

HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS BERMAIN *PUZZLE* DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI (Studi Kuantitatif Penelitian di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung)

Alfa Ratu Dinul Hanifa

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
E-mail: alfaratudh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan antara tingginya kegiatan bermain *puzzle* dengan rendahnya kemampuan motorik halus anak di kelompok B RA Baitussalam Bandung. Hal ini terlihat dari respon anak saat bermain menyusun dan membongkar *puzzle* pada dasarnya anak sudah memiliki keterampilan dalam menggerakkan jari jemarinya dengan baik. Pada pihak lain, kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang yang terlihat dari anak belum mampu menarik garis sesuai pola, menggenggam benda, menjumpit benda, merobek kertas sesuai ukuran dan menggunting sesuai pola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Aktivitas bermain *puzzle*; 2) kemampuan motorik halus anak; dan 3) hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini di kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus anak anak usia dini, salah satunya yaitu aktivitas bermain *puzzle*. Bermain *puzzle* dapat melatih kelenturan otot jari tangan untuk merobek, menggunting, menjumpit, menarik garis juga koordinasi mata dan tangan. Berdasarkan asumsi teori tersebut dapat dirumuskan hipotesisnya, semakin tinggi anak melakukan aktivitas bermain *puzzle* semakin tinggi pula kemampuan motorik halus anak usia dini. Metodologi penelitian yang digunakan melalui pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung yang berjumlah 21 anak. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh, yang berarti semua populasi dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas bermain *puzzle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 79 yang diinterpretasikan baik. Sedangkan kemampuan motorik halus anak diperoleh nilai rata-rata sebesar 80 yang diinterpretasikan pada sangat baik. Lalu hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,634. Angka koefisien korelasi ini termasuk pada kategori kuat/tinggi karena berada pada interpretasi 0,600 – 0,799. Hasil uji signifikansi diperoleh harga $t_{hitung} = 3,573$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,093$. Artinya H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis alternatif) diterima. Dengan kata lain aktivitas bermain *puzzle* memiliki hubungan yang positif dengan kemampuan motorik halus anak di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung. Selain itu, aktivitas bermain *puzzle* memberi kontribusi sebesar 40,19% terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini. Sedangkan 59,81% lagi kemampuan motorik halus anak usia dini dipengaruhi oleh faktor lain.

Keywords: Anak Usia Dini; Bermain *Puzzle*; Motorik halus

Abstract

This study was motivated by the discrepancy between the high frequency of puzzle-playing activities and the low level of fine motor skills among children in Group B at RA Baitussalam, Bandung. This is evident from the children's responses when assembling and disassembling puzzles; fundamentally, the children already possess the skills to move their fingers well. On the other hand, the children's fine motor skills have not yet fully developed, as evidenced by their inability to draw lines according to a pattern, grasp objects, pick up objects, tear paper to size, and cut along a pattern. This study aims to determine: 1) puzzle-playing activities; 2) children's fine motor skills; and 3) the relationship between puzzle-playing activities and the fine motor skills of early childhood students in Group B at RA Baitussalam in Bandung. There are many factors that influence the fine motor skills of young children, one of which is puzzle-playing activities. Playing with puzzles can train the flexibility of the fingers for tearing, cutting, pinching, and drawing lines, as

well as hand-eye coordination. Based on this theoretical assumption, the following hypothesis can be formulated: the more children engage in puzzle-playing activities, the higher their fine motor skills will be. The research methodology employed a quantitative approach using a correlation method. The subjects of this study were 21 children in Group B at RA Baitussalam in Bandung. This study used a saturation sampling technique, meaning the entire population was included as the sample. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results of the data analysis show that puzzle-playing activities yielded an average score of 79, which is interpreted as "good." Meanwhile, children's fine motor skills yielded an average score of 80, which is interpreted as "very good." Furthermore, the relationship between puzzle-playing activities and children's fine motor skills yielded a correlation coefficient of 0.634. This correlation coefficient falls into the strong/high category, as it falls within the range of 0.600–0.799. The significance test yielded a calculated t -value of 3.573, which is greater than the critical t -value of 2.093. This means that H_0 (the null hypothesis) is rejected and H_1 (the alternative hypothesis) is accepted. In other words, puzzle-playing activities have a positive relationship with the fine motor skills of children in Group B at RA Baitussalam in Bandung. Furthermore, puzzle-playing activities contribute 40.19% to the fine motor skills of early childhood. Meanwhile, the remaining 59.81% of early childhood fine motor skills is influenced by other factors.

Keywords: Early Childhood; Playing with Puzzle; Fine Motor Skills

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, sosial, emosional, maupun motorik. Usia dini, yang mencakup rentang usia 0 hingga 6 tahun, adalah masa emas (golden age) dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini, otak anak berkembang dengan sangat pesat dan menyerap berbagai stimulasi dari lingkungan sekitarnya menjadi sangat penting dalam memberikan rangsangan yang optimal. Meskipun demikian, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan PAUD, seperti kurangnya pemahaman masyarakat tentang pentingnya pendidikan di usia dini, minimnya fasilitas pendidikan yang memadai, serta keterbatasan jumlah pendidik yang kompeten. Hal ini menjadi perhatian serius, karena pendidikan anak usia dini bukan hanya berkaitan dengan pembelajaran akademik, tetapi lebih pada membentuk karakter dan kesiapan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Istilah pertumbuhan dan perkembangan sering digunakan secara bergantian karena dianggap memiliki artian yang sama. Pertumbuhan merupakan perubahan dalam aspek jasmani seperti perubahan aspek jasmani seperti berubahnya struktur tulang, tinggi badan dan berat yang mana sifatnya kuantitatif dan mengalami perubahan sebagai proses kematangan. Huelock (1995) mengemukakan bahwa pertumbuhan mencakup aspek psikis kalau memunculkan suatu fungsi baru seperti munculnya kemampuan berfikir, simbolik, kemampuan berfikir abstrak. Demikian sesuatu yang mengalami perubahan dianggap memiliki pertumbuhan. Adapun perkembangan, dapat mencakup perubahan baik dalam struktur maupun fungsi atau perubahan fisik maupun psikis dan sifatnya kualitatif. Seorang anak mungkin mengalami keterlambatan perkembangan hanya pada satu area perkembangan, tetapi mungkin juga mengalami keterlambatan perkembangan di lebih dari satu area perkembangan.

Perkembangan motorik halus selalu didahului dengan perkembangan motorik kasar anak. Setelah penguasaan motorik kasar sudah memadai baru kemudian anak mempelajari gerakan motorik halus, walaupun sebenarnya sejak usia dini anak juga sudah belajar motorik halus yang harus melalui proses pelatihan. Dampak yang terjadi apabila kurangnya pencegahan gangguan perkembangan motorik halus pada anak akan menyebabkan perkembangannya tidak sesuai dengan umur. Misalnya, anak usia prasekolah seharusnya mengembangkan keterampilan motorik halus, tetapi jika terjadi penyimpangan, mereka hanya dapat melakukan tahap perkembangan motorik halus hingga usia

perkembangannya (Saamakh, 2012).

Anak usia dini merupakan individu yang unik, berbeda dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya dalam mengalami. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung masih ada siswa yang kesulitan menggunting dan melipat kertas masih meminta bantuan dari pembimbingan. Hal itu berkaitan dengan perkembangan motorik halus, untuk itu perlunya rangsangan demi perkembangan motorik halus anak seperti kita ketahui bahwa dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan proses belajar baik bagi anak usia dini demi merangsang perkembangan motorik halus anak usia dini dapat menggunakan alat permainan puzzle. Saat waktu istirahat atau saat di kelas beberapa anak kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung senang bermain puzzle. Ismail (2011:199) berpendapat bahwa puzzle dapat digunakan sebagai permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dibagi menjadi beberapa bagian. Dengan membiarkan anak bermain puzzle memiliki banyak manfaat. Adapun pendapat dari Fadlillah (2018:83-84), menurutnya puzzle hewan memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, seperti dapat melatih ketelitian, konsentrasi, kreativitas dan motorik halus anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian korelasi adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dan derajat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa adanya usaha untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terjadi manipulasi terhadap variabel tersebut (Faenkel & Wallen., 2008:328). Adanya suatu hubungan dan pentingnya variabel ini penting karena dengan mengetahui sejauh mana hubungan yang ada maka peneliti akan dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian. Jenis penelitian ini melibatkan ukuran statistik/tingkat keparahan hubungan yang biasa dikenal sebagai korelasi. Menurut Mc Millan dan Schumacher, dalam Syamsuddin dan Vismaia, 2009 : 25. Penelitian korelasi menggunakan alat bantu untuk mengetahui ada tidaknya dan sejauh mana ada hubungan kuantitatif antara dua atau lebih variabel.

Dra. Tuti Hayati (2014 : 87) menyatakan bahwa korelasi adalah hubungan antara dua variabel atau lebih yang terjadi timbal balik antara variabel X dan variabel Y yang dihitung secara kuantitas. Bahwasannya korelasi dapat dikatakan sebagai teknik mengukur tingkat koefisien korelasi antar variabel. Penulis memilih jenis penelitian ini karena mereka ingin mengetahui hubungan antara permainan *puzzle* dan gerakan motorik halus anak di kelompok B RA Baitussalam. Dimana penulis ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) (Aktivitas Bermain *Puzzle*) dan variabel terikat (Y) (Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini).

Sumber data pada penelitian ini mencakup seluruh anak kelas A RA Baitussalam Kota Bandung, dengan peserta didik kelompok B yang berjumlah 21 siswa, terdiri atas 14 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Menurut Hasnunidah (2017: 86) dengan observasi dapat diperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan yang sukar diperoleh dari metode lain. Menurut Suminah dalam Tarlina (2019: 38) pada lembar atau pedoman observasi diperlukan adanya skala penilaian untuk mengukur aktivitas anak usia dini pada penggunaan media pembelajaran menjahit dan kemampuan motorik halusnyanya. Dengan menggunakan skala penilaian maka nilai variabel yang diukur dengan instrumen dapat dinyatakan dalam bentuk angka. Skala penilaian dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala empat perkembangan anak yaitu: BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH

(Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Sedangkan teknik pengumpulan data dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh dokumen mengenai kondisi objektif sekolah.

Menurut Sujarweni (2020) analisis data diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia kemudian diolah dengan statistik dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dengan demikian, teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah. Teknik analisis data untuk mengetahui hubungan antara aktivitas anak usia dini pada penggunaan media pembelajaran menjahit dengan kemampuan motorik halus pada Kelompok B di RA Baitussalam Kota Bandung melalui Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Analisis Parsial, Uji Normalitas, Uji Linieritas Regresi, dan Uji Korelasi.

Dalam Uji Validitas menghitung ke validan item dapat dihitung dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Reliabilitas berasal dari bahasa Inggris yaitu reliabel yang artinya dapat dipercaya. Suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf kepercayaan atau daya keajegan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang sama, bila tes tersebut diberikan kepada siswa yang sama pada waktu yang berbeda Hayati, (2013). Analisis parsial dimaksudkan untuk menguji dan menghitung skor rata-rata indikator dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi.

Menguji normalitas data dilakukan dengan berbagai cara, seperti uji kertas peluang normal, uji liliefors dan uji Chi Kuadrat. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan Chi Kuadrat. Uji linieritas diperlukan beberapa kelompok data yang setiap kelompok terdiri dari beberapa data yang sama pada variabel X dan pasangan data variabel Y. Sujarweni (2020: 98) mengungkapkan bahwa jika data berdistribusi normal dan regresinya linier, maka uji korelasi yang digunakan adalah korelasi product moment Angka Kasar dari Karl Pearson, rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sedangkan jika datanya berdistribusi tidak normal dan regresinya tidak linier, maka uji korelasi yang digunakan adalah korelasi tata jenjang (rank) dari Spearman, rumusnya sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan :

ρ = dibaca rho (koefisien korelasi tata jenjang yang akan dicari)

d^2 = difference (perbedaan), yaitu kuadrat dari selisih antara rank variabel X dan rank variabel Y

N = banyaknya data (Hayati, 2019)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di RA Baitussalam Kota Bandung. Untuk mengetahui hubungan antara aktivitas bermain puzzle dengan kemampuan motorik halus anak di kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji regresi linier. Untuk variabel X (Aktivitas Bermain Puzzle) di peroleh mean = 78,38; dan standar deviasi = 5,61 nilai chi kuadrat (X2) hitung = 1,787; dan chi kuadrat (X2) tabel 5,991 dengan db 2 pada taraf signifikansi 5%. Karena (X2) hitung $1,787 < (X2)$ tabel 5,991, maka data tentang aktivitas bermain puzzle berdistributor normal.

Kemudian untuk uji normalitas variabel Y (Kemampuan Motorik Halus) di peroleh mean = 78,83; dan standar deviasi = 5,70 nilai chi kuadrat (X2) hitung = 4,381; dan chi kuadrat (X2) tabel = 5,991 dengan db 2 pada taraf signifikansi 5%. Karena (X2) hitung $4,381 < (X2)$ tabel 5,991, maka data tentang kemampuan kosa kata anak usia dini berdistributor normal.

Antara variabel X terhadap variabel Y diperoleh persamaan regresinya adalah $Y = 27,92 + 0,648 X$. Hal ini menunjukan bahwa setiap perubahan variabel Y (kemampuan motorik halus anak) sebesar 27,92 dan diikuti perubahan pada variabel X (aktivitas bermain *puzzle*) sebesar 0,648 pada siswa kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung.

Adapun hasil dari uji regresi linier dari kedua variabel diperoleh hasil perhitungan Fhitung = 2,37 dan FTabel = 2,95 dengan taraf signifikansi 5% dan db 11/7. Dengan demikian Fhitung = $2,37 < FTabel = 2,95$, maka dapat disimpulkan bahwa regresi Y terhadap X linier.

Selanjutnya hasil perhitungan koefisien determinasi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *puzzle* memberi kontribusi sebesar 40,19% terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini. Artinya terdapat 59,81% faktor lain yang mempengaruhi kemampuan motorik halus anak usia dini di kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung.

Berdasarkan hasil penelitian hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini memiliki hubungan yang kuat/tinggi serta signifikan. Ada banyak manfaat yang di dapat dari bermain puzzle diantaranya yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Dengan permainan *puzzle*, anak diharapkan dapat (Suciaty, 2010) bahwa anak yang memusatkan perhatiannya pada saat merangkai puzzle dapat melatih otot-otot jari tangan anak yang mana akan mempermudah anak melakukan aktifitasnya dikemudian hari seperti menggambar sesuai gagasannya, menggunakan alat makan dan alat tulisnya, meniru bentuk, menggunting sesuai pola, menempelkan gambar dengan tepat, menggengam, menjumput, merobek dan masih banyak lagi sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan & Kebudayaan 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yang mana memuat Standar Isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak, diantaranya perkembangan motorik halus anak usia 5-6 Tahun.

D. Simpulan

Setelah melakukan penelitian di RA Baitussalam untuk mengetahui hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak, maka dapat disimpulkan bahwa: Aktivitas bermain *puzzle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 79. Angka tersebut berada pada interpretasi 70 - 79 dengan kategori baik. Maka, aktivitas bermain *puzzle* di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung berkualifikasi baik.

Kemampuan motorik halus anak diperoleh nilai rata-rata sebesar 80. Angka tersebut berada pada interpretasi 80 - 100 dengan kategori sangat baik. Maka, kemampuan motorik halus anak di Kelompok B RA Baitussalam Bandung berkualifikasi sangat baik.

Hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak didapat angka koefisien korelasi sebesar 0,634. Angka koefisien korelasi ini termasuk pada kategori kuat/tinggi karena berada pada interpretasi 0,600 - 0,799. Hasil uji signifikansi diperoleh harga thitung = 3,573 lebih besar dari ttabel = 2,093. Dengan demikian, H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis alternatif) diterima. Artinya aktivitas bermain *puzzle* memberikan kontribusi yang positif terhadap kemampuan motorik halus anak di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Setiawati, Dewi Teti. 2019. *Pengaruh Permainan Puzzle Hewan Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ummi Erni Dusun XIII Sidobali Desa Pematang Johar Kec. Labuhan Deli Kab. Deli Serdang*. Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara;
- Wulandari, Mefi. 2019. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu*. Bengkulu : Institusi Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Derfia, Merga Allessia. 2021. *Hubungan Antara Aktifitas Sentra Bahan Alam dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini : Penelitian Di Kelompok B RA Al-Amanah Kec Cileunyi Kab Bandung* : UIN Sunan Gunung Djati Bandung ;
- Tyastuti, Resti Wahyuni. 2021. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting Pola Di Taman Kanak-Kanak B Rinzani Putra Muaro Jambi*. Jambi : UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi;
- Saniya, Siti. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Aktivitas Montase Dipendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu Mutiara Hati Kota Jambi*. Jambi : UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi;
- Sumiati, Ade Tuti. 2019. *Hubungan Antara Aktivitas Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini : Penelitian Pada Kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung* . Bandung : Sunan Gunung Djati Bandung;
- Hasnida. 2015. *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Luxima Metro Media;
- Hayati, Tuti. (2016). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Bandung: Insan Mandiri,;
- Fauziddin, Mohammad. 2017. *Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya;
- Hidayat, Heri dan Siti Aisah. 2019. *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Bandung : Penerbit Cahaya Aksara Indonesia – Self Publishing;
- Mufarrikoh, Zainatul. 2020. *Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*. Surabaya : CV. Jakad Media Publishing;
- Yasbiati, dan Gilar Gandana. 2018. *Alat Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Kota Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi;
- Ratnayanti, Ginalita. 2021. *Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle*. Surabaya : CV. Jakad Media Publishing;
- Mulyasa. 2017. *Manajemen PAUD*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Yuniati, Erni. 2018. *Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk At Taqwa Mekarsari Cimahi*. Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate, 11(2), 2018, Pages 65 – 7
- Ananda, Yuanita. 2019. *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di Tk Inti Gugus Tulip Iii Padang Tahun 2018*. Jurnal Keperawatan Abdurrah, Volume 2 No 2 Januari 2019;
- Mulyaningsih, Eka, dkk. 2020. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*. Al-Gurfah : Journal of Primary Education, Volume 1, No. 1, Juni 2020, 29-40;
- Andriani, Junita, Melia Eka Daryati. 2021. *Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur*. Jurnal RECEP PGPAUD – UPI Kampus Purwakarta. RECEP: Vol. 1, No. 2, Mei 2021, Hal 100-107;
- Karalina, Veranita, Budiyanto. 2020. *Peranan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Motorik Halus Bagi Anak Autis*. Jurnal Khusus Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya;
- Fitriyanti, Lia. Nurfitri Rosidah. 2017. *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kemampuan Motorik Halus Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah Di Rsd Pasar Rebo Jakarta Timur Tahun 2016*. Jurnal Ilmiah Kesehatan, 9(1); Maret 2017;
- Yusuf, Rahmi Novita, dkk. 2018. *Pengaruh Stimulasi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Balita*. Jurnal Kesehatan Medika Saintika, Volume 9 Nomor 2;
- Wardhono, Agus, Yuyun Istiana. 2018. *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 2 :Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Invesrasi Bangsa*. Tuban : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban;
- Merdeka.com, Surat Al-Luqman ayat 13, Maret 2012, <https://www.merdeka.com/quran/luqman>