

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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 pembimbing. 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.

Dari uraian di atas, peneliti ingin melihat suatu permasalahan dengan melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Aktivitas Bermain *Puzzle* Dengan Kemampuan Motorik Halus Anak”. Penelitian dilakukan pada anak kelompok B RA Baitussalam.

## B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas bermain *puzzle* anak di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung?
2. Bagaimana kemampuan motorik halus anak di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan. Maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Aktivitas bermain *puzzle* anak anak di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung
2. Kemampuan motorik halus anak di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung
3. Hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik Halus anak di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung

## D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, pengetahuan dan juga referensi karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini juga diharapkan dapat bermanfaat khususnya konsep aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan serta memberi sumbangan pemikiran yang positif terhadap

kemajuan Sekolah yang tercermin atau peningkatan kemampuan profesional para guru, meningkatkan proses dan hasil belajar serta menciptakan lingkungan pendidikan yang menguntungkan dalam pendidikan prasekolah.

b. Bagi guru

Diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran pada pendidik akan pentingnya melatih fisik motorik anak, terutama motorik halus.

c. Bagi Siswa

Penulis mengharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membawa manfaat melatih keterampilan motorik halus anak. dapat memberikan penjelasan bahwa aktivitas bermain *puzzle* bisa dijadikan salah satu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan bagi anak serta meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan pada anak juga anak menjadi lebih berkonsentrasi dan fokus dalam melakukan pekerjaannya.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan sarana untuk menambah pengalaman dalam dunia pendidikan yang sebenarnya sehingga ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dapat dijadikan sarana penelitian bagi peneliti untuk menulis karya ilmiah. Untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

#### E. Kerangka Berpikir

Individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan adalah anak usia dini yang memiliki rentang usia yang sangat berharga atau *golden age*. Tahapan kehidupan yang unik dan proses peningkatan bertahap dan berkelanjutan dalam pertumbuhan, perkembangan, kematangan, dan aspek fisik dan spiritual yang berlangsung seumur hidup.

Aspek-aspek tersebut meliputi aspek perkembangan moral agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosio-emosional, aspek kognitif dan aspek seni.

وَأَذَقَ لَفْمُنْ لَانِبِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, “Wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar.” (Q.S Luqman:13)

Dari qur'an surat Luqman ayat 13 diperintahkan oleh Allah SWT, Bahwasannya kita diperintahkan untuk memberi pendidikan juga bimbingan pada anak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini kearah lebih baik. Ada berbagai cara untuk mengembangkan aspek tersebut salah satu dengan melakukan aktivitas bermain. Aktivitas merupakan kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa melakukan aktivitas jasmani dan rohani (Aisiya dan Hidayat, 2015:10). Keterampilan motorik halus merupakan kemampuan melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot halus pada bagian tubuh tertentu, terutama tangan dan jari, yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan latihan. Perkembangan motorik halus anak memerlukan latihan dan stimulasi, salah satunya melalui kegiatan bermain.

وَقَالَ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ: {إِنَّ فِي الْجَنَّةِ دَارًا يُقَالُ لَهَا دَارُ الْفَرَحِ لَا يَدْخُلُهَا إِلَّا مَنْ {فَرَّحَ الصِّبْيَانَ

Artinya: Nabi SAW bersabda: “Sungguh di dalam surga itu ada rumah yang disebut rumah kebahagiaan yang tidak dimasuki kecuali orang yang membahagiakan anak-anak kecil.” (HR Abu Ya'la dari Aisyah RA)

Seperti hadist tersebut, dapat kita ketahui bahwa membahagiakan anak merupakan sebuah ibadah. Selain itu, Menurut Piaget (dalam Fadlillah, 2018:7) Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang yang mana memberikan kepuasan dan kesenangan kepada seseorang. Setiap aktivitas dapat disebut bermain apabila mengandung unsur kesenangan pada anak usia dini. Dalam konteks ini, bermain harus dipahami sebagai upaya membuat anak senang, santai, menyenangkan dan mengasyikkan. Karena pada hakikatnya dunia anak adalah bermain, dari bermain anak belajar banyak hal tanpa anak itu

sadari. Ada banyak konsep dasar dalam aktivitas bermain. Anak prasekolah perlu menguasai sejumlah konsep dasar mengenai warna, ukuran, bentuk, orientasi, ukuran, dan lainnya. Anak-anak dengan mudah mempelajari konsep dasar ini melalui bermain (Aisyah dan Hidayat, 2015: 195).

Kegiatan bermain selalu memberi tantangan yang harus dihadapi anak. Misalnya bermain *puzzle*. *Puzzle* merupakan kegiatan bongkar serta menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. *Puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan tidak berada dalam tempatnya menjadi tantangan tersendiri, hal ini mendorong keluesan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata (Depdiknas, 2003: 43). *Puzzle* adalah salah satu mainan edukatif untuk anak-anak dan alasan yang bagus bagi orang tua untuk membeli mainan *puzzle* ini. Selain dapat bermanfaat bagi orang tua dalam bentuk waktu tenang dan kesempatan untuk melakukan pekerjaan lain, ditemukan banyak manfaat bagi anak-anak yang rutin bermain teka-teki. Ada banyak jenis dan gambar *puzzle* di pasaran dapat dengan mudah menemukannya. Fadillah (2017) berpendapat bahwa *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu, untuk langkah awal potong diberi warna berbeda-beda sehingga memudahkan anak untuk mengenal warna.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019), indikator motorik halus anak antara lain, memegang pensil dan gunting dengan tepat, menyusun *puzzle* lebih halus, menyusun balok menara atau gedung dengan sempurna, menggunakan gunting dengan akurat, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar. Motorik halus anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara atau aktivitas yang berkaitan dengan gerakan jari-jari dan tangan, yang meliputi bermain *puzzle*, menggambar atau melukis, mewarnai, bermain boneka tangan, dan menyusun balok. Cara yang dimaksud adalah untuk mengenal dan melatih tentang motorik halus. Aktivitas motorik halus yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dapat menjadikan perkembangan motorik halus tersebut bisa lebih optimal, selain dapat mengembangkan gerakan kedua tangan serta

otot-otot motorik halus, juga dapat menimbulkan perasaan senang serta mengembangkan penguasaan emosi seseorang.

Indriana (2011) berpendapat bahwa *puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki macam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. Menurut Anggani (2000) *puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar *puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang mengasah kemampuan berpikir, memudahkan anak dalam mengingat. Selain itu, adapun manfaat lain dari bermain *puzzle* bagi anak usia dini diantaranya melatih anak memecahkan masalah, melatih logika anak, melatih keterampilan kognitif, melatih kasabaran, memperluas pengetahuan anak, melatih koordinasi mata dan tangan juga meningkatkan motorik halus anak usia dini.

Saat bermain *puzzle*, anak perlu nalar agar otaknya tetap tajam. Menurut Adriana (2011) Bermain *puzzle* juga membantu anak mengenal persamaan, seperti warna atau garis tebal dalam suatu potongan sesuai dengan corak dalam potongan lain. Melalui bermain *puzzle* anak dapat belajar suatu benda atau objek tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini merangsang anak menyatukan unsur-unsur yang berbeda

Selain itu adapun manfaat lain dari bermain *puzzle* bagi anak usia dini diantaranya melatih anak memecahkan masalah, melatih logika anak, melatih keterampilan kognitif, melatih kasabaran, memperluas pengetahuan anak, melatih koordinasi mata dan tangan juga meningkatkan motorik halus anak usia dini. Menurut Aisyah (2015:45) pada membuat keterampilan motorik dibutuhkan hal berikut ini: a) Mengalami. Anak wajib mempunyai keterampilan dasar terlebih dahulu sebelum dia sanggup memadukannya menggunakan aktivitas motorik yg lebih kompleks, b) Mengingat adalah hal krusial bagi anak pada memperoleh keterampilan dasar. c) Berlatih pengembangan keterampilan motorik memerlukan banyak sekali latihan anak perlu menerima kesempatan buat berlatih. Oleh karena itu maka perlu adanya intervensi yang diberikan agar kemampuan motorik halus anak autis bisa ditingkatkan dan berkembang dengan optimal.

Adapun menurut Peraturan Menteri Pendidikan & Kebudayaan 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak, diantaranya perkembangan motorik halus anak usia 5-6 Tahun : menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci. Menurut Hurlock (1994:320), bermain dilakukan untuk kesenangan dengan sukarela tanpa ada paksaan dari siapapun

Menurut Wiyani dalam Raihanun (2016: 15) bahwa kemampuan motorik halus melibatkan otot kecil/halus yang memungkinkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jari tangannya, Perkembangan aspek motorik halus merupakan perkembangan gerakan pada anak yang melibatkan otot-otot kecil atau bagian tubuh tertentu. Aspek motorik halus anak meliputi gerakan mengambil benda dimulai dari menggenggam serta menggunakan jari-jemarinya seperti berikut ini :

1. *Palmer grasping*

Anak menggenggam sesuatu benda dengan menggunakan telapak tangannya. Anak merasa lebih mudah dan sederhana dengan memegang benda menggunakan telapak tangan karena motorik halus yang belum berkembang dengan baik, maka anak perlu mendapatkan alat-alat yang lebih besar untuk melatih motorik halusnya.

2. *Pincer grasping*

Semakin sering menstimulus perkembangan keterampilan motorik halus akan semakin memungkinkan anak-anak untuk dapat memegang tidak dengan telapak tangan saja, tetapi dapat juga menggunakan jari-jarinya.

3. Memegang

Kegiatan memegang yang biasa dilakukan di RA yaitu memegang benda-benda besar maupun benda-benda kecil. Contoh memegang benda besar seperti bola, gunting dan lain-lain, sedangkan contoh memegang benda kecil seperti kelereng, mute, kelereng dan lain-lain.

#### 4. Menggunting

Menggunting adalah salah satu kegiatan yang melibatkan keterampilan tangan, khususnya kemampuan koordinasi antara otot-otot kecil di tangan dan jari. Contoh kegiatan menggunting untuk anak usia dini yaitu: menggunting kertas bergambar, menggunting kertas berpola, dan lain-lain.

#### 5. Merobek

Kegiatan merobek dapat dilakukan dengan menggunakan kedua tangan maupun menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk). Contoh kegiatan merobek yang dapat dilakukan di RA yaitu: merobek kertas, tisu, dan lain-lain.

Perkembangan aspek motorik halus merupakan perkembangan gerakan pada anak yang melibatkan otot-otot kecil atau bagian tubuh tertentu. Aspek motorik halus anak meliputi gerakan mengambil benda dimulai dari menggenggam serta menggunakan jari-jemarinya. Adapun menurut Peraturan Menteri Pendidikan & Kebudayaan 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak, beberapa diantaranya berikut perkembangan motorik halus anak usia 5-6 Tahun :

##### 1. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar

Menggunakan alat tulis dan alat makan merupakan kegiatan yang dilakukan sehari-hari, keduanya merupakan kebutuhan anak yang harus dipenuhi. Bila tidak dilatih sejak dini, akan menjadi kesulitan bagi anak dikemudian hari.

##### 2. Menggunting sesuai dengan pola

Menggunting sesuai dengan pola dilakukan anak menggunakan jari tangannya untuk menggerakkan gunting mengikuti pola yang ada, seperti pola garis lurus, pola zig-zag, pola bergelombang, pola spiral dan masih banyak lainnya.

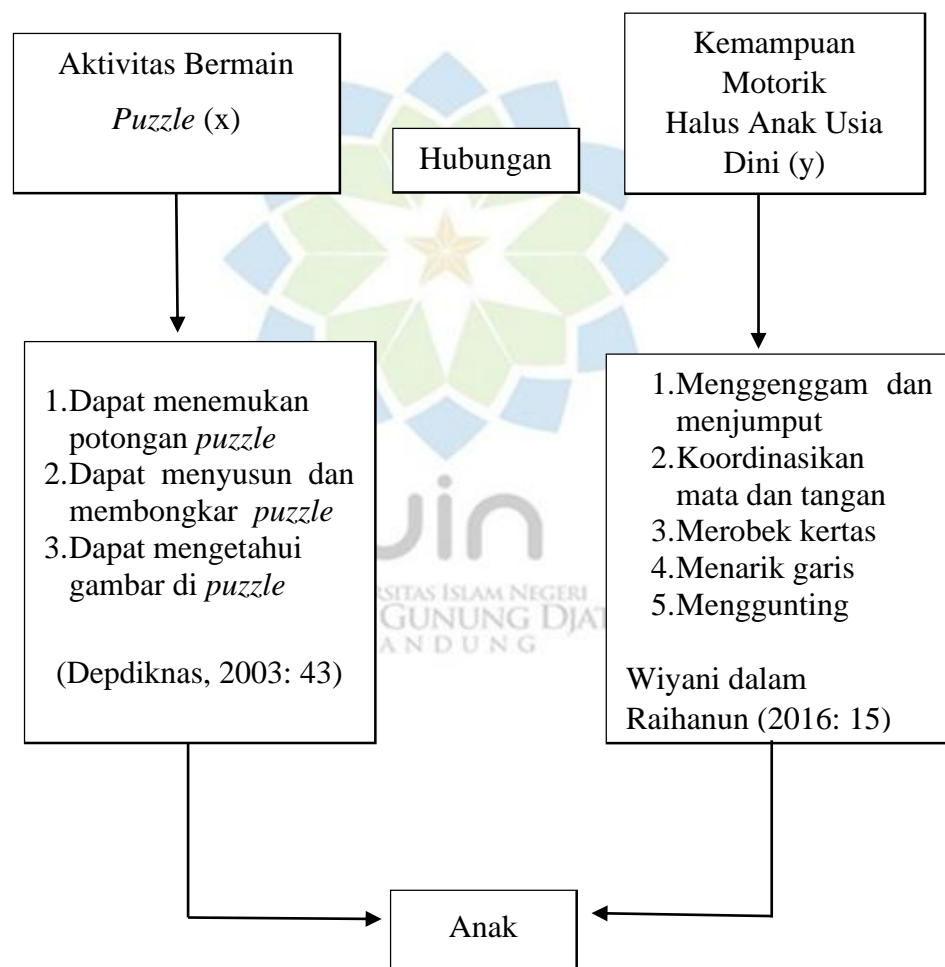
##### 3. Koordinasi tangan dan mata

Melatih koordinasi tangan dan mata merupakan salah satu manfaat dari bermain *puzzle* bagi anak usia dini. Hal ini dilakukan ketika anak mencocokkan potongan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.

Bermain *puzzle* juga membuat anak tanpa sadar sedang mengenal dan menghafal suatu bentuk objek tertentu, misalnya seperti mengenal buah-buahan, sayuran, binatang, kendaraan dan masih banyak lagi.

Dengan demikian aktivitas bermain *puzzle* berkaitan erat dengan kemampuan motorik halus. Dengan melakukan aktivitas bermain *puzzle* selain timbul perasaan senang ketika bermain dapat menstimulus pra menulis dan menggunakan alat makan dengan benar juga koordinasi mata dan tangan.

Adapun alur kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut.



**Gambar 1.1**  
**Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban dari masalah yang dikaji tetapi itu bersifat sementara. Karena itu, hipotesis harus benar-benar dicari kebenarannya (Wina Sanjaya, 2009: 203). Hipotesis didasarkan pada pertimbangan logis yang konsisten dengan teori yang diambil dari penelitian sebelumnya, analisis korelasi.

Selain menggunakan teori sebagai acuan, menggunakan acuan fakta adalah salah satu cara untuk merumuskan hipotesis. Dalam perumusan hipotesis, hal yang sangat penting adalah fakta. Hipotesis merupakan fakta yang dapat ditarik kesimpulannya secara sementara dan hal ini sangat berguna untuk dijadikan dasar membuat kesimpulan penelitian. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiasi yang meliputi nilai hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya (Suryana dan Priatna, 2007:50).

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, bahwa hipotesis penelitiannya disusun sebagai berikut : “terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak di Kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung”. Adapun cara untuk memastikan kebenaran dari hipotesis tersebut adalah dengan dilakukannya perbandingan antara harga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dengan hipotesis nol ( $H_o$ ) dengan prosedur sebagai berikut :

1. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak.
2. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak dan hipotesis nol ( $H_o$ ) diterima.

Berdasarkan prosedur pengujian hipotesis yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang dimaksud dengan  $H_a$  dan  $H_o$  dapat dijelaskan dengan rumusan sebagai berikut :

$H_o$  = Tidak ada hubungan positif yang signifikan antara aktivitas bermain *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak di kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung

$H_a$  = Ada hubungan positif yang signifikan antara aktivitas bermain *puzzle*

terhadap kemampuan motorik halus anak di kelompok B RA Baitussalam Kota Bandung

### G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam tinjauan penelitian yang dilakukan, sepengetahuan penulis belum ada penelitian tentang hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini, namun terdapat beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut.

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi Teti Setiawati (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. Penelitian ini menggunakan metode Kuasi eksperimen dengan variabel yang sama yaitu kemampuan motorik halus dengan permainan *puzzle* hewan dan juga perbedaan yaitu dengan kelas kontrol kegiatan melipat kertas origami. Dari penelitian ini didapati bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan permainan *puzzle* dengan penggunaan kertas origami terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ummi Erni Pematang Johar T.A 2018/2019. Kelas eksperimen yang menggunakan permainan *puzzle* memiliki nilai lebih tinggi dari pada kelas control yang menggunakan kertas origami dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai post-test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai  $t_{hitung} = 2,145$  dengan taraf  $\alpha = 0,050$  di dapat tabel t pada dk 28 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,048$ . hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga Pada tingkat kepercayaan sebesar 95%.
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Mefi Wulandari (2019) Institusi Agama Islam Negeri Bengkulu dengan judul penelitian Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu. Perbedaan dari penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan melakukan Run-test menunjukkan

bahwa permainan *puzzle* terlihat dari hasil sesi pra dan pasca eksperimen dan kontrol, pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak pada kelompok eksperimen meningkat sebesar 12,25%. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa bermain *puzzle* memberi pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia ini. Berdasarkan pernyataan diatas bahwa terdapat persamaan dan perbedaan dengan hasil penelitian dari Mefi Wulandari persamaannya yakni membahas mengenai permainan *puzzle* sedangkan perbedaannya dari metode penelitian Mefi Wulandari menggunakan kuasi eksperimen sedangkan penulis menggunakan korelasi selain itu penelitian Mefi Wulandari membahas akan pengaruh bermain *puzzle* dengan perkembangan kognitif anak sedangkan penulis hubungan aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak usia dini.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Mega Alessia Desfia (2021) UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul penelitian *Hubungan antara Aktvitas Sentra Bahan Alam dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok B RA Al-Amanah Kec.Cileunyi Kab. Bandung*. Dalam penelitian ini dari Merga Alessia Derfia adalah korelasi dan juga aspek perkembangan motorik halus yang mana sama dengan metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian kali ini. Adapun perbedaannya dari penelitian ini berfokus pada hubungan aktivitas sentra bahan alam yang dapat kita ketahui bahwa anak melakukan aktivitas sentra bahan alam memberi pengaruh akan kemampuan motorik halus anak usia dini.