

Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Autis Kelas 1 di SLB Autis Harapan Mandiri Palembang

Desy Arisandy¹, Ayu Lestari^{2*}

^{1,2*} Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.

Corresponding Email: ayulst00@gmail.com^{2*}

Histori Artikel:

Dikirim 10 November 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 10 Desember 2025; *Diterima* 1 Januari 2025; *Diterbitkan* 10 Januari 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Anak dengan gangguan spektrum autisme sering mengalami hambatan dalam perkembangan motorik halus yang berdampak pada proses pembelajaran, kemandirian, dan aktivitas sehari-hari. Kondisi ini menuntut adanya kegiatan pendampingan dan stimulasi yang berkelanjutan melalui media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak autis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media puzzle sebagai upaya menstimulasi perkembangan motorik halus anak autis kelas I di SLB Autis Harapan Mandiri Palembang. Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui observasi, pendampingan, dan praktik langsung kegiatan bermain puzzle bersama peserta didik selama kegiatan magang. Media puzzle yang digunakan berupa puzzle bergambar hewan dan puzzle berbentuk jari-jari tangan yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan selama dua minggu dengan melibatkan guru kelas sebagai mitra pendamping. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerak jari, fokus perhatian, serta ketahanan duduk dan kemandirian anak dalam menyelesaikan tugas. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa media puzzle dapat digunakan sebagai alternatif media stimulasi yang efektif, aplikatif, dan menyenangkan dalam mendukung perkembangan motorik halus anak autis di lingkungan sekolah luar biasa.

Kata Kunci: Puzzle; Motorik Halus; Autis.

Abstract

Children with autism spectrum disorders often experience obstacles in fine motor development that impact the learning process, independence, and daily activities. This condition requires continuous mentoring and stimulation activities through learning media that are appropriate to the characteristics of autistic children. This community service activity aims to describe the application of puzzle media as an effort to stimulate the fine motor development of autistic children in grade I at the Harapan Mandiri Autism Special Needs School in Palembang. The community service implementation method is carried out through observation, mentoring, and direct practice of playing puzzles with students during the internship. The puzzle media used were animal-picture puzzles and finger-shaped puzzles that were adjusted to the children's abilities. The activity was carried out in three meetings over two weeks with the involvement of the class teacher as a mentoring partner. The results of the activity showed an increase in eye-hand coordination, finger movement accuracy, attention focus, as well as sitting endurance and independence of children in completing tasks. The conclusion of this community service activity shows that puzzle media can be used as an alternative stimulation media that is effective, applicable, and fun in supporting the fine motor development of autistic children in a special school environment.

Keyword: Puzzle; Fine Motor Skills; Autism.

1. Pendahuluan

Anak dengan gangguan spektrum autisme (*Autism Spectrum Disorder/ASD*) merupakan anak berkebutuhan khusus yang mengalami hambatan dalam aspek komunikasi, interaksi sosial, perilaku, serta perkembangan sensorimotor, termasuk kemampuan motorik halus. Motorik halus berperan penting dalam menunjang kesiapan belajar, kemandirian, dan partisipasi anak dalam aktivitas sehari-hari, seperti menulis, menggambar, dan memanipulasi benda. Namun, pada anak autis, perkembangan motorik halus sering mengalami keterlambatan sehingga memerlukan stimulasi yang terarah dan berkelanjutan. Berdasarkan observasi awal sebelum kegiatan pengabdian dimulai, diketahui bahwa anak autis kelas I yang menjadi sasaran kegiatan menunjukkan keterbatasan dalam mempertahankan fokus perhatian dan ketahanan duduk saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak hanya mampu duduk dan terlibat dalam aktivitas selama beberapa menit sebelum menunjukkan perilaku berpindah tempat atau kehilangan fokus. Selain itu, anak masih menunjukkan tingkat ketergantungan yang cukup tinggi terhadap pendamping, khususnya dalam aktivitas yang menuntut keterampilan motorik halus, seperti memegang alat tulis, menyusun benda, dan menyelesaikan tugas hingga tuntas. Koordinasi mata dan tangan anak juga belum berkembang optimal, terlihat dari seringnya kepingan *puzzle* atau alat belajar terlepas dari genggamannya serta kebutuhan akan bantuan langsung dari guru. Kondisi awal tersebut diperoleh melalui observasi langsung selama kegiatan pembelajaran di kelas dan diskusi dengan guru kelas, sehingga memberikan gambaran awal mengenai kebutuhan spesifik anak sebelum intervensi dilakukan. Data awal ini menjadi dasar dalam perancangan kegiatan pengabdian, khususnya dalam pemilihan media pembelajaran dan penyesuaian tingkat kesulitan aktivitas.

Observasi lanjutan kemudian difokuskan pada satu anak autis kelas I berinisial K, yang dilakukan selama enam minggu, yaitu sejak 6 Oktober hingga 14 November 2025. Berdasarkan hasil observasi lanjutan tersebut, diketahui bahwa K mengalami hambatan yang cukup menonjol pada kemampuan motorik halus. Hambatan tersebut terlihat pada kesulitan memegang alat tulis dengan benar, tulisan yang belum terkontrol, aktivitas mewarnai yang kurang terarah, serta ketergantungan terhadap pendampingan guru dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, K juga menunjukkan keterbatasan dalam mempertahankan fokus dan ketahanan duduk saat kegiatan belajar berlangsung. Motorik halus merupakan kemampuan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil, khususnya jari dan pergelangan tangan, yang berperan dalam aktivitas presisi seperti menulis dan menyusun benda (Hurlock, 1999). Pada anak autis, keterlambatan perkembangan motorik halus sering berkaitan dengan gangguan koordinasi dan perhatian (Prasetyono, 2008). Media *puzzle* merupakan permainan edukatif yang melibatkan aktivitas memegang, mencocokkan, dan menyusun kepingan gambar sehingga dapat melatih koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, serta ketekunan anak (Suyadi, 2019). Penelitian Darmayasa dkk. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle* secara terstruktur dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak autis. SLB Autis Harapan Mandiri Palembang sebagai lembaga pendidikan khusus memiliki peran penting dalam memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak autis. Berdasarkan hasil observasi tersebut, diperlukan kegiatan pendampingan pembelajaran yang aplikatif dan menyenangkan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Salah satu media yang dinilai sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak autis adalah media *puzzle*, karena melibatkan aktivitas manipulatif yang dapat melatih koordinasi mata dan tangan, ketelitian, serta fokus perhatian anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menerapkan penggunaan media *puzzle* sebagai sarana stimulasi perkembangan motorik halus anak autis kelas I di SLB Autis Harapan Mandiri Palembang. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk membantu guru dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak autis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi berbagai pihak yang terlibat, khususnya dalam konteks pendidikan anak berkebutuhan khusus. Secara teoretis, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian di bidang pendidikan khusus dan psikologi perkembangan, khususnya terkait penerapan media pembelajaran manipulatif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak

autis. Hasil kegiatan ini dapat memperkuat pemahaman bahwa penggunaan media *puzzle* sebagai aktivitas bermain terstruktur mampu meningkatkan koordinasi mata dan tangan, fokus perhatian, serta keterampilan motorik halus anak dengan gangguan spektrum autisme. Selain itu, kegiatan ini dapat menjadi referensi empiris bagi pengembangan program pengabdian dan pembelajaran berbasis bermain di sekolah luar biasa. Secara praktis, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui permainan *puzzle*, sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus, ketahanan duduk, fokus perhatian, serta kemandirian anak dalam menyelesaikan tugas. Bagi guru dan sekolah, kegiatan ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran dalam menstimulasi motorik halus anak autis, di mana media *puzzle* yang digunakan dapat diaplikasikan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran maupun terapi di sekolah. Bagi lembaga pendidikan dan masyarakat, hasil kegiatan pengabdian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan program pendampingan dan layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif dan sesuai karakteristik anak autis. Selain itu, kegiatan ini memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa pelaksana pengabdian dalam menerapkan ilmu psikologi dan pendidikan khusus di lapangan, sekaligus meningkatkan keterampilan observasi, pendampingan, serta kepekaan sosial terhadap kebutuhan anak berkebutuhan khusus.

2. Metode

2.1 Jenis dan Desain Kegiatan

Metode penerapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan anak sebagai sasaran utama dan guru kelas sebagai mitra pendamping. Pelaksanaan dirancang secara bertahap dan sistematis melalui tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut, dengan tujuan agar anak dapat beradaptasi secara optimal terhadap media yang digunakan serta memperoleh stimulasi motorik halus sesuai kemampuan dan perkembangan. Sasaran kegiatan adalah satu anak kelas I dengan gangguan spektrum autisme di SLB Autis Harapan Mandiri Palembang, dipilih berdasarkan observasi awal dan rekomendasi guru dengan kriteria: terdaftar sebagai siswa aktif, mengalami hambatan motorik halus seperti kesulitan memegang alat tulis, menyusun benda, dan koordinasi mata-tangan, memiliki keterbatasan fokus dan ketahanan duduk saat pembelajaran, serta bersedia berpartisipasi aktif bersama pihak sekolah.

Tahap persiapan dimulai dengan survei dan observasi kemampuan motorik halus melalui pengamatan langsung selama pembelajaran, kemudian koordinasi dengan guru kelas dan pembimbing lapangan untuk menyepakati jadwal, durasi, dan peran masing-masing pihak. Media *puzzle* yang digunakan terdiri atas *puzzle* bergambar hewan dan berbentuk jari-jari tangan, dirancang dengan tingkat kesulitan bertahap mulai dari jumlah kepingan sedikit hingga lebih banyak, serta ukuran kepingan besar hingga sedang agar sesuai kemampuan anak. Penentuan tingkat kesulitan didasarkan pada hasil observasi awal terhadap kemampuan menggenggam, koordinasi mata dan tangan, serta fokus perhatian anak. Instrumen observasi berupa lembar observasi perkembangan motorik halus dan fokus perhatian juga disusun. Tahap pelaksanaan dilakukan dalam tiga pertemuan dengan durasi $\pm 30-40$ menit setiap kali, disesuaikan dengan kondisi dan daya konsentrasi anak, serta melibatkan pendampingan guru kelas. Anak diajak bermain dan menyusun *puzzle* secara bertahap, mulai dari tingkat kesulitan rendah (jumlah kepingan sedikit dan bentuk sederhana) hingga sedang (jumlah kepingan lebih banyak dan bentuk lebih kompleks), dengan peningkatan yang fleksibel dan tidak memaksa, mempertimbangkan kesiapan dan respons anak pada tiap pertemuan. Evaluasi berlangsung melalui observasi berkelanjutan menggunakan lembar observasi yang telah disusun, dengan indikator meliputi koordinasi mata dan tangan saat menyusun *puzzle*, ketepatan dan kekuatan gerak jari dalam memegang dan menempatkan kepingan, fokus perhatian selama kegiatan, ketahanan duduk, serta tingkat kemandirian anak dalam menyusun *puzzle*. Hasil observasi dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan kondisi awal dan perkembangan anak pada setiap pertemuan. Tahap tindak lanjut berupa pemberian rekomendasi kepada guru kelas

mengenai penggunaan media *puzzle* sebagai alternatif stimulasi motorik halus yang dapat diterapkan secara rutin, serta diskusi untuk menyesuaikan tingkat kesulitan *puzzle* sesuai perkembangan kemampuan anak agar kegiatan dapat dilanjutkan secara mandiri oleh pihak sekolah.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan positif pada perkembangan motorik halus anak autisme kelas I di SLB Autis Harapan Mandiri Palembang setelah penerapan media *puzzle* sebagai sarana stimulasi. Peningkatan tersebut diperoleh melalui pengamatan langsung selama pelaksanaan kegiatan serta penilaian menggunakan lembar observasi perkembangan motorik halus. Pada kondisi awal sebelum kegiatan, anak hanya mampu mempertahankan fokus dan ketahanan duduk selama sekitar 5–10 menit, serta membutuhkan bantuan fisik intensif dari pendamping dalam menyusun *puzzle*. Anak mengalami kesulitan mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan, sehingga kepingan *puzzle* sering tidak tepat ditempatkan dan aktivitas tidak dapat diselesaikan secara mandiri. Setelah pelaksanaan kegiatan secara bertahap dalam tiga kali pertemuan, terjadi peningkatan yang nyata. Anak mampu mempertahankan fokus dan ketahanan duduk hingga sekitar 20–30 menit, mengikuti instruksi dengan lebih baik, serta menunjukkan peningkatan ketepatan dalam memasangkan kepingan *puzzle* berdasarkan bentuk dan warna. Selain itu, jumlah kepingan *puzzle* yang dapat disusun secara mandiri juga meningkat, dari hanya 2–3 kepingan pada pertemuan awal menjadi 4–6 kepingan pada pertemuan terakhir. Hasil evaluasi juga menunjukkan peningkatan pada aspek kemandirian, di mana ketergantungan terhadap bantuan fisik pendamping berkurang secara signifikan, dan anak mampu menyelesaikan aktivitas menyusun *puzzle* dengan arahan verbal minimal. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan *puzzle* menjadi lebih singkat, yang menunjukkan adanya peningkatan efisiensi, koordinasi, dan kontrol gerak jari. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* secara bertahap dan terstruktur efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, fokus perhatian, dan kemandirian anak autisme.



(a) Pembagian hadiah untuk siswa



(b) Foto bersama guru pendamping

Gambar 1. Kegiatan Dokumentasi

3.2 Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif berbasis permainan edukatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak autisme. Peningkatan kemampuan motorik halus, fokus perhatian, dan kemandirian yang terjadi tidak hanya menunjukkan keberhasilan media yang digunakan, tetapi juga efektivitas proses pendampingan yang dilakukan secara konsisten dan bertahap. Media *puzzle* memberikan stimulasi visual dan motorik secara simultan, sehingga mendukung peningkatan koordinasi mata dan tangan serta ketepatan gerak jari. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan motorik halus yang menekankan pentingnya aktivitas manipulatif

dalam melatih otot-otot kecil dan kontrol gerakan (Hurlock, 1999). Pada anak autisme, aktivitas konkret dan berulang seperti menyusun *puzzle* membantu memperkuat perhatian dan mengurangi distraksi selama kegiatan belajar. Peningkatan durasi fokus dan berkurangnya ketergantungan terhadap pendamping menunjukkan bahwa anak tidak hanya mengalami perkembangan pada aspek keterampilan motorik, tetapi juga pada aspek regulasi diri dan kepercayaan diri. Progres dari *puzzle* sederhana ke tingkat kesulitan sedang memungkinkan anak beradaptasi secara bertahap tanpa tekanan, sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, keterlibatan guru kelas sebagai mitra pendamping berperan penting dalam keberhasilan kegiatan. Kolaborasi antara pelaksana dan guru memastikan pemberian arahan yang konsisten serta penyesuaian aktivitas sesuai kebutuhan anak. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti *puzzle*, efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus dan membentuk sikap positif anak autisme (Darmayasa dkk., 2020). Kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak praktis bagi perkembangan anak, tetapi juga menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dengan pemilihan media yang tepat dapat menjadi strategi pengabdian kepada masyarakat yang aplikatif, kontekstual, dan berkelanjutan dalam bidang pendidikan khusus.

4. Kesimpulan dan Rekomendasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SLB Autisme Harapan Mandiri Palembang telah berhasil mencapai tujuan utama, yaitu menerapkan media *puzzle* sebagai sarana stimulasi perkembangan motorik halus anak autisme kelas I melalui pendekatan partisipatif. Penerapan media *puzzle* terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak autisme karena mampu melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar yang bersifat konkret dan menyenangkan. Secara umum, kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat memberikan dampak positif yang terarah terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak, yang mencakup koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerak jari, serta kemandirian dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga mampu mendorong peningkatan fokus perhatian dan sikap positif anak terhadap kegiatan pembelajaran, sehingga proses stimulasi berlangsung lebih optimal. Dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan media yang aplikatif dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan khusus. Kesimpulan ini menjawab secara langsung tujuan kegiatan yang telah ditetapkan, serta menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi strategi yang tepat dalam mendukung perkembangan motorik halus anak autisme di lingkungan sekolah luar biasa.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SLB Autisme Harapan Mandiri Palembang sebagai mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas dukungan, kerja sama, dan kesempatan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga disampaikan kepada kepala sekolah dan guru kelas atas pendampingan dan partisipasi aktif yang berkontribusi terhadap keberhasilan kegiatan ini.

6. Daftar Pustaka

Damanik, S., Harahap, H. P., & Suwardi, S. (2024). Pemberian Metode Lego dan Puzzle terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Jurnal Kebidanan Khatulistiwa*, 10(1), 19-25.

- Darmayasa, I. K., Putra, I. N. T. A., & Dewi, N. P. S. (2020). Pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(2), 85–94.
- Darmayasa, P. P., Hartono, M., & Ronyastra, I. M. (2020). Perancangan Mainan Puzzle untuk Media Belajar dan Media Terapi Motorik Halus bagi Anak Autis. *Keluwih: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(2), 69-76. <https://doi.org/10.24123/saintek.v1i2.2978>.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Hardaningtyas, K., Moewardi, I., & Ananta, J. P. (2024). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Konsentrasi dan Motorik Halus Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(1), 101-112. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v9i1.568>.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan anak* (Edisi keenam). Erlangga.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Pedoman pendidikan inklusif bagi peserta didik berkebutuhan khusus*. Kemendikbud.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murbum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-58.
- Maylita, N., Trianggono, M. M., Kurniawan, N., & Dahlan, M. Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Jember dalam Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Al Hidayah III. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1223-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3352>.
- Narulita, R., Jaya, I., & Taboer, M. A. (2021). Pengembangan media puzzle berseri untuk membantu meningkatkan kemampuan menggosok gigi pada anak autis kelas dasar. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(1), 24-35. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i1.565>.
- Oktaviana, R., & Vinanditha, C. (2023). Psikoedukasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Fokus Perhatian Anak Autis Kelas I Slb Autis Harapan Mandiri Palembang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2595-2601. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i3.1578>.
- Panzilion, P., Padila, P., Tria, G., Amin, M., & Andri, J. (2020). Perkembangan Motorik Prasekolah antara Intervensi Brain Gym dengan Puzzle. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(2), 510-519.
- Prasetyono, D. S. (2008). *Serba-serbi anak autis*. Diva Press.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Somantri, T. S. (2012). *Psikologi anak luar biasa*. Refika Aditama.
- Suyadi. (2019). *Strategi pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Remaja Rosdakarya.
- Yuwono, J. (2017). *Memahami Anak Autistik*.