

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI**

Nanang Sahriana^{1)*}, LM. Zulfahrin UZ²⁾

¹Program Studi PAUD Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Gedung A Kampus Pascasarjana Jl Kelud Utara III, Semarang 50237, Indonesia

¹Program Studi Pengembangan Kurikulum Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Gedung A Kampus Pascasarjana Jl Kelud Utara III, Semarang 50237, Indonesia

Korespondensi Penulis. E-mail: nanang.sahriana@students.unnes.ac.id, Telp : 082292674554

Abstrak

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinyu secara rutin, seperti bermain menggunakan media puzzle dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik di PAUD perlu diimplementasikan karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada anak dengan mendorong anak melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Anak adalah pembelajar aktif. Pembelajar aktif berarti anak belajar melakukan atas dasar idenya bukan hanya mengikuti instruksi atau arahan guru. Pembelajaran aktif tidak hanya aktif anggota tubuhnya, tetapi yang penting juga aktif proses berpikirnya

Kata kunci: Motorik Halus, Media Puzzle, Pendekatan Saintifik, Anak Usia Dini

***USING OF PUZZLE MEDIA WITH SCIENTIFIC APPROACH TO IMPROVE FINE
MOTOR SKILLS IN EARLY CHILDHOOD***

Abstract

Fine motor skills development is one of the most important factors in the development of the individual as a whole. Fine motor skills are abilities related to physical skills that involve small muscles and eye-hand coordination. These fine motor nerves can be trained and developed through continuous activities and stimuli on a regular basis, such as playing with a puzzle media with scientific approach. The scientific approach in PAUD needs to be implemented because it is able to provide a more meaningful learning experience to children by encouraging children to observe, ask questions, collect information, reasoning/ associate, and communicate. Children are active learners. Active learners mean children learn to do on the basis of the idea, not just following the instructions or direction of the teacher. Active learning is not only active in the limbs, but also important is the active thought process.

Keywords: *Fine Motor Skills, Puzzle Media, Scientific Approach, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman-pengalaman dan stimulus yang bersifat mengembangkan secara terpadu agar anak dapat berkembang sehat

optimal sesuai dengan norma dan harapan (UU No. 20 tahun 2003).

Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental (Suyanto, 2005:5). Maka tepatlah bila dikatakan bahwa usia dini adalah usia emas (*golden age*), di mana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat.

Masa kanak-kanak merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan individu. Setiap individu mempunyai potensi yang dapat dikembangkan di dalam dirinya. Begitu pula pada anak usia Taman Kanak-kanak yang merupakan usia yang sangat efektif untuk mengembangkan berbagai macam potensi yang ada dalam diri anak. Ada enam aspek dalam perkembangan anak usia dini yaitu: perkembangan moral, perkembangan fisik-motorik, perkembangan Bahasa, perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional dan seni. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini yaitu perkembangan fisik-motorik anak.

Sehubungan dengan potensinya dalam perkembangan Kemampuan motorik merupakan kemampuan gerakan-gerakan tubuh secara otomatis, cepat dan akurat (Hasanah, 2016). Dalam perkembangan fisik motorik, anak usia dini memiliki energi yang tinggi. Energi ini dibutuhkan untuk melakukan berbagai kegiatan yang diperlukan dalam meningkatkan keterampilan fisik, baik yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan motorik kasar maupun motorik halus.

Atas dasar itu maka guru harus mampu menciptakan kegiatan-kegiatan yang menarik untuk mendukung perkembangan motorik anak. Pembelajaran aktif berarti anak belajar, melakukan atas dasar idenya bukan hanya mengikuti instruksi atau arahan guru. Pembelajaran aktif tidak hanya aktif anggota tubuhnya, tetapi yang penting juga aktif proses berpikirnya.

Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam pembelajaran, peserta didik didorong untuk aktif menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang telah diperoleh. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran harus mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak membosankan. Kondisi yang menyenangkan ini dapat dilakukan dengan penerapan berbagai strategi dan model pembelajaran yang bervariasi.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah

salah satu pendekatan yang dapat digunakan oleh guru dalam membangun cara berpikir agar anak memiliki kemampuan menalar yang diperoleh melalui proses mengamati sampai pada mengomunikasikan hasil pikirnya (Angkur, 2018).

Pembelajaran anak usia dini/TK pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak.

Salah satu media yang dapat digunakan media dalam pembelajaran saintifik untuk mendukung perkembangan kemampuan motorik anak adalah media *puzzle*. media *puzzle* adalah suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disediakan oleh guru untuk kemudian disusun hingga membentuk gambar yang utuh (Suchayo, 2013).

KEMAMPUAN MOTORIK ANAK USIA DINI

Usia 0-6 tahun merupakan masa keemasan (*the golden age*) bagi seorang anak dimana perkembangan dan pertumbuhan anak dimasa depan sangat dipengaruhi oleh kehidupan pada usia tersebut. Masa ini akan memberikan kontribusi besar pada perkembangan selanjutnya. Salah satu yang sangat penting untuk diperhatikan adalah sejauh mana anak dalam menguasai keterampilan motorik. Hal ini disebabkan karena penguasaan keterampilan motorik di masa anak-anak akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya.

Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik adalah terjemahan dari kata "*motor*" yang menurut Gallahue adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978).

Masa kecil sering disebut sebagai "masa ideal" untuk mempelajari keterampilan motorik karena beberapa alasan, antara lain:

1. Tubuh anak lentur dibanding tubuh remaja atau orang dewasa sehingga anak lebih mudah menerima semua pelajaran.

2. Anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya maka bagi anak mempelajari keterampilan yang baru lebih mudah.
3. Anak lebih berani pada waktu kecil ketimbang telah besar.
4. Para remaja dan orang dewasa merasa bosan mengalami pengulangan tetapi tidak untuk anak, mereka malah menyenangkannya.
5. Anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang lebih kecil ketimbang yang akan mereka miliki pada waktu mereka bertambah besar.

Beberapa hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik menurut Hurlock (2001), meliputi: (1) kesiapan belajar, (2) kesempatan belajar, (3) kesempatan berpraktek, (4) model yang baik, (5) bimbingan, (6) motivasi, (7) setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individu, dan (8) keterampilan sebaiknya dipelajari satu persatu.

MOTORIK HALUS

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Keterampilan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga.

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal. Keterampilan motorik halus atau keterampilan manipulasi seperti menulis, menggambar, memotong, melempar dan menangkap bola serta memainkan benda-benda atau alat-alat mainan (Curtis, 1998; Hurlock, 1957 dalam Yusuf 2005).

Sumantri (2005:143), menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.

Hal yang sama dikemukakan oleh Yudha dan Rudyanto (2005:118), menyatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot halus

(kecil) seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

Demikian pula menurut Sujiono (2008: 12.5) menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakkan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggantung kertas, menggambar, mewarnai, serta menganyam. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Kemampuan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulai yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat. Di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnyanya. Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak, semakin banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan. Tetapi bukan berarti anda boleh memaksa si kecil. Tekanan, persaingan, penghargaan, hukuman, atau rasa takut dapat mengganggu usaha dilakukan anak.

PENGERertian MEDIA PUZZLE

Media berasal dari Bahasa latin yaitu "*medius*" yang dapat diartikan sebagai pengantar, perantara atau tengah. Dalam Bahasa Indonesia medium artinya "antara". Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) media merupakan segala bentuk saluran yang digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi. Menurut Nurchaili (2010) media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran. Sejalan dengan itu Nursamsu (2017) mengatakan media merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan

untuk memberikan kemudahan dalam memperagakan konsep, fakta dan prinsip atau prosedur tertentu yang bersifat abstrak sehingga tampak nyata.

Dari pengertian diatas dapat diartikan media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apapun yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Menurut Astuti (2014) media pembelajaran dapat dikategorikan dalam beberapa macam yaitu media gambar, media suara, media tulisan dan media gerak. Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran anak usia dini adalah media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media yang berbentuk potongan-potongan gambar dan jika digabungkan akan menjadi sebuah gambar yang lengkap (Hastuti, 2017).

Sunarti (2005) mengemukakan fungsi penggunaan media permainan *puzzle* dapat melatih anak menyelesaikan masalah, melatih ketelitian dan menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah. Selanjutnya Yulianti (2008) menyampaikan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat mengasah otak karena otak anak dilatih dalam memecahkan masalah, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar karena anak akan menentukan sendiri letak bagian gambar sesuai logikanya sendiri, dapat memberikan pengetahuan tentang warna dan bentuk, dengan media *puzzle* anak akan berlatih bersabar dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzle* merupakan media berupa potongan-potongan gambar, kotak-kotak, angka-angka, huruf-huruf yang disusun menjadi sebuah permainan yang menarik sehingga dapat melatih motorik anak usia dini dalam menyelesaikannya.

PENDEKATAN SAINTIFIK

Guru harus menciptakan kegiatan-kegiatan yang menarik dan membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan kreatif. Pembelajar aktif berarti anak belajar, melakukan atas dasar idenya bukan hanya mengikuti instruksi atau arahan guru. Pembelajaran aktif tidak hanya anggota tubuhnya, tetapi yang penting juga aktif proses berpikirnya. Pembelajaran yang dapat digunakan

oleh guru untuk memotivasi peserta didik adalah pendekatan saintifik.

Kemendikbud (2013) mengungkapkan pembelajaran saintifik merupakan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran dimana siswa dilatih dalam lima tahapan pengalaman belajar yaitu menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menalar dan mengkomunikasikan. Menurut Sufairoh (2016) pembelajaran saintifik adalah proses pembelajaran dalam merekonstruksi hukum, konsep dan prinsip melalui tahapan mengamati, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data dan mengkomunikasikan.

KELEBIHAN PENDEKATAN SAINTIFIK

Utami (2017) mengatakan bahwa pendekatan saintifik pada pendidikan anak usia dini bukan hanya sebagai belajar tentang sains, melainkan pembelajaran yang menggunakan proses sains. Yulianto (2018) mengatakan bahwa kelebihan pendekatan saintifik yaitu dimana siswa aktif belajar secara mandiri dalam kegiatan ilmiahnya sehingga dapat menemukan sendiri penyelesaian masalah. Aktivitas tersebut dapat melatih kemampuan kritis anak didik dan melatih komunikasi anak ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Pendekatan saintifik yang dilaksanakan oleh kurikulum PAUD menekankan pada aspek aktivitas langsung yang melibatkan seluruh panca indera anak yang fungsinya sebagai penghantar agar anak mampu menanya. Setelah proses menanya sudah terstimulus dengan baik, diharapkan anak bisa menghubungkan hasil pengalaman barunya (asosiasi), sebagai penguat maka anak melaksanakan percobaan dan tahap terakhir ialah menyatakan dengan mengkomunikasikannya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Eka (2017) menyatakan bahwa pembelajaran saintifik dianggap penting karena dengan implementasi pembelajaran saintifik yang dilakukan dalam suasana menyenangkan sehingga menarik minat anak. Mastiah dan Ason (2016) pembelajaran dengan menggunakan saintifik dapat meningkatkan pemahaman berbahasa dan lingkungan pada anak usia dini. Sejalan dengan itu, Widyaningrum (2017) penerapan pembelajaran dengan pendekatan saintifik perlu direncanakan dengan matang.

Pendekatan saintifik pada anak usia dini perlu diimplementasikan karena akan: (1)

mendorong anak agar memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, dan memiliki kemampuan memecahkan masalah, (2) memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada anak dengan mendorong anak dalam melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan, dan (3) mendorong anak mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberitahu.

PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK ANAK

Kemampuan motorik anak merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam diri seorang anak. Oleh karena itu guru harus dapat menentukan media apa yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tersebut.

Penggunaan *puzzle* atau permainan baru yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar yang dianggap monoton dan membosankan oleh anak akan berubah menjadi menjadi proses belajar yang menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan keefektifan partisipasi anak. Media pembelajaran memberikan keuntungan bagi pengajar dan juga bagi peserta didik. Bagi pengajar, penggunaan media akan membantu dalam penyampaian materi. Sedangkan bagi peserta didik, mereka akan muda menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh pengajar.

Puzzle sebagai media pembelajaran harus dikemas kedalam kegiatan pembelajaran proses saintis sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik anak (Widiyanarti, 2013). Salah satu proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini adalah melalui proses pembelajaran berbasis saintifik. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah upaya pencapaian tujuan pembelajaran melalui aktivitas anak. Penggunaan media *puzzle* kedalam langkah-langkah pendekatan saintifik mengamati, menanya, menganalisis data, menumpulkan dan mengkomunikasikan dapat mendukung perkembangan anak khususnya kemampuan motoriknya. Sejalan dengan penelitian Puspita (2016) mengungkapkam bahwa pendekatan

saintifik dengan berbantuan media kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Suastiningsih (2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan mengenal warna pada anak.

Dari hasil kajian tersebut diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan motorik anak dengan menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

PENUTUP

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak usia dini untuk mendapat pengalaman belajar secara aktif untuk membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.

Kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

Perkembangan fisik/motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. karena keterampilan motorik halus membutuhkan kemampuan yang lebih sulit misalnya konsentrasi, kontrol, kehati-hatian, dan koordinasi otot tubuh yang satu dengan yang lain.

Berdasarkan hasil kajian beberapa jurnal bahwa penggunaan *puzzle* dalam pendekatan saintifik dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Penggunaan media *puzzle* dalam langkah-langkah pendekatan saintifik mengamati, menanya, menganalisis data, menumpulkan dan mengkomunikasikan dapat membuat anak aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendukung perkembangan anak khususnya kemampuan motoriknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkur, Maria Fatima Mardina. 2018. Kemampuan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Saintifik di PAUD dalam Rangka Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi Asean. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 10, No 2.
- Astuti, Ni Made Ary., Desak Putu Parmiti dan I Nyoman Wirya. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Berbantuan Brain Gym Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2 (1).
- Eka, Chintia., Een Yahya dan Maman Surahman. 2017. Pembelajaran Ilmiah Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 3 (2).
- Hasanah, U. 2016. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 115–134.
- Hastuti, Widya. 2017. Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas Iv Sdn Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Penelitian dan Penalaran*. 4 (1).
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. 2001. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Mastiah dan Ason. 2016. Penerapan Pendekatan Saintifik pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kabupaten Melawi. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4 (2)
- Nurchaili. 2010. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 16 (6), 648–658.
- Nursamsu dan Teuku Kusnafizal. 2017. Pemanfaatan Media Pembelajaran Ict Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di SMP Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA (JIPI)*. 1(2).
- Puspita, P.M., I Nyoman Wirya., Putu Aditya Antara. 2016. Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di TK Catur Paramita. *E-Jurnal Pendidikan AnakUsia Dini*. 4 (2).
- Suastiningsih, Putu Esy., I Wayan Wiarta., Luh Ayu Tirtayani. 2017. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Saintifik Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak. *E-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (2).
- Sucahyo, Danang. 2013. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JPGSD*. 01 (02).
- Sufairoh. 2016. Pendekatan Saintifik & Model Pembelajaran K-13. *Jurnal pendidikan profesional*. 5(3).
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri, 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas,Dirjen Dikti.
- Sunarti, Euis. 2005. *Menggal Kekuatan Cerita*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Suyanto, S. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utami, Tri. 2017. Penanaman Kompetensi Inti Melalui Pendekatan saintifik Di Paud Terpadu An-Nuur. *Yaa Bunayya. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(2)
- Widyaningrum, L., Noor, D., & Sugiharto, D. Y. P. 2017. Penerapan Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik di TK Negeri Pembina Nalumsari Jepara. *Jurnal of Primary Education*. 6(1), 44–49.
- Widyanarti, Sri. 2013. Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran

Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V^a SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).

Yuliyanto, Aan., Agistia Fadriyah, Karisa Puspa Yeli, Hayani Wulandari. 2018. Pendekatan saintifik untuk mengembangkan Karakter disiplin dan tanggung jawab siswa SD. *Metodik Didaktik*. 13(2).

Yulianti I, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.

Yudha, M Saputra & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat P2TK2PT.