



PENGARUH PENGGUNAAN APE PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

Herdea¹, Neni juniarti², Olivia safutri³, Rini Purwanti⁴, Dwi Rulismi⁵,
Evryeni Jusmadi⁶, Henni Mayasari⁷

Universitas Dehasen Bengkulu

e-mail: deaherdea@gmail.com nenijuniarti683@gmail.com
oliviasafutri98@gmail.com rini13831@gmail.com dwirulismi@unived.ac.id
evryeni@unived.ac.id hennimayasari@unived.ac.id

ABSTRACT: Alat Permainan Edukatif Puzzle Motorik Halus Anak Usia Dini
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.

Keywords: Education puzzlegames for fine motor skills for early childhood

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.

Kata kunci : Alat Permainan Edukatif, Puzzle Motorik Halus, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Menurut Kesuma & Istiqomah (2019). 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. 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 (Evivani, & Oktaria, (2020).

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini adalah kelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun (Talango, 2020). 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 Monica & Mayar (2019) anak usia dini 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 Dewi, Neviyarni, & Irdamurni (2020). perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan terus berlanjut di sepanjang kehidupan individu. Senada dengan Santrock, Hurlock dalam Dewi, Neviyarni, & Irdamurni (2020) 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 (Talango, 2020). Jadi perkembangan dapat diartikan sebagai rangkaian proses perubahan yang dialami individu menuju tingkat kematangan yang terjadi sepanjang kehidupannya.

Dirujuk pada (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. Menurut Mustafa & Sugiharto (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 Mustafa & Sugiharto

(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 Shunhaji & Fadiyah (2020). 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. Menurut (Pangastuti, 2019) 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 (Prasela, Witarsa & Ahmadi, 2020).

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. 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

Berdasarkan (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.

Berdasarkan Penelitian (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.

Penelitian (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.

Penelitian (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.

Berdasarkan penelitian (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 pada tahun 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 (Nurwita, 2019).

Penelitian (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.

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 menurut Pura & Asnawati (2019). 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 menurut Pura & Asnawati (2019). 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 Nursalam dalam (Aqvarisnawati 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. 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.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil study literatur di atas, dari 29 sumber dan berbagai judul menyatakan bahwa analisis 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. 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. Sejalan dengan teori (Melliana, et al, 2019) bermain puzzle meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang dan dapat memotivasi anak tunagrahita sedang dalam belajar sambil bermain. , sejalan dengan pendapat (Yuniati, 2018) menyatakan bahwa bermain puzzle dapat menstimulasi atau meningkatkan kemampuan motorik halus anak

Berdasarkan hasil studi literatur dari 29 sumber yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) puzzle memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak

usia dini. Motorik halus merupakan kemampuan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari, yang sangat penting untuk menunjang aktivitas anak seperti menulis, menggambar, menggunting, dan melakukan kegiatan sehari-hari lainnya. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain sangat diperlukan agar perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal.

Permainan puzzle menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih koordinasi mata dan tangan saat menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Aktivitas tersebut membantu anak meningkatkan kelenturan jari, ketepatan gerak, serta kemampuan menggenggam dan memegang benda dengan baik. Selain itu, anak juga belajar untuk lebih fokus dan teliti dalam menyelesaikan permainan, sehingga konsentrasi anak dapat berkembang secara bertahap.

Hasil penelitian dalam berbagai sumber menunjukkan bahwa penggunaan puzzle tidak hanya berdampak pada aspek motorik halus, tetapi juga pada perkembangan kognitif dan emosional anak. Anak menjadi lebih mampu memecahkan masalah, mengenali bentuk dan warna, serta melatih daya ingat melalui proses mencoba dan mencocokkan bagian-bagian puzzle. Dalam kegiatan bermain tersebut, anak juga belajar mengendalikan emosi, seperti bersabar ketika mengalami kesulitan dan merasa percaya diri saat berhasil menyelesaikan permainan.

Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Melliana et al. (2019), permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang serta memotivasi anak untuk belajar sambil bermain. Hal ini menunjukkan bahwa puzzle dapat digunakan tidak hanya pada anak usia dini secara umum, tetapi juga pada anak berkebutuhan khusus sebagai media stimulasi yang menyenangkan dan edukatif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Yuniati (2018) yang menyatakan bahwa bermain puzzle mampu menstimulasi

dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan bentuk.

Dengan demikian, penggunaan APE puzzle dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi guru maupun orang tua dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak tidak merasa terbebani dalam belajar sehingga proses stimulasi perkembangan dapat berlangsung secara alami dan optimal.

KESIMPULAN

Permainan puzzle Adalah kegiatan bermain yang menggunakan potongan-potongan gambar, bentuk, angka, huruf, atau benda tertentu yang harus disusun, dipasang, atau dicocokkan hingga membentuk suatu gambar atau susunan yang utuh. Puzzle termasuk media bermain edukatif yang dapat membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan seperti: melatih konsentrasi dan focus, mengasah kemampuan berfikir logis dan memecahkan masalah, melatih koordinas

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 PUSTAKA

- 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 Abdurrab*, 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 permainan edukatif (ape) dalam mengembangka motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11.
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23-31.
- 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.
- 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.

- Kesuma, U., & Istiqomah, K. (2019). Perkembangan Fisik dan Karakteristiknya serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar. *Madaniyah*, 9(2), 217-236.
- 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.
- Melliana, P. S., Widyantoro, W., & Oktawati, 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).
- Monica, M. A., & Mayar, F. (2019). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Junita Andriani, Zahratul Qalbi/Pengaruh Penggunaan APE/Hal-33-40 Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1217-1221.
- 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.
- Mustafa, P. S., & Sugiharto, S. (2020). Keterampilan motorik pada pendidikan jasmani meningkatkan pembelajaran gerak seumur hidup. *Sporta Saintika*, 5(2), 199-218.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 803-810.
- Pangastuti, R. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50-59.
- 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.
- Prasela, N., Witarsa, R., & Ahmadi, D. (2020). Kajian literatur tentang hasil belajar kognitif menggunakan model pembelajaran langsung siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 209-216.
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 2(2) 41-47
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kolase media serutan pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131-140.
- 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).
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1-30.
- Sidabutar, R. R., & Siahaan, H. (2019). Peningkatan motorik halus anak usia dini melalui pemanfaatan media daun dalam kegiatan pembelajaran. *Aṭfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 39–47.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 93-107.
- Yuniati, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 36–47.