



PENGARUH PENGGUNAAN APE *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI: STUDI LITERATUR

Junita Andriani, Melia Eka Daryati

Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Kata Kunci :

Alat Permainan Edukatif
Puzzle
Motorik Halus
Anak Usia Dini

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the effect of using educational puzzle games on the fine motoric development of young children. This research uses a literature study method. The research steps are: 1. finding a general idea about the research topic; 2. looking for information that supports the research topic; 3. reinforce the focus of research; 4. search and find reading material; 5. read and take research notes; 6. reviewing; 7. Classify the reading material again and start writing. The data collection technique in this research is documentation. The data analysis technique used in this study is the content analysis method. The results of this study are that using the APE puzzle while playing can improve children's fine motor development, improve memory, practice accuracy, concentration, improve problem-solving skills and the ability to manage emotions.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia din. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, Langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah: 1. menemukan ide umum mengenai topik penelitian; 2. mencari informasi yang mendukung topik penelitian; 3. mempertegas fokus penelitian; 4. mencari dan menemukan bahan bacaan; 5. membaca dan membuat catatan penelitian; 6. mereview; 7. mengklasifikasikan lagi bahan bacaan dan mulai menulis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan APE *puzzle* saat bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, meningkatkan daya ingat, melatih ketelitian, konsentrasi, meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan kemampuan mengelola emosi.

mail penulis:

junitaandriani23@gmail.com
zahratulqalbi@unib.ac.id

PENDAHULUAN

Dalam (Hukum, 2013), anak usia dini adalah anak sejak janin dalam kandungan sampai dengan usia 6 tahun yang dikelompokkan atas janin dalam kandungan sampai lahir, lahir sampai dengan usia 28 hari, usia 1 sampai dengan 24 bulan, dan usia 2 sampai 6 tahun. Menurut (Mansur, 2005) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses

perkembangan dan pertumbuhan yang unik. Anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentang waktu sejak lahir hingga usia 6 tahun, dimana dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani pada anak agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Mutiah, 2015).

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) dalam (Hartati, 2005) menyatakan bahwa anak usia dini adalah kelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Hurlock (1980) dalam (Priyanto, 2014) masa anak usia dini dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual. Menurut (Suryana, 2014) memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan anak berikutnya.

Oleh karena itu, orang tua diharuskan untuk memberikan pendidikan, kasih sayang dan cinta yang tulus kepada anak, bukan hanya memanjakan dan melindungi secara berlebihan. Anak berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya merupakan harapan bagi semua orang tua.

Perkembangan menurut (Khaironi, 2018) adalah proses bertambahnya kematangan dan fungsi psikologis manusia. Menurut Santrock dalam (Soetjningsih, 1995) perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan terus berlanjut di sepanjang kehidupan individu. Senada dengan Santrock, Hurlock dalam (Soetjningsih, 1995) mengemukakan bahwa perkembangan merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman belajar. Perkembangan merupakan pola perubahan atau gerakan secara dinamis yang dimulai dari pembuahan atau konsepsi dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan individu manusia (Izzaty, 2017). Jadi perkembangan dapat diartikan sebagai rangkaian proses perubahan yang dialami individu menuju tingkat kematangan yang terjadi sepanjang kehidupannya.

Dalam (Permendikbud, 2014) dijelaskan bahwa anak usia dini memiliki 6 aspek perkembangan. Keenam aspek tersebut adalah nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan fisik-motorik. Menurut Wijaya dalam (Rini, 2009) perkembangan motorik sangat berkaitan erat dengan kegiatan fisik. Hurlock dalam (Khadijah, 2020) berpendapat bahwa motorik adalah perkembangan dalam pengendalian tubuh yang dilakukan oleh syaraf-syaraf yang saling terkoordinasi. Menurut (Khadijah, 2020) motorik ialah suatu gerak tubuh, yang dimana otak menjadi pusat kontrol dalam pengendalian gerak. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua, salah satunya yaitu motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Khadijah, 2020).

Motorik halus dapat dirangsang dengan menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif ialah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang ditujukan untuk merangsang perkembangan anak (Mayke, 2001). Sejalan dengan hal itu, menurut (Fadillah, 2017) alat permainan edukatif adalah setiap permainan yang didalamnya terkandung nilai-nilai pendidikan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain (Qalbi et al., 2020).

Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menunjang perkembangan motorik halus anak yaitu *puzzle*. Alat permainan edukatif *puzzle* adalah alat permainan yang dapat melatih anak mengenal bentuk, dan mengenal ruang kosong di aman potongan tersebut

dibutuhkan. *Puzzle* juga membantu anak mengenal persamaan, seperti warna atau garis tebal dalam suatu potongan sesuai dengan corak dalam potongan lain. Melalui bermain *puzzle* anak dapat belajar suatu benda atau objek tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini merangsang anak menyatukan unsur-unsur yang berbeda (Adriana, 2011). Menurut (Fadillah, 2017) *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu.

Penggunaan APE *puzzle* dalam upaya meningkatkan perkembangan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya sudah banyak dilakukan, salah satu perkembangan yang dirangsang dengan penggunaan ape *puzzle* yang banyak diteliti adalah motorik halus anak

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk menganalisis pengaruh penggunaan APE *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Menganalisa tentang pentingnya stimulasi untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode studi literatur, dengan mencari referensi teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Menurut Creswell, John. W (Habsy, 2017)ajian literatur adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan.

Langkah-langkah penelitian literatur yang akan dilakukan adalah: 1. menemukan ide umum mengenai topik penelitian; 2. mencari informasi yang mendukung topik penelitian; 3. mempertegas fokus penelitian; 4. mencari dan menemukan bahan bacaan yang dibutuhkan dan mengklasifikasikan bahan bacaan; 5. membaca dan membuat catatan penelitian; 6. mereview dan memperkaya lagi bahan bacaan; 7. mengklasifikasikan lagi bahan bacaan dan mulai menulis (Zed, 2004).

Sumber data dan informasi dalam penelitian literatur ini berupa buku-buku dan jurnal-jurnal yang relevan dan berisi informasi sesuai dengan fokus topik penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Menurut Arikunto dalam (Mirzaqon T, 2017) dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, buku, jurnal, makalah, atau artikel dan sebagainya. Instrumen penelitian ini adalah daftar *checklist* klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan dan format catatan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (*Content Analysis*). Menurut Serbaguna dalam (Mirzaqon T, 2017) dalam analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terdahulu

(Yuniati, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “*Puzzle* Mempengaruhi Motorik Halus Anak Usia Dini Prasekolah di TK At-Taqwa Mekarsari Cimahi” menyatakan bahwa bermain *puzzle* dapat menstimulasi atau meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Bermain *puzzle* merupakan kegiatan permainan anak yang melakukan bongkar pasang, menyusun kotak dan kepingan sehingga membentuk suatu pola tertentu. Dalam menyusun kepingan *puzzle* berhubungan atau melibatkan otot-otot kecil anak, terutama tangan dan jari-jari

tangan anak. Saat melakukan kegiatan bermain *puzzle*, tanpa disadari anak belajar aktif menggunakan jari-jari tangan untuk menyusun kepingan gambar yang tepat dan hal tersebut juga tanpa disadari dapat melatih koordinasi mata dan tangan sehingga dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak.

Penelitian (Melliana et al., 2019) tentang “Permainan *Puzzle* Meningkatkan Kemampuan Motorik halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 SDLB Negeri Slawi” menyatakan bahwa pemberian permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang dan dapat memotivasi anak tunagrahita sedang dalam belajar sambil bermain. Metode permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan, serta menambah daya ingat pada anak tunagrahita sedang. Selain itu permainan *puzzle* juga dapat melatih otot-otot kecil tangan dan jari tangan untuk meningkatkan motorik halus anak tunagrahita sedang.

Dalam penelitian (DI RA, n.d.) tentang “Penerapan Media *Puzzle* Raksasa Terkait Dengan pekerjaan, Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di RA Insani Taqwim Palembang” menyimpulkan bahwa kegiatan bermain *puzzle* raksasa dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B-3 RA Insani Taqwim Palembang. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Penggunaan media *puzzle* raksasa dapat menjadi salah satu kegiatan yang menarik bagi anak dalam melatih motorik halus nya.

(Ilato, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menyusun Sebuah Gambar Melalui Permainan *Puzzle* Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun di RA At-Taqwa Matayanagan” menyatakan bahwa dalam permainan *puzzle* membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak berkonsentrasi ketika menyusun sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Dengan permainan ini dapat membantu meningkatkan kreativitas dalam imajinasi dan antusias anak karena pembelajaran yang menyenangkan.

(Maghfuroh, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Metode Bermain *Puzzle* Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah” menyatakan bahwa perkembangan motorik halus anak prasekolah dapat dipengaruhi oleh faktor pekerjaan orang tua, pendidikan dan umur orang tua. Hal ini berpengaruh terhadap pengetahuan dan keterbukaan orangtua dalam menerima informasi dalam memberikan stimulasi pada anak khususnya untuk perkembangan motorik halus anak. Selain itu perkembangan motorik anak prasekolah juga dipengaruhi oleh jenis kelamin. Dimana dalam penelitian tersebut anak yang normal kebanyakan anak perempuan. Anak perempuan lebih mudah diatur oleh kedua orangtuanya, berbeda dengan anak laki-laki yang lebih agresif dan sering membantah orang tua. Dalam penelitiannya Lilis menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK Surya Baru Plosowahyu Lamongan.

Panzilion et al., (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Perkembangan Motorik Prasekolah Antara Intervensi *Brain Gym* Dengan *Puzzle*” menyatakan bahwa bermain *puzzle* lebih efektif dibandingkan dengan melakukan senam otak, hal tersebut disebabkan anak prasekolah lebih mudah diajak bermain menggunakan alat peraga daripada memperhatikan dan mendengarkan instruksi peneliti, selain itu bermain *puzzle* sering dilakukan baik dirumah maupun disekolah, sedangkan senam otak adalah pengalaman baru bagi anak diwilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu.

Ananda (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah di TK Inti Gugus Tulip III Padang tahun 2018” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh perkembangan motorik halus

anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* di TK Inti Gugus Tulip II Padang Tahun 2018.

Nurwita (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media *Puzzle* Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang” menyimpulkan bahwa bermain dengan media *puzzle* sangat membantu mengembangkan motorik seperti melatih koordinasi mata dan tangan, dimana anak mampu menempatkan *puzzle* sesuai dengan bentuknya, keterampilan memecahkan masalah dan mampu mengelola emosi.

Fitriyanti & Rosidah (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Faktor-faktor Yang Berhubungan Dengan Kemampuan Motorik Halus Bermain *Puzzle* Pada Anak Prasekolah di RSUD Pasar Rebo Jakarta Timur Tahun 2016” menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan ibu tentang perkembangan motorik halus, dan stimulasi, serta status gizi anak dengan kemampuan motorik halus bermain *puzzle*.

Pengaruh penggunaan APE terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini

Menurut Adams dalam (Astini et al., 2017) alat permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang didalamnya diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Menurut (Astini et al., 2017) alat permainan edukatif ialah alat permainan yang sengaja khusus dirancang untuk menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, serta sebagai alat untuk merangsang aktivitas anak mempelajari sesuatu tanpa anak sadari dan alat yang dirancang multiguna sehingga dapat melatih motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran. Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dimainkan anak yang didalamnya terkandung nilai-nilai pendidikan yang berguna bagi perkembangan anak.

Penggunaan alat permainan edukatif memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, diantaranya yaitu: penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman totalitas kemandirian dan kepribadian anak; dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak; dapat meningkatkan kemampuan anak mencipta sesuatu yang baru; mempertajam perasaan anak; meningkatkan rasa percaya diri anak; melatih kemampuan berbahasa; melatih motorik halus dan motorik kasar anak; membentuk moralitas anak; melatih keterampilan anak; mengembangkan sosialisasi; dan membentuk spiritual anak, Ismail dalam (Astini et al., 2017).

Salah satu perkembangan anak yang dapat distimulasi menggunakan alat permainan edukatif ialah motorik. Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dirasakan seluruh tubuh (Sujiono et al., 2010). Motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang memerlukan koordinasi sebagian besar tubuh anak, sedangkan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggerakkan pergelangan tangan dan menggunakan jari-jari tangan (Sujiono et al., 2010). Motorik halus merupakan gerakan halus yang melibatkan otot-otot kecil dibagian-bagian tertentu saja, karena tidak memerlukan tenaga besar, namun gerakan halus yang memerlukan koordinasi yang cermat (Sujiono, Dkk, 2008); (Ahmad Susanto, 2011); dan Nursalam dalam (Aqarisnawati et al., 2012). Menurut (Murtining, 2018) motorik halus adalah gerakan yang merangsang otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi yang cermat.

Menurut Mudjito dalam (Lailah, 2013) beberapa fungsi perkembangan motorik halus yaitu: 1. anak dapat menghibur dirinya, dan mendapatkan kesenangan; 2. anak dapat beralih dari kondisi *Helpness* (tidak berdaya) pada awal-awal pertama kehidupannya; 3. anak dapat

menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolahnya. Menurut Suyanto dalam (Farida, n.d.) motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan tubuh yang lebih spesifik, seperti melipat, menggantung, merangkai, menali sepatu, mengancing baju dan menulis. Sumantri dalam (Sidabutar & Siahaan, 2019) menjelaskan fungsi motorik halus adalah mendukung perkembangan aspek lain seperti kognitif, sosial dan bahasa karena pada hakikatnya setiap aspek perkembangan tidak dapat dipisahkan satu perkembangan dengan perkembangan lainnya.

KESIMPULAN

Anak usia dini adalah individu muda yang memerlukan stimulasi atau dorongan untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangannya sesuai dengan tahapan usia. Untuk menstimulasi dan merangsang perkembangan anak dapat menggunakan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif adalah sebuah alat permainan yang dibuat secara khusus dengan tujuan pendidikan yang dapat membantu perkembangan anak. Melalui penggunaan alat permainan edukatif anak dapat mengeksplor kemampuan dan imajinasinya dalam bermain.

Berdasarkan penelitian sebelumnya didapatkan data dan informasi mengenai pengaruh penggunaan ape *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak. Dengan menggunakan ape *puzzle* saat bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, anak menggunakan dan menggerakkan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan saat menyusun potongan gambar *puzzle*. Selain itu, penggunaan ape *puzzle* juga dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan saat anak mencocok-cocokkan gambar, meningkatkan keterampilan dan daya ingat anak, melatih ketelitian dan konsentrasi anak, serta meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan kemampuan mengelola emosi.

DAFTAR RUJUKAN

- Adriana, D. (2011). Tumbuh kembang dan terapi bermain pada anak. *Jakarta: Salemba Medika*.
- Ahmad Susanto, M. P. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Ananda, Y. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrah, 2*(2), 29–35.
- Aquarisnawati, P., Mustami'ah, D., & Riskasari, W. (2012). Motorik Halus pada anak usia prasekolah ditinjau dari bender gestalt. *Jurnal Insan Media Psikologi, 13*(3).
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 6*(1), 31–40.
- DI RA, I. T. P. (n.d.). *Penerapan Media Puzzle Raksasa Terkait Dengan Pekerjaan, Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Farida, C. (N.D.). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Origami Pada Anak Didik Kelompok B Ra Darut Taqwa Ponggok Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014-2015*.
- Fitriyanti, L., & Rosidah, N. (2017). Faktor–Faktor Yang Berhubungan Dengan Kemampuan Motorik Halus Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah Di RSUD Pasar Rebo Jakarta Timur Tahun 2016. *Jurnal Ilmiah Kesehatan, 9*(1).
- Habsy, B. A. (2017). Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling:

- studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90–100.
- Hartati, S. (2005). Perkembangan belajar pada anak usia dini. *Jakarta: Depdiknas*.
- Hukum, K. (2013). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 Tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif*. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Republik Indonesia. Diunduh dari
- Ilato, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menyusun Sebuah Gambar Melalui Permainan Puzzle Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun di RA AT-TAQWA Matayanagan. *Kidspedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–23.
- Izzaty, R. E. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah*. Elex Media Komputindo.
- Khadijah, M. A. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Prenada Media.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 1–12.
- Lailah, I. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Menggunting dan Menempel di Kelompok B TK Muslimat 2 Jombang. *PAUD Teratai*, 2(3).
- Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55–60.
- Mansur, M. A. (2005). Pendidikan anak usia dini dalam Islam. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Mayke, T. S. (2001). Bermain, Mainan Dan Permainan. *Jakarta: PT Grasindo*.
- Melliana, P. S., Widyantoro, W., & Oktiawati, A. (2019). Permainan Puzzle Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 Sdlb Negeri Slawi. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 10(2), 9.
- Mirzaqon T, A. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8(1).
- Murtining, H. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus melalui Kegiatan Menggunting dengan Berbagai Media pada Kelompok B TK Dharma Wanita Tawangrejo. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 6(1), 28–40.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 803–810.
- 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.
- Permendikbud, R. I. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Mendiknas*.
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 2.
- Qalbi, Z., Marlina, S., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287–294.
- Rini, N. S. (2009). Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Perkembangan Anak Dengan Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. *FIKkeS*, 2(2).
- Sidabutar, R. R., & Siahaan, H. (2019). Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Daun dalam Kegiatan Pembelajaran. *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 39–47.
- Soetjningsih, D. (1995). Tumbuh kembang anak. *Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC*, 1, 995.

- Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. (2010). Hakikat Perkembangan Motorik Anak. *Modul PGTK, Universitas Terbuka*.
- Sujiono, B. dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryana, D. (2014). Hakikat anak usia dini. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*.
- Yuniati, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan, 11*(1), 36–47.
- Zed, M. (2004). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.