Ahsana
Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 17-24
DOI: 10.59395/ahsana.v4i1.421

Belajar Melalui *Puzzle* untuk Meningkatkan *Problem Solving* dan Mengasah Motorik Siswa KB Busnih Arfah Kabupaten Maros

Irwin Aras[1], Lail Quenny Nurfaizah[2], Marsya Sania[3], Mutiara Nabila Andini[3], Muhammad Irsyah Said[4], Muhammad Abdul Wahab[1], Duaa Ali Saif Saleh Al-Mashraqi[1], Yahya Sahlol Ali Eissa[1], Ainun Fahira[5], Syamsuar Manyullei[6], Wahiduddin[6]

[1]*Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin*
[2]*Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin*
[3]*Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Keperawatan, Universitas Hasanuddin*
[4]*Program Studi Farmasi, Fakultas Farmasi, Universitas Hasanuddin*
[5]*Program Studi Fisioterapi, Fakultas Keperawatan, Universitas Hasanuddin*
[6]*Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Hasanuddin*

*e-mail: syamsuar.m@unhas.ac.id

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
21.01.2026	07.02.2026	12.02.2026	28.02.2026

Abstract: *Early childhood is an optimal phase of development, where children have a high level of curiosity and actively explore their environment. This study aims to develop children's problem-solving skills and fine motor skills through play-based learning activities. The method used is transfer of training, consisting of three sessions: pre-test, training, and post-test. In the pre-test and post-test sessions, children were asked to complete a puzzle while their completion time was recorded, whereas the training session was conducted without time pressure to help them understand patterns and strategies for assembling the puzzle. The Wilcoxon test results showed a significance value of .043 (p-value < .05), indicating a significant difference between session 1 and session 3 in puzzle completion time. The advantages of this method are its easy implementation, the use of simple tools (only a stopwatch), and the fact that children enjoy the game. However, repeating the activity three times may cause boredom among participants.*
Keywords*: Puzzle*, *Children*, *Problem Solving*, *Motoric*, *Transfer of Training*

Abstrak: Anak usia dini merupakan fase perkembangan optimal di mana mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif mengeksplorasi lingkungan. Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan *problem solving* dan motorik halus anak melalui kegiatan bermain sambil belajar. Metode yang digunakan adalah *transfer of training*, yang terdiri dari tiga sesi: *pre-test*, latihan, dan *post-test*. Pada *sesi pre-test* dan *post-test*, anak diminta menyusun *puzzle* dengan pencatatan waktu, sementara sesi latihan diberikan tanpa tekanan waktu untuk membantu anak-anak memahami pola dan strategi penyusunan *puzzle*. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar .043 (p-value < .05), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara sesi 1 dan sesi 3 dalam waktu penyelesaian *puzzle*. Kelebihan metode ini adalah tahap pelaksanaan yang mudah, alat yang sederhana (hanya *stopwatch*), serta permainan yang disukai anak-anak. Namun, pengulangan tiga kali dapat menimbulkan kebosanan bagi peserta.
Kata kunci: *Puzzle*, Anak, *Problem Solving*, Motorik, *Transfer of Training*

1. PENDAHULUAN

Anak-anak merupakan individu yang sedang dalam proses tumbuh kembang yang memiliki kebutuhan khusus (fisik, psikis, sosial dan spiritual) yang berbeda dengan orang dewasa. Masa kanak-kanak seringkali disebut sebagai masa penentu tahap perkembangan selanjutnya. Maria Montessori menyatakan bahwa masa kanak-kanak (0-6 tahun) disebut dengan *the golden age* karena anak mulai peka terhadap berbagai rangsangan yang diterima, sehingga perkembangan anak menjadi pesat (Uce, 2017). Agar dapat memengaruhi kehidupan anak yang lebih baik dimasa mendatang, anak harus tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang baik yang bisa mengurus dirinya sendiri dan tidak tergantung atau menimbulkan masalah pada orang lain (Talango et al., 2020).

Anak usia dini merupakan masa yang paling optimal untuk berkembang. Pada masa ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar dan melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Selain itu, secara naluriah mereka aktif bergerak. Mereka akan menuju kemana saja sesuai dengan minat atau kesenangan. Anak-anak menghadapi masalah dan hambatan dalam kehidupan sehari-harinya, misalnya masalah berebut mainan dengan teman sebaya, kesulitan memahami aturan bermain dan lain-lain (Munawwirah & Nurhidayah, 2021).

Berdasarkan teori Psikososial Erikson, tahap perkembangannya pun berlanjut ke tahap *initiative vs guilt* yang terjadi pada anak usia 3-6 tahun atau masa pra sekolah (*preschool*). Pada tahap perkembangan ini, anak-anak mulai menunjukkan rasa inisiatifnya sendiri, misalnya dalam hal membuat

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 17-24
DOI: 10.59395/ahsana.v4i1.421

perencanaan, menetapkan tujuan, dan tekun dalam mencapai tujuan tersebut. Salah satu contohnya adalah kemampuan untuk *problem solving. Problem solving* merupakan proses saat individu berusaha mengatasi kesulitan, menghadapi rencana dari situasi awal hingga tujuan yang diinginkan, atau mencapai kesimpulan melalui penggunaan fungsi kognisi seperti penalaran dan berpikir kreatif (APA, 2015).

Selain itu, berdasarkan penelitian oleh Safira, melatih perkembangan motorik halus anak merupakan hal yang sangat penting, sehingga dibutuhkan kegiatan yang dapat membantu dalam proses perkembangan motorik halus anak (Safira, 2023). Perkembangan motorik halus yang terhambat dapat memberikan dampak untuk perkembangan anak. Dampak tersebut merupakan dampak negatif jangka panjang (Yunita et al., 2024). Anak akan sulit untuk mengikuti berbagai kegiatan sehari-harinya, seperti pertandingan kelompok atau berpartisipasi pada kegiatan olahraga yang diselenggarakan sekolah. Dampak tersebut akan terus berlanjut hingga anak menjadi dewasa (Denok & Rohidi, 2020).

Jika motorik anak berkembang dengan normal, mereka dapat bermain, berteman, dan bersosialisasi dnegan teman sebayanya. Namun, anak dengan perkembangan motorik yang terhambat akan menyulitkan anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal tersebut dapat membuat anak merasa terisolasi dan terpinggirkan (Ranti et al., 2023). Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Beberapa faktor genetik yang dimaksud adalah faktor IQ (*Intelligence Quotient*) dan kelainan kromosom. Sedangkan faktor eksternal yang dimaksud merupakan faktor kelahiran, pola pengasuhan, kondisi gizi, stimulasi, dan kesehatan anak (Danang et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada KB Busnih Arfah, dalam kegiatan sehari-hari Namun, dalam kegiatan sehari-hari, masih ditemukan kurangnya stimulasi yang dapat mengasah kedua keterampilan tersebut. Pembelajaran yang cenderung berfokus pada aktivitas rutin, seperti mendengarkan instruksi dan menghafal, membuat anak kurang terbiasa menghadapi tantangan yang membutuhkan pemikiran kritis dan solusi kreatif. Selain itu, aktivitas yang dapat melatih koordinasi tangan dan jari, seperti meronce, menggunting, atau bermain puzzle, masih belum menjadi bagian utama dalam proses pembelajaran. Akibatnya, anak kurang terlatih dalam menyelesaikan masalah secara mandiri dan keterampilan motorik halus mereka berkembang lebih lambat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis permainan untuk mengoptimalkan perkembangan problem solving serta motorik halus anak sejak dini. Bermain pada anak usia dini sangat penting. Bermain dapat memfasilitasi proses pembelajaran siswa. *Puzzle* merupakan salah satu contoh permainan yang dapat dilakukan (Akbar et al., 2022).

Bermain *puzzle* memiliki banyak manfaat, seperti anak dapat melatih kognitifnya, dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, dapat meningkatkan kemampuan sosial, menstimulasi perkembangan kreativitas, dan dapat meningkatkan perkembangan moral. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar bagaimana memecahkan masalah, meningkatkan daya ingat, dan fokus pada suatu kegiatan (Mulyana & Nurcahyani, 2022). Selain bermain, hal penting lainnya adalah belajar. Belajar didapatkan melalui Pendidikan. Pendidikan anak usia dini yang berkualitas tinggi dapat menghasilkan manfaat jangka panjang. Pentingnya investasi dalam program pendidikan anak usia dini berkualitas tinggi sebagai strategi untuk meningkatkan hasil pendidikan dan perkembangan anak-anak. dampak positif jangka panjang pada perkembangan akademis dan sosial-emosional anak-anak (Bakken et al., 2017). Permainan seperti *puzzle* menjadi salah satu metode yang efektif dalam mendukung perkembangan anak, khususnya dalam mengasah keterampilan *problem solving* dan motorik halus. *Puzzle* merupakan jenis permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar atau objek yang harus disusun kembali agar membentuk suatu pola atau gambar yang utuh. Tingkat kesulitan permainan ini juga bervariasi, disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak. Semakin besar usia anak, semakin kompleks *puzzle* yang diberikan, yang ditandai dengan meningkatnya jumlah kepingan yang harus disusun. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak, karena dapat menstimulasi indera, melatih koordinasi mata dan tangan, memperkuat otot-otot halus, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan *problem solving* (Yunita et al., 2024; Kaltsum, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Yusnita menunjukkan bahwa permainan *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak usia dini. Proses ini melibatkan beberapa tahapan penting, yaitu memahami dan menganalisis masalah, merancang serta merencanakan solusi, mencari solusi yang tepat, dan mengevaluasi solusi yang telah ditemukan. Dengan melalui tahapan ini, anak-anak tidak hanya terlatih untuk menyelesaikan masalah secara sistematis, tetapi juga lebih gigih,

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 17-24
DOI: 10.59395/ahsana.v4i1.421

tidak mudah menyerah, serta berinisiatif dalam menyelesaikan tugas secara mandiri (Yusnita, 2023; Manyullei, 2025).

2. METODE

Program kerja ini dilaksanakan di KB Busnih Arfah. Sasaran dari program kerja ini adalah Siswa KB Busnih Arfah. Metode yang digunakan dalam program kerja ini adalah metode '*transfer of training'* dengan menggunakan *puzzle* sebagai sarana utama. Sebelum melakukan kegiatan, dilakukan wawancara dan observasi di KB Busnih Arfah untuk mengetahui kegiatan sehari-hari KB Busnih Arfah. Hal tersebut sekaligus menjadi pengambilan data awal. Setelah melakukan wawancara dan observasi, dilakukan perancangan kegiatan untuk siswa KB Busnih Arfah.

Kegiatan pengabdian ini melibatkan 10 siswa KB Busnih Arfah yang seluruhnya berjenis kelamin perempuan. Jumlah dan karakteristik peserta ditentukan berdasarkan kondisi riil kelas pada hari pelaksanaan kegiatan, di mana hanya siswa perempuan yang hadir dan memperoleh izin dari pihak sekolah serta orang tua. Tidak terdapat diskriminasi atau eksklusi berbasis gender dalam perancangan kegiatan. Oleh karena itu, komposisi peserta mencerminkan keterbatasan kontekstual lapangan, bukan desain sampling berbasis jenis kelamin. Kondisi ini menjadi salah satu keterbatasan kegiatan dan berdampak pada keterbatasan generalisasi hasil, khususnya terhadap siswa laki-laki.

Pembagian siswa ke dalam lima kelompok (dua siswa per kelompok) dilakukan untuk menyesuaikan dengan jumlah puzzle yang tersedia serta untuk memfasilitasi pembelajaran kooperatif pada anak usia dini. Dalam konteks ini, unit analisis yang digunakan adalah kelompok, bukan individu, karena pencatatan waktu dilakukan terhadap hasil kerja bersama dua siswa dalam menyelesaikan satu puzzle. Oleh sebab itu, seluruh analisis statistik dan interpretasi hasil difokuskan pada performa kelompok sebagai satuan analisis. Pendekatan ini sejalan dengan praktik pembelajaran kolaboratif pada pendidikan anak usia dini, meskipun membatasi inferensi pada level individu.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan melakukan *building rapport* bersama guru dan siswa dengan memperkenalkan diri serta memperkenalkan Universitas Hasanuddin dengan menayangkan video profil kampus. Kemudian, berlanjut pada kegiatan sesi kegiatan dilakukan dengan metode '*transfer of training*'. Terdapat 3 sesi penyelesaian *puzzle.* Sesi 1 merupakan *pre-test,* sesi 2 merupakan sesi latihan, dan sesi 3 merupakan *post-test.* Dalam kegiatan ini, siswa dibagi menjadi lima kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari dua orang. Setiap kelompok diberikan satu *puzzle* untuk diselesaikan. Proses pencatatan waktu dilakukan dalam dua sesi, yaitu pada sesi 1 dan sesi 3. Pada sesi 1, setiap kelompok diminta menyelesaikan *puzzle*, dan waktu penyelesaiannya dicatat sebagai data awal. Dilanjutkan ke sesi 2 yang berfungsi sebagai tahap latihan, dimana siswa diberikan kesempatan untuk memahami strategi penyelesaian *puzzle* secara lebih mendalam tanpa adanya pencatatan waktu. Sesi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menyelesaikan *puzzle*. Selanjutnya, pada sesi 3, siswa kembali menyelesaikan *puzzle*, dan waktu penyelesaiannya dicatat sebagai data akhir untuk mengukur perubahan keterampilan siswa. Sebagai penutup, kegiatan diakhiri dengan pemberian *reward* sebagai bentuk apresiasi serta sesi foto bersama untuk mendokumentasikan momen kegiatan.

Indikator keberhasilan dari program kerja ini terbagi menjadi dua, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Indikator kuantitatif, yaitu 1) kegiatan terlaksana sesuai dengan alur jadwal kegiatan *gant chart* yang telah ditetapkan, 2) Waktu penyelesaian *puzzle* sesi 3 lebih ceoat daripada sesi 1. Untuk indikator kualitatif, yaitu 1) siswa dapat mengikuti instruksi dan bersikap proaktif selama kegiatan dilaksanan, 2) Siswa dapat menyelesaikan *puzzle* yang diberikan.

Metode evaluasi yang digunakan pada program kerja ini adalah observasi dan pencatatan waktu. Selain pencatatan waktu, evaluasi kualitatif dilakukan melalui observasi selama kegiatan, meliputi aspek keterlibatan siswa, kemampuan mengikuti instruksi, koordinasi tangan-mata, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Meskipun aspek tersebut belum diukur menggunakan instrumen terstandar, temuan observasional digunakan sebagai data pendukung untuk memperkaya interpretasi hasil

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 17-24
DOI: 10.59395/ahsana.v4i1.421

kuantitatif. Penelitian atau kegiatan lanjutan disarankan untuk menambahkan instrumen terstruktur, seperti checklist motorik halus atau rubrik problem solving, guna memperkuat validitas pengukuran.

Metode observasi dilakukan untuk melihat tingkat keaktifan dari para siswa dalam mengikuti kegiatan. Sedangkan pencatatan waktu digunakan untuk membandingkan dua sesi, yaitu sesi 1 dan sesi 3 untuk mengetahui perubahan keterampilan siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 10 siswa, semua siswa berjenis kelamin perempuan, tanpa adanya partisipasi siswa laki-laki. Berdasarkan perbedaan usia, terdapat 7 siswa berumur 5 tahun, sedangkan 3 siswa lainnya berusia 6 tahun. Siswa tersebut akan dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 2 siswa.

Tabel 1. Pencatatan Waktu Penyelesaian *Puzzle*

No.	Kelompok	Sesi 1*	Sesi 3*
1.	Kelompok 1	787	544
2.	Kelompok 2	845	601
3.	Kelompok 3	970	728
4.	Kelompok 4	810	615
5.	Kelompok 5	922	669

*Ket. *Waktu dalam detik*

Berdasarkan tabel 1, terdapat lima kelompok yang mengikuti kegiatan. Waktu penyelesaian *puzzle* Waktu penyelesaian *puzzle* kelompok 1 pada sesi 1 adalah 787 detik (13 menit 7 detik) dan berkurang pada sesi 3 menjadi 544 detik (9 menit 4 detik). Waktu penyelesaian *puzzle* kelompok 2 pada sesi 1 adalah 845 detik (14 menit 5 detik) dan berkurang pada sesi 3 menjadi 601 detik (10 menit 1 detik). Waktu penyelesaian *puzzle* kelompok 3 pada sesi 1 adalah 970 detik (16 menit 10 detik) dan berkurang pada sesi 3 menjadi 728 detik (12 menit 8 detik). Waktu penyelesaian *puzzle* kelompok 4 pada sesi 1 adalah 810 detik (13 menit 30 detik) dan berkurang pada sesi 3 menjadi 615 detik (10 menit 15 detik). Waktu penyelesaian *puzzle* kelompok 5 pada sesi 1 adalah 922 detik (15 menit 22 detik) dan berkurang pada sesi 3 menjadi 669 detik (11 menit 9 detik).

Pencatatan waktu tersebut kemudian diolah secara statistik. Hasil pengolahan data diperoleh dengan menggunakan SPSS dengan uji nonparametrik Wilcoxon. Berdasarkan data pencatatan waktu kelompok, nilai signifikansi yang diperoleh dari kelima kelompok berada di bawah taraf signifikansi .05, yaitu .043 (*p-value* < .05) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sesi 1 dengan sesi 3 dalam perbedaan waktu pengerjaan *puzzle*.

Program kerja 'Belajar Melalui *Puzzle* untuk Meningkatkan *Problem Solving* dan Mengasah Motorik Siswa KB Busnih Arfah' dilaksanakan pada Hari Kamis, 30 Januari 2025 di ruang kelas KB Busnih Arfah, Desa Toddolimae, Kecamatan Tompobulu, Kabupaten Maros. Kegiatan ini dihadiri oleh 10 orang siswa KB Busnih Arfah. Program kerja ini terlaksana sesuai dengan alur jadwal kegiatan pada *gant chart* yang telah dibuat. Keberhasilan program kerja ini diukur melalui pencatatan waktu penyelesaian *puzzle* pada sesi 1 dan sesi 3. Kedua waktu tersebut dibandingkan untuk melihat perubahan keterampilan siswa. Belajar sekaligus bermain dapat dilakukan menggunakan *puzzle* melalui metode *transfer of training. Transfer of Training* merupakan merupakan pengaruh dari pembelajaran sebelumnya terhadap pembelajaran baru untuk melihat pembelajaran yang diperoleh dapat meningkatkan atau menghambat individu. *Problem solving* biasanya lebih mudah jika sebelumnya telah mempelajari prinsip atau konsep yang dapat diterapkan (APA, 2015).

Dengan menerapkan metode *transfer of training*, siswa dapat lebih mudah memahami konsep dan strategi untuk menyelesaikan *puzzle.* Oleh karena itu, kegiatan akan terbagi menjadi 3 sesi. Kegiatan terbagi menjadi 3 sesi, yaitu sesi *pre-test*, sesi latihan, dan sesi *post-test*. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari tiga sesi utama yang dirancang untuk mengukur dan meningkatkan pemahaman siswa dalam menyelesaikan puzzle. Penyelesaian *puzzle* juga menandakan bahwa keterampilan motorik halus siswa berada pada tingkat yang baik (Nurwita, 2019; Adrian, 2025).

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 17-24
DOI: 10.59395/ahsana.v4i1.421



Gambar 1. Pelaksanaan sesi 1 (*pre-test*)

Gambar 1 merupakan tahap *pre-test*, siswa diberikan tugas untuk menyusun sebuah *puzzle* sesuai dengan tingkat kesulitan yang telah ditentukan. Sebelum memulai, mereka diberikan instruksi singkat mengenai aturan dan tujuan dari kegiatan ini. Setiap siswa diminta untuk menyelesaikan *puzzle* secara individu tanpa bantuan dari orang lain. Selama proses berlangsung, waktu penyelesaian mereka dicatat menggunakan stopwatch sebagai data awal untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam menyusun *puzzle*.



Gambar 2. Pelaksanaan sesi 2 (Latihan)

Gambar 2 merupakan tahap latihan, siswa diberikan sesi latihan yang bertujuan untuk membantu mereka memahami konsep serta pola dalam menyusun *puzzle* dengan lebih baik. Dalam tahap ini, siswa tidak hanya diberikan kesempatan untuk mencoba kembali menyusun *puzzle*, tetapi juga mendapatkan arahan dari mengenai berbagai strategi yang dapat digunakan, seperti mengenali bentuk tepi terlebih dahulu, mencocokkan warna dan gambar, serta menyusun bagian-bagian tertentu sebelum menyatukannya menjadi satu kesatuan. Pada tahap ini, tidak dilakukan pencatatan waktu.



Gambar 3. Pelaksanaan sesi 3 (*Post-test*)

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 17-24
DOI: 10.59395/ahsana.v4i1.421

Gambar 3 merupakan tahap *post-test*, siswa kembali diminta untuk menyusun *puzzle* dalam kondisi yang sama seperti pada sesi pertama. *Puzzle* yang digunakan tetap memiliki tingkat kesulitan yang sama, dan setiap siswa mengerjakannya secara individu tanpa bantuan dari pengajar atau teman sebaya. Pencatatan waktu kembali dilakukan menggunakan *stopwatch* untuk mengukur seberapa cepat mereka dapat menyelesaikan *puzzle* setelah mengikuti sesi latihan sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi apakah terdapat peningkatan dalam keterampilan siswa dalam menyusun *puzzle*, baik dari segi kecepatan maupun efisiensi strategi yang digunakan (Amini et al., 2023; Jatsmah, 2025).

Perbandingan waktu penyelesaian *puzzle* dihitung menggunakan SPSS. Berdasarkan hasil olah data menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon dengan membandingkan waktu penyelesaian *puzzle* sesi 1 dan sesi 3, hasil menunjukkan bahwa nilai signifikansi berada dibawah 0.05 yaitu 0.043 yang berarti hasil uji sangat signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan terbukti efektif. Dikarenakan setelah sesi latihan, terdapat pengurangan waktu pengerjaan *puzzle* yang menandakan siswa lebih memahami pola *puzzle* yang diberikan. Hasil ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya oleh Amini et. al. (2023) dimana kemampuan *problem solving* anak meningkat setelah diberikan sesi bimbingan atau arahan dari gurunya dalam menyusun *puzzle.* Selain itu, Hasil ini juga memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya oleh Akbar et. al. (2022) yang menyatakan bahwa saat bermain *puzzle* anak mampu membongkar, mengacak, mengambil, memasang, dan menyusun kembali *puzzle* menjadi utuh. Menandakan bahwa motorik halus anak mengalami peningkatan karena mampu menyelesaikan *puzzle.*

Penurunan waktu penyelesaian puzzle pada sesi post-test dibandingkan *pre-test* menunjukkan peningkatan efisiensi dalam menyusun puzzle setelah sesi latihan. Namun demikian, variabel yang diukur secara kuantitatif dalam kegiatan ini terbatas pada waktu penyelesaian puzzle, sehingga peningkatan yang diamati secara langsung merefleksikan efisiensi strategi penyelesaian, bukan pengukuran komprehensif kemampuan problem solving maupun motorik halus. Oleh karena itu, klaim peningkatan problem solving dan motorik halus dalam kegiatan ini perlu dipahami sebagai indikasi awal (proxy indicator), bukan bukti kausal yang bersifat menyeluruh.

Kegiatan pengabdian ini memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya efektif dan mudah dilaksanakan. Salah satu keunggulan utamanya adalah tahap pelaksanaannya yang sederhana dan tidak memerlukan prosedur yang rumit, sehingga dapat dilakukan dengan mudah oleh para pengabdi tanpa perlu keterampilan khusus. Selain itu, kegiatan ini hanya memerlukan alat yang sangat minimal, yaitu stopwatch, yang membuat persiapan menjadi lebih praktis dan tidak memerlukan biaya besar. Faktor lain yang menjadi nilai positif adalah bahwa permainan yang digunakan dalam kegiatan ini sangat disukai oleh anak-anak. Hal ini memudahkan mereka untuk terlibat secara aktif, sehingga proses pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar tanpa hambatan yang berarti dalam membangun kerja sama hingga lebih mudah dalam membantu anak untuk memecahkan masalah (Sa'idah et al., 2020; Manyullei, 2025).

Meskipun memiliki banyak kelebihan, kegiatan ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satu kekurangan yang cukup signifikan adalah potensi munculnya rasa bosan pada anak-anak. Hal ini terjadi karena mereka harus mengulang aktivitas yang sama sebanyak tiga kali dalam satu sesi. Jika tidak ada variasi atau modifikasi dalam pelaksanaan, anak-anak bisa kehilangan minat dan menjadi kurang antusias dalam mengikuti kegiatan. Oleh karena itu, perlu adanya strategi tambahan, seperti memberikan variasi kecil dalam setiap pengulangan atau menambahkan elemen kejutan agar tetap menarik dan menyenangkan bagi peserta (Sutapa, 2022; Misbach, 2025).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, kegiatan "Belajar Melalui *Puzzle* untuk Meningkatkan *Problem Solving* dan Mengasah Motorik Siswa KB Busnih Arfah" terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan motorik halus siswa. Efektivitas program ini ditunjukkan melalui perbandingan waktu penyelesaian *puzzle* pada sesi *pre-test* dan *post-test*, yang menunjukkan penurunan signifikan setelah sesi latihan. Hasil uji Wilcoxon dengan nilai signifikansi 0,043 (*p-value* < 0,05) mengonfirmasi bahwa perbedaan waktu penyelesaian antara kedua sesi signifikan secara statistik. Hal

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 17-24
DOI: 10.59395/ahsana.v4i1.421

ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap pola *puzzle* serta strategi penyelesaiannya setelah melalui sesi latihan.

Kegiatan pembelajaran berbasis puzzle dengan metode *transfer of training* menunjukkan adanya penurunan signifikan waktu penyelesaian puzzle pada sesi *post-test* dibandingkan *pre-test.* Temuan ini mengindikasikan peningkatan efisiensi siswa dalam menyusun puzzle setelah memperoleh sesi latihan. Namun, karena variabel hasil yang diukur secara kuantitatif hanya berupa waktu penyelesaian, maka peningkatan kemampuan problem solving dan motorik halus dalam kegiatan ini lebih tepat dipahami sebagai indikasi awal, bukan sebagai pengukuran komprehensif kedua kemampuan tersebut. Oleh karena itu, hasil kegiatan ini memberikan dasar empiris awal bahwa pembelajaran berbasis puzzle berpotensi mendukung pengembangan keterampilan kognitif dan motorik anak usia dini, dengan catatan diperlukan instrumen evaluasi tambahan pada kegiatan atau penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adrian, A., Mirnawati, K., Paembonan, I. N., Sanggola, R., Akbar, A. U., Kaltsum, S. N., ... & Manyullei, S. (2025). Penyuluhan Bahaya Asap Rokok dan Penyakit Menular Pada Remaja Putra SMP Negeri 7 Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto. *Ahsana: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, *3*(1), 23-29.

Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(4b). https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1042

Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 2).

APA. (2015). *APA Publication Manual* (7th ed.). American Psychological Association.

Bakken, L., Brown, N., & Downing, B. (2017). Early Childhood Education: The Long-Term Benefits. *Journal of Research in Childhood Education*, *31*(2), 255–269. https://doi.org/10.1080/02568543.2016.1273285

Danang, A., Setyawan[1], H., Hadi, [2], & Royana[3], I. F. (2018). *Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kota Surakarta* (Vol. 5, Issue 1).

Denok, M. A., & Rohidi, R. T. (2020). *Strategi Pengembangan Motorik Anak Usia 5-8 Tahun dan Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Tari Nawung Sekar Info Articles*. *1*, 15–21. https://doi.org/10.31331/jsc.v1i1.1189

Jatsmah, K. N., Manyullei, S., Putra, A. M. C. P., Sarmaliana, S., Pangli, J. D. P., & Warahmah, J. F. (2025). Penyuluhan Kesehatan Sebagai Upaya Edukasi Penyakit Tuberkulosis (TBC) Dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa SMAN 12 Takalar, Kec. Kepulauan Tanakeke, Kabupaten Takalar. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, *5*(4), 344-350.

Kaltsum, S. N., Sanggola, R., Mirnawati, K., Paembonan, I. N., Akbar, A. U., Adrian, A., ... & Manyullei, S. (2025). Penyuluhan Tablet Tambah Darah Melalui Media Permainan Kartu Edukasi pada Remaja Putri di SMP Negeri 7 Bangkala Barat. *Ahsana: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, *3*(1), 15-22.

Manyullei, S., Aulia, A. R. R., Ajinah, A., Kasrudin, I., Amaliyah, N., Alfando, Y. D., & Misbach, M. D. (2025). Penyuluhan Kesehatan Pencegahan Demam Berdarah Dengue Di SD 34 Satangnga Dusun Satangnga Desa Mattirobaji Kecamatan Kepulauan Tanakeke, Kabupaten Takalar. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, *5*(2), 161-168.

Manyullei, S., Sillehu, B., Purnita, D., Ibesse, I., & Yulianti, E. (2025). Penyuluhan Penyakit Demam Berdarah Dangue (DBD) Terhadap Perubahan Pengetahuan Siswa SMAN 12 Takalar Di Dusun Satanganga, Kec. Kepulauan Tanakeke, Kabupaten Takalar. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, *5*(3), 278-284.

Misbach, M. D., Manyullei, S., Bendesa, K. Y. P., Firdayanti, F., Indriyani, N., Zulfa, L., & Melania, A. (2025). Penyuluhan Penyakit TB Menggunakan Leaflet terhadap Perubahan Pengetahuan Siswa SMA 12 Takalar Dusun Satangnga, Desa Mattirobaji, Kec. Kepulauan Tanakeke, Kabupaten Takalar: TB Disease Counseling Using Leaflets on Changes in Knowledge of Students of SMA 12 Takalar, Dusun Satangnga, Mattirobaji Village, Tanakeke Islands District, Takalar Regency. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, *5*(2), 107-115.

Mulyana, A., & Nurcahyani, N. (2022). The Effect of the Puzzle Playing Method on Improving the Cognitive Development of Children Aged 4-6 Years. *KnE Life Sciences*. https://doi.org/10.18502/kls.v7i2.10354

Munawwirah, B., & Nurhidayah, I. S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*.

Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kehiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *3*, 803–810.

Ranti, Nurmalina, & Alim, M. L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mozaik. *JURNAL PENDIDIKAN TUNTAS*, *1*, 182–187.

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 17-24
DOI: 10.59395/ahsana.v4i1.421

Safira, N. (2023). The Effect of Puzzle Playing Therapy on Fine Motor Development in Preschool Children. *Journal of Complementary Nursing*, *2*(1), 127–132. https://doi.org/10.53801/jcn.v2i1.61

Sa'idah, N., Farida, Y. E., & Widagdo, J. (2020). Pemanfaatan Limbah Kayu Melalui Puzzle Wayang sebagai Media Pengenalan Budaya untuk Anak Usia Dini. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *11*(1), 66–70. http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas/article/view/3081

Sutapa, P. (2022). *Pengembangan dan Pembelajaran Motorik Pada Usia Dini* (R. E. Lestari & C. E. Setyowati, Eds.). PT Kanisius.

Talango, S. R., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. In *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Early Childhood Islamic Education Journal* (Vol. 01, Issue 01). https://kbbi.web.id.kembang,

Uce, L. (2017). The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, *1(2)*, 77–92.

Yunita, A., Ni'matul Maula, L., Rahmawati, E., & Ekasari, D. (2024). Effectiveness of Puzzle Educative Game Tools on Motor Development in 6-Year-Old Children at Kindergarten Santa Maria Pare, Kediri District. In *IHLJ | Indonesian Health Literacy Journal* | (Vol. 1, Issue 1).

Yusnita, N. C. (2023). The Effectiveness of Puzzle Games in Stimulating Problem Solving Ability in Early Childhood. *Jurnal Scientia*, *12*, 2023. http://infor.seaninstitute.org/index.php