



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PERSEPSI GURU TENTANG PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERMAIN SENSORIMOTOR ANAK DI TK SHANDY PUTRA TELKOM BENGKULU

Putri Feni Ayu Mutiara*, Delrefi*

*Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Email : ayumutiara@gmail.com

Article History:

Submitted/Received 25 Aug 2021

First Revised 10 Sep 2021

Accepted 19 Nov 2021

Publication Date 30 Nov 2021

Kata Kunci :

Persepsi guru,
Permainan *Puzzle*,
Bermain Sensorimotor,
Anak Usia Dini

ABSTRACT

This research is motivated by a puzzle game on the ability to play sensorimotor in children. One of the factors affecting the sensorimotor development of children is the use of educational games. The purpose of this study was to determine the teacher's perception of puzzle games on the child's sensorimotor playing ability. This study used a qualitative descriptive approach using a survey method through a questionnaire as a data collection tool. Data analysis used data tabulation, average calculation, then interpretation and conclusion. The results showed that the teacher's perception of the puzzle game on the child's sensorimotor playing ability was very good.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permainan *puzzle* terhadap kemampuan bermain sensorimotor pada anak. Perkembangan sensorimotor anak salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan alat permainan edukatif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimanakah persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap kemampuan bermain sensorimotor anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode survey melalui angket sebagai alat pengambilan data. Analisis data menggunakan tabulasi data, perhitungan rata-rata, kemudian penafsiran dan penarikan kesimpulan. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap kemampuan bermain sensorimotor anak sangat baik.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun, merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak, usia dini merupakan usia yang mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, disebut usia emas (*golden age*), makanan bergizi seimbang serta asupan yang terus menerus sangat dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak (Agusmiati, 2019).

Proses utama perkembangan anak merupakan hal yang saling berkaitan antara proses biologis, proses sosioemosional dan proses kognitif. Ketiga hal tersebut akan saling berpengaruh satu sama lain dan sepanjang perjalanan hidup manusia (Khairiah, 2018) Selama proses perkembangan tidak tertutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Perkembangan tersebut mencakup perkembangan perilaku sosial, bahasa, kognitif, fisik atau motorik (Ananda, 2019). Menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 pasal 10 ayat 1 tentang lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek-aspek perkembangan tersebut dipadukan dalam bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terdiri: moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, dan kemandirian, sedangkan pengembangan kemampuan dasar yang terdiri dari: bahasa, fisik/motorik, seni dan kognitif (Yanti dan Turdjai, 2017). Pada pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, dapat distimulasi dengan aktivitas bermain. Sejalan dengan prinsip belajar anak usia dini, bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain (Marlina et al., 2020). Anak usia dini harus menggunakan alat permainan edukasi yang memperhatikan karakteristik anak dan mampu mengembangkan segala aspek pertumbuhan dengan bermain sambil belajar (Safitri dan Marlina, 2020).

Menurut Danuatmaja dalam (Setyaningsih, 2017) bermain merupakan kegiatan spontan anak. Tidak ada peraturan yang mengikat saat bermain. Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dilakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dengan menggunakan aktivitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi, dan pikiran. Jadi, dalam permainan diperlukan berbagai koordinasi antara aktivitas fisik, sensorik atau indera, emosi, komunikasi, dan pikiran. Artinya dari berbagai aspek tersebut harus saling mendukung. Permainan bukan bersifat memaksa, tetapi sukarela dan memiliki aturan tertentu yang telah disepakati (Setyaningsih, 2017). Rodgers, Erikson, Piaget, Vygotsky, dan Freud (dalam Tantriyani, 2013) menyampaikan paling tidak ada tiga jenis kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak yaitu, permainan fungsional atau sensorimotor, permainan peran, dan permainan konstruktif. Pembelajaran yang dilakukan anak sudah seharusnya merangsang aktivitas sensorimotornya agar anak menjadi aktif dan kreatif (Hasanah, 2018). Permainan sensorimotor merupakan permainan yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh. Sensorik motor dimaksudkan untuk pengembangan otot-otot, fungsi mata, telinga, dan pengertian (Tantriyani, 2013).

Mulyono Abdurrahman mengatakan bahwa sensorimotor adalah gabungan antara masukan sensasi (input of sensation) dengan keluarnya aktivitas motorik (*output of motorik activity*). Anggota tubuh (panca indera) akan menerima sensasi atau rangsangan yang kemudian akan diteruskan ke seluruh anggota tubuh sebagai respon. Anggota tubuh yang

biasanya berperan sebagai penerima respon biasanya sensoris (panca indera) maupun motorik (tangan dan kaki) (Abristiana & Kristanti, 2020). Prasetyono (dalam Widiyati, 2016) juga mengatakan bahwa “pembelajaran sensorimotor diarahkan untuk melatih dan mengembangkan fungsi mata, telinga dan latihan otot-otot”. Contohnya bereaksi jika dipanggil namanya, mengikuti benda dengan mata, menyusun balok, mengangkat dan menaruh benda, berlari dan berjalan. Kemampuan sensorimotor terdiri dari kemampuan visual, taktil, proprioseptif, vestibuler, auditorial dan kinestetik/gerakan motorik (Assjari & Sopariah, 2011).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan sensorimotor adalah sebuah permainan yang menggabungkan koordinasi sensorik dan motorik yang diarahkan untuk mengembangkan fungsi mata, telinga dan latihan otot-otot. Kemampuan sensorimotor terdiri dari kemampuan visual, taktil, proprioseptif, vestibuler, auditoris dan kinestetik/gerakan motorik. Contoh dari jenis permainan sensorimotor proprioseptif yaitu menyusun benda bundar dan menyusun *puzzle*.

Aktivitas belajar menggunakan media permainan *puzzle* adalah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak usia dini. Media permainan *puzzle* merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh (Permata, 2020). Menurut Rokhmat menyatakan, “*Puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.” Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli menyebutkan, “*Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh” (Permata, 2020).

Puzzle merupakan sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermain nya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif murid (Ananda, 2019). Kegiatan *puzzle* ini dapat dirangkai dengan potongan jumlah yang sesuai dengan usia anak. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzle*-nya tidak kurang dari 4 biji; usia 3-4 tahun potongan *puzzle*-nya tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK 4-5 tahun potongan *puzzle*-nya tidak lebih dari enam biji dan untuk SD ke atas potongan *puzzle*-nya tidak lebih dari tujuh biji. Seperti sentra-sentra lainnya sentra *puzzle* pun bisa dikemas sedemikian rupa, oleh karena itu semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Misalnya di *puzzle* tersebut diberi gambar orang yang sedang sholat (untuk mencerdaskan daya spiritualitasnya anak), dimainkan oleh dua anak (untuk mengasah daya emosi-sosial dan interpersonal), jika permainan *puzzle* ini jika dilakukan oleh anak-anak maka akan mengasah daya kompetitif anak dan lain-lain (Agusmiati, 2019).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Permainan *Puzzle* adalah suatu permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar, kotak-kotak, huruf-huruf dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan sensorimotor pada anak usia dini.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Agusmiati (2019) dengan judul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Magnetis Terhadap Kecerdasan Koordinasi Gerakan Tubuh Dan Motorik Anak Di Paud Karya Galang Selebar Kota Bengkulu” memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh permainan *puzzle* magnetis terhadap kecerdasan koordinasi gerakan tubuh dan motorik anak di PAUD Karya Galang Selebar Kota Bengkulu. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ananda (2018) dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018” memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak

sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* di TK. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat membantu stimulasi motorik pada anak usia dini, sehingga peneliti ingin membahas bagaimana persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif menurut Moleong adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya secara holistik, dengan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus menggunakan berbagai metode alamiah (Mulyadi, 2012). Pengambilan data dilakukan dengan metode survey. Metode survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan angket/kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Sedangkan angket/kuesioner adalah daftar pertanyaan yang dibuat oleh peneliti dimana setiap butir pertanyaannya berkaitan dengan permasalahan penelitian. Kemudian angket/kuesioner akan diberikan kepada responden untuk dimintakan jawaban. Responden pada penelitian ini adalah guru yang ada di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu sebanyak 5 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuisisioner). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara deskriptif yaitu menganalisis data dengan membuat gambaran dari data yang telah dikumpulkan tanpa membuat generalisasi dari hasil penelitian tersebut (Sholikhah, 2016). Berdasarkan hasil dari pengumpulan data melalui angket/kuesioner, maka peneliti menganalisis melalui tiga langkah yaitu:

1. Tabulasi Data

Penelitian ini dituangkan kedalam bentuk tabel atau disebut tabulasi data. Pada tabulasi data, peneliti menggunakan tiga langkah yaitu membuat kolom tabel yang dibutuhkan sesuai kebutuhan (Sidarta dan Yuniata, 2019), selanjutnya memasukkan setiap alternatif jawaban dari setiap item pernyataan yang telah dipilih oleh responden atau subjek penelitian, dan yang terakhir menghitung frekuensi alternatif jawaban dari setiap item pernyataan.

2. Menghitung Alternatif Jawaban

Perhitungan jawaban ini bertujuan untuk mendapatkan hasil penelitian. Cara perhitungan yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan mencari rata-rata dari akumulasi jawaban, dimana setiap alternatif jawaban pada setiap item pernyataan dihitung frekuensinya kemudian dijumlah dan dibagi sesuai dengan jumlah item pernyataan dari setiap indikator yang dicari. Rumus yang digunakan pada penelitian ini:

$$N = \frac{f}{p}$$

Keterangan :

P = Jumlah Item Pernyataan

N = Hasil Rata-Rata Reponden

F = Jumlah Alternatif Jawaban

3. Menafsirkan dan Menyimpulkan

Penafsiran dan pengambilan kesimpulan pada penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil perhitungan alternatif jawaban yang telah diperoleh dan hasil angket/kuesioner yang telah dilakukan. Penafsiran dari hasil angket berujukan pada penilaian skala likert (Haswati dkk, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian Persepsi Guru tentang Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Bermain Sensorimotor Anak Di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu, dari hasil angket yang telah diberikan kepada 5 guru di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu. Pemaparan hasil ini sesuai dengan kisi-kisi angket penelitian yang berkaitan dengan persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor pada anak, dan apakah permainan *puzzle* dapat mengembangkan fungsi-fungsi mata, telinga dan otot/motorik, dan telah dijadikan acuan oleh peneliti dalam penyusunan instrumen penelitian, berikut pemaparan deskripsi hasil penelitian pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data Angket Persepsi Guru Tentang Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Bermain Sensorimotor Anak Di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu

Nomor Butir Pernyataan	Kode Subjek Penelitian				
	A1	A2	A3	A4	A5
1	9	10	9	9	9
2	9	8	9	9	7
3	8	9	9	9	9
4	9	10	9	9	8
5	9	9	7	8	9
6	8	9	9	9	9
Total Skor Hasil Deskriptor	52	55	52	53	51
Rata-rata	8,66	9,16	8,66	8,83	8,5

Berdasarkan tabulasi data dari tabel diatas, maka peneliti akan mendeskripsikan hasil yang diperoleh dari setiap individu subjek penelitian yaitu sebagai berikut :

Subjek A1: jumlah skor 52 dengan rata-rata 8,66 => sangat baik.

Subjek A2: jumlah skor 55 dengan rata-rata 9,16 => sangat baik.

Subjek A3: jumlah skor 52 dengan rata-rata 8,66 => sangat baik.

Subjek A4: jumlah skor 53 dengan rata-rata 8,83 => sangat baik.

Subjek A5: jumlah skor 51 dengan rata-rata 8,5 => sangat baik.

Maka dari masing-masing hasil keseluruhan kelima subjek penelitian, peneliti dapat menggambarkan hasil persepsi guru yang paling menonjol yaitu subjek A2 dengan perolehan jumlah skor 55 dengan rata-rata 9,16, dan subjek A4 yang mendapatkan perolehan rata-rata yang berada di tengah-tengah dengan perolehan jumlah skor 53 dengan rata-rata 8,83, selain itu dapat disampaikan hasil persepsi guru yang tidak begitu menonjol namun tidak berbeda sangat jauh yaitu subjek A5 dengan perolehan jumlah 51, dengan rata-rata 8,5. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, menghasilkan persentase 8,0 – 10,0 yang berarti persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor sangat baik, dibuktikan dari skor yang diperoleh dari setiap butir pernyataan yang diberikan kepada guru di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu sehingga dapat dikatakan sangat baik.

Persepsi guru adalah pendapat/tanggapan guru yang didasari oleh pengetahuan, kemampuan berpikir, perasaan, pengalaman-pengalaman pribadinya, dan bersifat individual. Permainan *Puzzle* adalah suatu permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar, kotak-kotak, huruf-huruf dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Bermain sensorimotor adalah sebuah permainan yang menggabungkan koordinasi sensorik dan motorik yang diarahkan untuk mengembangkan fungsi mata, telinga dan latihan otot-otot. Pada posisi ini guru berperan sebagai fasilitator, oleh karena itu dalam menggabungkan koordinasi sensorik dan motorik pada anak dapat dilakukan dengan berbagai permainan yang menarik dan menyenangkan seperti permainan *puzzle*. Maka dari itu sangatlah penting mengetahui bagaimana persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain

sensorimotor pada anak, karena hal ini dapat menstimulasi sensorik dan motorik anak sehingga akan berpengaruh terhadap pengembangan aspek-aspek perkembangan.

Berdasarkan dari hasil analisis penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dikatakan secara keseluruhan guru di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu memiliki persepsi tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata dari berbagai pernyataan positif yang memperoleh hasil rata-rata persentase 80-100 yang artinya sangat baik. Perolehan hasil persentase persepsi guru yang baik ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti pengalaman dan pengetahuan individu serta pengaruh dari luar seperti situasi/kondisi dan lingkungan yang dimiliki oleh guru di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu. Artinya setiap guru disekolah ini memiliki banyak pengalaman yang menghasilkan proses berpikir serta belajar akan suatu hal terkait permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor pada anak yang ditangkap melalui panca indera masing-masing, sehingga setiap guru mengemukakan pendapat yang sedikit berbeda, pengalaman dan pengetahuan setiap guru ini akan berperan dalam menentukan tersedianya jawaban. Jika dilihat berdasarkan latar belakang pendidikan, guru di TK Shandy Telkom Bengkulu ini ada yang lulusan sarjana pendidikan PAUD dan ada yang tidak. Namun hal ini tidak menjadikan persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor pada anak menjadi rendah atau kurang karena setiap guru disekolah ini memiliki kemampuan dan pengalaman mengajar yang cukup lama sekitar masing-masing 4-5 tahun.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian dari masing-masing kelima subjek penelitian, peneliti menggambarkan hasil persepsi yang paling menonjol yaitu subjek penelitian A2 yang memperoleh hasil rata-rata 9,16 dari berbagai pernyataan yang diajukan. Hal ini dipengaruhi oleh faktor lamanya masa kerja yaitu sekitar 4 tahun, tentunya guru tersebut sudah memiliki berbagai pengalaman serta penambahan pengetahuan terhadap anak usia dini. Sedangkan hasil persepsi yang tidak begitu menonjol namun masih dalam kategori sangat baik yaitu subjek penelitian A5 yaitu memperoleh hasil rata-rata 8,5, yang mana dipengaruhi oleh faktor lamanya masa kerja yaitu baru sekitar 8 bulan berjalan. Berdasarkan hasil perhitungan tabulasi data yang telah dipaparkan, dari berbagai subjek penelitian menghasilkan persentase 8,0 – 10,0 yang berarti persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor sangat baik.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan pendapat teori menurut Patmonodewo dalam (Yuniati, 2018) yang menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang sangat dipercaya sebagai media yang bisa membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata, menata *puzzle* menjadi sebuah bentuk hewan, pesawat, kapal dan sebagainya. Hasil penelitian ini juga didukung dengan penelitian (Medirisa et al., 2015) menyatakan bahwa permainan *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak dimana tindakan *puzzle* dapat melatih kerja jari-jemari anak yang dikordinasikan dengan kerja otak dalam menyusun kepingan-kepingan, sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung hal ini meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

KESIMPULAN

Penelitian terkait persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor anak di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu, dapat disimpulkan kedalam kategori sangat baik., yang mana memperoleh rata-rata 8,66 (subjek A1), 9,16 (subjek A2), 8,66 (subjek A3), 8,83 (subjek A4), 8,5 (subjek A5), dapat dilihat secara keseluruhan mencapai persentase 80 – 10,0 yang diartikan sangat baik. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan individu serta pengaruh dari luar seperti situasi/kondisi dan lingkungan yang

dimiliki oleh guru di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu, dan juga dari aspek lamanya masa kerja masing-masing guru di sekolah ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abristiana, P. O., & Kristanti, A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan *Puzzle* dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Playgroup Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70–86.
- Agusmiati, S. (2019). Pengaruh Permainan *Puzzle* Magnetis terhadap Kecerdasan Koordinasi Gerakan Tubuh dan Motorik Anak di PAUD Karya Galang Selebar Kota Bengkulu. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 11–21.
- 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.
- Assjari, M., & Sopariah, E. S. (2011). Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(2), 225–243.
- Hasanah, U. (2018). Strategi pembelajaran aktif untuk anak usia dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204-222.
- Haswati, D., Bilda, W., & Nopitasari, D. (2019). Pengembangan Lembar Aktivitas Geometri Analitik Datar Berbasis Pendekatan Saintifik. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Khairiah, D. (2018). Assesmen Perkembangan Sosio-emosional Anak usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 1(2), 1-22.
- Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 83–90.
- Medirisa, L. P., Susilo, J., & Aniroh, U. (2015). Pengaruh Pemberian Stimulus Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Krasak, Teras, Boyolali. *STIKES Ngudi Waluyo Ungaran*.
- Mulyadi, M. (2012). Riset desain dalam metodologi penelitian. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 16(1), 71-80.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1361-1373.
- Setyaningsih, I. (2017). Metode Permainan Sensorimotor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang. *Widia Ortodidaktika*, 6(6), 601–610.
- Sholikhah, A. (2016). Statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342-362.
- Tantriyani, A. N. U. R. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten Tahun 2012/2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Widiyati, W. (2016). Pembelajaran Sensorimotor Untuk Anak Autis Di PAUD Inklusi Sebuah Tinjauan Psikologis. *Prosiding Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Yanti, S. D., & Turdjai, T. (2017). Application Of Sensorimotor Playing To Increase Cognitive and Fine Motor Children. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 71-77.

Yuniati, E. (2018). *Puzzle* Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 36–47.