *Skill play*

Permainan yang sifatnya memberikan keterampilan pada anak, misalnya: bermain sepeda

4. *Dramatic Role Play*

Permainan yang dilakukan dengan imajinasi anak, misalnya: bermain guru dan murid, bermain dokter-dokteran

5. *Games*

Permainan yang menggunakan alat tertentu seperti menyusun misalnya : menyusun potong-potongan gambar (*puzzle*).

6. *Un Occupied Behaviour*

Anak tidak memainkan alat permainan tertentu, tetapi situasi atau objek yang ada di sekelilingnya, yang digunakan sebagai alat permainan, misalnya: jinjit-jinjit, bungkuk-bungkuk, jongkok, dan lain-lain

2.3.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain pada anak

Ardini dan Lestaringrum (2018) menyatakan beberapa faktor yang berpengaruh pada bermain, meliputi:

1 Kesehatan

Semakin sehat seorang anak, maka semakin banyak energi untuk bermain secara aktif. Sedangkan, anakanak yang kurang sehat atau kurang energi, mereka cenderung membutuhkan hiburan atau bermain secara pasif seperti menonton TV, dan sebagainya.

2 Perkembangan motorik

Kordinasi motorik yang baik, baik pada motorik kasar maupun motorik halus memberikan peluang bagi anak untuk bermain secara aktif. Perkembangan koordinasi motorik juga memperluas ruang lingkup bermain pada anak, misalnya saat anak mulai merangkak akan jauh lebih mampu eksplorasi dibandingkan saat ia bayi. Demikian pula anak-anak yang telah dapat berjalan, berlari, bahkan melompat.

3 Intelegensi

Kecerdasan seorang anak dapat diperlihatkan saat bermain, dimana anak-anak menggunakan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan persoalan ataupun tantangan dalam bermain, seperti saat bermain puzzle, saat menentukan taktik agar mampu menyelesaikan permainan dengan baik.

4 Jenis Kelamin

Anak laki-laki lebih cenderung menyukai permainan yang berisiko dibandingkan anak wanita, dimana anak laki-laki menyukai permainan yang menampilkan perilaku agresif dibandingkan wanita, seperti bermain dengan agresi seperti memukul, memanjat, dan sebagainya.

5 Lingkungan

Anak yang bermain di perkotaan akan berbeda jenis alat permainannya dengan anak yang tinggal di desa. Demikian pula dengan perubahan zaman, dimana anak sebelum era teknologi lebih banyak bermain permainan tradisional, sedangkan saat ini lebih kepada bermain gadget.

6 Status sosial ekonomi

Anak dari keluarga menengah ke atas secara ekonomi akan berpeluang memilih permainan yang mahal seperti sepatu roda, bersepeda, dibandingkan anakanak dari keluarga ekonomi rendah yang bermain permainan yang mudah diperoleh

peralatannya seperti berenang di sungai, bermain bola, dan sebagainya yang mudah diperoleh di sekitarnya.

7 Jumlah waktu bebas

Keragaman aktivitas anak dapat mempengaruhi jumlah jam bermainnya, misalnya anak diberi kursus, tugas rumah yang banyak dari sekolah, sehingga waktu bebas untuk bermain juga semakin minim.

8 Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi jenis bermain anak, misalnya anak memiliki banyak boneka, maka jenis permainan yang paling dominan adalah bermain pura-pura seperti bermain dokterdokteran, dan permainan lainnya yang menggunakan boneka tersebut (Pratiwi et al., 2020)

2.3.6 Alat permainan edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, sosial, emosi, bahasa, moral dan kognitif. Alat Permainan Edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya (Pratiwi, et al., 2020).

Aktivitas bermain bagi anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Alat permainan yang bersifat mendidik dalam pendidikan anak usia dini dikenal dengan istilah. Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan edukatif (APE) menurut Ardini dan Lestaringrum (2018) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1 Alat permainan dapat merangsang siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses bermain
- 2 Bentuk mainan unstructured
- 3 Mainan dibuat memiliki tujuan untuk pengembangan tertentu.

Manfaat mainan edukatif yakni (Suryadi, 2007)

1. Melatih kemampuan motorik

Mainan edukatif menstimulasi motorik halus diperoleh saat anak menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya.

2. Melatih konsentrasi

Mainan edukatif bermanfaat untuk merangsang kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Anak yang menyusun puzzle berupaya untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, sehingga anak tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih terdali.

3. Mengembangkan konsep sebab akibat

Anak yang memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, sehingga anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Aktivitas tersebut merupakan pemahaman konsep sebab akibat yang sangat dasar.

4. Melatih bahasa dan wawasan

Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita yang akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.

5. Mengenalkan warna dan bentuk

Permainan edukatif dapat memperkenalkan kepada anak tentang ragam atau variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lainnya (Pratiwi, et al., 2020).

2.3.7 *Puzzle*

Puzzle adalah permainan yang disarankan pada masa tumbuh kembang anak karena mampu merangsang perkembangan otak kanan dan otak kiri (Wulandari et al., 2019). *Puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam proses penyusunan potongan-potongan menjadi satu-kesatuan utuh dan mengandalkan insting serta kecerdasan (Stt et al., 2023).

Puzzle adalah alat permainan edukatif atau media pembelajaran yang kegiatannya melibatkan menyusun gambar-gambar yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan. Langkah-langkah bermain puzzle diantaranya yaitu:

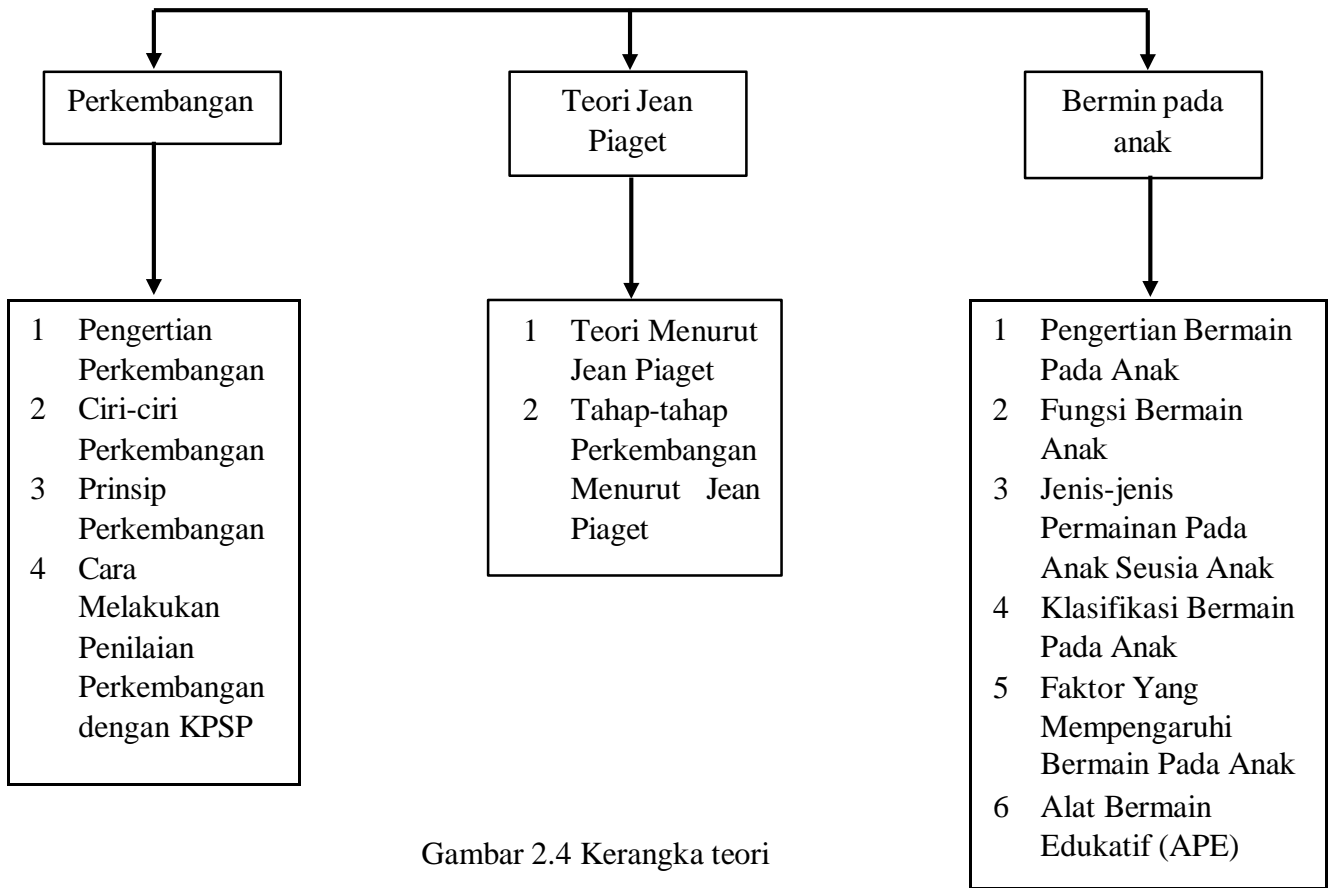
- 1 Melepaskan potongan *puzzle*
- 2 Mengacak potongan *puzzle*
- 3 Menyusun kembali *puzzle*
- 4 Memberikan waktu agar anak dapat menyusun *puzzle* dengan cepat

Salah satu dari banyak manfaat *puzzle* adalah dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan mata, agar dapat menyusun dengan tepat. Sedangkan tujuan bermain *puzzle* adalah untuk melatih motorik halus anak dan *puzzle* juga berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecilnya, terutama tangan dan jarinya (Paninsari et al., 2024). Menurut Ristanti (2020), menyebut bahwa pemberian permainan *puzzle* dengan durasi selama 15 sampai 30 menit, dan frekuensi sebanyak 2 kali seminggu selama 4 minggu secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan perkembangan anak



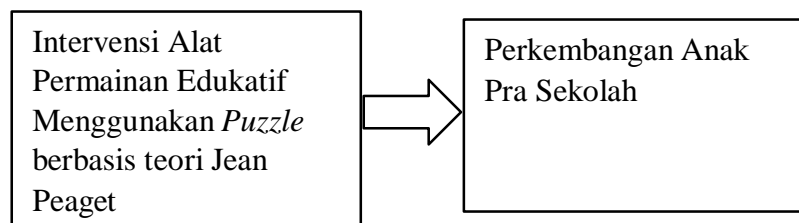
Gambar 2.3 *Puzzle Jigsaw* 9 dan 12 kotak

2.4 KERANGKA TEORI



Gambar 2.4 Kerangka teori

2.5 KERANGKA KONSEP



Gambar 2.5 Kerangka Konsep

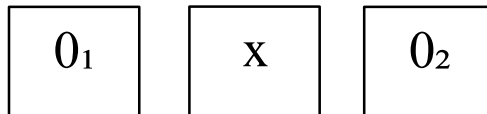
BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan rancangan penelitian *one group pretest post test design*. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Menurut (Siyoto & Sodik 2015), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut. Quasi Eksperimen adalah Eksperimen semu. Metode eksperimen semu (*quasi experimental*) pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, bedanya adalah dalam pengontrolan variabel. Pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang dipandang paling dominan Tujuan penelitian ini melihat perkembangan anak usia prasekolah sebelum dan setelah dilakukan intervensi alat permainan edukasi puzzle menggunakan teori Jean Piaget.

Gambaran desain penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini



Keterangan : O_1 : Pre test

X : intervensi

O_2 : Post test

3.2 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Melati sebanyak 33 siswa/siswi.

2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* atau mewakili (Sugiyono, 2013). Sampel pada penelitian ini adalah seluruh anak-anak di PAUD Melati Liliba . Besar sampel adalah total populasi yaitu sebanyak 33 anak usia pra sekolah.

3 Teknik Pengambilan sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian adalah total sampling (semua anak di dan PAUD Melati)

4 Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *total sampling*, adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013).

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Melati Liliba Kota Kupang

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2025 selama 3 minggu (6 kali intervensi) dan dilakukan 2x1 minggu yaitu setiap hari Senin dan hari Kamis

3.4 Variabel Penelitian

Variabel *indenpenden* penelitian ini adalah permainan edukatif *puzzle* menggunakan teori Jean Piaget dan variabel *dependen* adalah perkembangan anak pra sekolah

3.5 Definisi Operasional

Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Hasil ukur/skor	Skala
Variabel <i>indenpenden</i>				
Permainan Edukatif <i>Puzzle</i> menggunakan	Aktivitas yang dilakukan anak usia pra sekolah dengan menyusun <i>puzzle</i>			

teori Piaget	Jean	yang terpisah misalnya suatu bentuk gambar utuh dengan didasari adanya kemampuan untuk belajar mengklasifikasi objek permainan adalah 2 kali seminggu selama 3 minggu dengan durasi 15-30 menit
Variabel dependen		
Perkembangan anak sekolah	pra	Kemampuan anak usia pra sekolah yang dinilai dari aspek motorik kasar, motorik halus, bicara bahasa, dan sosialisasi kemandirian, yang dilakukan anak dengan menyusun <i>puzzle</i> Kuesioner Pra 1. Sesuai : jika jumlah jawab YA 9/10 -Skrining Perkembangan (KPSP) usia 2. Meragukan : jika jumlah YA 7/8 48 sampai 60 bulan 3. Kemungkinan penyimpangan : jika jumlah YA ≤ 6

3.6 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Dalam hal ini, data primer dikumpulkan langsung dari responden penelitian melalui pengukuran KPSP dan pengisian kusioner. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai sumber yang telah ada. Data Primer adalah data yang didapatkan pada anak yaitu: motorik kasar, motorik halus, bicara bahasa dan sosialisasi kemandirian.

Data sekunder yang digunakan oleh peneliti diperoleh dari PAUD yaitu identifikasi anak, usia, jenis kelamin, pendidikan orang tua pekerjaan orang tua dan pengumpulan data melalui wawancara orang tua dan pengukuran anak menggunakan KPSP.

3.7 Alat Ukur/Instrumen dan Bahan Penelitian

Instrumen dan bahan penelitian adalah segala alat, bahan, dan saran yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Instrumen penelitian dapat berupa alat ukur standar, kuesioner dan pedoman observasi (Sugiono 2013).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner, dan banner. Kuesioner merupakan daftar tertulis yang memuat pertanyaan-pertanyaan peneliti mengenai hal-hal yang akan diteliti melalui proses wawancara dengan menggunakan alat yang digunakan untuk mengukur perkembangan anak adalah menggunakan Kuesioner Pra-Skrining Perkembangan (KPSP), yang jumlah pertanyaan terdapat 9 atau 10 dengan hasil penilaian KPSP - jika jawab YA 9/10 : perkembangan sesuai, jika jawab YA 8/7 : perkembangan meragukan, jika jumlah jawab YA ≤ 6 : perkembangan kemungkinan penyimpangan.

3.8 **Prosedur Penelitian**

Tahap persiapan dimulai dengan pemilihan lahan penelitian yaitu PAUD Melati Liliba. Peneliti melakukan kerjasama dengan pihak sekolah untuk pengambilan data awal terkait jumlah siswa/siswi yang menjadi subjek penelitian. Peneliti juga melakukan studi kepustakaan tentang permainan *puzzle* pada anak pra sekolah. Setelah itu dilanjutkan dengan penyusunan proposal penelitian tentang pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan anak prasekolah, yang kemudian diseminarkan.

Tahap pelaksanaan diawali dengan mengurus permohonan izin penelitian ke pihak Poltekkes Kemenkes Kupang. Setelah mendapat izin dari Poltekkes Kemenkes Kupang maka peneliti akan melakukan koordinasi dengan Pengelola PAUD Melati Liliba Kota Kupang. Setelah mendapat izin, peneliti melakukan pengumpulan data yang diawali dengan pre-test pada tanggal 14 Juli 2025 untuk melakukan pengisian Kuisisioner dengan mengukur perkembangan siswa/siswa menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Setelah pre-test, peneliti mengumpulkan responden dan mengajak siswa/siswa untuk bermain *puzzle* bersama menggunakan teknik total sampling. Selama periode penelitian, peneliti melakukan observasi kemampuan bermain anak yang dilakukan selama 6 kali selama 3 minggu yaitu 1 minggu 2 kali untuk mengukur perkembangan pada anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba. Post-test kemudian dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2025 menggunakan instrumen yang sama dengan pre-test. Data yang terkumpul kemudian diolah dan dianalisis menggunakan uji statistik yang sesuai. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, peneliti menarik kesimpulan penelitian.

Tahap akhir penelitian meliputi penyusunan laporan hasil penelitian secara lengkap dan sistematis. Laporan yang telah disusun akan dipresentasikan dalam sidang ujian untuk mendapatkan masukan dan evaluasi dari tim penguji. Setelah presentasi, peneliti akan melakukan perbaikan laporan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh penguji.

Langkah-langkah pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut :

- 1 Peneliti memproses dan mengurus surat izin dan Poltekkes Kemenkes Kupang Jurusan Keperawatan Kota Kupang dan PAUD Melati untuk mendapatkan izin melakukan Penelitian
- 2 Setelah mendapatkan surat izin dari Poltekkes Kemenkes Kupang, peneliti menyerahkan surat ke PAUD yang dijadikan sumber penelitian yaitu PAUD Melati Liliba
- 3 Mendapatkan izin dari PAUD Melati Liliba untuk pengambilan data atau penelitian kepada subjek dan responden yaitu anak PAUD usia prasekolah
- 4 Meminta data di PAUD
- 5 Menentukan subjek penelitian yaitu anak PAUD usia prasekolah untuk dilakukan permainan edukasi dengan menggunakan puzzle.
- 6 Menjelaskan, maksud, tujuan, manfaat dan prosedur selama penelitian kepada responden
- 7 Mengukur perkembangan anak sebelum melakukan permainan kepada anak yaitu: perkembangan motorik kasar, perkembangan motorik halus, perkembangan bicara bahasa dan perkembangan sosialisasi kemandirian.
- 8 Melakukan permainan kepada anak selama 2 kali seminggu selama 3 minggu
- 9 Mengukur perkembangan anak setelah melakukan permainan kepada anak
- 10 Melakukan dokumentasi akhir

3.9 **Pengolahan dan Analisa Data**

Pengolahan data adalah suatu proses mendapatkan data dari setiap variabel penelitian yang akan dianalisis. Pengolahan data pada penelitian ini yaitu (Ningsih,2020):

- 1 Pemeriksaan data (*Editing*)

Setelah data atau kuesioner selesai diisi maka dilakukan pemeriksaan kembali apakah data pada kuesioner diisi dengan benar dan lengkap dan apakah tiap pernyataan sudah dijawab oleh responden.

2 Pengkodean data (*Coding*)

Coding merupakan kegiatan memberikan kode numeric(angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Dimana kegunaan dari *coding* adalah untuk mempermudah pada saat melakukan analisa data dan juga mempercepat pada saat entry data.

3 Memasukan data (*Entry*)

Data dalam bentuk kode (angka atau huruf) dimasukan ke dalam program atau software computer. Dalam proses ini diperlukan atau dituntut ketelitian dari orang yang melakukan data entry.

4 Memberi Nilai (*Scoring*)

Scoring merupakan menemukan nilai atau skor untuk tiap item pernyataan dan menentukan nilai terendah dan tertinggi. Tahapan ini dilakukan setelah ditetapkan kode jawaban responden atau hasil observasi dapat diberikan skor. Dimana pada penelitian ini menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) dengan variabel independen Edukasi Permainan *Puzzle* Mengunkan Teori Jean Piaget.

5 Memproses Data (*Processing*)

Tahap ini merupakan dilakukan kegiatan proses data terhadap semua kuesioner yang lengkap dan benar untuk dianalisis. Setelah itu data akan diolah dengan bantuan komputer yang dimulai dengan entry data kedalam program komputer.

6 Pembersihan Data (*Cleaning*)

Cleaning merupakan proses pengecekan kembali data yang telah dimasukkan ke komputer untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan ketidaklengkapan data dan sebagainya

3.10 Teknik Analisa Data

Data yang telah diperoleh dari penelitian ini kemudian dianalisis. Analisa data yang digunakan terdiri atas :

- 1) Analisa Anvariat

Adalah untuk mengetahui data karakteristik responden meliputi usia jenis kelamin data perkembangan anak sebelum dan sesudah intervensi permainan edukasi Puzzle

2) Analisa Bivariat

Analisa Bivariat adalah untuk melihat perbedaan perkembangan anak usia pra sekolah sebelum dan sesudah intervensi permainan edukasi menggunakan teori Jean Piaget uji statistik yang digunakan yaitu uji Wilcoxon

3.11 Etika Penelitian

1 Uji Turnitin

Turnitin merupakan perangkat lunak pencocokan teks yang digunakan untuk memeriksa karya tulis terhadap teks elektronik dari internet, atau dengan kata lain uji Turnitin merupakan salah satu perangkat lunak berbayar yang dapat digunakan untuk mengecek/memeriksa kemiripan dari suatu karya ilmiah.

2 Prosedur Uji Etik Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti akan melalui prosedur uji etik penelitian untuk mengetahui kelayakan peneliti agar dapat melakukan penelitian yang diajukan.

3 *Confidentially* (Kerahasiaan)

Kerahasiaan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah segala data yang diperoleh dari responden akan dijamin kerahasiaannya dan hanya sekelompok tertentu yang berhubungan dengan penelitian yang dilaporkan pada hasil riset.

4 *Anonymity* (tanpa nama)

Pada penelitian ini, pengisian kuesioner penelitian tidak dicantumkan nama lengkap dari responden melainkan hanya menggunakan inisial dan diberi nomor yang berbeda pada tiap responden

Etika penelitian merupakan perilaku peneliti yang harus dimiliki secara teguh pada sikap ilmiah dan etika penelitian meskipun yang kita lakukan tidak merugikan responden tetapi etika penelitian harus tetap

dilakukan. Masalah etika penelitian yang harus diperhatikan oleh peneliti sebagai berikut (Setiana, 2018):

1 *Anonymity* (tanpa nama)

Masalah etika responden yang memberikan jaminan dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden atau memakai nama inisial pada lembar kuesioner dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan dilaksanakan.

2 *Confidentiality* (kerahasiaan)

Masalah etika penelitian pada setiap penelitian diberikan jaminan untuk menjaga kerahasiaan hasil penelitian, baik secara informasi tertulis maupun tidak tertulis maupun masalah lain yang terjadi pada saat penelitian berlangsung. Semua informasi yang didapatkan dari responden yang telah dikumpulkan pada peneliti akan dijamin kerahasiaannya, hanya kelompok data tertentu yang dilaporkan pada hasil perhitungan.

3 *Justice and Inclusiveness* (Keadilan dan keterbukaan)

Permasalahan etika responden yang memberikan jaminan keadilan untuk setiap responden untuk mendapatkan perlakuan yang sama tanpa membedakan gender, agama dan etnis. Sedangkan untuk keterbukaan peneliti memberikan jaminan untuk lingkungan peneliti supaya dikondisikan agar peneliti dapat menjelaskan prosedur penelitian secara terbuka kepada responden.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti menyajikan hasil dan pembahasan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Edukasi *Puzzle* Menggunakan Teori Jean Piaget Terhadap Perkembangan Anak Pra Sekolah Di PAUD Melati Liliba Kota Kupang” yang dilaksanakan pada bulan Juni 2025.

4.1 Hasil Penelitian

3.1.1. Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Melati Liliba Kota Kupang, PAUD Melati bertempat di RT 19/RW 05, Jl. Piet A. Tallo (Gang Gereja Emaus), Liliba, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur (NTT) dengan luas wilayah 260 m². PAUD Melati memiliki 2 ruangan kelas A dan kelas B dan juga taman bermain.

3.1.2. Analisa Univariat

a. Karakteristik Responden (Umur dan Jenis Kelamin)

Tabel 4.1 Distribusi Karakteristik Responden di PAUD Melati Liliba Kota Kupang Bulan Juli Tahun 2025

Usia	Jumlah (n)	Presentasi (%)
4 Tahun	12	36,4
4,5 Tahun	7	21,2
5 Tahun	14	42,4
Total	33	100
Jenis Kelamin		
Laki-laki	17	51,5
Perempuan	16	48,5
Total	33	100

(Sumber : Data Primer, 2025)

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa data yang di peroleh dari 33 anak di PUAD Melati Liliba, mayoritas anak berada pada kelompok anak yang berusia 5 tahun sebanyak 14 orang (42,4%). Sebagian besar jenis kelamin responden adalah laki-laki sebanyak 17 orang (51,5%).

b. Perkembangan Anak PAUD Sebelum Dilakukan Intervensi Permainan Edukasi *Puzzle*.

Hasil pengukuran perkembangan anak sebelum dilakukan intervensi terhadap 33 responden anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.2 Perkembangan Anak Sebelum Intervensi Permainan Edukasi *Puzzle* Menggunakan Teori Jean Piaget di PAUD Melati Liliba Kota Kupang Juli Tahun 2025

NO	Tingkat Perkembangan	Score KPSP	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
1	Sesuai	9/10	8	24,2
2	Meragukan	7/8	14	42,4
3	Kemungkinan penyimpangan	≤ 6	11	33,3
Total			33	100

(Sumber : Data Primer, 2025)

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa hasil penelitian terhadap 33 anak di PAUD Melati Liliba, ditemukan sebelum diberikan permainan *puzzle*, hampir sebagian anak mengalami perkembangan meragukan sebanyak 14 orang (42,4%).

c. Perkembangan Anak PAUD Sesudah Dilakukan Intervensi Permainan Edukasi *Puzzle*

Hasil pengukuran perkembangan anak sesudah dilakukan intervensi terhadap 33 responden anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perkembangan anak Sesudah Intervensi Permainan Edukasi *Puzzle* Menggunakan Teori Jean Piaget di PAUD Melati Liliba Kota Kupang Bulan Juli Tahun 2025

NO	Tingkat perkembangan	Score KPSP	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
1	Sesuai	9/10	15	45,5
2	Meragukan	7/8	12	36,4
3	Kemungkinan penyimpangan	≤ 6	6	18,2
Total			33	100

(Sumber : Data Primer, 2025)

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa data dari 33 anak di PAUD Melati Liliba, ditemukan bahwa setelah dilakukan permainan *puzzle* sebagian besar anak mempunyai perkembangan sesuai usia sebanyak 15 orang (45,5%).

3.1.3. Analisis Bivariat

a. Menganalisis Pengaruh Permainan Edukasi *Puzzle* Menggunakan Teori Jean Piaget Terhadap Perkembangan Anak Pra Sekolah Di PAUD Melati Liliba Kota Kupang

Tabel 4.4 Pengaruh Permainan Edukasi *Puzzle* Menggunakan Teori Jean Piaget Terhadap Perkembangan Anak Pra Sekolah Di PAUD Melati Liliba Kota Juli Tahun 2025

Variabel	Medan	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Perkembangan Anak Pretest-posttest	Negativ 0.00 Positiv 6.50	-3.464	0.001

(Sumber : Data Primer, 2025)

Berdasarkan tabel 4.4 hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada perkembangan anak. Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai $Z = -3.464$ dengan nilai signifikansi $P\text{-Value} = 0.001 < \alpha 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *puzzel* menggunakan Teori Jean Piaget terhadap perkembangan anak Pra Sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang.

4.2 Permbahasan

4.2.1. Karakteristik Responden : Usia Dan Jenis Kelamin Anak Pra Sekolah Di PAUD Melati Liliba Kota Kupang Tahun 2025.

1. Usia

Berdasarkan tabel diatas mayoritas anak di PAUD Melati Liliba berada pada kelompok usia lima tahun, yang merupakan tahap akhir masa prasekolah dengan perkembangan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, dan sosialisai kemandirian yang pesat.

Perkembangan anak usia empat tahun sangat berkembang bahkan hampir sempurna, anak mampu melakukan loncatan dan lompatan satu kaki

dengan lancar serta mampu menangkap bola dengan baik, dapat anak usia lima tahun mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik seperti mengkoordinasikan gerakan tangan, lengan dan tubuh secara bersama (Damayanti & Aini, 2020).

Hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Melati Liliba Kota Kupang menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada rentang usia yang dianggap ideal untuk memasuki jenjang pendidikan dasar. Anak-anak yang mengikuti kegiatan di PAUD ini umumnya berada dalam fase usia prasekolah, yang merupakan masa keemasan dalam perkembangan mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Harmila et al., 2023) bahwa responden di TK Simpang Limau dan TK Darul Falah rentang usia ialah 4-6 tahun. Anak usia 4 tahun sebesar (34%) dan usia 5 tahun sebagian besar (66%). Hasil penelitian oleh Teti (2019) menunjukkan bahwa biasanya anak akan menunjukkan kemajuan perilaku kontrol motorik halus pada usia 4-6 tahun seperti menggambar dan menulis. Hasil ini juga sejalan oleh Maghfuroh (2018) mengatakan bahwa anak usia 4-6 tahun kemampuan motorik halusnya mulai berkembang seperti mulai dapat menggambar dan menulis.

Menurut peneliti, mayoritas anak di PAUD Melati Liliba berada pada usia lima tahun, yang merupakan masa penting bagi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional, sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya.

2. Jenis Kelamin

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah anak laki-laki sebanyak 17 orang (51,5%), sedangkan anak perempuan sebanyak 16 orang (48,6%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada kelompok anak prasekolah di PAUD Melati Liliba, anak laki-laki sedikit lebih mendominasi dibandingkan anak perempuan.

Dominasi anak laki-laki dalam penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa anak laki-laki cenderung lebih aktif dalam kegiatan bermain yang bersifat eksploratif, termasuk permainan edukatif seperti puzzle. Menurut teori perkembangan

kognitif Jean Piaget (1952), anak prasekolah berada pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), di mana mereka mulai belajar berpikir simbolik dan memahami hubungan sebab-akibat melalui aktivitas konkret.

Pada tahap ini, anak laki-laki umumnya menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap aktivitas yang melibatkan koordinasi visual-motorik dan pemecahan masalah, sedangkan anak perempuan cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat verbal dan sosial. Hal ini menjelaskan mengapa dalam penelitian ini anak laki-laki lebih banyak dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan permainan edukasi puzzle.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2020) yang berjudul “*Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun di TK Dharma Wanita Sidoarjo*”, di mana ditemukan bahwa anak laki-laki memiliki tingkat antusiasme dan kemampuan penyelesaian puzzle yang lebih tinggi dibandingkan anak perempuan. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa karakteristik motorik kasar dan koordinasi tangan-mata pada anak laki-laki berkembang sedikit lebih cepat pada usia prasekolah, sehingga mereka lebih mudah dalam aktivitas manipulatif seperti menyusun puzzle.

Selain itu, hasil penelitian Sulastri (2021) juga menunjukkan bahwa anak laki-laki lebih dominan dalam perkembangan kognitif melalui permainan edukatif berbasis konstruksi, seperti puzzle dan balok. Anak laki-laki cenderung menunjukkan daya tahan perhatian yang lebih lama serta keinginan untuk menyelesaikan tantangan yang melibatkan bentuk dan pola.

Walaupun anak laki-laki sedikit lebih mendominasi dalam jumlah, hasil penelitian ini tetap menunjukkan bahwa permainan edukasi puzzle memberikan pengaruh positif bagi perkembangan anak baik laki-laki maupun perempuan. Berdasarkan teori Piaget, perkembangan kognitif anak lebih ditentukan oleh pengalaman belajar aktif dan interaksi dengan lingkungan, bukan oleh jenis kelamin semata.

4.2.2. Perkembangan Anak PAUD Setelah Dilakukan Permainan Edukasi *Puzzle* Menggunakan Teori Jean Piaget Pada Anak Pra Sekolah Di PAUD Melati Liliba Kota Kupang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak di PAUD Melati Liliba memiliki perkembangan yang sesuai dengan tahapan usianya. Hal ini mencerminkan bahwa mayoritas anak telah mencapai kemampuan perkembangan yang diharapkan pada fase tersebut. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Idhayanti, 2022) sesudah dilakukan intervensi *Puzzle* presentasi tertinggi item nomor 3 yaitu 72.2% dengan karakteristik ketrampilan tangan pada kategori mulai berkembang, presentasi kedua item nomor 4, 5, 6 yaitu 66.7% dengan karakteristik kerapian, kecepatan, ketepatan bentuk dengan kategori mulai, presentasi ketiga item nomor 1 yaitu 55,6% dengan karakteristik menggambar lingkaran dengan kategori berkembang sesuai harapan, dan item nomor 2 yaitu 55.6% dengan karakteristik menggambar segiempat dengan kategori mulai berkembang.

Menurut Jean Piaget (1952), anak pra sekolah berada pada tahap praoperasional (2–7 tahun), yaitu fase ketika anak mulai menggunakan simbol, bahasa, dan representasi mental, namun masih terbatas dalam berpikir logis. Perkembangan kognitif pada tahap ini terjadi melalui proses asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi, yaitu bagaimana anak menyesuaikan pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah ada (Santrock, 2018).

Permainan *puzzle* sesuai dengan teori Piaget karena mendorong anak untuk belajar melalui eksplorasi dan percobaan. Melalui kegiatan menyusun *puzzle*, anak mengembangkan keterampilan berpikir, pemecahan masalah, koordinasi motorik, serta bahasa dan sosialisasi (Santrock, 2018). Jenis *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *puzzle* transportasi dan geometri, peneliti mengobservasi item ceklist perkembangan motorik halus, motorik kasar, bicara bahasa dan sosialisasi kemandirian *pretest* didapatkan item yang paling rendah yaitu responden tidak dapat menggambar garis putus-putus berbentuk bintang dan tidak bisa menyusun kepingan *puzzle* oleh karena itu peran orang tua sangat penting untuk sering melatih anak dengan permainan

yang dapat merangsang perkembangan motorik halus, motorik kasar, bicara bahasa dan sosialisasi kemandirian dan peran sekolah juga sangat penting memantau tumbuh kembangnya untuk sering melakukan permainan *puzzle* 2 kali dalam seminggu selama 30 menit sebagai media untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, motorik kasar, bicara bahasa dan sosialisasi kemandirian anak. Sekolah sudah menyediakan alat permainan *puzzle* transportasi dan geometri berdasarkan pengamatan peneliti jumlah alat permainan *puzzle* masih kurang dengan jumlah murid diharapkan sekolah dapat menambahkan alat permainan *puzzle* (Harmila et al., 2023).

Menurut peneliti, hasil evaluasi menunjukkan bahwa perkembangan anak di PAUD Melati Liliba masih memerlukan perhatian khusus. Sebagian besar anak belum menunjukkan perkembangan yang optimal dan berada pada kategori yang mengindikasikan perlunya pengawasan lebih lanjut.

4.2.3. Pengaruh Permainan Edukasi *Puzzle* Terhadap Perkembangan Anak Pra Sekolah Di PAUD Melati Liliba Kota Kupang.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test, diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa permainan edukatif *puzzle*. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan perkembangan anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Harmila et al., 2023) menunjukkan ada pengaruh perlakuan permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus, motorik kasar, bicara bahasa dan sosialisasi kemandirian anak usia 4-5 tahun di TK Wilayah Kelurahan Sungai Lulut dengan nilai pre-posttest perkembangan motorik halus, motorik kasar, bicara bahasa dan sosialisasi kemandirian anak adanya peningkatan sebesar 2.9 dari kategori meragukan menjadi sesuai. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Maulidaty (2021) menggunakan uji statistik Wilcoxon dengan hasil signifikan nilai p-value (0,000) disimpulkan bahwa pemberian permainan *puzzle* dapat mempengaruhi pada perkembangan motorik halus anak dari yang rendah menjadi meningkat. Hasil penelitian oleh Panzilion (2020) menyatakan bahwa

sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* sebagian besar responden mempunyai perkembangan motorik halus cukup sebesar 83,3% setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* semua responden mempunyai perkembangan sebagian sangat baik sebesar 100% dengan nilai p value= 0,001.

Berdasarkan hasil post test didapatkan peningkatan hasil yang semula saat pre test tidak ada kategori optimal (0%) menjadi ada responden dengan kategori optimal (45%). Sebelum diberikan perlakuan didapatkan kategori penyimpangan (28%) dan meragukan (44%), setelah diberikan perlakuan permainan *puzzle* tidak ada responden yang mengalami penyimpangan (0%) maupun meragukan (0%). Fungsi bermain *puzzle* dapat merangsang perkembangan motorik halus anak untuk melatih kewaspadaan, mengasah kemampuan berpikir, melatih anak bisa saling membantu sama lain, mengatur gerak mata dan tangan. Manfaat permainan *puzzle* juga dapat mengasah otak anak untuk memecahkan suatu masalah, melatih koordinasi mata maupun tangan untuk menyusun potong-potongan *puzzle* menjadi sebuah gambar yang sesuai, meningkatkan kemampuan berpikir seperti konsentrasi dalam menyelesaikan potonganpotongan *puzzle*, melatih membaca untuk anak mengenal huruf, melatih kesabaran dalam menyelesaikan permainan, bersosialisasi untuk melatih anak bisa menghargai dan saling membantu satu sama lain (Harmila et al., 2023).

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak prasekolah berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, imajinasi, dan pemahaman konsep melalui aktivitas bermain. *Puzzle* menjadi salah satu media stimulasi yang sesuai dengan tahap ini karena mendorong anak melakukan proses asimilasi dan akomodasi, yaitu menggabungkan informasi baru dengan pengalaman yang telah dimiliki serta menyesuaikan struktur berpikir mereka terhadap tantangan baru. Melalui proses ini, anak dapat mencapai keseimbangan kognitif (*equilibration*), yang menjadi dasar penting bagi perkembangan selanjutnya (Pitriani et al., 2023)

Peran orang tua sebagai pengasuh sangat besar terhadap perkembangan anak pada prinsipnya, pola asuh yakni bagaimana orang tua mengontrol, membimbing, dan mendampingi anak-anaknya untuk melaksanakan tugas perkembangan menuju kedewasaan. Salah satu unsur yang memberikan peran terhadap perkembangan anak yaitu membelikan permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus seperti permainan puzzle. Peran sekolah untuk meoptimalkan perkembangan motorik halus anak dengan cara meningkatkan motivasi tidak hanya eksternal maupun juga internal. Sekolah dapat membuat permainan yang kreatif sehingga dapat memicu perkembangan motorik halus anak (Harmila et al., 2023).

Menurut peneliti, hasil analisis menunjukkan bahwa permainan *puzzle* memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak. Setelah diberikan stimulasi melalui permainan ini, terlihat adanya peningkatan yang nyata pada kemampuan motorik kasar dan motorik halus anak. Selain itu, aspek sosialisasi dan kemandirian juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti menyadari ada beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil pengaruh permainan edukasi *puzzle* menggunakan teori Jean Piaget terhadap perkembangan anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang tahun 2025 yaitu:

1. Rentang waktu penelitian yang singkat

Intervensi hanya dilaksanakan selama 3 minggu dalam 5 kali pertemuan. Waktu ini tergolong pendek untuk mengamati perubahan jangka panjang dalam tingkat perkembangan anak pra sekolah terutama berkaitan dengan 4 aspek yaitu motorik halus, motorik kasar, bicara bahasa, dan sosialisasi kemandirian, di karenakan waktu yang tidak tepap untuk melakukan penelitian

2. Keterlambatan siswa/siswi PAUD Melati

Saat melakukan intrervensi ada beberap siswa/siswa yang sering datang terlambat di kelas selama bermain *puzzle*, yang dimana bisa memakan waktu yang lama untuk intervensi.

3. Siswa/siswa yang bandel sulit di atur

Yaitu siswa/siswi yang tidak bisa diam di tempat saat melakukan permainan *puzzle* atau mereka sering keluar masuk kelas, merupakan suatu kendala dan upaya yang dilakukan adalah dengan meminta orang tua atau wali untunk membujuk mereka mengikuti permain *puzzle*.

BAB 5

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

1. Karakteristik responden dalam penilaian ini : mayoritas anak di PAUD Melati Liliba berada pada kelompok usia lima tahun yang merupakan fase akhir masa prasekolah, jenis kelamin terbanyak anak laki.
2. Perkembangan anak PAUD sebelum dilakukan intervensi permainan edukasi puzzle, sebagian besar anak menunjukkan perkembangan meragukan.
3. Perkembangan anak PAUD setelah diberikan permainan edukasi puzzle, sebagian besar anak menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan tahapan usianya.
4. Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan anak pra sekolah di PAUD Melati Liliba Kota Kupang.

4.2 Saran

1. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat lebih aktif terlibat dalam proses stimulasi perkembangan anak di rumah. Mengacu pada teori Jean Piaget, anak usia praoperasional (2–7 tahun) belajar melalui pengalaman langsung dan manipulatif. Oleh karena itu, permainan edukatif seperti puzzle dapat menjadi media belajar yang menyenangkan dan mendidik jika didampingi dengan tepat. Orang tua disarankan untuk:

- 1 Meluangkan waktu bermain bersama anak, khususnya dengan permainan edukatif.
- 2 Memberikan puzzle dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan usia dan kemampuan anak.
- 3 Memberikan pujian dan motivasi untuk mendorong kepercayaan diri dan semangat belajar anak.

- 4 Menciptakan suasana bermain yang positif dan bebas tekanan, sehingga anak dapat membangun pengetahuannya sendiri dengan nyaman.

2. Bagi Anak

Permainan puzzle dapat membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti motorik halus, kemampuan berpikir logis, konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan bersosialisasi. Anak usia praoperasional menurut Piaget sangat membutuhkan aktivitas yang merangsang berpikir simbolik dan manipulatif. Oleh karena itu, anak didorong untuk:

- 1 Terlibat aktif dalam permainan yang mengasah kemampuan kognitif dan motorik.
 - 2 Belajar menyelesaikan tantangan melalui permainan sambil membangun rasa percaya diri.
 - 3 Mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berbagi saat bermain dengan teman.
- ## 3. Bagi Institusi Pendidikan (PAUD)

Pihak sekolah diharapkan dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak, sebagaimana dijelaskan dalam teori Jean Piaget. Permainan edukatif seperti puzzle dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif apabila:

- 1 Guru memahami cara mengarahkan dan mendampingi anak selama bermain puzzle.
- 2 Sekolah menyediakan alat permainan edukatif yang cukup dan bervariasi untuk menyesuaikan dengan jumlah murid.
- 3 Menyusun jadwal kegiatan bermain edukatif secara teratur, misalnya 2 kali seminggu selama 30 menit.
- 4 Melibatkan orang tua dalam proses pemantauan tumbuh kembang anak, serta memberikan pelatihan atau penyuluhan terkait stimulasi perkembangan melalui permainan edukatif.

5 Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini memberikan gambaran awal tentang pengaruh permainan edukasi puzzle terhadap perkembangan anak usia pra sekolah, namun masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk:

- 1 Meneliti lebih lanjut dengan durasi intervensi yang lebih panjang agar terlihat pengaruh jangka panjang.
- 2 Melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan berasal dari berbagai latar belakang untuk meningkatkan generalisasi hasil.
- 3 Menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam persepsi guru dan orang tua terhadap efektivitas permainan puzzle.
- 4 Mengembangkan model intervensi berbasis teori perkembangan kognitif Piaget yang lebih terstruktur dan sistematis.

5. Bagi Ilmu Keperawatan

Penelitian ini bermanfaat bagi ilmu keperawatan karena memberikan bukti bahwa permainan edukatif puzzle dapat dijadikan intervensi non-farmakologis untuk menstimulasi tumbuh kembang anak prasekolah. Temuan ini memperkuat peran perawat dalam promosi kesehatan, edukasi orang tua, serta pengembangan program stimulasi tumbuh kembang di komunitas. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi penelitian keperawatan selanjutnya terkait intervensi bermain edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

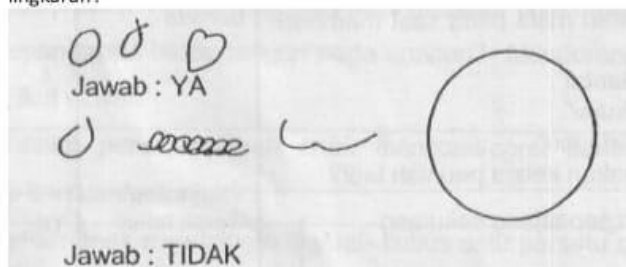
- dr. Alberta Jesslyn Gunardi. BMedSc Hons. (2022). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Dr. H. Muhammad Soleh Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif* (Eko (ed.)). KENCANA.
- Eka Adithia Pratiwi, et al (2020). konsep keperawatan anak. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Issue 2).
- Fiska. (2021). Teori Piaget: Tahapan Perkembangan Kognitif. *Gramedia Blog, April*, 1–46. <https://www.gramedia.com/literasi/teori-piaget/>
- Harmila, H., Fetriyah, U. H., & Nito, P. J. B. (2023). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(3), 582–583. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/12315/0>
- Idhayanti, R. I. (2022). Mozaik Dan Puzzle Mampu Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Jurnal Sains Kebidanan*, 4(1), 14–23. <https://doi.org/10.31983/jsk.v4i1.8226>
- Iftidatul Nurul Maiyah, Yola Novia Pratiwi, Lilis Oktavia, Danaris bobby Saputra, & Resti Utami. (2023). Implementasi Teori Piaget Menggunakan Puzzle Pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Indonesia*, 1(1), 32–37. <https://doi.org/10.47134/jpi.v1i1.2088>
- Kumalasari D. Novita, S.Kep., Ns., M. K. N. (2023). *Keperawatan Anak Panduan Praktis Untuk Perawat dan Orang Tua* (Putu Intan Daryaswanti (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maddeppungeng, M. (2018). Buku Panduan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (Kpsp). *Buku Panduan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (Kpsp)*, 25(2), 1–25.
- Maya Oktaviana, Annisa Widya Novitasari, Glosalalia, Madinatuzzahra, N. A. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Prasekolah. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 8(oktober), 153–163.
- Muloke, I. C., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. 5, 1–6.
- Paninsari, D., Khairani, R., Gaol, R. L., Utami, R. A., Sakinah, R., Pertiwi, R. N.,

- Kebidanan, J. S., Keperawatan, F., & Kebidanan, D. (2024). Pengaruh Metode Alat Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 12-18 Bulan. *Jurnal Ners*, 8, 2025–2031. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/ners>
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33–38. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>
- Rahmawati, D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun di TK Dharma Wanita Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 115–123.
- Raudhati, S., & Agustina. (2022). Perkembangan Anak Usia Prasekolah di TK Ash Shafiyah Kabupaten Bireuen Development of Preschool Age Children in Ash Shafiyah Kindergarten Bireuen District. *Journal of Healthcare Technology and Medicine*, 8(2), 762–772.
- Setiana, H. A. (2018). *Riset Terapan Kebidan (1st ed.)*.
- Sriyanto, A., & Hartati, S. (2022). Perkembangan dan Ciri-Ciri Perkembangan pada Anak Usia Dini. *Journal Fascho: Jurusan Pendidikan*, 2(1), 28–32.
- Stt, L. E., Subandijah, K., & Gayatri, M. (2023). Pengaruh Permainan Edukasi “Puzzlo Puzzle” Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *USADA NUSANTARA : Jurnal Kesehatan Tradisional*, 1(2), 198–212. <https://doi.org/10.47861/usd.v1i2.378>
- Sugiyono, P. D. (2013). *STATISTIK UNTUK PENELITIAN (p. 62)*. ALFABETA.
- Sulastri, E. (2021). Permainan Edukatif Berbasis Konstruktif terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia
- Utsmani, M. M., & Faizah, N. A. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di KB Hidayatul Muftadi'in Rembang. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(1), 65. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/scholastica/article/view/654>

Lampiran 1 SOP Kuesioner Pra-Skrining Perkembangan (KPSP)

Kuesioner Praskrining untuk Anak 48 bulan

1. Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter?
2. Setelah makan, apakah anak mencuci dan mengeringkan tangannya dengan baik sehingga anda tidak perlu mengulanginya?
3. Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak anda kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 2 detik atau lebih?
4. Letakkan selembur kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati panjang kertas ini dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?
5. Jangan membantu anak dan jangan menyebut lingkaran. Suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Dapatkah anak menggambar lingkaran?



6. Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut?
Kubus yang digunakan ukuran 2.5 – 5 cm.
7. Apakah anak dapat bermain petak umpet, ular naga atau permainan lain dimana ia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain?
8. Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang)
9. Dapatkah anak menyebutkan nama lengkapnya tanpa dibantu? Jawab TIDAK jika ia hanya menyebutkan sebagian namanya atau ucapannya sulit dimengerti.

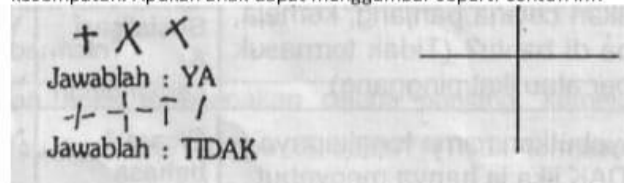
Kuesioner Praskrining untuk Anak 54 bulan

1. Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut? Kubus yang digunakan ukuran 2-5 – 5 cm.
2. Apakah anak dapat bermain petak umpet, ular naga atau permainan lain dimana ia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain?
3. Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang)
4. Dapatkah anak menyebutkan nama lengkapnya tanpa dibantu? Jawab TIDAK jika ia hanya menyebut sebagian namanya atau ucapannya sulit dimengerti.
5. Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan.
"Apa yang kamu lakukan jika kamu kedinginan?"
"Apa yang kamu lakukan jika kamu lapar?"
"Apa yang kamu lakukan jika kamu lelah?"
Jawab YA bila anak menjawab ke 3 pertanyaan tadi dengan benar, bukan dengan gerakan atau isyarat.
Jika kedinginan, jawaban yang benar adalah "menggigil", "pakai mantel" atau "masuk kedalam rumah".
Jika lapar, jawaban yang benar adalah "makan"
Jika lelah, jawaban yang benar adalah "mengantuk", "tidur", "berbaring/tidur-tiduran", "istirahat" atau "diam sejenak"
6. Apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka?
7. Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak ands kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 6 detik atau lebih?
8. Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata "lebih panjang".
Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak.
Tanyakan: "Mana garis yang lebih panjang?"
Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang.



Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut.
Setelah anak menunjuk, putar lembar ini lagi dan ulangi pertanyaan tadi.
Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar?

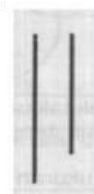
9. Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?



10. Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mats pads saat memberikan perintah berikut ini: "Letakkan kertas ini di atas lantai".
"Letakkan kertas ini di bawah kursi".
"Letakkan kertas ini di depan kamu"
"I etakkan kertas ini di belakang kamu"
Jawab YA hanya jika anak mengerti arti "di atas", "di bawah", "di depan" dan "di belakang"

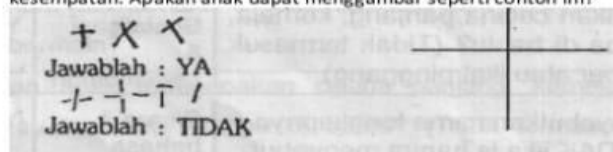
Kuesioner Praskrining untuk Anak 60 bulan

1. Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan.
"Apa yang kamu lakukan jika kamu kedinginan?"
"Apa yang kamu lakukan jika kamu lapar?"
"Apa yang kamu lakukan jika kamu lelah?"
Jawab YA bila anak menjawab ke 3 pertanyaan tadi dengan benar, bukan dengan gerakan atau isyarat.
Jika kedinginan, jawaban yang benar adalah "menggigil", "pakai mantel" atau "masuk kedalam rumah".
Jika lapar, jawaban yang benar adalah "makan"
Jika lelah, jawaban yang benar adalah "mengantuk", "tidur", "berbaring/tidur-tiduran", "istirahat" atau "diam sejenak"
2. Apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka?
3. Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak ands kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 6 detik atau lebih?
4. Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata "lebih panjang".
Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak.
Tanyakan: "Mana garis yang lebih panjang?"
Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang.
Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut.



Setelah anak menunjuk, putar lembar ini lagi dan ulangi pertanyaan tadi.
Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar?

5. Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?




6. Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mats pada saat memberikan perintah berikut ini: "Letakkan kertas ini di atas lantai".
"Letakkan kertas ini di bawah kursi".
"Letakkan kertas ini di depan kamu"
"Letakkan kertas ini di belakang kamu"
Jawab YA hanya jika anak mengerti arti "di atas", "di bawah", "di depan" dan "di belakang"
7. Apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau mengelayut pada anda) pada saat anda meninggalkannya?
8. Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak: "Tunjukkan segi empat merah"
"Tunjukkan segi empat kuning"
"Tunjukkan segi empat biru"
"Tunjukkan segi empat hijau"
Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?



9. Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki?
10. Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?

Lampiran 2 Lembar pengajuan judul

 **Kemenkes**

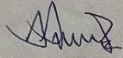
Kementerian Kesehatan
Poltekkes Kupang
Jalan Piet A. Tallo, Liliba, Oebobo,
Kupang, Nusa Tenggara Timur 85111
(0380) 8800256
<https://poltekkeskupang.ac.id>

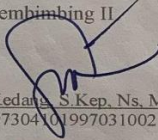
PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : Martinho Da Costa Mau
NIM : PO5303209211453
Prodi : D4 Keperawatan
Judul : Pengaruh Alat Permainan Edukasi "Puzzle" Terhadap Peningkatan Perkembangan Anak PAUD Usia 4-5 Tahun di PAUD MORIA Liliba


Menggunakan teori Jean piaget

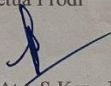
Mengajukan judul penelitian yang sudah disetujui pembimbing 1 dan 2

Pembimbing I

Yulianti Banhae., S.Kep., Ns., MKes
NIP.197607312002122003

Pembimbing II

Sabinus B. Kedana, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP.197304101997031002

Telah dikoreksi dan disetujui oleh

Koordinator Skripsi

Dr. Aemilianus Mau., S.Kep., Ns., M.Kep.
197205271998031001

Ketua Prodi

Yoani M. V. B. Ati, S.Kep., Ns., M.Kep
197908052001122001

Lampiran 3 Lembar Konsultasi skripsi Pembimbing 1 dan 2

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL KESEHATAN POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES
KUPANG JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESIONERS

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGANSKRIPSI MAHASISWA

Nama Mahasiswa : *Martinho Da Costa Mau*
 NIM/NPMI : *PO 502720921433*
 Nama Pembimbing I (Utama) : *Yulianti Bombar, S.Kep.Ns, M.Kes*

NO.	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	PARAF PEMBIMBING
1.	8/4/2023	Melakukan konsultasi judul proposal dan masalah yang di ambil	<i>[Signature]</i>
2.	8/6/2023	Melakukan konsultasi judul dan masalah	<i>[Signature]</i>
3.	19/9/2023	Melakukan konsultasi jadwal dan scope laboratorium	<i>[Signature]</i>
4.	30/9/2023	Revisi BAB I-3	<i>[Signature]</i>
5.	05/10/2023	Revisi BAB 1-3	<i>[Signature]</i>
6.	6/5/2024	Revisi bab 1-3 pasca ujian proposal	<i>[Signature]</i>
7.	29/07/2025	Revisi BAB 7-5	<i>[Signature]</i>
8.	31/07/2025	Revisi BAB 4-5	<i>[Signature]</i>

9.	04/08/25	Revisi BAB 9-5	<i>[Signature]</i>
10.	5/08/25	Revisi dan ACC	<i>[Signature]</i>
11.			
12.			
13.			
14.			

Ketua Program Studi Mengetahui Pembimbing

[Signature]
 Ni Yenni Maria V. B. Aty., S.Kep., M.Kep.NI
 DN. 4005087901

[Signature]
 Yulianti K. Bombar S.Kep., Ns, M.Kes
 NIP. 096107312002112003

KEMENKES

KEMENTERIAN KESEHATAN
 POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA

Nama Mahasiswa : *Martinho Da Costa Mau*
 NIM : *PO530320921433*
 Nama Pembimbing II : *Sabinus B. Kedang, S.Kep, Ns, M.Kep*

No	Hari/Tanggal	Rekomendasi Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	19/6/2023	Revisi masalah dan judul proposal → acc dgn pembimbing	<i>[Signature]</i>
2.	18/05/2025	Menyediakan Lb detail ① - cari jurnal (cari jurnal) ② - kerangka konsep ③ - DO, proses penelitian - variabel - sampel & populasi	<i>[Signature]</i>
	15/01/2025	- Uraian jurnal - acc, final - uraian proposal	<i>[Signature]</i>

3.	23/07/25	Bimbingan BAB 4 dan 5 - tambahan data - data masalah	<i>[Signature]</i>
	01/08/2025	ACC ul' maju uji	<i>[Signature]</i>

Mengetahui Pembimbing

Ketua Program Studi *[Signature]*

Yenni M. V. B. Aty., S.Kep., Ns, M.Kep.
 197908052001122001

Sabinus B. Kedang, S.Kep, Ns, M.Kep
 197304101993031002

Lampiran 4 Hasil Turniting

PROPOSAL_MARTINHO DA COSTA MAU.docx

ORIGINALITY REPORT

25%	24%	6%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	2%
2	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	2%
3	es.scribd.com Internet Source	1%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
6	kesehatan.kontan.co.id Internet Source	1%
7	malikpohan.blogspot.com Internet Source	1%
8	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
9	pdfcoffee.com Internet Source	1%
10	Dewi Sri Handayana, Anisa Sulastri Tri Mariha, Nani Nurhaeni. "Penyimpangan Tumbuh Kembang Anak Dengan Orang Tua Bekerja", Jurnal Keperawatan Indonesia, 2017 Publication	1%

Lampiran 5. Dokumentasi



Dokumentasi *Pre-test*



Dokumentasi *Post-test*

Lampiran 6. Surat Selesai Penelitian

Lampiran 7. Data Mentahan PAUD Melati Liliba Kota Kupang Tahun 2025

	A	B	C	D	E	F	G
1	nama	umur	jenis kelamin	skor pretest	skor posttest		
2	AARON BARACK APLUGI	3	1	2	1		
3	ALVARO NAVE GAVRIEL RIWU	3	1	1	1		
4	AGUSTIN KIANO KOA	2	1	1	1		
5	DALVIN LADO	1	1	2	2		
6	FREYALINHANDUN	3	2	2	2		
7	MARIA RENATA TEME	3	2	1	1		
8	MEIRA ADISTY MINA BELO	3	2	2	2		
9	RAIMOND JOSE LETSURUN	3	1	2	1		
10	VALENTINO SERAN	1	1	3	3		
11	REGINA ANASTASYA SAJAO	3	2	1	1		
12	YANDRI SALMA NENABU	2	2	3	2		
13	AURORA FRY MANDALA	2	2	2	2		
14	ISRAEL MAYOR ETIKAMENA	3	1	1	1		
15	LUCIO MANUEL HALLA	1	1	3	2		
16	APRILIO HARVEY HALLA	1	1	2	1		
17	MARBELLA VIKTORIA MOLLE	1	2	2	2		
18	AMOUREYZA AURORA SELAN	3	2	3	2		
19	BUNGSU ALFONS PUAS	2	1	3	2		
20	CRISTIAN FAREL SERAN	3	1	1	1		
21	DAFFANDRA FERDINAND ARN	3	1	2	2		
22	EPIFANIA LEVINA WURU	3	2	1	1		
23	JECIKA KARINA	3	2	2	1		
24	MIDLY REHOBOT HANI SANAOW	1	2	3	3		
25	REYZTU O. A NOMLENI	1	1	2	2		
26	QUEENZA ALENA BESSIE	3	2	2	2		
27	MARTIN ALEXANDER KUN LAU	1	1	2	1		
28	JULIO LELTAKAEB	2	1	3	3		
29	RAFAEL LETSURUN	2	1	3	3		
30	SARNIMARSANDA NENOHAI	1	2	3	3		
31	FELICIANNA MARIA SOARES	2	2	2	2		
32	YUNIRO SINA GAMERAKAI	1	2	1	1		
33	MARSELINO BUNE ELIANO RIW	1	1	3	2		
34	GENESIS EASTER SANAOW	1	2	3	3		
35							
36							
37							
38							
39	kode	umur	kode	jenis kelamin			
40		1	4	1	Laki-laki		
41		2	4.5	2	Perempuan		
42		3	5				
43							
44	kode	kategori					
45		1	9/10 : sesuai				
46		2	7/8 : meragukan				
47		3	<6: kemungkinan penyimpangan				
48							

Lampiran 8. SPSS

usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4 tahun	12	36.4	36.4	36.4
4,5 tahun	7	21.2	21.2	57.6
5 tahun	14	42.4	42.4	100.0
Total	33	100.0	100.0	

jenis_kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid laki-laki	17	51.5	51.5	51.5
perempuan	16	48.5	48.5	100.0
Total	33	100.0	100.0	

pretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sesuai	8	24.2	24.2	24.2
meragukan	14	42.4	42.4	66.7
kemungkinan penyimpangan	11	33.3	33.3	100.0
Total	33	100.0	100.0	

posttest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
sesuai	15	45.5	45.5	45.5
meragukan	12	36.4	36.4	81.8
kemungkinan penyimpangan	6	18.2	18.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttes - pretest Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	12 ^b	6.50	78.00
Ties	21 ^c		
Total	33		

a. posttes < pretest

b. posttes > pretest

c. posttes = pretest

Test Statistics^a

	posttes - pretest
Z	-3.464 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian

 **Kemenkes**
Polttekkes Kupang

Kementerian Kesehatan
Direktorat Jenderal
Sumber Daya Manusia Kesehatan
Polttekkes Kupang
Jl. Yos Sudarso No. 100, Kota Kupang
Telp. (088) 520000
Email: kemsud@kemkes.go.id

Nomor : PP.06.02/F.000X.2024/572025
Hal : Permohonan Ijin Penelitian 25 Juni 2025

Yth. Kepala PAUD Melati Liliha Kota Kupang
di
Kupang

Dalam rangka penyusunan Skripsi bagi Mahasiswa Poltekkes Kemenkes Kupang Tahun Akademik 2024/2025, maka mohon kiranya diberikan ijin untuk melakukan penelitian bagi mahasiswa :

Nama Peneliti : Martinho Da Costa Mau
NIM : P05300209211453
Jurusan/Prodi : Keperawatan / Sarjana Terapan
Judul : Pengaruh Permainan Edukasi Puzzle Menggunakan Teori Jean Piaget Terhadap Perkembangan Anak Pns Sekolah Di PAUD Moria Dan PAUD Melati Liliha Kota Kupang
Tempat Penelitian : PAUD Melati Kota Kupang
Waktu Penelitian : Juni - Juli

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.


Ketua Jurusan Keperawatan Kupang
DR. Florensia T.A. SKp,M.Kes
NIP. 19641128190031006

*Kementerian Kesehatan tidak menerima suap dan/atau gratifikasi dalam bentuk apapun. Jika terdapat potensi suap atau gratifikasi silahkan laporkan melalui HALO KEMENKES 1500567 dan <https://whs.kemkes.go.id>. Untuk verifikasi keaslian tanda tangan elektronik, silahkan unggah dokumen pada laman <https://ttd.kemkes.go.id/verif/PCP>

 Dipindai dengan CamScanner

