



<http://jurnal.iaindarussalam.ac.id/index.php/tarbiyah>

## **PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KB AISYAH MARTAPURA KABUPATEN BANJAR**

**Hj. Rahimah, Arisna Wahyuni, Nor Fitriah, Ma'fiyatun Insyiah**

Institut Agama Islam Darussalam Martapura ([hjrahimahpiaud@gmail.com](mailto:hjrahimahpiaud@gmail.com))

Institut Agama Islam Darussalam Martapura ([arisnawahyuni.app@gmail.com](mailto:arisnawahyuni.app@gmail.com))

Institut Agama Islam Darussalam Martapura ([Norfitriah76@gmail.com](mailto:Norfitriah76@gmail.com))

Universitas Islam Negeri Professor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto ([mafiyatun@uinsaizu.ac.id](mailto:mafiyatun@uinsaizu.ac.id))

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak agar kaya akan unsur pendidikan bagi pengetahuan anak, diantaranya bermain sambil belajar dan yang terpenting adalah melatih kemampuan motorik halus anak. Media puzzle adalah kegiatan yang menyenangkan, tidak membosankan serta mudah dilakukan bagi anak-anak. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus anak pada anak KB Aisyah Martapura dan apa saja faktor pendukung penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik pada anak KB Aisyah Martapura. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian lapangan yang dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru KB Aisyah dan 10 orang anak KB Aisyah dan objek penelitian ini adalah penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura. Pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak dengan menyusun media puzzle dan mengenal media puzzle dari tema buah sudah berhasil dilaksanakan, dan perkembangan motorik halus anak menggunakan media puzzle pun sudah mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan.

**Kata kunci:** Media Puzzle, Motorik Halus, Anak Usia Dini

### **Abstract**

Puzzle media is an activity used by teachers in the process of developing children's fine motor skills so that it is rich in educational elements for child care, including playing while learning and most importantly training children's fine motor skills. Puzzle media is a fun activity, not boring and easy to do for children. The problem in this study is how to use puzzle media in developing children's fine motor skills in KB Aisyah Martapura children and what are the supporting factors for using puzzle media in developing motor skills in KB Aisyah Martapura children. This type of research uses field research conducted with a qualitative approach with descriptive analysis. The subjects in this study were 1 KB Aisyah teacher and 10 KB Aisyah children and the object of this study was the use of puzzle media in developing fine motor skills in KB Aisyah Martapura children. The data collection used by the researcher was through interviews, observations and documentation.

Based on the results of the study, it shows that the use of puzzle media in developing fine motor skills in children by arranging puzzle media and getting to know puzzle

media from the fruit theme has been successfully implemented, and the development of children's fine motor skills using puzzle media has begun to develop and develop as expected.

**Keywords:** Puzzle media, fine motor skills, early childhood

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informasi<sup>1</sup> Berkaitan dengan pelaksanaan

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini

---

<sup>1</sup> Mardayawati, Yunus. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Orbit Publishing, 2016) hlm.31

<sup>2</sup> Al-Qur'an Kemenag

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Penggunaan berasal dari kata diartikan sebagai proses cara perbuatan memakai sesuatu. Kata penggunaan menggambarkan penggunaan sesuatu atau perubahan yang digunakan. Penggunaan juga ditandai dengan tercapainya tujuan pada suatu titik tertentu. Penggunaan adalah kemajuan dari seseorang dari tidak menggunakan menjadi menggunakan, dari yang tidak bisa menjadi bisa.<sup>3</sup> Penggunaan disini yaitu dengan cara menggunakan sesuatu media yang kita pakai misalnya penggunaan media puzzle.

Penggunaan dalam memilih media pembelajaran hendaknya sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena media pembelajaran berperan penting untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga, dapat membangkitkan semangat dan menarik perhatian anak dalam mengikuti proses media puzzle. Media puzzle angka adalah permainan edukatif yang dapat menstimulus kemampuan motorik halus anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang potongan-potongan puzzle berdasarkan pasangannya dengan menggunakan media puzzle.<sup>4</sup> Manfaat lain yang dapat diambil dari puzzle ini adalah melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus serta menstimulus kerja otak mampu berkoordinasi dengan baik. Banyak aktifitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan mata dan tangan. Maka permainan puzzle adalah permainan baik dalam hal ini. Kemampuan anak untuk fokus dalam menyelesaikan tugasnya dalam merangkai kepingan-kepingan puzzle bisa membuat anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik kedua keterampilan memecahkan masalah. Tujuan permainan puzzle adalah merangkai kepingan-kepingan huruf atau angka berdasarkan bentuk yang diinginkan. Kemudian puzzle disusun kembali dengan cara atau urutan yang bervariasi. ketiga keterampilan menggunakan motorik halus. Kepingan puzzle yang kecil, dan kadang terasa licin menjadi tantangan tersendiri bagi anak. Bukan hal yang sulit bagi anak untuk mengambil sebuah sendok atau pensil.

Media puzzle merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media puzzle selain menarik dan dapat memusatkan perhatian anak manfaat media puzzle adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas anak dalam bisa membaca melalui puzzle baca.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Risa, Agustin, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya : Serba Jaya, 2006) hlm.56

<sup>4</sup> Yuliani Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta:Laskar Askara 2008), hlm.43

<sup>5</sup> Rista Dwi Permata, *Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-6 Tahun*. Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran 2020. hlm.23

Dalam penggunaan media puzzle juga dapat menanamkan nilai-nilai agama pada anak, misalnya anak sebelum melaksanakan tugas yang diberikan guru membaca kalimat basmalah yaitu Bismillahirrahmanirrahim, dan sesudah melaksanakan tugasnya membaca hamdalah yaitu Alhamdulillah. Selain itu, anak dapat mengenal belajar untuk mengenal puzzle huruf-huruf hijaiyah ataupun gambar orang sholat dan tempat ibadah orang Islam melalui media puzzle seperti gambar orang yang lagi shalat dan bisa juga menyusun puzzle gambar Mekkah sehingga motorik halus pada Anak berkembang. anak juga belajar tentang bagaimana meminta bantuan dan berterimakasih kepada teman atau gurunya yang sudah membantunya.

Motorik halus adalah kemampuan melakukan gerakan dengan memanfaatkan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta koordinasi yang cermat yang menuntut kerjasama antara mata dan tangan. Beberapa contoh kemampuan motorik halus anak adalah memegang pensil untuk menulis, menyusun puzzle, menggambar, menyusun balok, memotong kertas, menggunting mengikuti garis, meremas dan menggenggam. Kemampuan ini perlu diasah dengan cara yang tepat, dan di usia yang tepat. Perkembangan motorik halus pada anak yaitu kemampuan pada anak sangat penting dapat membantu anak mengembangkan kemampuan motorik halusnya dengan memanfaatkan beragam media.<sup>6</sup>

Keterampilan motorik halus adalah salah satu pendukung untuk pencapaian tumbuh kembang yang penting pada anak. Keterampilan ini perannya amat besar dalam kehidupan sekolah, juga pada kehidupan sehari-harinya sampai ia dewasa nanti. Motorik halus membantu anak untuk memperoleh kemandirian.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah anak usia 4-6 tahun yang sedang mengikuti Pendidikan pada tingkat Pendidikan pra-sekolah. Fase ini merupakan periode penting dalam perkembangan anak, di mana mereka mengalami perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang pesat.<sup>7</sup> Berdasarkan hasil observasi awal dilapangan peneliti menemukan bahwa penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus anak kelompok A dan B karena peneliti ingin anak mengenal warna dengan media puzzle dan dapat Menyusun puzzle dengan benar media puzzle ini harus diselipkan dengan permainan yang menarik sehingga anak tidak cenderung pasif dan anak kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar dalam mengembangkan motorik halus anak.<sup>8</sup> Serta masih kurangnya penggunaan sumber media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk anak.

---

<sup>6</sup> Ardhana Reswari, *Perkembangan Fisik dan Motorik Anak* ( Sumatera Barat CV Azka Pustaka, 2022) hlm.16

<sup>7</sup> Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indoensia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002) hlm.34

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul “Penggunaan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar”.

## **B. Definisi Operasional**

Agar dapat dipahami dengan mudah dan jelas tentang beberapa istilah yang akan peneliti gunakan dalam judul proposal ini maka peneliti memberikan pemahaman pada istilah yang akan digunakan dalam judul ini, yaitu :

### **1. Penggunaan**

Penggunaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata diartikan sebagai proses cara perbuatan memakai sesuatu. Kata penggunaan menggambarkan penggunaan sesuatu atau perubahan yang digunakan. Penggunaan juga ditandai dengan tercapainya tujuan pada suatu titik tertentu. Penggunaan adalah kemajuan dari seseorang dari tidak menggunakan menjadi menggunakan, dari yang tidak bisa menjadi bisa.<sup>9</sup> Dengan demikian Penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak kelompok A dan B di KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar. Penggunaan media puzzle disini adalah bagaimana cara menggunakan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus anak.

### **2. Media**

Media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar dan tercapainya tujuan yang diharapkan.<sup>10</sup> Media adalah bahan yang digunakan untuk menyampaikan isi dan pesan pembelajaran media sangat penting untuk anak usia dini.

### **3. Puzzle**

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. dapat belajar dan menyelesaikan masalah, dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan, ukuran dan warna,

---

<sup>8</sup> Observasi Peneliti di KB Aisyah Martapura Langsung, Senin 18 Desember 2024

<sup>9</sup> Risa, Agustin, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya : Serba Jaya, 2006) hlm.57

<sup>10</sup> Yulianiani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta:Laskar Askara 2008), hlm.46

mengenal lambang bilangan dan huruf, dapat beradaptasi dengan tema. Media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.<sup>11</sup> Puzzle disini adalah media puzzle yang bermanfaat dengan media puzzle anak berimajinasi dapat mengenal warna bentuk dan manfaatnya.

#### 4. Mengembangkan

Mengembangkan yang dimaksud adalah untuk melatih kemampuan motorik halus anak dan mengembangkan gerak yang meliputi otot kecil dengan koordinasi mata dan tangan dan mengasah kemampuan anak.<sup>12</sup> Kenali minat anak dan konsisten disini anak mengembangkan motorik halus dengan media puzzle .

#### 5. Motorik halus

Motorik halus adalah lebih pada Gerakan otot-otot kecil yang melibatkan tangan dan jari dan mata. fungsinya yaitu untuk mengasah kekuatan dan kemampuan jari- jemarinya dalam mendukung anak untuk melatih motorik halusnya seperti menyusun puzzle memegang pensil untuk menulis, menyusun puzzle, menggambar, menyusun balok, memotong kertas.<sup>13</sup> kegiatan kegiatan ini selain menambah kecerdasannya juga melatih kordinasi motorik halus Pada anak.

#### 6. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentangan usia baru lahir sampai 8 tahun, pada usia ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan (IQ, EQ, SQ)<sup>14</sup> tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun. Anak usia dini yang dimaksud adalah anak yang sekolah di KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar.<sup>15</sup>

#### 7. KB Aisyah Martapura

Lokasi KB Aisyah Martapura terletak Jl. Padang Anyar Komp Bukit Lambung Mangkurat Raya Tungkaran Kecamatan Martapura Kota Kabupaten Banjar.

Kesimpulan dari definisi operasional di atas yaitu peneliti akan melakukan penelitian mengenai Penggunaan Media Puzzle Dalam

---

<sup>11</sup> Rista Dwi Permata, *Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-6 Tahun*. Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran 2020. hlm.27

<sup>12</sup> Ahmad, Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, (Jakarta : Bumi Aksar, 2010) hlm.23

<sup>13</sup> Syisva, Nurwita, *Pemanfaatan Media Puzzle Dengan Motorik Halus Anak PAUD*, Bengkulu: Jurnal Pendidikan Tambusai 2019. hlm.807

<sup>14</sup> Setiadi, Susilo, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*, (Jakarta : Media Pustaka, 2016) hlm.11

<sup>15</sup> Setiadi, Susilo, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*, (Jakarta : Media Pustaka, 2016) hlm.12

Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar?
2. Apa Saja Faktor Pendukung Penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar?

### **D. Alasan Memilih Judul**

1. Peneliti ingin melihat perkembangan anak dalam melatih motorik halus dengan baik melalui permainan media puzzle yang sudah dipilih oleh peneliti untuk dijadikan judul.
2. Selain untuk mengembangkan motorik halus pada anak, peneliti ingin mengetahui faktor pendukung tersebut.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis merumuskan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung penggunaan dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar.

### **F. Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian ini peniliti menemukan beberapa jurnal untuk meninjau dan menganalisis penelitian ini, serta sebagai pendukung dalam bahasan penelitian ini, adapun diantaranya yaitu :

1. Inayah Karsa Saraswati Mahasiswa Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul penelitian “Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Bahan Bekas Menjadi Alat Bermanfaat Pada Anak Usia Dini Di Tk Intan Sari”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Motorik Halus anak dengan melalui bahan bekas menjadi bermanfaat di Tk B Intan Sari Penelitian ini menggunakan penelitian sekunder yang berjenis tinjauan Pustaka yang berarti meninjau Pustaka, menganalisis kajian Pustaka Dalam takegiatan penelitian ini, yang peneliti lakukan menganalisis berupa motorik halus dan kegiatan dengan bahan bekas.

bahan bekas menjadi alat bermanfaat seperti botol minuman, kardus, stik es krim, sendok plastik.<sup>16</sup>

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu sama sama ingin mengembangkan motorik halus anak, namun dalam penelitian ini juga terdapat perbedaan dalam prosesnya, peneliti menggunakan Media Puzzle untuk mengembangkan motorik halus, sedangkan penelitian ini menggunakan Bahan Bekas Menjadi Alat Bermanfaat di Tk Intan Sari.

2. Awallya Septiana Putri Mahasiswa Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dengan judul penelitian “Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Pemanfaatan Media Bahan Bekas Koran Di Tk Kartika Fajar Baru Jati Agung”<sup>17</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Motorik Halus anak dengan melalui pemanfaatan bahan bekas koran. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas .dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif .

Peneliti memiliki persamaan dari penelitian ini dengan yang ingin di teliti oleh peneliti yaitu sama ingin mengembangkan motorik halus anak, namun dalam penelitian ini juga terdapat perbedaan dalam prosesnya, peneliti menggunakan Media Puzzle untuk mengembangkan motorik halus, sedangkan penelitian ini menggunakan Pemanfaatan Media Bahan Bekas Koran Di Tk Kartika Fajar Baru Jati Agung.

3. Siti khumaeroh Endah Jubaedah pada jurnal of Early Vol. 5 No.2 dengan judul Penelitian “Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif Dan Impikasinya Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun”<sup>18</sup>

Peneliti memiliki persamaan dari penelitian ini dengan yang ingin di teliti oleh peneliti yaitu sama ingin mengembangkan motorik halus anak dengan penelitian yang akan diteliti media nya juga sama yang dengan peneliti perbedaan pada lokasi penelitian, dan pada jenis penelitian yang digunakan peneliti.

## G. Signifikasi Penelitian

### 1. Signifikasi Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah wawasan, dan memberikan informasi, menambah referensi ilmu dan pengetahuan dalam mengembangkan motorik halus anak dengan berbagai macam media.

---

<sup>16</sup> Inayah, Karsa, *Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Bahan Bekas Menjadi Alat Bermanfaat Pada Anak Usia Dini*, Surakarta : Publikasi Ilmiah 2020. hlm.8

<sup>17</sup> Awallya Septiana, *Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Pemanfaatan Media Bahan Bekas Koran*. Lampung Selatan : Skripsi 2018. hlm.47

<sup>18</sup> Siti Khumaeroh. *Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif Dan Impikasinya Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun* .Jakarta : Jurnal 2019.hlm.164.

## 2. Signifikasi Praktis

Untuk memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa suatu perguruan tinggi, termasuk penelitian guna memperoleh gelar sarjana pendidikan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai data untuk membantu Pengenalan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak dan dapat dijadikan sebagai informasi bagi pendidik dan lembaga pendidikan.

### a. Bagi anak

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan motorik halus anak dengan menggunakan media puzzle dan memberikan kesempatan untuk anak melatih nalar atau dapat menggali kreativitas pada anak kelompok A dan B di KB Aisyah melalui cara yang menyenangkan.

### b. Bagi guru

Dapat memberikan inovasi baru agar kualitas cara pengajaran sekaligus merencanakan pembelajaran media dan bahan ajar yang dapat digunakan untuk membantu proses perkembangan fisik motorik pada anak yakni mengembangkan motorik halus melalui media puzzle.

### c. Bagi sekolah

Dalam penelitian ini diharapkan agar dapat memberi masukan bagi pihak sekolah dan Lembaga Pendidikan untuk mengembangkan mutu pendidikan di KB Aisyah Martapura Kecamatan Martapura Kabupaten Banjar.

### d. Bagi peneliti

Hasil penelitian kini dapat menjadi acuan untuk mahasiswa yang meneliti pembahasan yang serupa.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian ini menggunakan pedoman yang menjadi standar dan sudah ditetapkan oleh Institut Agama Islam Darussalam Martapura. Adapun sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut

BAB I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, alasan memilih judul, tujuan penelitian, penelitian terdahulu, signifikasi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II :Landasan Teori,berisi tentang landasan teoritis, kajian teori dalam perspektif Islam dan kerangka berfikir.

BAB III : Metode Penelitian,berisi tentang jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan analisis data.

BAB IV: Penyajian Data dan Analisis berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

BAB V : Penutup, bab ini merupakan pemahaman peneliti tentang masalah yang diteliti yaitu kesimpulan dan saran

## **BAHAN DAN METODE**

### **A. Subjek dan Objek**

#### **1. Subjek**

Subjek penelitian ini adalah guru dan anak-anak Kelompok A dan B KB Aisyah Martapura Kecamatan Martapura Kota Kabupaten Banjar, dengan jumlah 1 guru kelompok A dan B dan anak 10 orang anak, 6 perempuan dan 4 laki-laki.

#### **2. Objek**

Objek dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar.

### **B. Data dan Sumber Data**

#### **1. Data**

Data dalam sebuah penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data pokok dan data sekunder (penunjang) yaitu sebagai berikut :

##### **a. Data Pokok**

1. Tentang Penggunaan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak KB Aisyah Martapura Kecamatan Martapura Kota kabupaten Banjar Meliputi :
  - a) Persiapan Pendidik dalam memulai permainan media puzzle
  - b) Langkah-langkah permainan media puzzle :
    - 1) Guru mencotohkan permainan puzzle dalam mengembangkan motorik halus
    - 2) Guru memberikan warna pada puzzle dan anak dapat membedakan warna puzzle
    - 3) Anak diminta Menyusun media puzzle
    - 4) Guru membantu anak dalam bermain puzzle
    - 5) Anak mempresentasikan permainan puzzle
2. Data tentang faktor pendukung dalam penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar meliputi :
  - a) Faktor peserta didik.
  - b) Faktor pengelolaan kelas.
  - c) Faktor sarana prasarana.

## b. Data Penunjang

Data penunjang adalah data yang digali untuk menunjang data pokok Adapun yang menjadi data penunjang dalam penelitian ini terdiri atas : Adapun data sekunder (Penunjang) yang berhubungan dengan penelitian ini adalah :

- a) Gambaran umum dan Lokasi penelitian
- b) Keadaan pengelola, guru, dan tenaga kependidikan KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar.
- c) Keadaan anak-anak Kelompok A dan B KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar.

## 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah :

- a. Responden: yaitu 1 guru Kelompok A dan B KB Aisyah Martapura.
- b. Informan: yaitu kepala sekolah, anak didik, dan guru.
- c. Dokumentasi: berupa data-data atau catatan yang memuat semua arsip informasi yang mendukung dalam penelitian ini baik yang berasal dari guru maupun dari pihak lain.

## C. Teknik Pengumpulan Data

Melakukan penelitian kualitatif berarti melakukan penelitian dengan menggunakan teknik tertentu serta menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cara tertentu. Adapun Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini adalah, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Jadi observasi adalah kegiatan yang meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian. Objek-objek yang dilihat serta hal-hal lainnya yang di perlukan dalam mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti.<sup>19</sup>

Observasi yang akan dilakukan peneliti adalah mengamati secara langsung nantinya bagaimana proses pembelajaran dan aktivitas kegiatan pembelajaran, dan juga peneliti akan melakukan penilaian terhadap kemampuan anak menebak dan Menyusun puzzle yang dilakukan oleh guru dengan anak-anak di Lembaga Pendidikan Kelompok A dan B KB Aisyah Martapura.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan maksud tertentu, percakapan ini biasanya dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (mengajukan pertanyaan) dan yang di

---

<sup>19</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dan R & D, (Bandung: Afabeta, 2006), hlm. 310

wawancarai (memberikan jawaban atas pertanyaan). Dalam Penelitian ini peneliti akan menerapkan wawancara dalam bentuk non formal seperti berbincang-bincang dalam bentuk silaturahmi biasa untuk menggali informasi dari narasumber. Jadi wawancara adalah kegiatan yang dilakukan dengan tanya jawab kepada informan atau objek yang akan diteliti, wawancara ini sangat berganung terhadap kemampuan peneliti dalam mendapatkan data atau informasi dari objek yang akan diteliti.<sup>20</sup>

Wawancara yang akan dilakukan peneliti adalah Guru Kelompok A dan B KB Aisyah Martapura, dengan wawancara langsung terhadap guru yang ada di Lembaga tersebut

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sarana yang membantu peneliti dalam mengumpulkan data atau informasi dengan kata-kata, pernyataan tertulis kebijakan tertentu dan bahan-bahan tulisan lainnya.<sup>21</sup>

Dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak menyusun puzzle dengan menggunakan penilaian dan foto kegiatan pembelajaran. di Lembaga Pendidikan Kelompok A dan B KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar.

## D. Teknik Pengolahan Data

Dalam pengolahan data, ada beberapa teknik yang digunakan, yaitu:

### a. Editing

Dalam hal ini peneliti mengecek kembali data-data yang telah terkumpul kemudian diperiksa, untuk mengetahui apakah data itu sesuai dengan apa yang diperlukan dalam penelitian ini atau belum, dari lapangan penelitian dan sumber data. apakah data sudah lengkap dan dapat dipahami.<sup>22</sup>

### b. Klasifikasi Data

Klasifikasi yaitu tahap pemisahan data, jadi peneliti akan memisahkan data yang sesuai dengan jenis data penelitian.

### c. Interpretasi Data

Interpretasi data yaitu memberi penjelasan data yang disajikan agar data yang disajikan mudah dipahami dan tidak mengandung penafsiran lainnya.

---

<sup>20</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Cipta, 2002) hlm.34

<sup>21</sup> Jonathan sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2006) hlm. 224-225

<sup>22</sup> Lexy J, Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2000 hlm.65

### **E. Analisis Data**

Setelah data terkumpul dan diinterpretasikan, peneliti mengadakan analisis data terhadap permasalahan yang dikemukakan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu menggambarkan keadaan data mengenai penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motoric halus anak pada kelompok A dan B di KB Aisyah Kecamatan Martapura Kota Kabupaten Banjar kedalam bentuk kalimat atau uraian sehingga dapat menggambarkan permasalahan yang diteliti secara utuh dan memadai.

### **F. Prosuder Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang peneliti lalui sebagai berikut :

1. Tahapan Pendahuluan
  - a. Melakukan observasi ke tempat penelitian.
  - b. Membuat desain proposal skripsi
  - c. Mengajukan proposal skripsi kepada Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Darussalam Martapura
  - d. Menghadap Dosen untuk proses selanjutnya yaitu seminar proposal skripsi
2. Tahap Persiapan
  - a. Menyiapkan dan melaksanakan kegiatan seminar proposal skripsi yang telah disetujui.
  - b. Melakukan revisi proposal skripsi berdasarkan hasil seminar sesuai dengan arahan dosen pembimbing.
  - c. Menyiapkan dan menyusun pedoman wawancara untuk responden.
  - d. Meminta surat izin riset kepada bagian fakultas dan menyampaikan kepada pihak terkait.
  - e. Menghubungi pihak terkait untuk melakukan riset.
3. Tahap Pelaksanaan
  - a. Melakukan wawancara kepada responden dan informan kemudian melakukan observasi dan dokumentasi.
  - b. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data yang dikumpulkan. Kemudian menuliskan hasil penelitian dalam bentuk naskah laporanskripsi sambil berkonsultasi dengan dosen pembimbing.
  - c. Menyempurnakan naskah skripsi sesuai dengan arahan dan saran dari dosen pembimbing.
4. Tahap akhir
  - a. Memohon kepada dosen pembimbing untuk menyetujui naskah skripsi
  - b. Memperbanyak naskah skripsi yang telah diperbaiki dan di setujui untuk di munaqasyahkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari wawancara terhadap responden dan informan penggunaan media puzzle untuk mengembangkan motorik halus pada anak terlebih dahulu yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) yang akan dilaksanakan selama satu minggu kedepan, mulai dari tema, media dan tujuan kegiatan yang ingin dicapai. Setelah itu guru juga membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan memudahkan guru dalam menyesuaikan tema dan menyiapkan alat, bahan yang akan digunakan.

Hal di atas sesuai dengan apa yang dikatan oleh ibu husnul khotimah bahwa penggunaan media puzzle untuk mengembangkan motorik halus sesuai dengan tema agar anak tidak bosan dan anak lebih menyukainya puzzle yang berkaitan dengan tema. Melihat hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak tersebut dilaksanakan dengan baik.

### 1. Penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar

Dalam penggunaan media puzzle Sebelumnya beliau menyiapkan alat kayu kartun puzzle ,Menurut beliau tujuan dari penggunaan media puzzle ini adalah untuk mengembangkan motorik halus anak yaitu, melatih jari-jemari anak, melatih konsentrasi anak, mengembangkan kreativitas anak, dan mengenalkan kepada anak tentang warna dan dan bentuk dalam media puzzle.

Sebelum menggunakan media puzzle ibu husnul menyampaikan tentang peraturan dalam kegiatan pembelajaran. Apabila ada anak yang tidak mau mengikuti peraturan maka beliau akan memberikan penjelasan pada anak bahwa siapa yang tidak mau ikut peraturan dari Ibu maka tidak akan mendapatkan bintang dan siapa yang mau mengikuti peraturan Ibu akan mendapatkan bintang.

Media puzzle adalah kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan serta mudah dilakukan bagi anak-anak. alat yang digunakan pada kegiatan puzzle ini juga tidak berbahaya dan ramah lingkungan. Sehingga dapat melatih anak membangun rasa kepedulian terhadap lingkungan dengan menggunakan alat kayu kartun puzzle. Kegiatan puzzle ini dapat mengembangkan kreativitas anak, melatih konsentrasi anak dan mengenal dari warna dan bentuk puzzle yang digunakannya.

Metode yang guru gunakan adalah metode tanya jawab dan demonstrasi. Metode tanya jawab ini dilakukan beliau pada saat menjelaskan tema yang akan dilaksanakan dan mengenalkan nama alat yang digunakan untuk menyusun media puzzle serta bagaimana cara penggunaannya. Penjelasan ini bertujuan untuk mengajak anak untuk memperhatikan pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga secara perlahan-lahan anak mulai memahami tentang apa yang akan dilaksanakan. Setelah itu beliau

kembali mendemonstrasikan pada anak bagaimana cara menyusun media puzzle yang baik dan benar pada gambar yang sudah disusun sebelumnya.

2. Apa saja faktor pendukung penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Husnul mengatakan bahwa dengan adanya dalam penggunaan puzzle Saat kegiatan anak-anaknya saya biarkan bermain media puzzle sesuka anaknya, tetapi saya mengarahkan anak untuk menyusun yang benar dan saya selipkan apa kegunaannya apa manfaatnya dari puzzle buah-buahan contohnya. Saya pun mengarahkan harus dengan tenang agar anak dapat memahaminya, respon anak dalam penggunaan media puzzle sangat suka dan bahagia.

Artinya, dengan adanya penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak sedikit banyaknya anak lebih banyak mengetahui dan anak dapat mengenal sesuatu dari permainan puzzle.

Faktor pendukung dalam pelaksanaan penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar. yaitu sebagai berikut :Hal ini berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Ibu Husnul Khotimah ,:

- a. Faktor Peserta Didik

Faktor pendukung dalam pelaksanaan penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar.sebagai berikut Hal ini berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Husnul Khotimah:

“Faktor pendukungnya yaitu peserta didik, peserta didik yang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran, hal itu akan memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan individual ini.”<sup>23</sup>

- b. Faktor Pengelolaan Kelas

Hal ini berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Husnul Khotimah:

“Faktor pendukungnya yaitu pengelolaan kelas yang baik oleh guru, biasanya dengan cara mengajak bercanda seraya bertanya-tanya tentang pelajaran-pelajaran yang sudah

---

<sup>23</sup> Wawancara dengan Ibu Husnul hotimah,Guru Kelompok A dan B KB Aisyah Martapura, Senin, 6 Mei 2024. Pukul. 10.00

dipelajari, agar suasana kelas menyenangkan tidak terlalu tegang.”<sup>24</sup>

c. Faktor Sarana dan Prasarana

Hal ini berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Husnul Khotimah:

“Faktor pendukungnya yaitu sarana dan prasarana yang memadai dan bisa digunakan dengan baik, kelas yang baik oleh guru, seperti ruang kelas yang nyaman, alat pelajaran yang lengkap dan sebagainya, di KB Aisyah Martapura sarana prasarananya memadai dan masih bisa digunakan dengan baik.”<sup>25</sup>

Faktor pendukung dalam penggunaan media Puzzle dalam mengembangkan motorik halus anak aktif mengikuti arahan pendidik dan anak mendengarkan tata cara penggunaan media puzzle dengan baik. Anak terlalu bersemangat sehingga anak melakukan penggunaan media puzzle dengan duduk yang melingkar dan bergantian untuk menyusun media puzzle.

Peneliti bertanya apakah ada kendala dalam penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak Sebagaimana ibu husnul menjelaskan sebagai berikut :

“Kendala Saat kegiatan anak-anaknya kadang tidak sabar untuk bergantian jadi anak-anak maunya menyusun puzzle berkelompok, dan walau berkelompok anak-anak harus diawasi agar tidak berkelahi saat menyusun media puzzle

Artinya kendala dalam penggunaan media puzzle anak harus diawasi karena anak terkadang tidak sabar dan karena terbatas media puzzle jadinya bergantian.

Diakhir kegiatan setelah melakukan kegiatan pembelajaran, guru melakukan evaluasi untuk mengingat kembali kegiatan penggunaan media puzzle yang telah dilaksanakan, dimana tujuan dari evaluasi ini agar anak memahami dan mengingat kembali kegiatan yang dilakukan. Guru mengevaluasi anak-anak dengan cara *recalling* yaitu dengan memberikan pertanyaan pada anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan selama pembelajaran, seperti apakah ada yang kesulitan dalam menggunakan media puzzle, apakah senang menggunakan media puzzle dan juga menanyakan materi yang sudah disampaikan sesuai dengan tema. dengan puzzle anak

---

<sup>24</sup> Wawancara dengan Ibu Husnul hotimah, Guru Kelompok A dan B KB Aisyah Martapura, Senin, 6 Mei 2024. Pukul. 10.00

<sup>25</sup> Wawancara dengan Ibu Husnul hotimah, Guru Kelompok A dan B KB Aisyah Martapura, Senin, 6 Mei 2024. Pukul. 10.00

dapat menggerakkan jari-jarinya untuk menyusun dan mengkoordinasikan gerakan mata dan tangannya. Menggunakan media puzzle tidak hanya fisik anak saja yang akan bekerja tetapi otak anak juga bekerja yang digunakan untuk berpikir bagaimana menyusun media puzzle di atas kayu kartun puzzle menjadi karya yang indah.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan media puzzle ini mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan motorik halus anak, karena dalam proses penggunaannya anak sangat aktif dalam menyusun media puzzle, dan koordinasi mata dan tangan anak juga bekerja sehingga anak konsentrasi dengan kegiatannya.

Penggunaan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus pada anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar. adalah menyusun media puzzle dari kayu kartun puzzle dengan tema buah-buahan sesuai dengan bentuknya. Menyusun media puzzle merupakan kegiatan yang sangat mudah dan sederhana, Anak-anak akan terlatih motorik halusnya dengan jari-jarinya memegang media puzzle. dengan demikian menggunakan media puzzle dapat mengembangkan motorik halus anak.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

1. Penggunaan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak KB Aisyah dimulai dengan menetapkan capaian pembelajaran dan tujuan penggunaan media puzzle, selain itu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) yang akan dilaksanakan selama satu minggu kedepan, mulai dari tema, media dan tujuan kegiatan yang ingin dicapai. Setelah itu Guru juga membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan memudahkan guru dalam menyesuaikan tema dan menyiapkan alat, bahan yang akan digunakan. Penggunaan Media puzzle yaitu Menyusun bongkar pasang puzzle dan menjelaskan tata cara main dan tujuannya apa dan anak mengikuti intruksi dari guru. Dalam proses mengenalkan itu guru menjelaskan dan anak mendengarkan apa yang dimaksud guru setelah itu menyusun puzzle dengan benar dan metode tanya jawab, kemudian anak menyusun puzzle dan menjelaskan sangat jelas dan paham. Kegiatannya menyenangkan dan membuat anak aktif dikelas. Serta guru mampu menggunakan alat kayu kartun puzzle menjadi sebuah media yang menarik.
2. Faktor Pendukung Media Puzzle dalam mengembangkan Motorik Halus Pada Anak KB Aisyah Martapura Kabupaten Banjar. yaitu :
  - a. Faktor Peserta Didik
  - b. Faktor Pengelolaan Kelas

c. Faktor Sarana Prasarana

**B. Saran-Saran**

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan agar selalu berperan dalam memberikan bimbingan mengenai pengembangan motorik halus pada anak melalui permainan puzzle agar menjadi lebih baik, serta melakukan Kerjasama yang baik dengan orang tua murid.
2. Bagi Orang tua hakikatnya adalah pendidik pertama bagi anak-anaknya. alangkah baiknya orang tua tidak melepaskan tanggung jawab penuh kepada guru-guru di sekolah. Orangtua diharapkan dapat menjalin kerjasama guna meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak.
3. Bagi penelitian selanjutnya, peneliti hanya menjelaskan dan mengevaluasi bagaimana proses penggunaan media puzzle yang dilaksanakan oleh gurun di sekolah, untuk penelitian selanjutnya diharapkan mengangkat tema yang sama dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Allahamdulillahirabbil ‘Alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. karena rahmat dan karunia- Nyalah yang telah memberikan kemampuan dan kesehatan kepada penulis untuk berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih penulis ucapkan kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan keberhasilan ini menjadi salah satu langkah penulis untuk meraih cita-cita di masa yang akan datang dan ilmu yang didapat mendapatkan berkah dan berguna dimasa akan datang.

**DAFTAR RUJUKAN**

**Sumber Jurnal:**

- Abdul Haris Pito, *Media Pembelajaran dalam persepektif al-qur'an*, Jurnal : Jurnal Diklat Teknis 2018.
- Amalia Nur Hikmah, “Penggunaan Media Teka-Teki Silang (crossword puzzle) Dalam meningkatkan kemampuan baca tuli kosakata bahasa arab peserta didik kelas III MI ma’arif Gerilyo”, *Jurnal penddikan dasar islam*, 01 (Juni 2018).
- Anita Chandra, Saraswati Octaviani, Dkk, “*Jurnal Analisis Perkembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun*”, Semarang Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI 2018.
- Dwi Permata, Rista. *Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-6 Tahun*. Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran 2020.
- Elan, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri”, *Jurnal Paud Agapedia* 2017.

Elan, “*Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*”, Jakarta : Jurnal PAUD Agapedia 2017.

Khumaeroh Siti. *Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif Dan Impikasinya Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun* .Jakarta : Jurnal 2019.

Nawafilaty Tawaduddin, *Permainan Media Puzzle Anak Usia Dini*, Jakarta : Jurnal Al Hikmah 2017.

Nurwita,Syisva. *Pemanfaatan Media Puzzle Dengan Motorik Halus Anak PAUD*. Bengkulu : Jurnal Pendidikan Tambusai 2019.

Rista Dwi Permata, Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* , 2020.

Wardani, *Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Membaca Permulaan*, Kediri : Jurnal Iain Kediri 2019

#### **Sumber Buku:**

Agustin, Risa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Surabaya : Serba Jaya, 2006

Ardhana Reswari. *Perkembangan Fisik dan Motorik Anak*,Sumatera Barat CV Azka Pustaka,2022

Arikunto,Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: Cipta, 2002

Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indoensia*. Jakarta : Balai Pustaka, 2002 Mardayawati,

Yunus. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam* Jakarta : Orbit Publishing, 2016

Martinis Yamin, *Panduan PAUD*, Jakarta : Gaung Persada, 2010

Milliati Silmi, “Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta didik Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle” *Factum* 2017.

Moleong, Lexy. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2000

Moeslichatoen R, “*Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*” Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004

Nurul Amelia, Khadijah, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2020.

Penny upton, Psikologi Perkembangan, Jakarta : PT Gelora Aksara Utama 2012

Sarwono,Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006

- Septiana Awallya, *Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Pemanfaatan Media Bahan Bekas Koran*. Lampung Selatan : Skripsi 2018.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing, 2015
- Sriwahyuniati, Fajar, *Belajar Motorik*, Yogyakarta : UNY pres 2017
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dan R & D*. Bandung : Afabeta, 2006
- Sukanti, Endang, *Perkembangan Motorik*, Yogyakarta: UNY, 2007.
- Sukandiyanto, *Pengantar Teori dan Metodologi Fisik*, Bandung: Lubuk Agung, 2005.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta : Bumi Aksar, 2010
- Susilo, Setiadi. *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*. Jakarta : Media Pustaka, 2016
- Yuliani Nuraini, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Indeks, 2013
- Yuliani Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta:Laskar Askara 2008

**Sumber Prosiding:**

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dalam <https://kbbi.web.id/guna> diakses tanggal 03 januari 2019.