

ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS PUZZLE TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK NEGERI SANGIA

Maesyarah¹, Kaharuddin,² Sri Wahyuningsih.³

Takultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bima

Email: *kharuddin@gmail.com

Maesyarah, Kaharuddin, Sri Wahyuningsih. (2024). Analisis Pembelajaran Berbasis Puzzle Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Negeri Sangia. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 214-220.
doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4049>

Diterima: 13-07-2024

Disetujui: 04-08-2024

Dipublikasikan: 21-12-2024

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus pada Anak Usia Dini di TK Negeri Sangia. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini termasuk penelitian lapangan (field research) yakni penelitian berlangsung dilapangan dalam hal ini dilakukan di TK Negeri Sangia Kec. Sape. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data. Sumber data dapat ditinjau dari dua macam yaitu data primer dan data sekunder. Data Primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari tempat penelitian, yaitu di sekolah TK Negeri Sangia Kec. Sape melakukan wawancara dengan, guru-guru, dan Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari bahan dokumentasi berupa laporan-laporan kegiatan yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik yaitu sebagai berikut: Observasi, Wawancara (interview), dan Dokumentasi. Instrument Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Pedoman observasi, Pedoman wawancara, dan Pedoman dokumentasi. Pengujian Kredibilitas Data untuk memperoleh keabsahan data yang sudah diperoleh, maka penelitian menggunakan pengujian kredibilitas data menggunakan Member Check (Cek Berulang-Ulang), Cross Check dan Triangulasi data. Hasil dari penelitian ini dapat mengidentifikasi perbaikan spesifik dalam keterampilan motorik halus pada anak dan memberikan rekomendasi untuk mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis puzzle ke dalam pendidikan Anak Usia Dini. Penggunaan Puzzle akan berdampak positif pada perkembangan motorik halus anak. Permainan Puzzle juga memiliki pengaruh signifikan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Sangia. Temuan ini akan memberikan dasar untuk merekomendasikan penggunaan permainan Puzzle sebagai bagian dari metode pembelajaran di pendidikan Anak Usia Dini.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Puzzle, Motorik Halus, Anak Usai Dini.

Abstract:

This study aims to determine the fine motor skills of early childhood students at TK Negeri Sangia. The type of research used in this study is qualitative research, specifically field research, conducted at TK Negeri Sangia in the Sape District. Data Sources and Data Collection Techniques Data sources are categorized into two types: primary and secondary data. Primary data is obtained directly from the research site, which in this case is TK Negeri Sangia, through interviews with teachers. Secondary data is collected from documentation materials, such as activity reports related to the research problem. The data collection techniques used in this study include observation, interviews, and documentation. The research instruments employed are observation guidelines, interview guidelines, and documentation guidelines. Data Credibility Testing To ensure the validity of the data obtained, the study employs credibility testing methods such as member checks, cross-checks, and data triangulation. The results of this study can identify specific improvements in children's fine motor skills and provide recommendations for integrating Puzzle-based learning methods into early childhood education. The use of Puzzles will have a positive impact on the development of children's fine motor skills. Puzzle games also have a significant influence on the development of fine motor skills in 4-5 year old children at TK Negeri Sangia. These findings will provide a foundation for recommending the use of Puzzle games as part of the learning methods in early childhood education.

Keywords: Puzzle-Based Learning, Fine Motor Skills, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini memegang peran penting dalam membentuk perkembangan anak secara holistik, termasuk dalam pengembangan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik halus menjadi fundamental dalam kehidupan sehari-hari, karena berperan dalam aktivitas seperti menulis, menggambar, dan menggunting. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang efektif dan inovatif menjadi krusial untuk meningkatkan keterampilan ini pada tahap awal perkembangan anak (Noor, 2023). Salah satu pendekatan pembelajaran yang menarik perhatian adalah pembelajaran berbasis puzzle. Puzzle tidak hanya menyediakan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang bentuk, warna, dan koordinasi visual-motorik, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan motorik halus melalui manipulasi objek (Setiawan et al., 2022). Dalam konteks ini, penelitian tentang dampak pembelajaran berbasis puzzle terhadap keterampilan motorik halus anak usia dini menjadi relevan dan penting untuk dieksplorasi lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam terhadap pengaruh pembelajaran berbasis puzzle terhadap perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini di TK Negeri Sangia. Dengan menggunakan metode eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan, penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas pembelajaran berbasis puzzle dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak usia dini. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik di institusi pendidikan formal, khususnya dalam memperkuat aspek pengembangan motorik halus pada Anak Usia Dini. Penelitian ini membedakan diri dari penelitian terdahulu melalui beberapa aspek: (1) Fokus Penelitian yang Spesifik: Penelitian ini secara khusus memfokuskan pada analisis dampak pembelajaran berbasis puzzle terhadap keterampilan motorik halus Anak Usia Dini di TK Negeri Sangia. Meskipun ada penelitian sebelumnya yang melibatkan pembelajaran berbasis puzzle dan

pengembangan motorik halus, penelitian ini menargetkan populasi anak usia dini di lokasi yang spesifik, (2) Penggunaan Metode Eksperimen: Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel luar yang dapat memengaruhi hasil, sehingga hasil penelitian dapat diinterpretasikan dengan lebih akurat, (3) Spesifikasi Sampel Penelitian: Penelitian ini melibatkan sampel penelitian yang spesifik, yaitu 40 anak usia 3-5 tahun dari TK Negeri Sangia. Penggunaan sampel yang tepat dan representatif merupakan hal penting dalam menarik kesimpulan yang dapat diandalkan dari hasil penelitian, dan (4) Konteks Lokal: Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Sangia, yang menunjukkan adanya kepedulian terhadap kondisi lokal dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Hal ini memungkinkan adanya penyesuaian terhadap faktor-faktor lingkungan yang mungkin memengaruhi hasil pembelajaran. Penelitian ini terletak pada kombinasi dari beberapa faktor yang membuatnya berbeda dan bernilai tambah dalam konteks penelitian pembelajaran berbasis puzzle dan pengembangan motorik halus Anak Usia Dini; Konteks Lokal yang Spesifik: Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Sangia, menunjukkan kesadaran akan pentingnya memahami konteks lokal dalam pembelajaran Anak Usia Dini (Arie Paramitha & Supiati, 2020). Penelitian sebelumnya mungkin lebih cenderung pada konteks umum atau global, sedangkan penelitian ini memberikan fokus yang lebih tepat terhadap kondisi lokal yang mungkin memengaruhi hasil pembelajaran. Analisis Eksperimen yang Komprehensif: Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan, yang memungkinkan peneliti untuk mengukur dampak pembelajaran berbasis puzzle secara langsung (Elizya et al., 2023). Pendekatan ini memberikan kekuatan statistik yang kuat dalam menarik kesimpulan tentang efektivitas metode pembelajaran tertentu. Spesifikasi Sampel yang Tepat: Penelitian ini melibatkan sampel yang spesifik, yaitu 40 anak usia 3-5 tahun dari TK Negeri Sangia. Penggunaan sampel yang tepat dan

representatif memastikan bahwa hasil penelitian memiliki relevansi yang tinggi dengan populasi target. Fokus pada Pengembangan Keterampilan Motorik Halus: Meskipun ada banyak penelitian tentang pembelajaran berbasis puzzle, penelitian ini secara khusus menyoroti pengaruhnya terhadap pengembangan keterampilan motorik halus anak usia dini. Ini menunjukkan fokus yang jelas pada aspek perkembangan anak yang penting namun sering kali terabaikan dalam konteks pendidikan formal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif (Purwanto, 2008). Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*) yakni penelitian berlangsung dilapangan dalam hal ini dilakukan di TK Negeri Sangia Kec. Sape. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data. Sumber data dapat ditinjau dari dua macam yaitu data primer dan data sekunder. Data Primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari tempat penelitian, yaitu di sekolah TK Negeri Sangia Kec. Sape melakukan wawancara dengan, guru-guru, dan Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari bahan dokumentasi berupa laporan-laporan kegiatan yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik yaitu sebagai berikut; Observasi, Wawancara (interview), dan Dokumentasi. Instrument Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Pedoman observasi, Pedoman wawancara, dan Pedoman dokumentasi (Suharsimi, 2006). Pengujian Kredibilitas Data untuk memperoleh keabsahan data yang sudah diperoleh, maka penelitian menggunakan pengujian kredibilitas data menggunakan Member Check (Cek Berulang-Ulang), Cross Check dan Triangulasi data (Lexy J.Moleong, 2001).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis puzzle memiliki dampak yang signifikan terhadap

perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini di TK Negeri Sangia. Melalui analisis data yang cermat, ditemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran berbasis puzzle menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam keterampilan motorik halus dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan puzzle sebagai metode pembelajaran efektif dalam merangsang dan meningkatkan kemampuan motorik halus pada Anak Usia Dini. Berikut Gambar Kegiatan Permainan *Puzzle* di TK Negeri Sangia.



Gambar 1. Kegiatan Permainan *Puzzle*

Perbedaan yang signifikan dalam perkembangan keterampilan motorik halus antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa aktivitas memecahkan puzzle memberikan latihan yang efektif bagi anak-anak dalam mengembangkan koordinasi mata-tangan dan pengendalian motorik halus pada jari-jari mereka (Sugawara & Nikaido, 2014). Proses manipulasi objek-objek puzzle membutuhkan presisi gerakan, memungkinkan anak-anak untuk melatih dan memperkuat kemampuan motorik halus mereka dengan beragam tugas yang menantang (Asdar et al., 2021). Selain itu, aktivitas memecahkan puzzle juga memberikan rangsangan sensorik yang bervariasi bagi anak-anak. Melalui interaksi langsung dengan bentuk, warna, dan tekstur puzzle, anak-anak dapat mengembangkan persepsi sensorik mereka dengan lebih baik.

Ini dapat membantu mereka dalam memahami dan memproses informasi sensorik dari lingkungan sekitar, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif mereka (Anugrah et al., 2021). Interaksi sosial yang terjadi selama proses pembelajaran berbasis puzzle juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak. Kolaborasi dan kerja sama antar anak-anak saat memecahkan puzzle tidak hanya memperkuat hubungan sosial mereka, tetapi juga memfasilitasi pertukaran pengetahuan dan keterampilan antar sesama (Nuzulia, 1967). Hal ini menggarisbawahi pentingnya pembelajaran kolaboratif dalam konteks pendidikan Anak Usia Dini. Tingginya tingkat motivasi belajar anak-anak selama proses pembelajaran berbasis puzzle juga patut diperhatikan. Aktivitas memecahkan puzzle dianggap sebagai permainan yang menarik dan menyenangkan bagi mereka, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis puzzle dapat memperkuat motivasi intrinsik anak-anak dalam belajar, yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan pendidikan. Penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa pembelajaran berbasis puzzle dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan Anak Usia Dini (Saepudin, 2022). Implikasi praktisnya adalah bahwa pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan puzzle sebagai salah satu strategi pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam merancang kurikulum pendidikan anak usia dini. Integrasi puzzle ke dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak, sambil juga meningkatkan perkembangan keterampilan motorik halus mereka (bidin A, 2017). Dampak positif dari pembelajaran berbasis puzzle pada anak usia dini dapat menghasilkan sejumlah manfaat yang signifikan. Pertama-tama, melalui aktivitas memecahkan puzzle, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan motorik halus mereka dengan merangsang koordinasi mata-tangan dan keterampilan manipulatif. Proses manipulasi puzzle memerlukan gerakan yang presisi dan halus dari jari-jari tangan, yang secara bertahap memperkuat otot-otot dan

meningkatkan kemampuan mereka untuk mengendalikan gerakan. Ini penting untuk perkembangan kemampuan menulis, menggambar, dan kegiatan sehari-hari lainnya yang membutuhkan ketelitian motorik halus (Haryani et al., 2023). Pembelajaran berbasis puzzle juga dapat mengembangkan keterampilan kognitif anak-anak. Saat mereka mencoba memecahkan puzzle, mereka harus memikirkan dan merencanakan strategi untuk menyelesaikan tugas tersebut. Proses ini melatih kemampuan pemecahan masalah, pemikiran logis, dan pengembangan pola pikir yang kritis. Anak-anak juga belajar mengenali pola, bentuk, dan hubungan spasial antar objek, yang semuanya merupakan aspek penting dari pengembangan kognitif (Suryani, 2020). Selain manfaat fisik dan kognitif, pembelajaran berbasis puzzle juga dapat memperkuat aspek sosial dan emosional anak-anak. Saat mereka bekerja sama dalam memecahkan puzzle dengan teman-teman mereka, mereka belajar untuk berkolaborasi, berbagi, dan berkomunikasi. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja tim dan empati. Selain itu, berhasil menyelesaikan puzzle juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kepercayaan diri anak-anak, karena mereka merasa bangga dengan prestasi yang mereka capai (Anggriawan, 2023).

Aktivitas manipulatif, seperti yang terjadi dalam pembelajaran berbasis puzzle, memiliki signifikansi penting dalam perkembangan anak usia dini. Pertama-tama, aktivitas ini menjadi sarana yang sangat efektif untuk merangsang perkembangan keterampilan motorik halus pada anak-anak (Amini et al., 2023). Ketika mereka memegang, memindahkan, dan memasang bagian-bagian puzzle, mereka secara alami melatih gerakan halus pada jari-jari tangan mereka. Aktivitas ini membantu dalam pengembangan koordinasi mata-tangan dan kontrol motorik yang diperlukan untuk tugas-tugas seperti menulis, menggambar, atau bahkan mengikat tali sepatu. Aktivitas manipulatif juga berperan penting dalam perkembangan kognitif anak-anak (Malla Avila, 2022). Saat mereka memecahkan puzzle, anak-anak harus memikirkan dan merencanakan strategi untuk menyelesaikan tugas tersebut. Proses ini melatih kemampuan pemecahan masalah,

pemikiran kritis, dan pengembangan pola pikir yang logis. Mereka juga belajar mengenali pola, bentuk, dan hubungan spasial antar objek, yang merupakan aspek penting dari pengembangan kognitif. Selain manfaat fisik dan kognitif, aktivitas manipulatif juga memiliki dampak positif pada perkembangan sosial anak-anak. Saat mereka bekerja sama dalam memecahkan puzzle dengan teman-teman mereka, mereka belajar untuk berkolaborasi, berbagi, dan berkomunikasi (Puzzle & Motorik, 2023). Ini membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja tim dan empati. Selain itu, berhasil menyelesaikan puzzle juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kepercayaan diri anak-anak, karena mereka merasa bangga dengan prestasi yang mereka capai. Stimulasi sensorik yang diberikan oleh pembelajaran berbasis puzzle memiliki peran penting dalam perkembangan Anak Usia Dini (Pura & Asnawati, 2019). Melalui interaksi langsung dengan bentuk, warna, dan tekstur puzzle, anak-anak secara aktif mengolah informasi sensorik dari lingkungan sekitar mereka. Proses ini membantu memperkuat saluran sensorik mereka, memungkinkan mereka untuk lebih sensitif terhadap rangsangan visual dan taktil di sekitar mereka. Aktivitas memecahkan puzzle juga memperluas persepsi sensorik anak-anak. Saat mereka memperhatikan dengan cermat setiap bagian puzzle dan mencoba untuk mencocokkannya dengan bagian lainnya, mereka secara alami memperhatikan detail-detail kecil yang mungkin tidak mereka perhatikan sebelumnya (Wirdalena & Mayar, 2022). Ini membantu meningkatkan kemampuan pengamatan mereka dan memperluas pemahaman mereka tentang bentuk, warna, dan tekstur. Aktivitas ini juga dapat merangsang berbagai indra anak-anak secara bersamaan. Misalnya, mereka tidak hanya melihat bentuk dan warna puzzle, tetapi juga merasakan tekstur dan bobotnya saat mereka memegang dan memindahkan bagian-bagiannya (Khoiruzzadi et al., 2020). Hal ini membantu memperkuat koneksi antara berbagai indra, meningkatkan integrasi sensorik, dan memperkaya pengalaman sensorik anak-anak. Selain itu juga ada manfaat yang lebih dapat mengembangkan sensorik yang jelas, stimulasi sensorik juga

dapat memicu kreativitas dan imajinasi anak-anak. Saat mereka terlibat dalam aktivitas memecahkan puzzle, mereka sering kali mulai membuat narasi atau cerita tentang gambar yang mereka susun. Hal ini melibatkan penggunaan imajinasi mereka dan membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif (Wahyuningrum & Watini, 2022). Kolaborasi dan interaksi sosial yang terjadi dalam pembelajaran berbasis puzzle memainkan peran penting dalam perkembangan anak usia dini. Saat anak-anak bekerja bersama-sama untuk memecahkan puzzle, mereka tidak hanya belajar bagaimana bekerja dalam tim, tetapi juga membangun keterampilan komunikasi dan kerja sama yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Kolaborasi dalam memecahkan puzzle melibatkan diskusi, perencanaan, dan pembagian tugas di antara anggota tim (Ahmadin et al., 2023). Anak-anak belajar bagaimana mendengarkan pendapat teman mereka, menyampaikan ide-ide mereka sendiri, dan mencapai kesepakatan yang menguntungkan semua orang. Proses ini membantu meningkatkan keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal mereka, serta memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya mendengarkan dan menghargai pandangan orang lain. Kolaborasi dalam pembelajaran berbasis puzzle juga membantu anak-anak untuk memahami arti kerja sama tim. Mereka belajar bagaimana menghargai peran masing-masing anggota tim, menghormati perbedaan pendapat, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama (Abristiana et al., 2020). Ini adalah keterampilan yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari, di mana kolaborasi dan kerja tim sering kali menjadi kunci kesuksesan. Interaksi sosial yang terjadi selama proses pembelajaran juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial-emotional anak-anak. Mereka belajar bagaimana berbagi, memberi dukungan, dan memecahkan konflik secara damai. Mereka juga belajar untuk mengatasi rasa frustrasi dan kegagalan, serta merayakan keberhasilan bersama sebagai sebuah tim. Semua ini membantu meningkatkan keterampilan empati, toleransi, dan resiliensi mereka. Motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran berbasis puzzle merupakan faktor kunci dalam

keberhasilan pengalaman belajar mereka. Ketika anak-anak merasa termotivasi dan terlibat secara aktif dalam aktivitas memecahkan puzzle, mereka cenderung lebih fokus, berpartisipasi lebih aktif, dan mencapai pencapaian belajar yang lebih baik. Pertama-tama, kegiatan memecahkan puzzle dianggap sebagai permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini secara alami meningkatkan minat mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan mencoba tantangan-tantangan baru. Saat mereka menemukan kesuksesan dalam menyelesaikan puzzle, ini juga meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan mereka, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk terus belajar. Rasa prestasi dan pencapaian juga dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik anak-anak. Ketika mereka mendapatkan pengakuan dan pujian atas kemajuan mereka dalam memecahkan puzzle, ini dapat menjadi insentif tambahan bagi mereka untuk terus berusaha dan meningkatkan kinerja mereka. Ini menyoroti pentingnya umpan balik positif dari guru atau orang tua dalam memelihara motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran. Keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran berbasis puzzle juga dipengaruhi oleh seberapa baik mereka merasa terhubung dengan materi pembelajaran dan relevansinya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Jika mereka dapat melihat hubungan antara apa yang mereka pelajari dengan pengalaman mereka di dunia nyata, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat dalam aktivitas tersebut. Lingkungan pembelajaran yang mendukung dan inklusif juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak. Ketika mereka merasa didukung oleh guru dan rekan-rekan sekelas mereka, mereka merasa lebih nyaman untuk mengambil risiko, berbagi ide, dan bertanya pertanyaan. Hal ini membantu menciptakan atmosfer yang memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Puzzle* dapat mengasah kemampuan motorik halus pada anak dan memberikan rekomendasi untuk mengintegrasikan metode pembelajaran

berbasis puzzle ke dalam pendidikan Anak Usia Dini, dan penggunaan *Puzzle* memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak. Permainan *Puzzle* juga memiliki pengaruh signifikan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus Anak Usia Dini di TK Negeri Sangia. Temuan ini akan memberikan dasar untuk merekomendasikan penggunaan permainan *Puzzle* sebagai bagian dari metode pembelajaran di pendidikan Anak Usia Dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abristiana, P. O., Kristanti, A., & Aisyatul W., A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan *Puzzle* dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70–86. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.314>
- Ahmadin, A., Hendra, H., Lukman, L., Annafi, N., & Muslim, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Permainan Eduktif *Puzzle*. 7(6), 8041–8048. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5905>
- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan *Puzzle*. *Journal of Education Research*, 4(2), 778–784. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/266>
- Anggriawan, G. A. D. (2023). Perancangan Permainan Interaktif Berbentuk Activity Pack Sebagai Media Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Undergraduate Thesis; Universitas Dinamika*, 1–42.
- Anugrah, D. P., Chairilisyah, D., & Puspitasari, E. (2021). Pengembangan Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10339–10347.
- Arie Paramitha, M. V., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 443–450. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2615>
- Asdar, A., Febryanti, F., & Rahayu, A. (2021). Pelatihan Guru TK Pertiwi Majene Menggunakan Media Mozaik Berbasis Budaya Mandar dalam Mengembangkan

- Kemampuan Motorik Halus Anak. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 40. <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v1i3.2709>
- bidin A. (2017). Опыт аудита обеспечения качества и безопасности медицинской деятельности в медицинской организации по разделу «Эпидемиологическая безопасность» No Title. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Elizya, L., Subandijah, K., Gayatri, M., & Kebidanan, D. (2023). Pengaruh Permainan Edukasi “Puzzlo Puzzle” Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kesehatan Tradisional*, 1(2), 198–212. <https://doi.org/10.47861/usd.v1i2.378>
- Haryani, W., Sugianti, N. O., Rozie, F., Guru, P., Mulawarman, U., Muara, J., Kampus, P., & Kelua Kota, G. (2023). Strategi Guru dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun (Teacher’s Strategy in Learning Physical Motor Skills for Children Aged 5-6 Years). *Journal Of Early Childhood Education And Research*, 4(1), 20–28.
- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., & Kamila, A. (2020). Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial dan Motorik Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.561>
- Lexy J.Moleong, 2001, Metode Penelitian Kualitatif, Jakarta: Rineka Arikunto, Prosedur Cipta.
- Malla Avila, D. E. (2022). Permainan Puzzle Untuk Anak Usia Dini, 2001–002002.
- Noor, T. R. (2023). Optimalisasi Aktivitas Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4336–4348. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3600>
- Nuzulia, A. (1967). Penggunaan Permainan Puzzle Untuk Anak Usia Dini. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Puzzle, P., & Motorik, K. (2023). Penerapan Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan. 2(2), 67–72.
- Purwanto, 2008, Metodologi Penelitian Kualitatif, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharsimi, 2006, Penelitian Suatu Pendekatan Praktis, Jakarta: Rineka Arikunto, Prosedur Cipta.
- Saepudin, A. (2022). Pengembangan Aspek Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Kolase Pada Tkq Nurul Huda Karawang. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 69–80.
- Setiawan, D., Hardiyani, I. K., Aulia, A., & Hidayat, A. (2022). Memaknai Kecerdasan melalui Aktivitas Seni: Analisis Kualitatif Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4507–4518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2521>
- Sugawara, E., & Nikaido, H. (2014). Pembelajaran Berbasis Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Kognitif Anak. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25246403> <http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC4249520>
- Suryani, D. (2020). Pembelajaran Berbasis Sentra Seni: Inti Pengembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Mikraf: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 14–25.
- Wahyunigrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5384–5396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>
- Wirdalena, S. Y., & Mayar, F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Berbasis Pendekatan Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7242–7252. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3618>