

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE JIGSAW* UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI RA MUSLIMAT NU MASYITOH 09
PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh :

NOVIA SALSABILLA

NIM 2420014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2024

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE JIGSAW* UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI RA MUSLIMAT NU MASYITOH 09
PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh :

NOVIA SALSABILLA

NIM 2420014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NOVIA SALSABILLA

NIM : 2420014

Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE JIGSAW* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA MUSLIMAT NU MASYITHOH 09 PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah peneliti sebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 25 Mei 2024
Yang Menyatakan



NOVIA SALSABILLA

NIM.2420014

Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd
Jl. Kyai Sambong, Desa Sambong
Kecamatan Batang, Kabupaten Batang

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Hal : Naskah Skripsi
Sdri.Novia Salsabilla

Kepada Yth. Dekan FTIK
UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi :

Nama : **NOVIA SALSABILLA**
NIM : **2420014**
Program Studi : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**
Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
JIGSAW UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA
MUSLIMAT NU MASYITHOH 09 PRINGLANGU KOTA
PEKALONGAN**

Dengan ini mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian bapak/ibu, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekalongan, 25 Mei 2024
Pembimbing,



Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd
NIP.198905192019032010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat: Jl. Pahlawan No. 52 Kajen Kabupaten Pekalongan
Website : ftik.uingusdur.ac.id | Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN


Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi Saudara/i:

Nama : **NOVIA SALSABILLA**
NIM : **2420014**
Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
PUZZLE JIGSAW UNTUK MENSTIMULASI
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5
TAHUN DI RA MUSLIMAT NU MASYITOH 09
PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Jum'at, tanggal 21 Juni 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai bagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dewan Penguji

Penguji I


Ningsih Fadhilah, M.Pd.
NIP. 19850805 201503 2 005

Penguji II


Abdul Mukhlis, M.Pd.
NIP. 199110006 201903 1 012

Pekalongan, 21 Juni 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 Tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 043/b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk meulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap kedalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap kedala bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut:

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang ada dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha (dengan titik dibawah)

خ	kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	D	De (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik dibawah)
ع	'Ain	'	Koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof

ي	Ya	Y	Ye
---	----	---	----

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Vokal Panjang
أ = a		أ = a
إ = i	أي = ai	إي = i
أ = u	أو = au	أو = u

3. Ta Marbutah

Ta Marbutah hidup dilambangkan dengan /t/.

Contoh:

مرأة جميلة ditulis *Mar'atun Jamilah*

Ta Marbutah mati dilambangkan dengan /h/.

Contoh:

فاطمة ditulis *Fatimah*

4. Syaddad (*Tasdid* atau geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tandan *syaddad* tersebut.

contoh

ربنا ditulis *Rabbanaa*

البرر ditulis *Al-birr*

5. Kata Sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasi sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس ditulis *Asysyamsu*

الرجل ditulis *Arrojulu*

السيدة ditulis *As sayyidah*

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasi sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diikuti terpisah dari kata yang diikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر ditulis *Al-qomar*

البيدع ditulis *Al-badi'*

الجلال ditulis *Al-jalal*

6. Huruf hamzah

Hamzah yang berada diawal kata tidak ditransliterasikan, akan tetapi jika hamzah tersebut berada ditengah kata atau diakhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

Contoh:

أمرت ditulis *umirtu*

شيئاً ditulis *syaiun.*

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam bagi Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, pengikutnya yang istiqomah hingga yaumul akhir dan orang-orang yang tegak di jalan dakwah-Nya. Dengan dukungan yang telah memberikan semangat yang luar biasa dan doanya, dengan kerendahan hati dan ketulusan ku persembahkan skripsi ini kepada:

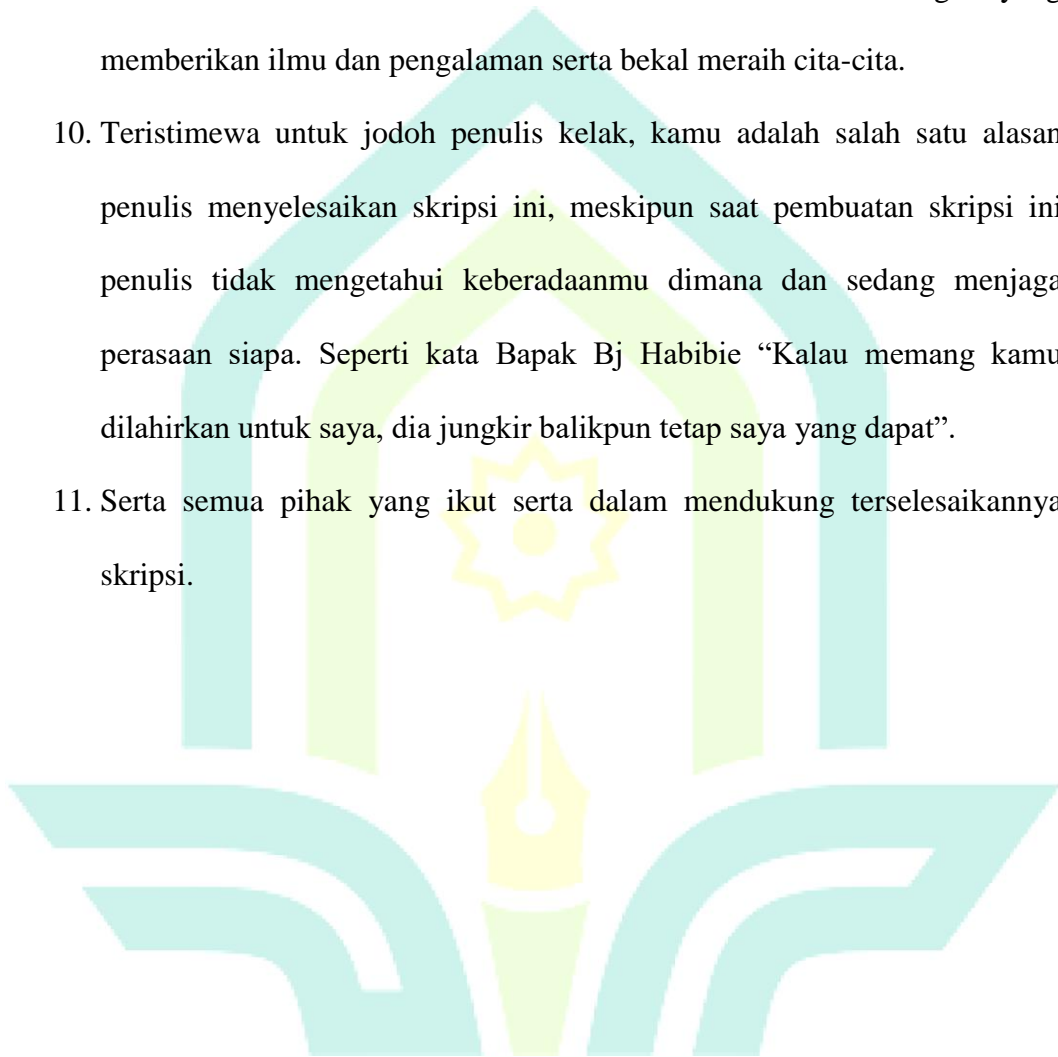
1. Terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengatur waktu, tenaga, pikiran, serta perekonomian sendiri dengan sangat amat baik sehingga dapat menyelesaikan biaya perkuliahan dengan jerih payah sendiri, Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
2. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Agus Sunaryo. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Pintu surgaku, Ibunda Sokhaemi. Beliau berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, beliau juga memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai di bangku perkuliahan, namun semangat, motivasi do'a sujudnya yang selalu menjadi do'a untuk kesuksesan anak-

anaknya. Mereka adalah Orang tua yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya. Terima kasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan ayah dan ibu saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan Hiduplah lebih lama lagi ayah dan ibu Harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya, Ilove you more more.

4. Kakak laki-laki saya (Irfani Maulana) yang saya sayangi dan saya banggakan yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan masukannya yang terbaik untuk saya adiknya.
5. Adik laki-laki saya (Mirzam Imansyah) yang saya sayangi. Terima kasih telah menjadi penghibur dan pengisi suasana kakak menjadi ramai karena tingkah lakumu dan perkataanmu yang lucu.
6. Saudara dan kerabat yang telah mendukung, menyemangati, dan memberi do'a (Tante Sri, Tante Hikmah, Nenek Khotijah) Terima kasih banyak saya ucapkan.
7. Teman-teman (Sahabat) yang telah kebersamai saya dalam suka duka mengerjakan skripsi. Saya ucapkan terima kasih kepada (Mba Fira, Emma, Khikmah, Aini, Annisa, Khamidah, Iffah, Ela, Indah, Rizka, Niken, Iklima, Wigus, Naila, Nadiya, Destin, Seflia, Arum, Vella, Anggun, Indah Meitsa Habibah, Lulu' Firda, Sari, Muhammad Fajar Abdilah) yang telah

memberikan semangat, masukan, arahan, dan doa-doa untuk kelancaran saya dalam menyusun skripsi.

8. Teman-teman PIAUD angkatan 2020 yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.
9. Almamater tercinta UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang memberikan ilmu dan pengalaman serta bekal meraih cita-cita.
10. Teristimewa untuk jodoh penulis kelak, kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat pembuatan skripsi ini penulis tidak mengetahui keberadaanmu dimana dan sedang menjaga perasaan siapa. Seperti kata Bapak Bj Habibie “Kalau memang kamu dilahirkan untuk saya, dia jungkir balikpun tetap saya yang dapat”.
11. Serta semua pihak yang ikut serta dalam mendukung terselesaikannya skripsi.



MOTO

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang bertepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!”



ABSTRAK

Novia Salsabilla. 2420014. 2024. *Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Jigsaw Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan.* Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
Dosen Pembimbing: Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd

Kata Kunci : Pembelajaran Puzzle jigsaw, Kemampuan Motorik Halus

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Pendidikan anak usia dini ialah jenjang pendidikan dasar pada masa ini suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia empat sampai lima tahun, yang dilakukan pemberian anak usia dini para pendidik dituntut harus mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya ialah fisik motorik. RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu ini ada beberapa anak yang kurang terampil dalam melakukan kegiatan motorik halusnya seperti memegang pensil, meremas kertas, melipat kertas menjadi dua, menggunting kertas tanpa pola, menjiplak bentuk lingkaran, dan menggambar. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana implementasi faktor yang mempengaruhi pendukung pembelajaran puzzle jigsaw dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran puzzle jigsaw untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. 2) untuk mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi pendukung pembelajaran puzzle jigsaw dalam menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Jenis penelitian ini yaitu berupa penelitian lapangan (*field reseach*) dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi).

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran puzzle jigsaw untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan ada lima tujuan kemampuan motorik halus media puzzle jigsaw indikator yaitu, anak mampu memegang kepingan puzzle jigsaw, anak mampu meremas kepingan puzzle jigsaw, anak mampu menjiplak kepingan puzzle jigsaw, anak mampu menggambar kepingan puzzle jigsaw, dan anak mampu menyusun puzzle jigsaw bersama teman-temannya. Tujuan kemampuan motorik halus media puzzle jigsaw dijelaskan oleh Ibu Lia Khikmatul Maula S.Pd di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan. Faktor pendukung terlaksananya implementasi media pembelajaran puzzle jigsaw untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu Minat Anak dalam Belajar, Keterampilan bertanya pendidik, dan keluwesan mengajar Pendidik.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puj bag Allah SWT yang senantiasa selalu memberikan hidayah, petunjuk dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE JIGSAW* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA MUSLIMAT NU MASYITHOH 09 PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN”. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang tekah menekankan kepada umatnya untuk belajar terus menerus sepanjang hayat dan berbagi ilmu dan pengalaman kepada sesame.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat.

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., Selaku Rektor UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah memimpin segenap Civitas Akademik UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, terutama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibu Triana Indrawati, M.A., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang memberikan motivasi dan semangat dalam menyusun skripsi.

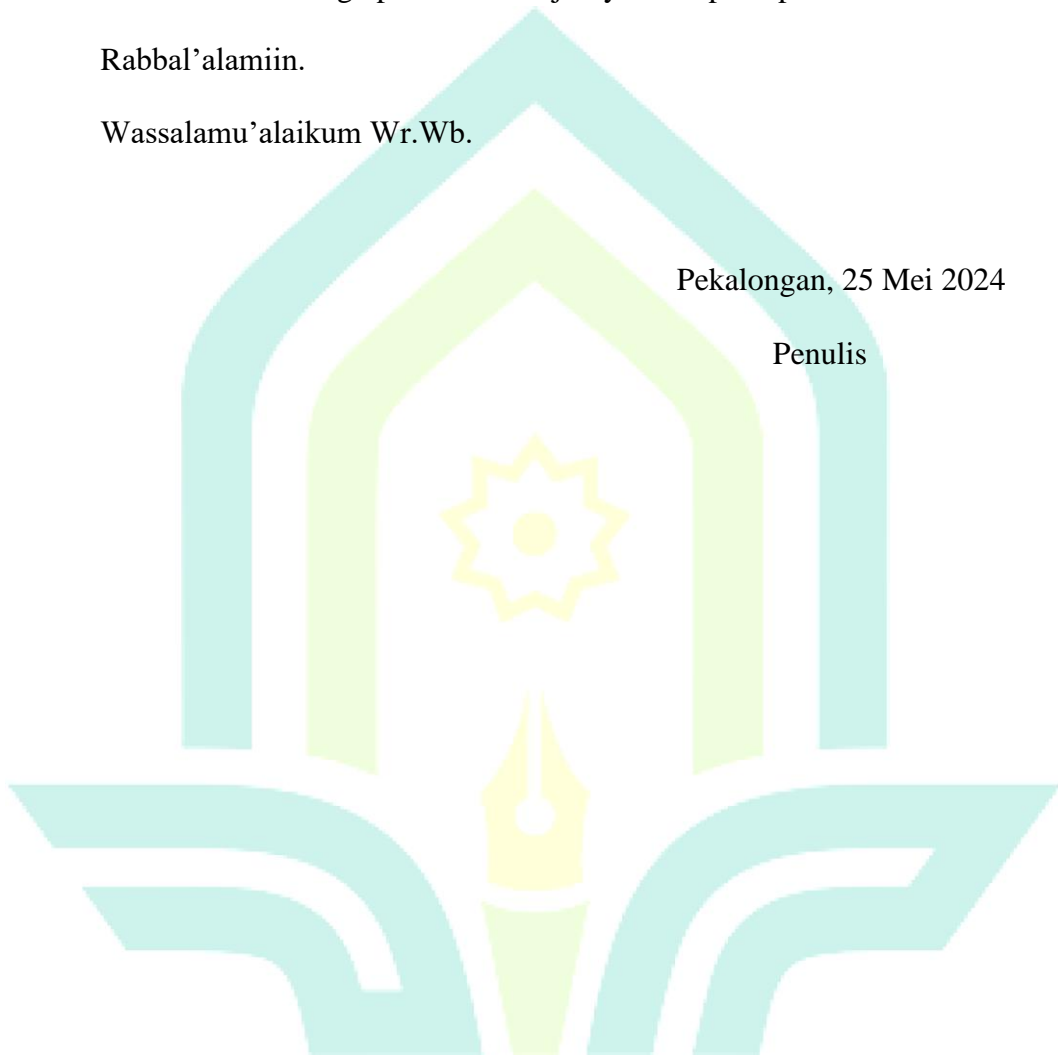
4. Ibu Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag., selaku dosen wali, yang telah senantiasa memberikan nasihat dan motivasi.
6. Ibu Maulida Novianti, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan, yang telah memberikan izin penelitian ini.
7. Ibu Lia Khikmatul Maula, S.Pd., selaku Wali kelas RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan, yang telah memberikan informasi terkait dengan penelitian ini.
8. Dosen-dosen UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah membagikan ilmu dan pengalaman selama peneliti mengikuti perkuliahan .
9. Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan baik moral maupun spiritual demi tercapainya cita-cita.
10. Kakak dan adik tersayang yang telah memberikan dukungan dan semangat.
11. Saudara dan Kerabat terdekat yang juga menyemangati dan ikut serta mendoakan yang terbaik.
12. Teman-teman kuliah, khususnya teman PIAUD angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan dan semangatnya.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Dari setiap proses pasti ada yang namanya kegagalan, tapi itu semua bisa di perbaiki. Peneliti menyadari bahwa skripsi yang peneliti buat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangatlah peneliti harapkan dalam meningkatkan penelitian lanjutan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dan para pembaca. Aamiin Ya Rabbal'alamiin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekalongan, 25 Mei 2024

Penulis



DAFTAR ISI

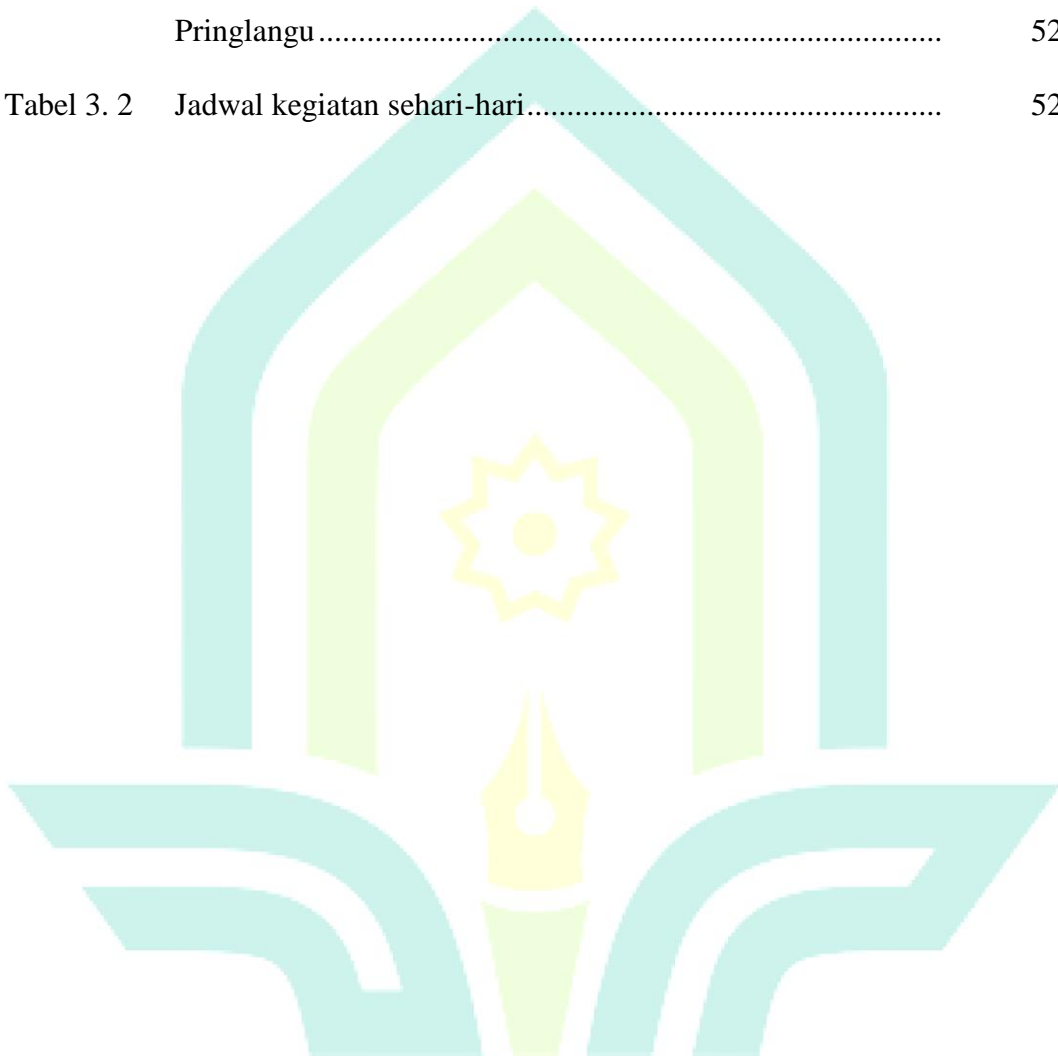
HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Err
or! Bookmark not defined.	
NOTA PEMBIMBING	Err
or! Bookmark not defined.	
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN.....	v
PERSEMBAHAN	ix
MOTO.....	xii
ABSTRAK	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR BAGAN	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Masalah.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Metode Penelitian.....	8

F. Sistematika Penulisan	19
BAB II LANDASAN TEORI	22
A. Motorik Halus	22
1. Pengertian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	22
2. Indikator Capaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun	23
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus	24
4. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun	26
5. Strategi Pengembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini.....	27
6. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini	27
B. Media <i>Puzzle</i>	30
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Puzzle Jigsaw</i>	30
2. Cara Pembuatan <i>Puzzle Jigsaw</i>	32
3. Langkah-Langkah Menyusun Permainan <i>Puzzle Jigsaw</i>	33
4. Manfaat Permainan <i>Puzzle</i> Untuk Anak-anak.....	35
5. Tujuan Penerapan Media <i>Puzzle</i>	36
C. Kajian Pustaka.....	38
D. Kerangka Berpikir.....	43
BAB III HASIL PENELITIAN	46
A. Profil Lembaga Tempat Penelitian.....	46
B. Implementasi Media Pembelajaran <i>Puzzle Jigsaw</i> Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan	53

C. Bagaimana Faktor Pendukung pada Implementasi Media Pembelajaran <i>Puzzle Jigsaw</i> Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan	65
BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN	68
A. Analisis Implementasi Media Pembelajaran <i>Puzzle Jigsaw</i> Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan	68
B. Analisis Bagaimana Faktor Pendukung Pada Implementasi Media Pembelajaran <i>Puzzle Jigsaw</i> Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan	73
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Tujuan Pembelajaran Puzzle Jigsaw	24
Tabel 2. 2	Standar Tingkat Pencapaian perkembangan anak.	26
Tabel 3. 1	Keadaan Peserta didik RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu	52
Tabel 3. 2	Jadwal kegiatan sehari-hari	52



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1	Kerangka Berfikir	44
Bagan 3. 1	Struktur organisasi kepengurusan RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup.....	85
Lampiran 2: Surat Pengantar dan Izin Penelitian.....	86
Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	87
Lampiran 4: Pedoman Wawancara	88
Lampiran 5: Lembar Observasi guru / Tenaga Kependidikan	92
Lampiran 6: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	94
Lampiran 7: Dokumentasi.....	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada anak usia dini ada beberapa aspek perkembangan yang harus distimulasi, salah satunya perkembangan motorik halus, anak-anak yang belum berkembang kemampuan motorik halusnya dibutuhkan banyak stimulasi agar tidak mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari-jemarinya secara fleksibel. Menurut pandangan Otanto dalam artikel ilmiah yang diteliti Octavian dwi, Perkembangan motorik halus merupakan perkembangan aktivitas gerak koordinasi yang menggunakan tenaga relatif sedikit.¹ Sujiono dalam artikel ilmiah yang diteliti Ahmad Syukri Sirotus, mengemukakan bahwa perkembangan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, maka dari itu pergerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga yang besar hanya yang dibutuhkan adalah kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan.² Menurut sitepu dalam artikel ilmiah yang diteliti M. Amirul mukminin menyatakan bahwa perkembangan gerak motorik halus adalah meningkatkan pengorganisasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail.³ Berdasarkan pandangan deskripsi dapat disimpulkan

¹ Octavian dwi dan Aulia Humaimah sufyana, *Stimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini dalam seni tradisional tatah sungging*, Jakarta, Jurnal Obsesi, 2020, Vol.4 No. 2, hlm 576.

² Ahmad Syukri Sirotus, *Perkembangan motorik halus pada anak usia dini*, Sumatera, Jurnal Raudhah, 2016, Vol. 4, No. 2.

³ M. Amirul mukminin dan Suryana dadan, *Pengaruh montase terhadap perkembangan motorik halus anak di taman kanak-kanak assyofa*, Padang, Jurnal PAUD, 2019, Vol. 3, No. 6, hlm 1620.

perkembangan motorik halus adalah perkembangan otot-otot tangan pada anak untuk melakukan beberapa gerakan yang membutuhkan koordinasi seperti meremas kertas, memegang benda-benda tertentu, menulis, menyobek kertas atau kegiatan apapun yang memerlukan keterampilan tangan.

Menurut Magil dalam artikel ilmiah yang diteliti Selia dwi kurnia, menyatakan bahwa Keterampilan motorik halus sebagai sebuah gerakan yang memerlukan control otot-otot kecil untuk mencapai tujuan tertentu yang meliputi koordinasi mata dan tangan dan gerakan yang membutuhkan gerakan tangan atau jari untuk pekerjaan dengan ketelitian tinggi.⁴ Dari sudut pandang Indraswari dalam artikel ilmiah yang diteliti Ani Saidy, Keterampilan motorik halus ialah suatu pengorganisasian dengan sekelompok otot kecil, seperti jari dan tangan yang biasanya membutuhkan koordinasi dan akurasi visual dan keterampilan.⁵ Sumantri dalam artikel yang diteliti Handayani, menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus kelenturan penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan.⁶ Dari berbagai pandangan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus ialah suatu keterampilan yang berhubungan dengan otot-otot kecil seperti kelenturan dalam

⁴ Selia dwi kurnia, Pengaruh kegiatan panting dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis, Jakarta, Jurnal pendidikan usia dini, 2015, Vol. 9, No. 2, hlm 292.

⁵ Ani saidy, Anggrani, dan beti, Penggunaan media kolase dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia dini 5-6 tahun, Lampung, Jurnal ilmiah pendidikan anak usia dini, 2020, Vol. 3, no. 2, hlm 188.

⁶ Handayani, Sumarno, dan Suharno, Pengaruh aktivitas kolase terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini melalui metode bermain, Rembang, Jurnal ilmu-ilmu kependidikan, 2018, Vol. 5, no. 1, hlm 42.

menggunakan jari jemari, pergelangan maupun telapak tangan serta koordinasi tangan dan mata.

Kemampuan motorik sangatlah penting bagi anak usia dini untuk dikembangkan terutama pada kemampuan motorik halus, ada beberapa anak dalam keterampilan motorik halus yang belum berkembang secara optimal. Saat proses observasi berlangsung, peneliti melihat ada beberapa anak yang motorik halusnya belum berkembang hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam menulis, menempel, menjiplak, menggunting, mewarnai dan yang lainnya. Dengan adanya penerapan media *puzzle jigsaw* ini akan melatih perkembangan motorik halus anak dan akan menjadi salah satu inovasi terbaru untuk mengasah kreativitas imajinasi dan potensi anak yang tidak ada batasnya.⁷ Perlu diketahui bahwa kemampuan motorik halus sangat penting karena berpengaruh pada segi pembelajaran lainnya. Motorik halus penting karena ini nantinya akan dibutuhkan anak dari segi akademis. Kegiatan akademis tersebut seperti menulis, menggunting, menjiplak, mewarnai, melipat, menarik garis dan menggambar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock bahwa penguasaan motorik halus penting bagi anak, karena seiring makin banyak keterampilan motorik yang dimiliki semakin baik pula penyesuaian sosial yang dapat dilakukan anak serta semakin baik prestasi di sekolah, Permasalahan yang dihadapi dalam perkembangan kemampuan motorik halus misalnya kurangnya kesempatan untuk melakukan eksplorasi

⁷ Andini Abuk Leoni, Lutfi, dan Risbon, 2022, "Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Penerapan Media Kertas Kokoru", Tasikmalaya, *Jurnal Universitas pahlawan Indonesia*, no. 4, vol. 4

terhadap lingkungan sejak bayi, pola asuh orang tua yang cenderung overprotektif dan kurang konsisten dalam memberikan rangsangan belajar, tidak membiasakan anak untuk mengerjakan aktivitas sendiri sehingga anak terbiasa selalu dibantu untuk memenuhi kebutuhannya, serta ada juga anak yang selalu disuapi sehingga fleksibilitas tangan dan jemarinya kurang terasah.⁸ Anak masih mengalami kesulitan melath konsentrasi, kesabaran serta ketelitian dalam menyusun kepingan puzzle menjadi sebuah bentuk gambar yang utuh, (33 %) karena anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi gambar, sedangkan (25%) karena anak mulai bisa membentuk kepala dan ekor dari gambar, begitupun (42%) karena anak belum mampu menyusun gambar hanya mampu membentuk bagian kepalanya saja. Dapat dikatakan bahwa permainan *puzzle* efektif dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menyusun sebuah gambar.⁹

Menurut Khomsoh dalam artikel yang diteliti Setyawaty, mengatakan bahwa puzzle merupakan sebuah gambar yang terbagi menjadi potongan-potongan kecil, tujuannya untuk mengasah otak dan melatih kesabaran.¹⁰ Menurut Eliot aronson dalam artikel ilmiah yang diteliti Ida ayu sakinah, mengemukakan bahwa, *puzzle jigsaw* merupakan model pembelajaran berbasis

⁸ Retno wahyulianti, 2014, "Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan melipat kertas", *Skripsi*, Universitas Pendidikan Indonesia, Perpustakaan.epi.edu

⁹ Amina ilato, 2020, "Meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menyusun sebuah gambar melalui permainan puzzle bagi anak usia dini 3-4 tahun", Manado, *Jurnal Pendidikan anak usia dini*, vol 1, no, 1

¹⁰ Setyawaty, Hanifah, dan Gusrayani, Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah masa islam di Indonesia melalui penerapan model pembelajaran kooperatif (*jigsaw*) berbantuan media puzzle, Sumedang, Jurnal pena ilmiah, 2017, vol. 2, no. 1, hlm 2033.

kooperatif.¹¹ Menurut pandangan Risnawati dalam artikel yang diteliti Noviani, menjelaskan *Puzzle jigsaw* yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab, kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang paling akhir.¹² Berdasarkan menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa *puzzle jigsaw* merupakan model *puzzle* yang membuat anak-anak berperan aktif terhadap proses pembelajaran dalam siswa memperoleh kesempatan untuk mengalami sendiri dan dapat mengembangkan pengetahuan. *Puzzle* adalah bentuk dari suatu permainan yang memiliki batasan aturan dari kehidupan sehari-hari dimana dalam menyelesaikan suatu permasalahan, pada *puzzle* akan membawa pemain kepada sesuatu hal yang baru namun familiar sehingga membuat permainan menjadi menarik tidak terlalu susah, tidak terlalu mudah namun, *puzzle* yang terlalu sulit akan membuat pemain merasa berkecil hati sehingga enggan untuk memainkannya yang membuat perasaan bahagia ketika dapat menyelesaikannya. Penyajian menjebak teka-teki mampu menjebak pemain untuk berpikir lebih dalam peralihan persepsi penyelesaiannya.

Menurut para pakar diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak adalah anak-anak dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi dan terkontrol, mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti

¹¹ Ida ayu sakinah, Pengaruh model jigsaw puzzle berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada konsep termodinamika, Jakarta, Skripsi, 2018, hlm 22.

¹² Noviani, dan Rina dwi, Pengembangan media pembelajaran mathematic puzzle trigonometri dengan pendekatan kontekstual, Semarang, Thesis, 2020, hlm 18.

gerakan jari, tangan, dan mampu mengendalikan emosi. Melihat apa yang terjadi dilapangan khususnya di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu berdasarkan hasil pra-observasi menunjukkan ada beberapa anak yang masih membutuhkan bantuan ketika memegang benda benda disekitar anak tersebut dalam hal ini guru sudah mempertimbangkan tahapan pembelajaran puzzle disekolah dikarenakan guru juga mampu menguasai media yang sudah ada. Anak dapat mengalami keterlambatan motorik bila kemampuan motorik halusnya tidak distimulasi sejak dini. Banyak faktor yang mempengaruhi penghambatan motorik halus pada anak, yaitu faktor kurangnya minat belajar anak pada materi yang diajarkan, faktor kelainan, dan faktor perlindungan. Di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu ini ada beberapa anak yang kurang terampil dalam melakukan kegiatan motorik halusnya seperti memegang pensil, meremas kertas, melipat kertas menjadi dua, menggunting kertas tanpa pola, menjiplak bentuk lingkaran, dan menggambar.

Pada hari Kamis tepatnya tanggal 14 September 2023 peneliti melakukan observasi menggunakan metode wawancara dengan kepala sekolah sekaligus guru kelas A1 yaitu ibu Lia Khikmatul Maula, S.Pd di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu beliau mengatakan bahwa di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu pernah menerapkan permainan puzzle khususnya pada anak kelas A1, Dalam permainan *puzzle* diperlukan ketelitian saat bermain agar pemain *puzzle* mampu menyusun *puzzle* dengan baik dan benar. Permainan ini sering diterapkan di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu yaitu permainan *playdough* atau lilin lunak, permainan menggambar mewarnai, dan

permainan menyusun balok dan *puzzle*. Pembelajaran *puzzle* ini diharapkan dapat melatih motorik halus dan otot-otot jari, tangan dan koordinasi mata anak. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat sebuah penelitian yakni **“Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Jigsaw untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu Kabupaten Pekalongan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi Media Pembelajaran *Puzzle Jigsaw* Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun ?
2. Bagaimana Faktor pendukung pembelajaran *puzzle jigsaw* dalam menstimulasi kemampuan Motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu ?

C. Tujuan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Untuk Mendeskripsikan Implementasi Pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk Mendeskripsikan faktor pendukung pembelajaran *puzzle jigsaw* dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Sebagai rujukan dalam upaya pengembangan pengetahuan dan pengalaman yang mendalam tentang menstimulasi kemampuan motorik halus pada anak usia dini di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu Kabupaten Pekalongan tahun ajaran 2024-2025. Sebagai bahan informasi dan bandingan dalam melakukan serupa dengan masalah ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Menambah ilmu pengetahuan guru mengenai menstimulasi kemampuan anak dalam belajar.

b. Bagi siswa

Membuat anak tertarik untuk belajar sambil bermain *puzzle* karna dapat melatih sensor motorik halusnya dan dapat dikembangkan dengan baik oleh anak.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan

a. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskripsi dengan menggunakan jenis kualitatif. Jenis penelitian kualitatif memiliki sifat deskripsi dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam jenis penelitian ini dengan

landasan teori yang memanfaatkan sebagai pemandu agar focus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan.¹³

- b. Penelitian kualitatif bertujuan memahami realitas social, yaitu melihat dunia dari apa adanya, karenanya melakukan penelitian kualitatif dengan baik dan benar berarti telah memiliki jendela untuk memahami realitas sosial.¹⁴

Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Kasus merupakan penelitian yang mendalam tentang individu, satu kelompok, satu organisasi, satu program kegiatan, dan sebagainya dalam waktu tertentu. Tujuannya untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah entitas. Studi kasus menghasilkan data untuk selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan teori. Sebagaimana prosedur perolehan data penelitian kualitatif, data studi kasus diperoleh dari wawancara, observasi, dan arsip. Studi kasus bisa dipakai untuk meneliti sekolah ditengah-tengah kota dimana para siswanya mencapai prestasi akademik luar biasah.¹⁵

Hasil penelitian adalah uraian yang ditulis dalam bentuk deskriptif. Tujuannya agar pembaca memperoleh informasi yang lengkap dari hasil penelitian yaitu menggambarkan proses dari tahapan penerapan pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus bagi anak-anak kelompok A sesuai dengan pedoman penerapan

¹³ Muhammad Ramdhan, Metode Penelitian, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021) hlm 7.

¹⁴ Mamik, Metodologi kualitatif, (Sidoarjo: Zifatama publisher, 2014), hlm 3.

¹⁵ Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si, Jenis dan Metode Penelitian Kualitatif, Buku, (Malang: GEMA media informasi dan kebijakan kampus, 2010)

pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi motorik halus, kemudian memberikan pemahaman mengenai indikator yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelompok A serta pemahaman dan pemaknaan secara lebih mendalam mengenai problematika dalam implementasi media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu Kabupaten Pekalongan tahun ajaran 2024/2025 serta upaya dalam mengatasinya.

2. Sumber Data

Peneliti menggunakan sumber data yang diperoleh dari penelitian di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu antara lain:¹⁶

a. Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber utama yang dibutuhkan berupa topik-topik, yang berkaitan langsung dengan penelitian. Sumber data primer penelitian ini adalah Ibu Maulida Novianti, S.Pd selaku kepala sekolah, Ibu Lia Khikmatul Maula, S.Pd selaku guru kelompok A dan anak-anak kelas A di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu tahun ajaran 2024-2025. Sumber data primer ini akan diperlukan dalam tahap wawancara, hasil yang wawancara dari sumber data primer ini berupa penerapan media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5

¹⁶ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2018,) hlm. 13

tahun dan problematika dalam pelaksanaan pembelajaran puzzle jigsaw di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu.

1.) Guru Kelas Kelompok A di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu

Fokus utama dalam penelitian ini adalah pelaksanaan anak-anak dalam pembelajaran kemampuan motorik halus dapat melatih kesabaran anak dalam mengerjakan atau membuat suatu karya. Oleh karena itu, peneliti melakukan wawancara dan observasi pembelajaran dengan anak-anak di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu. Yaitu Ibu Lia Khikmatul Maula, S.Pd, sebagai informan kunci untuk memperoleh data tentang menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu.

2.) Peserta didik RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu

Dalam penelitian ini, Peserta didik yang peneliti jadikan sebagai sumber informan berjumlah 20 anak kelompok A, yaitu terdiri dari 10 putra dan 10 putri. Untuk proses pengambilan subyek yang akan diwawancarai, peneliti akan mewawancarai dengan mengajaknya berbicara. Dari subyek penelitian ini, peneliti mampu mendapatkan informasi secara langsung mengenai perkembangan motorik halus anak usia dini di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu.

3.) Kepala Sekolah RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu

Dalam penelitian ini, Kepala Sekolah yang peneliti jadikan sebagai sumber informasi yang akan diwawancarai. Dari hasil wawancara penelitian ini, peneliti mampu mendapatkan informasi secara langsung mengenai perkembangan motorik halus anak usia dini di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu.

b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh melalui banyak dokumen bisa berbentuk dokumen grafis, foto, rekaman video dan masih banyak lagi, intinya data sekunder ini bersifat data tambahan yang memperkaya data primer.¹⁷ Dalam penelitian ini, sumber data yang didukung adalah penelitian kepustakaan, yaitu sumber data yang menampilkan symbol berupa huruf, angka, gambar atau simbol lainnya. Sumber data yang diperlukan adalah sumber data umum yaitu data teoritis.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan merupakan pernyataan fakta mengenai objek yang diteliti.¹⁸

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Observasi

¹⁷ Adhi kusumastuti, Ahmad mustamil khoiron, Tofan ali achmadi, Metode Penelitian, (Semarang: CV. Budi utama), 2020.

¹⁸ Muh. Fitrah dan Lutfiyah, Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus, (Sukabumi: CV jejak 2017,) hl., 234

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian. Observasi kualitatif dapat dilakukan dalam situasi nyata atau dilingkungan yang telah dirancang secara khusus untuk penelitian. Observasi memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengamati interaksi sosial, perilaku, dan konteks yang relevan dengan fenomena yang diteliti.¹⁹

Tujuan Observasi :

- 1.) Implementasi Media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.
- 2.) Bagaimana Faktor Pendukung pembelajaran *puzzle jigsaw* dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Tempat : RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu

Pelaku : Anak-anak kelompok A di RA Muslimat NU
Masyithoh 09 Pringlangu

Aktivitas : Pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Penulis melakukan observasi seluruh kegiatan pembelajaran media *puzzle jigsaw* dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: mengamati lingkungan sekolah (termasuk aktivitas anak dan guru), lingkungan kelas (alat dan media yang mendukung

¹⁹ Ardiansyah, Risnita, M. Syahrani Jailani, "Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif", (Jambi: IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, No. 2, vol. 1, Juli 2023), hlm 4.

pembelajaran). Hasil dari observasi peneliti dapat menemukan bagaimana penerapan media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak dan problematika serta solusi dari penerapan pembelajaran media *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu khususnya kelompok A.

b. Wawancara

Wawancara ialah teknik penelitian yang dilaksanakan dengan cara berdialog baik secara langsung maupun melalui media tertentu data yang bersifat kualitatif.²⁰ Dalam penelitian ini peneliti akan memilih jenis wawancara tatap muka maupun online.

Tujuan Wawancara :

- 1.) Implementasi Media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.
- 2.) Bagaimana Faktor Pendukung pembelajaran *puzzle jigsaw* dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Tempat : RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu

Pelaku : Guru kelas kelompok A dan anak-anak kelompok A

RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu.

Peneliti membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti yaitu untuk mendapatkan informasi secara lebih terbuka mengenai pendapat

²⁰ Wina Sanjaya, Berorientasi standar proses pendidikan, (Jakarta: Kencana), hlm 263, 2014.

dan ide dari informan mengenai implementasi atau penerapan media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak bagi anak-anak kelompok A pada RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu dimana kepala sekolah dan guru sebagai narasumber. Dengan menggunakan Teknik wawancara peneliti mendapatkan data mengenai implementasi media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu serta problematika dan solusi dalam pelaksanaan penerapan media pembelajaran *puzzle jigsaw* tersebut.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan informasi melalui pencarian bukti yang akurat sesuai focus masalah penelitian, dokumentasi dalam penelitian.²¹

Dokumentasi dapat digunakan untuk mendapatkan data tentang keadaan anak-anak kelompok a yang ada di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu. Dokumen yang berbentuk rencana pelaksanaan pembelajaran, catatan penilaian, catatan anekdot, hasil karya, gambar visi, misi, tujuan dan motto-sekolah, catatan harian anak dan guru, foto proses pembelajaran, lingkungan sekolah dan ruangan kelas, struktur sekolah, data guru dan peserta didik, dan

²¹ Marina waruwu, Pendekatan penelitian metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi, Salatiga, Jurnal pendidikan tambusai, 2023, Vol. 7, No. 1, hlm 2901.

kegiatan yang berkaitan dengan pelaksanaan penerapan media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ialah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.

Menurut Sugiyono (2019: 86-87) teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis. Secara umum, teori mempunyai tiga fungsi, menjelaskan (*explanation*), meramalkan (*prediction*), dan pengendalian (*control*) suatu gejala. Menurut Neuman (dalam Sugiyono 2019:85) teori merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang berfungsi untuk melihat fenomena secara sistematis, melalui spesifikasi hubungan antar *variable*, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena. Konseptualisasi diperoleh melalui jalan yang sistematis. Suatu teori harus dapat diuji kebenarannya jika tidak berarti tidak dapat dikatakan sebagai teori. Di dalam suatu teori

terdapat berbagai pendapat para ahli dan hasil penelitian berasal dari sumber yang jelas studi keputusannya.

a. Reduksi Data

Reduksi data ialah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.²² Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan mengorganisasikan data dalam satu cara, dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasi.²³

Dalam tahap reduksi data peneliti merangkum, memilih, dan memfokuskan data yang akan diredukasikan seperti data-data hasil dari observasi, wawancara, dan hasil penelitian mengenai implementasi media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak yang diterapkan pada anak-anak kelompok A dan problematika dan solusi dalam pelaksanaan penerapan media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan

²² Ivanovich Agusta, Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif, Surabaya, Jurnal Ilmiah, 2016, Vol. 18, No. 9.

²³ A. Muri Yusuf, Kuantitatif, kualitatif dan penelitian gabungan, Jakarta: Kencana, 2017, hlm 408.

kesimpulan dan pengambilan tindakan bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan dan bagan.²⁴

Pada tahap penyajian data peneliti merangkum hasil wawancara dan observasi dari rumusan masalah kemudian mengumpulkan informasi yang telah diperoleh dari dokumentasi mengenai implementasi media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dan Problematika dan solusi dalam pelaksanaan penerapan media pembelajaran *puzzle jigsaw* di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan yaitu kesimpulan yang didapat masih bersifat sementara dan tidak menutup kemungkinan akan mengalami perubahan. Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan dapat menjawab rumusan masalah yang akan dirumuskan, tetapi tidak mungkin juga dapat menjawab karena bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian masih bersifat sementara.²⁵

Pada tahap terakhir atau penarikan kesimpulan, peneliti melakukan verifikasi data dari tahap reduksi dan penyajian data dengan melihat hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi

²⁴ Ahmad Rijali, Analisis data kualitatif, (Banjarmasin: Jurnal Alhadharah, Vol. 17, no. 33, januari-juni 2018), hlm 94.

²⁵ Andy dikson p, Agung suprojo, dan Ignatius Adiwidjaja, Peran kader posyandu terhadap pembangunan kesehatan masyarakat, (Malang: Jurnal ilmu sosial dan ilmu politik, vol.6, no.1,) 2017, hlm 61.

mengenai implementasi media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dan Problematika dan solusi dalam pelaksanaan penerapan media pembelajaran *puzzle jigsaw* di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan ini pertama berisi tentang halaman, cover, surat pernyataan keaslian skripsi, nota pembimbing, persembahan, moto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar bagan, daftar lampiran. Kemudian dalam penyusunan ini terbagi menjadi 5 bab yang terdiri dari sub bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan : Pada pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, rumusuan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori : Pada landasan teori berisi tentang deskripsi teoritis pada pembahasan pertama berisi tentang pengertian perkembangan motorik halus anak usia dini, Indikator capaian perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun, prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini, pengertian media pembelajaran

puzzle jigsaw, mamfaat permainan *puzzle* untuk anak-anak. Pada pembahasan kedua berisi mengenai kajian pustaka.

BAB III Hasil Penelitian : Dari hasil penelitian ini, untuk sub bab pertama membahas tentang profil RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu, sub bab kedua membahas tentang bermain dengan *puzzle* di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu, sub bab ketiga membahas kendala yang dialami oleh anak kelompok A1 saat bermain *puzzle* di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu.

BAB IV Analisis Hasil Penelitian : Pada analisis hasil penelitian ini untuk bab pertama membahas tentang analisis media pembelajaran *puzzle* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu, sub bab kedua berisi analisis kendala yang dialami pada anak kelompok A1 di RA Muslimat NU Masyitoh 09 Pringlangu.

BAB V Penutup

: Pada bab ini membahas mengenai saran serta simpulan. Dan pada kesimpulan di bagian yang terakhir terdapat lampiran, daftar riwayat hidup serta daftar pustaka.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasi media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan. Hal ini dilihat dari proses Perencanaan sampai Evaluasi yang dilakukan Pendidik yang semula Anak belum mau mencoba dan bisa melakukan walaupun terkadang hasilnya belum maksimal tapi sudah mengalami perkembangan.
2. Bagaimana Faktor Pendukung dalam implementasi media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun adalah Faktor pendukung dalam implementasi media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun antara lain : Faktor minat anak dalam belajar, Keterampilan bertanya pendidik, Keluwesan mengajar pendidik.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah lebih meningkatkan fasilitas dalam proses belajar mengajar agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif dan pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi

pembelajaran. Penggunaan media yang digunakan agar lebih bervariasi lagi agar peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran. Terutama dalam media pembelajaran *puzzle jigsaw* untuk menstimulas kemampuan motoric halus anak usia 4-5 tahun.

2. Bagi Guru

Dalam penerapan kemampuan motoric halus, guru agar lebih sering memberikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan motoric halus anak terutama melalui permainan *puzzle jigsaw*.

3. Bagi Orang Tua

Dalam kemampuan motoric halus, orang tua agar lebih memperhatikan perkembangan kemampuan anak dengan memberikan mainan-mainan yang dapat menstimulus perkembangan motoriknya.

4. Bagi Peneliti

Peneliti tentunya menyadari betul dalam pelaksanaan penelitian ini masih banyak terdapat keterbatasan dan kekurangan karena hanya meneliti tentang kemampuan motorik halus anak di RA Muslimat NU Masyithoh 09 Pringlangu Kota Pekalongan. Untuk itu bagi peneliti selanjutnya bisa memaksimalkan penelitian perbandingan disekolah-sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A muri yusuf. 2017. "Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian gabungan". Jakarta: Kencana, hlm 408.
- Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, Tofan ali ahmad, 2020, "Metode Penelitian", Semarang: CV, Budi Utama.
- Ahmad rijali. 2019. "Analisis data kualitatif". Banjarmasin: *Jurnal Alhadharah*. No. 33, vol. 17, hlm 84.
- Ahmad Rudyanto, 2016, "Perkembangan Motorik kasar dan Motorik halus anak usia dini", Lampung: Darussalam Press, hlm 17-18.
- Ahmad syukri sirotus. 2016. "Perkembangan motorik halus pada anak usia dini". Sumatera: *Jurnal Raudhah*. No. 2, Vol. 4.
- Alfani saputri. 2022. "Peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan finger painting pada anak kelompok B di TK Al-Ikhwan sorowako". *Skripsi*. Palopo: IAIN Palopo.
- Andy dikson P, Agung suprojo, dan Ignatius adiwijaya. 2017. "Peran kader posyandu terhadap pembangunan kesehatan masyarakat". Malang: *Jurnal ilmu sosial dan ilmu politik*. No. 1, vol. 6. hlm 61.
- Ani saidy, Anggrani, dan Beti. 2020. "Penggunaan media kolase dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia din 5-6 tahun". Lampung: *Jurnal ilmiah pendidikan anak usia dini*. No. 2, Vol. 3. hlm 188.
- Anita Damayanti dan Huurul Aini. 2020. "Meningkatkan kemampuan motoric halus anak usia 4-5 tahun melalui permainan melipat kertas bekas". Jakarta: *Jurnal Pendidikan anak usia dini*. No. 1, Vol. 4.
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani jailani. 2023. "Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif". Jambi: *Jurnal pendidikan islam*. No. 2, Vol. 1.
- Asdiana Ulfa. 2021. "Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui berbagai kegiatan". Skripsi Piaud. UIN Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh: Upt Perpustakaan Banda Aceh
- Berda asmara. 2020. "Meningkatkan kemampuan motorik halus kegiatan anak usia dini dan pendidikan anak usia dini". Surabaya: *Jurnal Pendidikan anak usia dini*. No. 1, Vol. 6.

- Cindy Fitriyanti. 2022. "Pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 tahun", *Skripsi kebidanan*, Bengkulu: Poltekkes kemenkes Bengkulu.
- Dedi asmara. 2019. "Peran museum dalam pembelajaran sejarah". Payakumbuh: *Jurnal pendidikan sejarah dan riset sosial humaniora*. No. 1, Vol. 2.
- Dini Oktaviani. 2022. "Pengembangan media kertas kokoru untuk meningkatkan kreativitas motorik halus anak usia 5-6 tahun". *Skripsi*. Kediri: Universitas nusantara PGRI Kediri.
- Efiawati, Debibik, Rina dan Asmidar. 2021. "Asesmen perkembangan anak usia dini di paud MPA Daycare". Lampung: *Jurnal ilmiah pendidikan anak usia dini*, no. 2, vol. 4.
- Evi Ifanah, Elisabeth Cristiana, 2016, "Pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok A", Surabaya: *Jurnal PAUD Teratai*, No. 02, Vol. 05, hlm 1-2.
- Fajarwati, 2019, "Pengelolaan paud terpadu dalam kesinambungan anak usia dini", Bandung: *Jurnal IJAE*, No. 2, Vol. 1.
- HAM, 2014, "Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini", Jakarta: *Depdiknas*, hlm 24.
- Handayani, Sumarno, dan suharno. 2018. "Pengaruh aktivitas kolase terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini melalui metode bermain" Rembang: *Jurnal ilmu-ilmu kependidikan*. No. 1, Vol. 5.
- Hanifatu Rosyada, 2015, "Prinsip pendidikan anak usia dini", [Kompasiana.com/hanifaturosyada/566adae4749773050a38ba19/prinsip-pendidikan-anak-usia-dini](https://kompasiana.com/hanifaturosyada/566adae4749773050a38ba19/prinsip-pendidikan-anak-usia-dini). Diakses tanggal 11 Desember 2015.
- Hasniyati. 2019. "Identifikasi perkembangan motorik halus anak 4-5 tahun di Paud se-kecamatan sanbudaya Mataram". *Skripsi*. Mojokerto: Jurnal skripsi.
- Husnul Khotimah, 2018, "Meningkatkan kemampuan kognitif melalui puzzle pada kelompok B Tunas Harapan", Palu: *Early childhood Education Indonesia Journal Universitas Muhammadiyah Palu*, No. 1, Vol. 1, hlm 22.
- Ida ayu sakinah. 2018. "Pengaruh model jigsaw puzzle berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada konsep termodinamika". *Skripsi*. Jakarta: Skripsi.

- Ika zulfa widy dan Fitria. 2019. "Stimulasi kemampuan motorik halus anak pra sekolah". Mojokerto: *Jurnal Majapahit*.
- Ivanovich Agusta, 2016, "Teknik Pengumpulan dan analisis data Kualitatif", Surabaya: *Jurnal Ilmiah*, No. 9, Vol. 18.
- Jada wa dan Salwa. 2020. "Menstimulasi perkembangan motorik halus anak melalui kegiatan puzzle stik pada anak usia 5-6 tahun". Sulawesi Tenggara: *Jurnal Lentera Anak*, no. 1, vol. 2
- Jumrawarsih, Neviyarni suhali, 2020, "Peran seorang guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif", Padang: *Jurnal Ensiklopedia*, No. 3, Vol. 2.
- Khadijah dan Nurul Amalia. 2020. "*Perkembangan fisik motorik anak usia dini teori dan praktik*". Jakarta: Kencana.
- M. Amirul mukminin dan Suryana dadan, 2019, "Pengaruh Montase terhadap perkembangan motorik halus anak ditaman kanak-kanak assyoko", Padang: *Jurnal PAUD*, No. 6, Vol. 3, hlm 1620.
- M. Fadhillah, 2017, "Bermain dan permainan anak usia dini", Jakarta: *Kencana*, hlm 24.
- Mamik. 2014. "*Metodologi kualitatif*". Sidoarjo: Zifatama publisher.
- Marfuah siti, Irsadi andin, dan Pamelasari diah stephani. 2014. "Pengembangan LKS terpadu berbentuk jigsaw puzzle pada tema ekosistem dan pencemaran lingkungan di SMP Negeri 2 Margoyoso Kabupaten Pati". Semarang: *Jurnal UNNES*. No. 2, Vol. 3.
- Marina waruwu, 2023, "Pendekatan penelitian metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi", Salatiga: *Jurnal Pendidikan Tambusui*, No. 1, Vol. 7, hl, 2901.
- Metriana, 2016, "Peningkatan perkembangan kognitif melalui media puzzle pada anak TK, PG-PAUD", Pontianak: Fkip Universitas Tanjungpura Pontianak, No. 5, Vol. 2, hlm 3.
- Mirna lisa, Ani Mustika, dan Neneng latifa. 2020. "Alat permainan edukasi (APE) meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun". Universitas Malahayati Lampung: *Jurnal Kesehatan*, no. 1, vol. 1.

- Muh. Fitrah dan Lutfiyah. 2017. *“Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus”*. Sukabumi: CV Jejak.
- Mudja Raharjo, 2010, *“Jenis dan Metode penelitian kualitatif”*, Malang: GAMA Media informasi dan kebijakan kampus, hlm 12.
- Muhammad ramdhan. 2021. *“Metode penelitian”*. Surabaya: Cipta Nusantara.
- Mulyono Abdurrahman, 2012, *“Anak berkesulitan belajar”*, Jakarta: Rineka Cipta, hlm 124.
- Nabila nurul nadya, dan Rizka harfiani, 2023, *“Upaya meningkatkan kemampuan calistung pada anak 5-8 tahun dengan menggunakan strategi belajar seraya bermain”*, Sumatera Utara: Jurnal Pendidikan anak usia dini, No. 2, Vol. 4.
- Niam fathul, Widiarini, dan Mugiono. 2022. *“Pengembangan media puzzle jigsaw guna meningkatkan hasil belajar materi system pencernaan manusa pada siswa kelas V”*. Blitar: *Jurnal PATRIA*. No. 1, Vol. 2.
- Noviani dan Rina dwi. 2020. *“Pengembangan media pembelajaran mathematic puzzle trigonometri dengan pendekatan kontekstual”*. *Thesis*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nur syamsiyah, 2015, *“Implementasi budaya kerja berorientasi kebutuhan anak untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia 0-6 tahun”*, Jakarta: *Jurnal Harkas*, No. 1, Vol. 11.
- Oktavian dwi dan Aulia humaimah sufyana. 2020. *“Stimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini dalam seni tradisional tatah sungging”*. Jakarta: *Jurnal obsesi*. No. 2, Vol. 4.
- Ranika fonda. 2022. *“Pengaruh peningkatan media untuk kemampuan motoric halus anak usia dini 4-5 tahun di TK Pembina Desa Simpang III Kaur Utara”*. *Skripsi*. Kaur Utara: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Rista dwi permata. 2020. *“Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun”*, Tuban: *Jurnal penelitian inovasi pembelajaran*, no. 2, vol. 5.
- Rosiana Khomsoh dan Jandut Gregorius, 2013, *“Penggunaan Media puzzle untuk meningkatkan belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar”*, Jakarta: Jurnal PGSD, No. 2, Vol. 2, hlm 2.

- Rosyanafi jalal rafif, Nusantara widya, dan Halimah. 2018. "Pengaruh media puzzle terhadap minat belajar huruf hijaiyah (menyusun kata Bahasa arab) anak usia dini". Surabaya: *Jurnal of Arabic Learning*. No. 1, Vol. 1.
- Selia dwi kurnia. 2015. "Pengaruh kegiatan painting dan keterampilan motoric halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis". Jakarta: *Jurnal PAUD* No. 6, Vol. 9.
- Setyawaty, Hanifah, dan Gusrayani. 2017. "Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mater peninggalan sejarah masa islam di Indonesia melalui penerapan model pembelajaran kooperatif (jigsaw) berbantuan media puzzle". Sumedang: *Jurnal pena ilmiah*. No. 1, Vol. 2.
- Sugiyono. 2014. "*Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*". Bandung: Alfabeta.
- Sulistia rahayu khoerunnisa, Idat muqodas, dan Risty justicia. 2023. "Pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun". Sulawesi Tenggara: *Jurnal pendidikan anak usia dini*. No. 2, Vol 4.
- Syisva Nurwita. 2019. "Pemanfaatan media puzzle dalam mengembangkan motoric halus anak", Bengkulu: *Jurnal pendidikan Tambusui*, no. 4, vol. 3.
- Tunggul sri, Agus setyaningsih, dan Hesti wahyuni, 2018, "Stimulasi permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia prasekolah" Sumatera Selatan: *Jurnal keperawatan silampari*, No. 2, Vol. 4, hlm 72.
- Wina sanjaya. 2014. "*Berorientasi standar proses pendidikan*". Jakarta: Kencana.
- Yanuar Brasista, dan Amar faishal, 2014, "Meningkatkan interaksi sosial melalui layanan penguasaan konten dengan media puzzle pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun pelajaran 2014/2015", Semarang: *SMA Negeri 1 Semarang*, Vol. 1, hlm 112-113.

Lampiran 1: *Daftar Riwayat Hidup***DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi**

Nama : Novia Salsabilla
Tempat/ Tanggal Lahir : Pekalongan, 28 November 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia
Agama : Islam

Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 02 Desa Kalijambe (2014)
SMP : SMP Negeri 2 Sragi (2017)
SMA : SMA Negeri 1 Sragi (2020)

Data Orang Tua

Nama Ayah : Agus Sunaryo
Nama Ibu : Sokhaemi
Alamat Orang Tua : Desa Kalijambe Kec. Sragi Kab. Pekalongan

Pekalongan, 17 Mei 2024

Penulis