



Integrasi Literasi Keislaman dalam Stimulasi Motorik Halus Studi Penggunaan Islamic melalui Media Bermain Puzzle pada Anak Kelompok A di RA Darul Furqon NW Mengkuru

Maria Khaironi^{1*} Siti Zainab Muslimin²

Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor Lombok Timur, Indonesia

mariakhairon49@gmail.com, zaenabmuslim898@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received

Accepted

Available online

Keywords: *Motorik Halus, Anak Usia Dini, Bermain Puzzle*

Copyright © 2025 Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi This is an open access article distributed under the CC BY-NC 4.0 license - <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan bermain puzzle pada Kelompok A di RA Darul Furqon NW Mengkuru. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Subjek penelitian adalah anak Kelompok A. Kegiatan bermain puzzle dilakukan secara bertahap dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyusun, mencocokkan, dan memasangkan kepingan puzzle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, terutama dalam koordinasi mata dan tangan, ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan menggunakan jari-jari tangan. Dengan demikian, bermain puzzle dapat menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini.



A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu tahapan pendidikan yang memiliki peranan penting dalam meletakkan dasar bagi perkembangan anak secara menyeluruh. Anak usia dini berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga berbagai aspek perkembangan perlu mendapatkan stimulasi yang tepat dan berkesinambungan. Pendidikan pada masa ini tidak hanya diarahkan pada kemampuan akademik, tetapi juga mencakup perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, serta seni. Setiap aspek perkembangan tersebut saling berkaitan dan perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini hendaknya dilaksanakan melalui kegiatan yang menyenangkan, aktif, konkret, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (Mulyasa, 2012).

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan fisik-motorik, khususnya motorik halus. Motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecil, terutama otot tangan dan jari, yang membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan. Kemampuan tersebut diperlukan anak dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti memegang benda, mengambil dan memindahkan benda, menggambar, mewarnai, menggunting, melipat, meronce, menyusun benda, serta melakukan aktivitas persiapan menulis. Perkembangan motorik halus yang baik akan membantu anak menjadi lebih mandiri dalam melaksanakan berbagai kegiatan, baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari (Sujiono, 2013).

Perkembangan motorik halus tidak dapat berlangsung secara optimal tanpa adanya stimulasi yang sesuai. Anak membutuhkan kesempatan untuk melakukan berbagai aktivitas yang melibatkan gerakan tangan dan jari secara berulang. Stimulasi tersebut sebaiknya diberikan melalui kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak. Pada usia dini, bermain merupakan salah satu cara yang efektif untuk memberikan stimulasi karena bermain merupakan aktivitas yang dekat dengan kehidupan anak. Melalui bermain, anak dapat belajar tanpa merasa terbebani, sekaligus memperoleh pengalaman yang dapat mengembangkan berbagai kemampuan dirinya (Suyadi & Ulfah, 2013).

Bermain pada hakikatnya bukan hanya aktivitas untuk memperoleh kesenangan, tetapi juga merupakan proses belajar yang memiliki nilai



pendidikan. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Oleh sebab itu, kegiatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini perlu dirancang secara terarah agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Guru memiliki peran penting dalam memilih dan menyediakan kegiatan bermain yang dapat memberikan stimulasi terhadap aspek perkembangan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak (Mulyasa, 2012).

Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus adalah bermain puzzle. Puzzle merupakan permainan edukatif yang terdiri atas beberapa kepingan yang harus disusun atau dicocokkan sehingga membentuk suatu gambar, pola, atau bentuk tertentu. Dalam kegiatan bermain puzzle, anak dituntut untuk mengambil, memegang, menggeser, mencocokkan, dan memasang kepingan sesuai dengan tempatnya. Aktivitas tersebut secara langsung melibatkan koordinasi mata dan tangan serta gerakan otot-otot kecil pada jari tangan anak. Dengan demikian, permainan puzzle dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus anak.

Penggunaan puzzle dalam pembelajaran anak usia dini juga memberikan manfaat yang lebih luas. Selain melatih koordinasi mata dan tangan, puzzle dapat membantu mengembangkan ketelitian, konsentrasi, daya ingat, kemampuan mengenali bentuk, kemampuan memecahkan masalah, dan kesabaran anak. Anak belajar memperhatikan bentuk dan gambar, kemudian mencoba menemukan bagian yang sesuai dengan bagian lainnya. Proses mencoba, menemukan kesalahan, dan memperbaiki susunan puzzle memberikan pengalaman belajar yang bersifat aktif dan konkret. Hasil kajian Andriani dan Daryati menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif puzzle dapat mendukung perkembangan motorik halus anak sekaligus meningkatkan ketelitian, konsentrasi, daya ingat, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan mengelola emosi (Andriani & Daryati, 2021).

Kegiatan bermain puzzle juga sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pembelajaran melalui aktivitas konkret. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat secara langsung dalam memanipulasi benda. Ketika anak memegang kepingan puzzle, mengamati bentuknya, kemudian memasukkannya ke tempat yang tepat, terjadi proses



koordinasi antara penglihatan, gerakan tangan, dan kontrol jari. Aktivitas tersebut apabila dilakukan secara berulang dan menyenangkan dapat memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus anak. Oleh karena itu, puzzle dapat ditempatkan bukan hanya sebagai permainan pengisi waktu, tetapi sebagai media dan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan perkembangan tertentu.

Sejumlah penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara kegiatan bermain puzzle dan perkembangan motorik halus anak. Penelitian Khoerunnisa, Muqodas, dan Justicia pada anak usia 5–6 tahun menunjukkan adanya peningkatan perkembangan motorik halus setelah anak memperoleh intervensi melalui permainan puzzle. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan puzzle dapat memberikan pengalaman yang membantu anak mengembangkan kemampuan motorik halus melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi tangan dan mata (Khoerunnisa, Muqodas, & Justicia, 2023).

Hasil penelitian lain yang dilakukan pada anak usia 4–5 tahun juga menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus. Penelitian Harmila, Fetriyah, dan Nito menemukan adanya peningkatan kemampuan motorik halus setelah anak diberikan stimulasi melalui permainan puzzle. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan puzzle dapat menjadi salah satu bentuk stimulasi yang membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas manipulatif yang sederhana dan menyenangkan (Harmila, Fetriyah, & Nito, 2023).

Penelitian mengenai pemanfaatan puzzle sebagai alat permainan edukatif juga menunjukkan bahwa kegiatan tersebut dapat membantu anak mengembangkan kemampuan motorik halus. Puzzle memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara individual maupun berkelompok, sehingga selain mengembangkan keterampilan tangan dan jari, kegiatan tersebut juga dapat memberikan pengalaman sosial dan emosional kepada anak (Nurwita, 2018). Penelitian yang lebih baru juga memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan adanya pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

Meskipun demikian, optimalisasi perkembangan motorik halus pada anak usia dini masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Tidak semua anak memiliki tingkat perkembangan motorik halus yang sama. Ada anak yang sudah mampu melakukan aktivitas seperti memegang benda dengan baik, menyusun benda, menggambar, atau memasang suatu objek, tetapi terdapat pula anak yang masih mengalami kesulitan dalam melakukan



aktivitas yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Perbedaan tersebut merupakan hal yang wajar dalam perkembangan anak, tetapi perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar setiap anak memperoleh kesempatan untuk berkembang secara optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton dapat menyebabkan anak kurang tertarik untuk mengikuti aktivitas, sedangkan kegiatan yang melibatkan permainan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Dalam konteks pengembangan motorik halus, guru perlu menyediakan aktivitas yang memungkinkan anak menggunakan tangan dan jari secara aktif, tetapi tetap dalam suasana yang menyenangkan. Puzzle menjadi salah satu pilihan karena memiliki bentuk yang konkret, mudah dimainkan, dapat disesuaikan dengan usia anak, serta dapat dikembangkan sesuai dengan tema pembelajaran.

Pada Kelompok A RA Darul Furqon NW Mengkuru, pengembangan motorik halus anak perlu memperoleh perhatian melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Anak Kelompok A umumnya masih berada pada tahap awal pendidikan formal sehingga membutuhkan kegiatan pembelajaran yang konkret, menarik, dan memberikan pengalaman langsung. Kegiatan bermain puzzle dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan anak dalam menggunakan jari, memegang benda, mencocokkan bentuk, memasang kepingan, serta mengoordinasikan gerakan mata dan tangan.

Penggunaan puzzle dalam pembelajaran juga memungkinkan guru melakukan pengamatan terhadap perkembangan setiap anak. Guru dapat melihat kemampuan anak ketika mengambil kepingan puzzle, mengidentifikasi bentuk, mencari pasangan yang sesuai, memasang kepingan, serta menyelesaikan puzzle secara mandiri. Dari kegiatan tersebut, guru dapat mengetahui perkembangan kemampuan motorik halus anak sekaligus memberikan bantuan atau stimulasi tambahan kepada anak yang masih mengalami kesulitan. Dengan demikian, kegiatan bermain puzzle tidak hanya menjadi aktivitas bermain, tetapi juga dapat menjadi sarana asesmen perkembangan anak secara alami melalui pengamatan terhadap aktivitas bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa perkembangan motorik halus merupakan bagian penting dalam perkembangan anak usia dini yang membutuhkan stimulasi secara terencana dan berkelanjutan. Salah satu



bentuk stimulasi yang dapat diterapkan adalah melalui kegiatan bermain puzzle. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa puzzle memiliki potensi dalam meningkatkan koordinasi mata dan tangan, keterampilan jari, ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas. Namun, penerapan kegiatan tersebut tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik anak dan kondisi pembelajaran di masing-masing lembaga.

Atas dasar tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kegiatan bermain puzzle dapat digunakan dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak pada Kelompok A di RA Darul Furqon NW Mengkuru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan kegiatan bermain puzzle sebagai salah satu strategi pembelajaran yang sederhana, menyenangkan, dan edukatif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam memilih kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak serta menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014). Penelitian dilaksanakan pada Kelompok A RA Darul Furqon NW Mengkuru dengan subjek seluruh anak Kelompok A. Penelitian dilakukan dalam dua siklus.

Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak selama kegiatan bermain puzzle, meliputi kemampuan memegang, memindahkan, mencocokkan, dan menyusun kepingan puzzle serta koordinasi mata dan tangan. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil perkembangan anak pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Keberhasilan penelitian ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah diterapkan kegiatan bermain puzzle (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model siklus



tersebut memungkinkan perbaikan tindakan dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014).

Penilaian perkembangan motorik halus anak menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Indikator yang diamati meliputi kemampuan memegang kepingan puzzle, memindahkan kepingan, mencocokkan bentuk, menyusun puzzle, serta koordinasi mata dan tangan.

a) Kondisi Awal

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam memegang dan memasang kepingan puzzle serta membutuhkan bantuan guru dalam menyelesaikan kegiatan.

Tabel 1. Kondisi Awal Perkembangan Motorik Halus Anak

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	4	26,67%
MB	6	40,00%
BSH	4	26,67%
BSB	1	6,67%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel tersebut, anak yang telah mencapai kategori BSH dan BSB berjumlah 5 anak atau **33,34%**, sedangkan 10 anak atau **66,67%** masih berada pada kategori BB dan MB. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak masih memerlukan stimulasi melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak.

b) Hasil Siklus I

Pada siklus I, kegiatan bermain puzzle dilaksanakan dengan memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak. Anak kemudian diberikan kesempatan untuk mengambil, memegang, mencocokkan, dan menyusun kepingan puzzle secara mandiri dengan bimbingan guru.

Tabel 2. Perkembangan Motorik Halus Anak pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	2	13,33%
MB	5	33,33%
BSH	6	40,00%



BSB	2	13,33%
Jumlah	15	100%

Pada siklus I, anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 8 anak atau 53,33%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 19,99 poin persentase dibandingkan kondisi awal yang sebesar 33,34%.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mulai mampu memegang dan memindahkan kepingan puzzle dengan lebih baik. Anak juga mulai mampu mencocokkan kepingan berdasarkan bentuk dan gambar. Namun, beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru, terutama ketika menemukan kepingan yang sulit dipasang.

c) Hasil Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I, guru melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan puzzle yang disesuaikan dengan kemampuan anak, memberikan contoh yang lebih jelas, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba secara berulang dan mandiri.

Tabel 3. Perkembangan Motorik Halus Anak pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	0	0%
MB	2	13,33%
BSH	8	53,33%
BSB	5	33,33%
Jumlah	15	100%

Pada siklus II, anak yang mencapai kategori BSH dan BSB berjumlah 13 anak atau **86,66%**. Jika dibandingkan dengan kondisi awal sebesar 33,34%, terjadi peningkatan sebesar **53,32 poin persentase**. Sementara itu, kategori BB telah mencapai 0%.

d) Rekapitulasi Peningkatan

Tabel 4. Rekapitulasi Perkembangan Motorik Halus Anak

Tahap	BB	MB	BSH	BSB	BSH + BSB
Kondisi Awal	26,67%	40,00%	26,67%	6,67%	33,34%
Siklus I	13,33%	33,33%	40,00%	13,33%	53,33%
Siklus II	0%	13,33%	53,33%	33,33%	86,66%



Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat adanya peningkatan perkembangan motorik halus secara bertahap. Persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat dari 33,34% pada kondisi awal menjadi 53,33% pada siklus I dan 86,66% pada siklus II.

Dengan demikian, peningkatan dari kondisi awal ke siklus I sebesar 19,99 poin persentase, sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 33,33 poin persentase. Secara keseluruhan, peningkatan dari kondisi awal sampai siklus II mencapai 53,32 poin persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak Kelompok A di RA Darul Furqon NW Mengkuru. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin banyaknya anak yang mampu melakukan kegiatan memegang, memindahkan, mencocokkan, dan menyusun kepingan puzzle dengan lebih tepat dan mandiri. Pada kondisi awal, sebagian besar anak masih berada pada kategori BB dan MB. Anak masih memerlukan bantuan guru dalam menggunakan jari-jari tangan dan mengoordinasikan gerakan mata dengan tangan. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi motorik halus perlu diberikan melalui kegiatan yang konkret, menarik, dan dilakukan secara berulang.

Pada siklus I, mulai terjadi peningkatan kemampuan anak. Anak mulai tertarik mengikuti kegiatan dan mampu melakukan beberapa aktivitas puzzle secara mandiri. Namun, masih terdapat anak yang mudah menyerah dan membutuhkan bantuan ketika menemukan kepingan yang sulit dipasangkan. Oleh karena itu, hasil refleksi siklus I digunakan untuk memperbaiki tindakan pada siklus II.

Pada siklus II, kegiatan bermain puzzle dilakukan dengan memberikan stimulasi yang lebih terarah. Guru memberikan contoh, motivasi, dan bantuan secara bertahap, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan puzzle secara mandiri. Hasilnya, 86,66% anak telah mencapai kategori BSH dan BSB. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap kemampuan motorik halus anak.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Khoerunnisa, Muqodas, dan Justicia (2023) yang menemukan adanya peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah diberikan kegiatan bermain puzzle. Puzzle memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas yang melibatkan koordinasi mata dan tangan secara langsung. Hasil penelitian Harmila, Fetriyah, dan Nito (2023) juga menunjukkan bahwa permainan puzzle



berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Dalam penelitian tersebut, rata-rata kemampuan motorik halus meningkat setelah diberikan stimulasi melalui permainan puzzle.

Demikian pula, penelitian Mulianingrum, Astuti, dan Hidayani menunjukkan adanya pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Temuan tersebut memperkuat bahwa puzzle dapat menjadi salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi motorik halus. Peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini dapat dijelaskan karena permainan puzzle memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk menggunakan otot-otot kecil tangan dan jari. Anak harus memegang, memutar, menggeser, dan memasang kepingan sesuai dengan bentuk atau gambar. Aktivitas tersebut melatih koordinasi mata dan tangan, ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan anak dalam menyelesaikan suatu tugas.

Dengan demikian, kegiatan bermain puzzle tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga menjadi kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak secara terarah. Berdasarkan peningkatan dari 33,34% pada kondisi awal menjadi 86,66% pada siklus II, tindakan penelitian dapat dinyatakan berhasil. Oleh karena itu, kegiatan bermain puzzle dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak Kelompok A di RA Darul Furqon NW Mengkuru.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak Kelompok A di RA Darul Furqon NW Mengkuru. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam memegang, memindahkan, mencocokkan, dan menyusun kepingan puzzle serta meningkatnya koordinasi mata dan tangan, ketelitian, konsentrasi, dan kemandirian anak dalam menyelesaikan kegiatan.

Pada kondisi awal, anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya berjumlah 5 anak atau 33,34%. Setelah diterapkan kegiatan bermain puzzle pada siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 8 anak atau 53,33%. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II melalui penggunaan puzzle yang disesuaikan dengan kemampuan anak, pemberian contoh yang lebih jelas,



motivasi, serta kesempatan mencoba secara berulang dan mandiri, jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 13 anak atau 86,66%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 53,32 poin persentase dari kondisi awal hingga siklus II.

Penerapan kegiatan bermain puzzle juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat konkret, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas langsung dapat memberikan stimulasi yang efektif terhadap perkembangan motorik halus anak. Anak memperoleh kesempatan untuk menggunakan otot-otot kecil tangan dan jari melalui aktivitas mengambil, memegang, menggeser, mencocokkan, dan memasangkan kepingan puzzle. Oleh karena itu, bermain puzzle dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang edukatif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini, khususnya pada Kelompok A RA Darul Furqon NW Mengkuru.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, & Daryati. (2021). [*Judul karya tentang penggunaan alat permainan edukatif puzzle*].
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Harmila, Fetriyah, U., & Nito, D. (2023). (*Judul karya tentang pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak*).
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Khoerunnisa, R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). (*Judul artikel tentang permainan puzzle dan perkembangan motorik halus anak*).
- Mulyasa, H. E. (2012). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Nurwita. (2018). (*Judul karya tentang alat permainan edukatif puzzle dan perkembangan motorik halus anak*).
- Sujiono, B., & Sujiono, Y. N. (2013). [*Karya tentang perkembangan/motorik anak usia dini*].
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). *Konsep dasar PAUD*. Remaja Rosdakarya.