



Pengembangan Media Busy Board Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Alkhairaat Malino Mamboro

Ifa Sunandari^{1✉}, Durrotunnisa², Sita Awalunisah³, Andi Agusniatih⁴

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tadulako, Indonesia^(1,2)

DOI: [10.31004/obsesi.v9i5.7209](https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7209)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *busy board* sebagai sarana stimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini. Celah yang diidentifikasi adalah keterbatasan media edukatif yang secara khusus melatih aspek ketepatan, koordinasi, dan kecepatan gerak halus anak, serta rendahnya pemahaman guru mengenai pentingnya pengembangan keterampilan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *busy board* memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5% dari ahli materi dan 82,03% dari ahli media, keduanya masuk dalam kategori sangat valid. Penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan media pembelajaran inovatif yang terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini secara menyeluruh, terutama dalam aspek koordinasi, ketepatan, dan kecepatan gerakan.

Kata Kunci: *Busy Board, Motorik Halus, Anak Usia Dini.*

Abstract

This study aims to develop a busy board as a medium to stimulate fine motor skills in early childhood. The identified gap lies in the limited availability of educational tools specifically designed to train accuracy, coordination, and speed in fine motor movements, as well as the lack of teachers' understanding regarding the importance of developing these skills. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used were validation questionnaires completed by material and media experts. The results showed that the busy board received an average score of 87.5% from material experts and 82.03% from media experts, both categorized as highly valid. This study contributes an innovative learning medium that has been proven effective in comprehensively enhancing fine motor skills in young children, particularly in terms of coordination, accuracy, and movement speed.

Keyword: *Busy Board, Fine Motor Skills, Early Childhood*

Copyright (c) 2025 Ifa Sunandari, et al.

✉ Corresponding author: Ifa Sunandari

Email Address: Ifa76000@gmail.com (Palu, Indonesia)

Received 4 August 2025, Accepted 4 August 2025, Published 4 August 2025

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat dalam berbagai tempat dan situasi, baik formal maupun informal, yang memiliki dampak positif terhadap

perkembangan individu. Dalam praktiknya, pendidikan umumnya terjadi melalui proses pengajaran antara guru dan murid. Pendidikan bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan setiap individu (Annisa, 2022).

Salah satu jenjang pendidikan yang memegang peran penting yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan pada masa ini merupakan suatu usaha pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan (Saputra, 2018). Menurut Prof. Marjorry Ebbeck dalam (Dian Pertiwi et al., 2021) yang merupakan seorang pakar anak usia dini dari Australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun. Cholimah, dalam (Arifudin, 2019) mengemukakan bahwa PAUD adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulus bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak kalah penting dari lembaga pendidikan lainnya, karena PAUD merupakan pendidikan pertama dan utama bagi anak diluar keluarga dan merupakan wahana untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya (Destriyanti, 2017). Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut: 1). Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesama makhluk-Nya; 2). Agar anak dapat mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta dapat menerima rangsangan sesorik; 3). Anak dapat menggunakan bahasa untuk memahami bahasa secara pasif dan komunikasi secara efektif, sehingga dapat berguna dalam proses berpikir dan belajar; 4). Anak dapat berpikir secara logis dan kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah, serta memahami hubungan sebab akibat; 5). Anak dapat mengenal lingkungan alam dan sosial, memahami peran masyarakat, dapat menghargai keragaman sosial dan budaya, serta mampu membangun konsep diri yang positif dan mengendalikan diri; 6). Anak mampu memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi serta dapat menghargai kreativitas. Nurauni dalam (Ariyanti, 2016)

PAUD pada dasarnya adalah bentuk pendidikan yang dijalankan dengan tujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara komprehensif, dengan fokus pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Penggunaan media dan alat pembelajaran yang bervariasi dan menarik merupakan salah satu cara menstimulus dalam mengembangkan kemampuan dan pertumbuhan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak berkaitan dengan bagian bagian tubuhnya yaitu fisik motorik kasar dan halus, Menurut Richard A dalam (Aulina, 2017) motorik adalah berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerakan keterampilan dibagi menjadi dua yaitu keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*).

Keterampilan Motorik Kasar (*gross motor skill*) adalah keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar, tujuan kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting namun koordinasi yang halus dalam gerakan merupakan hal yang paling penting. Motorik kasar seperti melompat, melempar, berjalan, dan meloncat. Keterampilan Motorik Halus (*fine motor skill*) keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan Kontrol dari otot kecil pada tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum keterampilan motorik halus meliputi koordinasi mata dan tangan keterampilan ini membutuhkan kecermatan yang tinggi. contoh dari motorik halus ialah: melukis, menjahit, dan mengancingkan baju. Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang membutuhkan konsentrasi, koordinasi, ketepatan, dan kecepatan antara gerakan tangan dan mata, sehingga diperlukan pemberian stimulus yang tepat untuk meningkatkannya. Sejalan dengan pendapat Susanto dalam (Wahyuningrum & Watini, 2022) mengatakan motorik halus merupakan gerakan halus dan hanya menggunakan bagian tertentu dari otot-otot kecil, karena tidak terlalu membutuhkan tenaga. Namun, gerakan yang mengalir ini membutuhkan keselarasan tangan-mata dengan ketangkasan dan ketepatan. Bambang Sujiono dalam (Wahyuningrum & Watini, 2022) menyatakan faktor yang sangat berpengaruh pada motorik

halus salah satunya termasuk kedalam aktivitas jasmani. Adapun unsur yang termasuk pada motorik halus diantaranya : 1). Ketepatan yang merupakan gerak tubuh manusia ketika mengendalikan gerak bebas yang sesuai dengan harapannya. 2). Koordinasi (kerapian), terdapat koordinasi yang berkaitan dengan jari tangan pergelangan tangan dan mata yang selalu berhubungan dengan kemampuan dalam mendapat suatu objek yang mengatur gerakan gerakan yang akan diatur. 3). Kelenturan merupakan yang paling rentang dalam beraktivitas gerak serta kemampuan gerak fleksibel dari sendi-sendi geraknya, sehingga kelenturan sangat dibutuhkan ketika melakukan aktivitas gerakan diluar maupun di dalam ruangan. Sedangkan menurut Abessa dkk., dalam (Tanto & Sufyana, 2020) mengungkapkan bahwa motorik halus merupakan kemampuan untuk mengkoordinasi gerakan mata dan tangan dalam memanipulasi objek-objek kecil. Pandangan ini menekankan bahwa motorik halus melibatkan koordinasi mata dan tangan dalam mengerjakan tugas-tugas yang memerlukan ketelitian, yang utamanya melibatkan gerakan jari-jemari.

Poerwanti, dkk., dalam (Goleman et al., 2019) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kualitas perkembangan anak ditentukan oleh: faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, termasuk bakat, potensi, kondisi psikis, motivasi belajar, dan kemampuan khusus. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan luar anak, termasuk pengalaman dengan teman sebaya, kondisi kesehatan, dan lingkungan sekitar. Keterlambatan motorik halus pada anak juga disebabkan oleh kurangnya rangsangan dan stimulus (Yanti & Fridalni, 2020).

Hurlock dalam (Hengki Primayana Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, 2020) menyatakan bahwa tugas-tugas seperti memegang, meremas kertas, memotong, melipat pakaian, menggulung kertas, mengancing pakaian, menjahit, mengacak-acak, melukis, dan aktivitas terkait lainnya memerlukan keterampilan motorik halus, yang mencakup kontrol dan koordinasi otot-otot kecil yang tepat. Ada tiga pendekatan dapat digunakan untuk memperoleh keterampilan ini: a) Meniru, b) Belajar sambil melakukan, dan c) Berlatih berulang-ulang. (Malapata & Wijayaningsih, 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua benda konkret ataupun abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar anak, dengan benda tersebut anak akan terbantu dalam memahami materi yang dipelajari. Selaras dengan pendapat

Kemp dan Dayton dalam (Rupnidah & Suryana, 2022) ada beberapa manfaat media, yaitu: Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar; Pembelajaran menjadi lebih menarik; Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori pembelajaran; Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat; Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; Peran guru ke arah yang positif

Media pembelajaran juga mempunyai jenis yang berbeda-beda yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, audio visual. Susanti & Zulfiana dalam (Novita, 2023) media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis yaitu visual, audio, audio visual. Sejalan dengan pendapat Kemp & Smellie dalam (V.A.R.Barao et al., 2022) membagi media pembelajaran menjadi delapan bagian, yakni (1) media cetak, (2) OHP, (3) Perekaman *audiotape*, (4) slide dan film, (5) Penyajian dan multi gambar, (6) rekaman, (7) videotipe dan videodisc, dan (8) media interaktif.

Menurut Suyanto dalam (Kurniawan, Eko, & Komalasari, 2019) penggunaan media dan alat pembelajaran yang bervariasi dan menarik merupakan salah satu stimulus dalam mengembangkan kemampuan dan pertumbuhan anak. Penggunaan media yang bervariasi dan menarik berfungsi agar anak dapat bermain dan juga bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa gembira, marah dan puas. Sejalan dengan pendapat (Malapata & Wijayaningsih, 2019) beranggapan bahwa tanpa media pembelajaran, kegiatan belajar cenderung menjadi pasif dan kurang menarik bagi anak didik. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi tantangan dalam proses pembelajaran yang efektif dan bervariasi sangat diperlukan dalam pengajaran anak usia dini, karena hal ini berdampak langsung pada keberhasilan proses pembelajaran.

(Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022) bahwa media benda konkret didefinisikan sebagai benda sebenarnya yang dapat dilihat oleh panca indera secara nyata. Media *busy board*

merupakan media yang nyata terlihat dan dapat dipegang. Media *busy board* berupa serangkaian aktivitas atau permainan yang dirancang khusus untuk anak-anak, terutama anak usia dini dengan tujuan merangsang perkembangan kognitif, motorik halus dan kreativitas anak. (Kurniawan, Eko, & Komalasari, 2019) menyatakan bahwa media *busy board* diambil dari kata bahasa Inggris, dimana *busy* yang berarti sibuk sedangkan *board* yang berarti papan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *busy board* adalah sebuah media berbentuk papan yang membuat anak-anak sibuk dengan aktivitas.

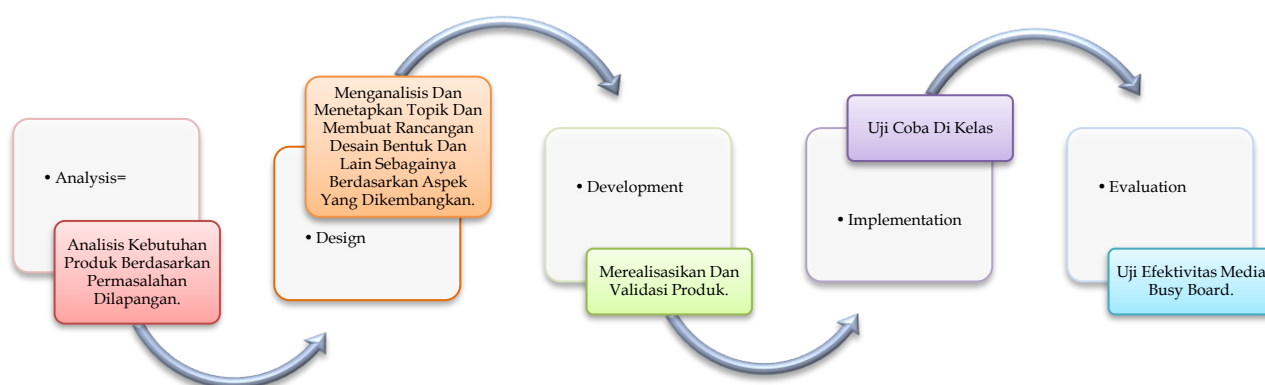
Berdasarkan hasil observasi di kelompok A TK Alkhairaat Malino Mamboro, menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa anak yang mengalami keterlambatan dalam aspek motorik halus. Dalam pengamatan, beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam menggerakkan tangan untuk menempel tempelan sesuai dengan bentuk pola gambar yang diberikan. Ada juga anak yang belum bisa memegang pensil, bahkan ada anak gerakan tangannya masih kaku pada saat melakukan kegiatan menempatkan benda secara tepat. Selain itu, ketika mengerjakan tugas anak cenderung sulit untuk memfokuskan mata dan tangan secara bersamaan. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran guru sangat monoton dalam menggunakan media pembelajaran. Menurut (Ramadhani, 2021) media yang hanya berupa melipat plastisin atau *playdough* dan origami namun jika digunakan terus menerus akan membuat anak jenuh atau bosan, yang akan berdampak pada terhambatnya perkembangan motorik halus pada anak.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung kemampuan motorik halus, seperti penggunaan *playdough*, alat penjepit, dan *puzzle* (April et al., 2025), penelitian oleh (Fitriana Bahri et al., 2023) yang mengembangkan *busy board* berbasis desain SCAMPER yang berhasil merangsang aspek keterampilan motorik halus, namun belum spesifik menilai koordinasi visual-motorik. Sementara itu, studi oleh (Emilya Irawan et al., 2023) membuktikan efektivitas *busy book* terhadap perkembangan motorik halus, namun hanya terbatas pada skor observasi umum dan belum mengukur kecepatan dan ketepatan gerakan tangan.

Oleh karena itu, masih terdapat kekosongan dalam penelitian pengembangan media *busy board* yang dirancang secara integratif dan dinilai berdasarkan indikator motorik halus yang lebih spesifik seperti koordinasi mata - tangan, ketepatan gerakan, kecepatan jari-jemari. Upaya yang dilakukan dalam mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak tersebut, peneliti ingin mencoba menerapkan suatu media permainan, yaitu permainan *busy board*. Peneliti memilih permainan *busy board*, dikarenakan seperti yang dijelaskan dalam bermain, anak belajar melalui interaksi dengan benda-benda nyata yang ada di sekitar lingkungannya. Benda-benda konkrit ini membantu anak memahami konsep secara lebih mendalam, karena anak dapat melihat, menyentuh, dan merasakan langsung. Penelitian (Fitriana Bahri et al., 2023) memperlihatkan bahwa integrasi berbagai elemen manipulatif pada *busy board* melalui SCAMPER secara signifikan merangsang perkembangan motorik halus anak usia dini, dengan desain aman, menarik dan ergonomis. Media permainan *busy board* adalah berupa serangkaian aktivitas atau permainan menyenangkan yang dirancang khusus untuk anak-anak, terutama anak usia dini dengan tujuan merangsang perkembangan motorik halus anak. Media *busy board* biasanya terbuat dari papan kayu atau bahan lain yang kokoh, dan dihiasi dengan berbagai macam elemen interaktif seperti, kancing, resleting dan berbagai macam mainan kecil lainnya (Handayani, 2020).

Metodologi

Penelitian ini dilaksanakan di TK Alkhairaat Malino Mamboro dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media *busy board* dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research And Development (R&D)* dengan model ADDIE : *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Atikah et al., 2023)



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Analisis berupa (*meet assesment*) dalam skala kecil berupa pengumpulan informasi dari observasi di beberapa Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Di Mambooro Kec. Palu Utara, terkhusus TK Alkhairaat Malino Mambooro. Untuk mengetahui informasi tentang metode pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut khususnya dalam menerapkan penggunaan media pembelajaran *busy board* untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini, dari hasil analisis bahwasanya metode pembelajaran yang digunakan masih sangat monoton kurang kreatif dan kurang bervariasi serta penerapan media *busy board* belum sama sekali diterapkan pada proses pembelajaran untuk anak usia dini disekolah tersebut.

Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya anak yang motorik halusnya kurang berkembang. Dimana masih banyak anak yang kurang bisa memegang pensil, kurangnya fokus anak dalam belajar, bahkan ada yang masih belum bisa menulis. Oleh karena itu, perlu diterapkannya media *busy board* seperti yang diketahui media *busy board* sangat menarik sehingga dapat menarik perhatian anak-anak untuk terus mengasah kemampuan motorik halusnya. Design *busy board* dirancang berdasarkan kriteria usia anak 4-5 tahun dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di TK. Bahan yang dipakai sangat aman dan ramah lingkungan yaitu dari papan ringan yang dilapisi kain flanel. Desainnya sangat unik dan permainannya beragam sehingga dapat menarik minat anak dalam belajar.

Peneliti melakukan penelitian ini dan mengembangkan media *busy board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Tingkat kelayakan media *busy board* ini diketahui melalui validasi ahli materi dan validasi ahli media. Penelitian ini dilaksanakan di TK Alkhairaat Malino Mambooro, dengan mengembangkan media *busy board* untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dengan skala likert. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media *busy board* apakah sudah sesuai untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Angket untuk validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas dan kesesuaian materi atau tema dari produk yang dihasilkan. Angket untuk ahli media digunakan untuk memperoleh data dari kualitas dan kesesuaian benda-benda atau permainan interaktif yang ada pada media *busy board*. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pada aspek penggunaan dan pengembangan media *busy board*.

Hasil analisis data yang digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan pengembangan produk media *busy board*. Calon peneliti menggunakan *skala Likert*, *skala Likert* yang telah dilakukan modifikasi oleh Sugiyono, dengan 4 (empat) skala sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Validasi Pedoman

Keterangan	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Analisis bahan diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Data kevalidan akan dianalisis dengan deskripsi presentase dengan rumus (Akbar,2015:53):

$$V = \frac{TSEV}{S - max} \times 100\%$$

Keterangan :

- V = Validasi
 TSEV = Total Skor Empirik Validator
 S - max = Skor Maksimal Yang Diharapkan
 100% = Kostanta

Tabel 2. Pedoman kriteria validitas perangkat pembelajaran

Kriteria	Tingkat Validasi
75,01% - 100,00%	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
25,01% - 50,00%	Tidak Valid (tidak dapat digunakan)
00.00% - 00,25%	Sangat Tidak Valid (dilarang digunakan)

Sumber : Akbar (2015:14).

Pengumpulan data lainnya dilakukan melalui beberapa teknik yaitu: observasi langsung diterapkan untuk mengamati aktivitas dan interaksi anak selama mereka menggunakan media *busy board*. Selain itu, melakukan wawancara dengan guru dilakukan guna memperoleh wawasan mengenai pengalaman serta pandangan mereka terhadap penggunaan media *busy board*, (Pesisir et al., 2020) wawancara bertujuan untuk menggali informasi secara langsung dan mendalam dari beberapa informan yang terlibat. Wawancara dilakukan dengan tatap muka langsung dengan informan. Selain itu dokumentasi juga diperlukan sebagai data pendukung, seperti foto, video, selama proses kegiatan. Penelitian ini sudah mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sudah melalui prosedur etik. Dimana peneliti mengajukan surat permohonan penelitian yang akan dilakukan di TK Alkhairaat Malino Mamboro dan peneliti telah mendapatkan surat balasan dari pihak sekolah kemudian melakukan penelitian di TK tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap identifikasi potensi masalah, langkah awal peneliti adalah dengan melakukan wawancara kepada salah satu guru di TK Mamboro mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh bahwa pada pembelajaran guru hanya menggunakan lembar kerja anak bahkan cara dalam melakukan pembelajaran masih terbilang monoton seperti hanya menggunakan plastisin, kertas warna warni dan lain sebagainya. Hal tersebut terkadang bahkan membuat anak bosan dan tidak jarang anak tidak menurut untuk melakukan pembelajaran. Setelah potensi masalah ditemukan maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi atau data.

Peneliti dalam penelitian mencari informasi dengan cara menganalisis terhadap kajian penelitian yang relevan mengenai media *busy board* langkah selanjutnya mendesain produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dan pengembangan (*research and development*) sangat bermacam-macam. Dalam pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diterapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu yang berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan (Anugrah et al., 2021). Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran berupa media *busy board* yang dikembangkan dari papan triplek tebal. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi fungsi, manfaat dan kegunaan media *busy board* kemudian menyimpulkan hasil evaluasi media *busy board*. Dari evaluasi tersebut, maka peneliti mendesain produk atau media dan mengembangkan *busy board* ini untuk menstimulus kemampuan motorik halus anak.

Dengan berbagai aktivitas yang terdapat pada media permainan *busy board* yang melibatkan gerakan jari jemari dapat membantu anak mengembangkan koordinasi mata dan tangan, ketepatan dan kecepatan jari-jemari anak yang sangat berguna untuk keseharian mereka. Permainan *busy board* tidak hanya fisik anak saja yang akan bekerja tetapi juga kemampuan kognitifnya, hal ini dikarenakan anak akan berpikir bagaimana menyelesaikan permainan atau tugas yang ada pada papan permainan *busy board* secepatnya dengan tepat (Tarbiyah & Keguruan, 2023)

Selanjutnya melakukan validasi desain yang bertujuan untuk menilai kelayakan rancangan produk pengembangan. Pada tahap ini, media pembelajaran dianggap telah cukup layak untuk memasuki tahap uji coba. Sebelum divalidasi, media dikonsultasi terlebih dahulu dengan dosen pembimbing untuk memperoleh masukan dan saran guna menyempurnakan produk. Setelah itu masuk ke pembuatan produk setelah produk jadi, proses validasi dilakukan oleh dua validator. Masing-masing validator diberikan lembar angket skala likert yaitu memuat sejumlah pertanyaan mengenai kelayakan atau kesesuaian komponen dalam perangkat yang dikembangkan peneliti. Para validator kemudian memberikan penilaian berdasarkan aspek-aspek yang terdapat dalam setiap bagian perangkat pembelajaran. Kemudian setelah produk jadi dan sudah direvisi maka akan dilakukan uji coba dengan uji coba terbatas di TK Alkhairaat Malino Mambooro.

Hasil pengembangan produk dari penelitian ini berupa media pembelajaran yang bernama *busy board* yang terbuat dari triplek tebal dan berbagai kegiatan di dalamnya yang akan meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Alkhairaat Malino Mambooro. Media ini divalidasi oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Adapun validasi produk dari ahli sebagai berikut ini.

Validasi Ahli Materi

Setelah pembuatan produk media busy board sebagai media untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak selesai, kemudian produk di validasi oleh ahli validator yaitu validator materi. Ahli validator tersebut yaitu Dr. Andi Agusniatih, M.Si, berikut tabel hasil penilaian materi yang dilakukan oleh ahli materi:

Tabel 3 Validasi Materi

Validasi ahli ke	Jumlah	Presentase	kategori
Validasi materi ke-1	36	75%	Cukup valid
Validasi materi ke-2	48	100%	Sangat valid
Kesimpulan	84	87,5%	Sangat valid

Dilihat dari tabel penilaian oleh validator pada pertama dan kedua kalinya dapat diketahui bahwa pertama kali melakukan validasi memperoleh penilaian 75% dan validasi kedua kalinya memperoleh 100%. Maka memperoleh rata-rata sebesar 87,5%. Berdasarkan kriteria validitas produk pada tabel maka presentasi tersebut terdapat pada range 75,01% - 100,00% dengan tingkat validitas sangat valid. Dengan berdasarkan fakta ini, maka dapat disimpulkan bahwa media busy board yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Ahli Validasi Media

Busy board divalidasi oleh ahli validator media, yaitu Amrullah, S.Pd., M.Pd, yang menilai berupa angket. Tabel 4 disajikan hasil penilaiannya:

Tabel 4 Validasi Media

Validasi ahli ke	Jumlah	Presentase	kategori
Validasi media ke-1	44	68,75%	Cukup valid
Validasi media ke-2	61	95,3%	Sangat valid
Kesimpulan	105	82,03%	Sangat valid

Dilihat dari tabel penilaian oleh validator ahli media pada pertama dan kedua kali di atas dapat diketahui bahwa yang dilakukan oleh validator media mengenai penilaian pertama kali memperoleh 68,75% dan yang kedua kalinya 95,3%. Dilihat dari rata-rata kedua validator tersebut yaitu bernilai 82,03%. Berdasarkan kriteria validitas produk pada tabel maka presentasi tersebut terdapat pada range 75,01% - 100,00% dengan tingkat validitas sangat valid. Berdasarkan fakta ini, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Validator media menyatakan bahwa media *busy board* layak untuk dikembangkan.

Uji Coba Produk Media Busy Board

Uji coba produk dilakukan terhadap media *busy board*. Uji coba ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun yang berada di TK Alkhairaat Malino Mamboro. Di TK Alkhairaat Malino Mamboro yang berusia 4-5 tahun yang berjumlah 10 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengamati bagaimana reaksi, minat anak pada saat menggunakan media *busy board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Motorik halus yang ditingkatkan Khususnya pada ketepatan (keterampilan menggerakkan jari-jemari), koordinasi (koordinasi mata dan tangan), dan kecepatan (kecepatan dalam menyelesaikan tugas pada media *busy board*).

Tabel 5. data sebelum dan sesudah uji coba media busy board

Data Kemampuan Motorik Halus Anak Sebelum Menggunakan Media Busy Board.

No	Aspek Perkembangan Motorik Halus	Indikator	Muncul	Tidak Muncul
1.	Ketepatan (Keterampilan Menggerakkan Jari-Jemari)	Anak mampu menggerakkan jari-jemari dengan lincah dan tepat, tidak ada kesulitan dalam memapulasi atau mengontrol objek kecil di <i>busy board</i>	0	10
		Anak menempel dan melepaskan perekat (velcro) dengan tepat	3	7
		Anak dapat mengancing baju yang sesuai tanpa meleset dan dilakukan dengan tepat.	0	10
		Anak dapat memasukkan tali ke dalam lubang tali secara tepat.	0	10
		Anak dapat menyusun kancing secara urut tanpa terbalik.	0	10
2	Koordinasi (Koordinasi Mata Dan Tangan)	Anak menunjukkan koordinasi mata dan tangan yang sangat baik, mampu menyelesaikan gerakan tangan dengan tepat sesuai pola benda yang ada di <i>busy board</i> tanpa kesalahan.	0	10
		Anak dapat memasukkan manik-manik ke tali senar dengan baik sehingga membuat gelang.	2	8
		Anak mengaitkan tali sepatu ke lubang secara langsung tanpa mencoba berulang kali	0	10
		Anak menyentuh dan mengamati alat sebelum mengoprasikannya (tanda koordinasi dini).	0	10
		Anak menunjukkan gerakan terkontrol dan tidak tergesa-gesa saat menyelesaikan tugas pada media <i>busy board</i> serta fokus pada media yang di selesaikannya.	0	10
3	Kecepatan (Kecepatan dalam menyelesaikan tugas pada Media Busy Board)	Anak menunjukkan kecepatan dalam menggerakkan jari-jemari, pada saat memasukkan tali Sepatu kedalam 5 lubang kecil yang ada dalam <i>busy board</i> dengan baik, tanpa ada keakakuan pada saat melakukannya. Dalam waktu 5 menit bahkan lebih cepat.	0	10
		Anak dapat menyelesaikan 1-2 aktivitas <i>Busy Board</i> seperti membuka kancing baju dan menempel velcro dalam waktu ≤ 1 menit per aktivitas	0	10
		Anak dapat membuka dan menutup resleting tanpa jeda lama.	4	6
		Anak mampu menyelesaikan aktivitas tanpa banyak meminta bantuan	0	10

Data Kemampuan Motorik Halus Anak Sesudah Menggunakan Media Busy Board.

No	Aspek Perkembangan Motorik Halus	Indikator	Muncul	Tidak Muncul
1.	Ketepatan (Keterampilan Menggerakkan Jari-Jemari)	Anak mampu menggerakkan jari-jemari dengan lincah dan tepat, tidak ada kesulitan dalam memapulasi atau mengontrol objek kecil di <i>busy board</i>	10	0
		Anak menempel dan melepaskan perekat (velcro) dengan tepat	10	0
		Anak dapat mengancing baju yang sesuai tanpa meleset dan dilakukan dengan tepat.	10	0
		Anak dapat memasukkan tali ke dalam lubang tali secara tepat.	9	1
		Anak dapat menyusun kancing secara urut tanpa terbalik.	9	1
2	Koordinasi (Koordinasi Mata Dan Tangan)	Anak menunjukkan koordinasi mata dan tangan yang sangat baik, mampu menyelesaikan gerakan tangan dengan tepat sesuai pola benda yang ada di <i>busy board</i> tanpa kesalahan.	9	1
		Anak dapat memasukkan manik-manik ke tali senar dengan baik sehingga membuat gelang.	10	0
		Anak mengaitkan tali sepatu ke lubang secara langsung tanpa mencoba berulang kali	8	2
		Anak menyentuh dan mengamati alat sebelum mengoprasikannya (tanda koordinasi dini).	10	0
		Anak menunjukkan gerakan terkontrol dan tidak tergesa-gesa saat menyelesaikan tugas pada media <i>busy board</i> serta fokus pada media yang di selesaikannya.	10	0
3	Kecepatan (Kecepatan dalam menyelesaikan tugas pada Media Busy Board)	Anak menunjukkan kecepatan dalam menggerakkan jari-jemari, pada saat memasukkan tali Sepatu kedalam 5 lubang kecil yang ada dalam <i>busy board</i> dengan baik, tanpa ada keakakuan pada saat melakukannya. Dalam waktu 5 menit bahkan lebih cepat.	9	1
		Anak dapat menyelesaikan 1-2 aktivitas <i>Busy Board</i> seperti membuka kancing baju dan menempel velcro dalam waktu ≤ 1 menit per aktivitas	9	1
		Anak dapat membuka dan menutup resleting tanpa jeda lama.	10	0
		Anak mampu menyelesaikan aktivitas tanpa banyak meminta bantuan	10	0

Tabel 5 hanya dihitung dengan manual karena dapat dilihat jelas dari hasil obsrvasi dan hanya menggunakan ceklis data dimana keteampilan apa saja yang muncul-tidak muncul, sehingga membentuk tabel diatas.

Ketepatan (Keterampilan Menggerakkan Jari-Jemari),

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum perlakuan menggunakan media *busy board*, dari 10 anak hampir keseluruhan anak belum muncul aspek ketepatannya. Dimana ketika anak memainkan puzzle masih banyak yang kesusahan dalam memasukkan potongan puzzle, masih banyak pula anak yang kurang bisa memegang pensil dengan tepat serta masih banyak anak yang belum bisa mengancing bajunya sendiri. Banyak faktor yang menyebabkan kemampuan motorik halus anak khususnya ketepatan pada anak belum muncul, salah satunya yaitu kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dimana anak-anak hanya belajar berbasis pemberian tugas. Sehingga perlu adanya pembelajaran menggunakan media yang nyata seperti *busy board* yang sesuai dengan minat dan perkembangan anak.

Annuar et al. (2021) menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak khususnya motorik halus usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut: menggambar sesuatu yang berarti bagi anak, menggunakan gerakan jemari selama permainan jari, menjiplak gambar korak, mewarnai dengan

gari-garis, dan memotong bentuk sederhana seperti geometri. Perkembangan motorik halus pada anak usia dini ini akan berpengaruh terhadap kreativitas anak. Hal tersebut sama dengan kegiatan media *busy board* namun dalam media *busy board* kegiatannya berupa menempel, meronce manik-manik, membuka resleting, mengancing baju dan menari tali sepatu.

Berdasarkan hasil pengamatan sesudah perlakuan menggunakan media *busy board*, terjadi peningkatan dimana dari 10 anak hanya tersisa 2 anak yang tidak muncul aspek ketepatannya yaitu tentang memasukkan tali ke dalam lubang tali secara tepat dan menyusun kancing secara urut tanpa terbalik. Perubahan peningkatan yang terjadi yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media *busy board* juga di dukung oleh pendapat Santrock dalam (Adetya et al., 2023) bahwa keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus seperti menggenggam mainan, mengancing baju, atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan yang menunjang keterampilan motorik halus.

Berdasarkan hasil data dan pengamatan yang dilakukan bersama guru dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak khususnya aspek ketepatan dapat distimulasi dengan menggunakan media *busy board*.

Koordinasi (Koordinasi Mata Dan Tangan).

Menurut Widanti (Kamil, 2023) menjelaskan bahwa bentuk pengendalian dari gerakan mata yang akan memberikan repon langsung kepada tangan sebagai anggota gerak untuk menciptakan sebuah gerakan yang kompleks dalam waktu yang bersamaan (Kamil, 2023). Sejalan dengan pendapat Colik & Gusril dalam (Wardani et al., 2020) menjelaskan bahwa koordinasi adalah kemampuan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam suatu tugas kerja yang kompleks, dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dan sistem syaraf.

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa koordinasi mata dan tangan adalah suatu kemampuan yang dimiliki anak dalam mengaplikasikan perpaduan berbagai macam gerak yang berbeda dengan berbagai tingkat kesulitan dengan cecepat, tepat dan efisien. Oleh karena itu, media *busy board* sangatlah cocok dalam menstimulus kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan hasil pengamatan sesudah perlakuan menggunakan media busy board terjadi peningkatan dimana dari 10 anak hanya ada 3 anak yang tidak muncul aspek koordinasi mata dan tangannya yaitu 1 anak yang belum menunjukkan koordinasi mata dan tangan yang sangat baik, mampu menyesuaikan gerakan tangan dengan tepat sesuai pola benda yang ada di *busy board* tanpa kesalahan dan 2 anak yang bekum dapat mengaitkan tali sepatu ke lubang secara langsung tanpa mencoba berulang kali.

Kecepatan (Kecepatan Dalam Menyelesaikan Tugas Pada Media Busy Board)

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum perlakuan menggunakan media busy board sebagai media pembelajaran pada anak, dari 10 anak hampir keseluruhan anak belum muncul aspek kecepatannya. Dimana hanya beberapa yang dapat mengancing baju bahkan dapat dibilang kurang bisa mengancing baju. Dan pada poin lainnya pada aspek perkembangan kemampuan motorik halus anak khususnya kecepatan yang belum muncul. Banyak faktor yang menyebabkan kemampuan motorik halus anak belum muncul sehingga perlunya media yang dapat menunjang dalam proses perkembangan anak.

Sebuah penelitian dalam jurnal pendidikan anak usia dini ada yang membahas mengenai kemampuan motorik halus anak khususnya kecepatan yaitu menurut Fauziyah (2020) bahwa melalui latihan-latihan yang tepat, seperti menjahit, gerakan motorik halus dapat ditingkatkan dalam hal kecepatan dan kecermatan (Fauziyah, 2020). Selaras dengan pendapat (Hendayani et al., 2020) motorik halus merupakan kemampuan gerak anak yang mengacu pada gerakan-gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu atau otot-otot kecil saja. Gerakan motorik halus ini adalah gerakan yang memerlukan ketepatan, kecepatan dan ketangkasan yang mana dipengaruhi oleh tiga unsur yaitu otot, saraf, dan otak. Hal tersebut dapat distimulus dengan menggunakan media interaktif, kreatif dan menarik seperti halnya media *busy board*.

Berdasarkan hasil pengamatan sesudah perlakuan menggunakan media busy board, terjadi peningkatan dimana dari 10 anak hanya 2 anak yang tidak muncul aspek kecepatannya. Dalam proses perkembangan anak usia dini diharapkan seluruh aspek perkembangan khususnya motorik halus anak dapat distimulus menggunakan media *busy board*.

Perubahan perkembangan yang terjadi yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media *busy board* yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak juga didukung oleh hasil penelitian, (Kurniawan, Eko, & Komalasari, 2019), yang berjudul "Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun" dari penelitian yang telah dilakukan maka hasil data yang diperoleh dari nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (*pre test*) adalah 9,9 sedangkan nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan (*post test*) adalah 17,8. Hasil analisis data menunjukkan $T_{hitung} = 0$ lebih besar dari T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% ($0,05$) = 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *busy board* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *busy board* yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Alkhairaat Malino Mamboro, terutama pada aspek ketepatan gerakan jari, koordinasi mata dan tangan, serta kecepatan jemari. Hal ini dibuktikan melalui validasi oleh dua ahli, yakni ahli materi dengan skor rata-rata 87,5% (kategori sangat valid) dan ahli media dengan skor 82,03% (kategori sangat valid). Uji coba terbatas juga memperlihatkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik halus setelah menggunakan media ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Emilya Irawan et al., 2023) yang menggunakan metode pre-eksperimental untuk menilai efektivitas *busy book* dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak prasekolah di Bogor. Mereka melaporkan peningkatan skor rata-rata dari 62,47 menjadi 86,08 ($p < 0,000$), dengan 85% anak menunjukkan perkembangan motorik halus yang sesuai setelah intervensi. Ini menguatkan bahwa aktivitas berbasis *hands-on* seperti yang terdapat pada *busy board* dan *busy book* sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Selain itu, penelitian oleh (Safitri et al., 2020) juga menunjukkan bahwa media edukatif seperti *busy bag* yang mengusung prinsip serupa dengan busy board memiliki tingkat validitas yang tinggi dari aspek materi dan desain, serta efektif dalam pembelajaran anak usia 3-4 tahun. Sementara itu, studi (Yöntem et al., 2021) di Turki menggunakan *maze balance board* juga menemukan bahwa permainan papan yang merangsang koordinasi motorik dan persepsi visual memberikan dampak positif yang signifikan pada keterampilan motorik anak.

Namun demikian, dalam penelitian ini masih ditemukan beberapa anak yang belum menunjukkan perkembangan optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti keterbatasan waktu penggunaan media, kurangnya penguatan dari guru atau orang tua di rumah, serta perbedaan tingkat kesiapan perkembangan setiap anak. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan berkelanjutan agar manfaat penggunaan media *busy board* dapat dirasakan secara maksimal. Dari sisi tantangan implementasi, diperlukan pelatihan guru dalam memanfaatkan media *busy board* secara optimal serta dukungan dari pihak sekolah untuk pengadaan media yang bervariasi dan berkualitas. Pengembangan lebih lanjut dapat diarahkan pada integrasi *busy board* dengan teknologi digital interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar anak dan menyesuaikan dengan kebutuhan zaman.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya bahwa media berbasis aktivitas fisik dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga menegaskan bahwa *busy board* merupakan media pembelajaran yang layak, menarik, dan mudah diaplikasikan di konteks PAUD. Bentuk *busy board* dengan teknologi digital interaktif disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Media Busy Board

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media busy board yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi sebesar 87,5% dan ahli media sebesar 82,03%. Setelah diuji coba pada anak usia 4–5 tahun di Kelompok A TK Alkhairaat Malino Mamboro, media ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak, terutama dalam hal ketepatan gerakan jari, koordinasi mata dan tangan, serta kecepatan jari jemari. Media busy board juga menarik, menyenangkan, dan membuat anak aktif dalam belajar, sehingga cocok digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di PAUD. Oleh karena itu, media ini layak digunakan untuk membantu guru dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar media ini dikembangkan lebih lanjut untuk kelompok usia yang berbeda, dikombinasikan dengan teknologi digital, dan diuji di lembaga pendidikan lainnya agar hasil penelitian lebih beragam dan menyeluruh.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak sekolah, guru, murid maupun dosen Universitas Tadulako, prodi PG-PAUD terima kasih atas dukungannya serta kepada semua partisipan untuk kerjasamanya dan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Adetya, S., Gina, F., & Nasir, N. (2023). Kegiatan Mewarnai Gambar Untuk Melatih Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Di Sekolah Ameerta Bintara Bekasi Kota. *Communnity Development Journal*, 4(3), 6897–6901.
- Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, R. R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Annuar, H., Nirmala, B., & Samarto, N. (2021). Pengaruh Kegiatan Montase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 9(3), 23–31.
- Anugrah, D. P., Chairilsyah, D., & Puspitasari, E. (2021). Pengembangan Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10339–10347.
- April, V. N., Hasanah, U., Yuliani, V., Rohmah, U., Magfiroh, V. S., Oktafia, V., Al-hidayah, R. A., Az, R. A., Sukahaji, Z., Muslimat, R. A., Tasywirul, N. U., Sukabumi, R. A. A., & Rafif, R. A. A. (2025). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Menggunakan Kapas di Kelompok B Ra Al Hidayah Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Menggunakan Kapas di telah digunakan untuk meningkatkan motorik halus, masih sedikit pen. April.*
- Arifudin, O. (2019). *Konsep Paud*.
- Ariyanti, T. (2016). Aspek-Aspek Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Atikah, N., Priyanto, W., & Prasetyo, S. A. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Bab 2 Mata Pelajaran Ipas Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Kelas

- Iv Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 701-715. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.16094>
- Aulina, C. N. (2017). Buku Ajar Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. In *Buku Ajar Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-56-0>
- Destriyanti, D. (2017). Manajemen Sumber Daya Manusia di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Aksioma Ad-Diniyah*, 2(2), 1-23.
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62-69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Emilya Irawan, Nuraidah, Astry Susanti, Tri Diani Agustuti, Ayu Afrianingsih, Marina Yuniyanti, & Yuni Raya. (2023). The Effect of Busy Book Stimulation in Fine Motor Development of Preschool Children. *Indian Journal of Public Health Research & Development*, 14(2), 388-393. <https://doi.org/10.37506/ijphrd.v14i2.19137>
- Fauziyah. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Benang Pada Kelompok a Taman Kanak-Kanak Alif Islamic Preschool Centre. *Tarbiyah Al-Aulad | Vol. 5, No. 2, 2020 ISSN 2549-465*, 5(2), 1-10.
- Fitriana Bahri, N., Ramawisari, I., & Andita Putri, S. (2023). Design concept analysis of educational toys to stimulate early childhood fine motor development. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 21(1), 57-70. <https://doi.org/10.33153/glr.v21i1.5058>
- Goleman, Daniel, Boyatzis, Richard, & Mckee. (2019). Teori Teori Perkembangan Motorik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>
- Hendayani, Y., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Balok Bergambar Di Tkip Assalaam Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 48-60. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26668>
- Hengki Primayana Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *PURWADITA: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 91-100.
- Kamil, N. (2023). Peningkatan kemampuan koordinasi mata dan tangan anak usia dini melalui kegiatan membuat lilin. 18(1), 165-176. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v18i1>
- Kurniawan, Eko, & Komalasari, D. (2019). Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. In *Jurnal PG PAUD* (Vol. 8, Issue 1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/27681/25326>
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Novita, L. (2023). Penggunaan media mading (majalah dinding) pada keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas iv sd miftahul ulum. *Jurnal Pemikiran&pendidikan Dasar*, 7(Vol 7 No 2 (2023): Desember), 147-158.
- Pesisir, K., Pendekatan, S. B., Penelitian, P., Ktsp, I., Islam, B., & Pendekatan, D. (2020). *Metodologi penelitian*. 61-72.
- Ramadhani, F. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SBdP. *Journal of Business Theory and Practice*, 10(2),6.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 49-58. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Safitri, E., Kustiawan, U., & Suryadi. (2020). *Development of Busy Bag Educational Game Tools for Fine Motor Skills for Children Aged 3-4 Years*. 487(Ecpe), 104-108. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201112.020>
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak pada Usia Dini. *At-Ta'dib : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*

, 10(2), 192–209.

- Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. (2020). Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>
- Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (2023). *Pengembangan Media Busy Board Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Skripsi Diajukan Oleh: Afri Mailita Nim. 170210035 Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 9, 356–363.
- V.A.R.Barao, R.C.Coata, J.A.Shibli, M.Bertolini, & J.G.S.Souza. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iii Di Sdn 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5384–5396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>
- Wardani, R., Apriyanto, T., & Novitaria Marani, I. (2020). Hubungan Koordinasi Mata Tangan, Kaki Dan Kelincahan Terhadap Kemampuan Dig Pada Atlet Bola Voli Putri Fortius. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 4(1), 23–31. <https://doi.org/10.21009/jsce.04104>
- Yanti, E., & Fridalni, N. (2020). Pengaruh Kirigami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Di Tk Asyiyah Bustanul Athfal Iv Kota Jambi. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 11(2), 226–235.
- Yöntem, M. K., Akpınar, S., Talas, S., Altunsöz, I. H., & Kılıçarslan, A. (2021). Effect of training program implemented with a maze-balance board on the developmental areas of preschool children. *Journal of Pedagogical Research*, 5(2), 49–60. <https://doi.org/10.33902/JPR.2021068625>