

The Implementation of “Busy Jar” Educational Media to Enhance Fine Motor Skills in Children Aged 3 – 4 years at KB Al Firdaus Balongpanggang

Penerapan Media Edukatif Busy Jar Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Al Firdaus Balongpanggang

Nur Sa'adah¹⁾, Luluk Iffatur Rocmah²⁾

^{1,2)}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Korespondensi: luluk.iffatur@umsida.ac.id

Abstract

This study aimed to improve children's fine motor skills through the use of Busy Jar media. The study involved 13 children and employed Classroom Action Research (CAR), consisting of a pre-cycle stage, Cycle I, and Cycle II. Data were collected through observation and documentation, while the data were analyzed descriptively based on children's developmental categories. In the pre-cycle stage, only 23.08% of the children achieved the Developing as Expected (BSH) and Very Well Developed (BSB) categories. After implementing four Busy Jar activities in Cycle I, the achievement increased to 46.15%. In Cycle II, five variations of Busy Jar activities were implemented, resulting in an increase to 84.62%. The findings indicate that the use of Busy Jar media can improve children's fine motor skills, particularly hand-eye coordination, finger strength, accuracy, concentration, and independence. Therefore, Busy Jar can be used as an interesting and effective learning medium to stimulate fine motor development in early childhood. The activities provide children with direct and enjoyable experiences through manipulation of various objects.

Keywords: Busy Jar, fine motor skills, early childhood, educational games, classroom action research.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui penggunaan media Busy Jar. Penelitian dilaksanakan pada 13 anak dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif berdasarkan kategori perkembangan anak. Pada pra-siklus, anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya 23,08%. Setelah diberikan tindakan menggunakan empat permainan Busy Jar pada Siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 46,15%. Selanjutnya, pada Siklus II digunakan lima variasi permainan Busy Jar dan ketuntasan meningkat menjadi 84,62%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Busy Jar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, terutama dalam koordinasi mata dan tangan, kekuatan jari, ketelitian, konsentrasi, dan kemandirian. Dengan demikian, Busy Jar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini.

Kata kunci: Busy Jar, motorik halus, anak usia dini, permainan edukatif, penelitian tindakan kelas.

I. PENDAHULUAN

Masa awal kehidupan anak adalah waktu yang sangat spesial, di mana pertumbuhan dan perkembangan, terutama pada otak, terjadi dengan cepat. Perkembangan anak berlangsung secara terus-menerus, sehingga setiap fase menjadi dasar bagi fase berikutnya. Keterlibatan orang tua dan orang dewasa dalam memberikan rangsangan yang terintegrasi sangat diperlukan untuk mencapai perkembangan yang maksimal [1]. Usia dini dipahami sebagai waktu yang paling baik untuk menerima rangsangan. Pada fase ini, anak mengalami perkembangan yang pesat serta sangat penting untuk menciptakan kondisi yang sesuai dengan kebutuhan tumbuh kembang anak agar potensi mereka dapat berkembang dengan baik. Anak usia dini mencakup individu dari kelahiran hingga usia delapan tahun. Maka, periode ini meliputi fase dari saat kelahiran hingga anak mencapai tahun ke-8, di mana terjadi perkembangan fisik dan mental yang

signifikan, dikenal sebagai fase emas. Di tahap ini, anak-anak menunjukkan karakter yang unik dibandingkan dengan tahap usia yang lain, sehingga pendidikan yang tepat sangat diperlukan [2].

Tujuan utama dari PAUD adalah mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan emosional anak agar mereka siap untuk pendidikan lebih lanjut dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan [3]. PAUD dirancang sebagai upaya pembinaan dan pengembangan potensi anak secara maksimal, yang pada akhirnya mampu membentuk perilaku serta keterampilan dasar yang selaras dengan tahap perkembangan usia dini. Pengembangan potensi ini dilakukan secara optimal sehingga fondasi perilaku dan keterampilan anak dapat terbangun dengan baik sesuai dengan tahapan pertumbuhannya [4]. Keseimbangan pengembangan enam aspek pada anak usia dini menjadi kunci utama agar potensi optimal sesuai tahapan usianya dapat tercapai. Nilai agama, seni, kognitif, sosial emosional, bahasa, serta fisik motorik merupakan dimensi-dimensi yang saling terkait dan memengaruhi satu sama lain. Kemajuan pada salah satu ranah perkembangan akan berdampak langsung terhadap ranah lainnya dan sebaliknya [5].

Motorik adalah kapasitas anak untuk mengeksekusi gerakan tubuh yang dihasilkan dari sinergi antara sistem saraf, otot, dan tulang. Perkembangan keterampilan motorik terjadi secara progresif, bergantung pada tingkat kematangan fisik serta rangsangan yang diperoleh anak [6]. Perkembangan motorik secara garis besar terbagi ke dalam dua kategori utama, yakni motorik halus dan motorik kasar. Aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, serta mempertahankan keseimbangan tubuh merupakan contoh dari keterampilan motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar [7]. Kemampuan motorik halus berkaitan erat dengan pengendalian otot-otot kecil seperti jari tangan dan pergelangan tangan. Aktivitas yang memerlukan koordinasi antara mata dan tangan, misalnya menulis, menggunting, menggambar, meronce, menjepit benda, hingga membuka dan menutup tutup botol, termasuk dalam kategori ini [8]. Perkembangan motorik yang optimal akan mendukung kemandirian anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari maupun kesiapan mengikuti pembelajaran di sekolah.

Perkembangan motorik merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Aspek ini sering dijadikan ukuran untuk menilai apakah seorang anak tumbuh dengan baik. Perkembangan motorik mencakup gerakan yang terkoordinasi dan memerlukan rangsangan yang tepat [9]. Sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung supaya anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya. Stimulasi dari orang dewasa adalah langkah penting untuk menyediakan sarana dan peluang terbaik dalam mencapai perkembangan yang optimal.

Masa anak usia dini dianggap sebagai waktu yang tepat untuk belajar keterampilan motorik. Pertama, tubuh anak-anak masih lentur, sehingga mereka lebih mudah merespons pelatihan. Kedua, mereka belum memiliki banyak keterampilan yang dapat menghalangi proses pembelajaran keterampilan baru. Ketiga, anak-anak menikmati proses pengulangan, yang memungkinkan mereka untuk menguasai pola gerakan otot secara efektif [10]. Perkembangan motorik tersebut terdiri dari motorik kasar dan halus. Pengembangan motorik halus sangat penting untuk membantu anak beradaptasi dengan pengalaman baru, terutama dalam aktivitas fisik, serta mendorong imajinasi dan kreativitas mereka [11].

Salah satu aspek krusial dalam motorik halus yang perlu distimulasi adalah kemampuan menggunakan jari tangan [12]. Anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan otot-otot kecil di tangan mereka sering kali menghadapi kendala dalam aktivitas sehari-hari, seperti berpakaian dan menggambar [13]. Tangan merupakan bagian penting dalam aktivitas tersebut. Montessori menyebut tangan sebagai "otak kedua" bagi manusia. Ketika anak tidak dapat menyelesaikan tugas-tugas ini, mereka cenderung lebih bergantung pada orang lain.

Hasil pengamatan awal terhadap 13 anak di KB Al Firdaus menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan motorik halus anak usia 3–4 tahun masih belum optimal. Sepuluh anak tercatat berada dalam tahapan Mulai Berkembang (MB) atau bahkan Belum Berkembang (BB) pada sejumlah indikator keterampilan motorik halus. Kesulitan yang dialami mereka meliputi memegang pensil dengan teknik tripod grasp, memotong kertas mengikuti pola garis, menjepit objek memakai ibu jari dan telunjuk, menempatkan benda kecil ke dalam tempat tertentu, memindahkan barang menggunakan alat seperti sumpit atau penjepit, serta mengkoordinasikan gerakan visual dan manual secara akurat. Beberapa anak menunjukkan kelelahan yang cepat ketika menjalani aktivitas motorik halus, sulit mempertahankan konsentrasi saat menyelesaikan tugas, dan masih bergantung pada bantuan guru untuk menuntaskan kegiatan yang idealnya dapat dikerjakan sendiri. Situasi ini mengindikasikan perlunya pemberian stimulasi yang lebih beragam, menarik, dan selaras dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Perkembangan motorik halus anak usia 3–4 tahun, terutama dalam aktivitas memotong dan menggambar, masih menghadapi sejumlah hambatan. Dari total anak yang diamati, sepuluh di antaranya belum mencapai tahap perkembangan yang ideal pada aspek tersebut..

Apabila keterampilan motorik halus anak tidak distimulasi secara optimal sejak usia dini, maka dampaknya tidak hanya dirasakan pada saat ini, tetapi juga pada tahap perkembangan berikutnya. Anak berpotensi mengalami kesulitan dalam kegiatan akademik ketika memasuki jenjang taman kanak-kanak maupun sekolah dasar, seperti menulis, mewarnai, menggambar, menggunting, menempel, serta menyelesaikan berbagai tugas yang membutuhkan koordinasi tangan dan mata [14]. Selain itu, keterlambatan perkembangan motorik halus juga dapat memengaruhi kemandirian anak dalam aktivitas sehari-hari, seperti mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, membuka dan menutup wadah makanan, menggunakan alat makan, serta menjaga kebersihan diri [15]. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat

menurunkan rasa percaya diri anak, mengurangi partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan berdampak pada perkembangan aspek kognitif, sosial-emosional, serta kesiapan belajar di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar stimulasi motorik halus dapat diberikan secara optimal.

Salah satu hal yang sangat penting dalam pengembangan kemampuan motorik halus adalah keterampilan penggunaan jari-jari tangan. Gambaran Anak yang mengalami kesulitan dalam motoriknya akan susah mengatur otot kecil di tangan seringkali menghadapi kendala dalam kegiatan sehari-hari mereka, seperti saat berpakaian, makan dengan mandiri, serta dalam kegiatan kreatif seperti menggambar dan memotong dengan gunting. Tangan berfungsi sebagai alat untuk menulis, menggambar, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya. Apabila anak tidak bisa melakukannya sendiri, mereka mungkin akan lebih bergantung pada orang lain, yang dapat menyulitkan mereka dalam memenuhi tuntutan dan ekspektasi di lingkungan sekolah [16].

Selain itu, banyak anak yang belum mampu menggenggam pensil dengan benar. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya variasi dan daya tarik pada media yang digunakan di sekolah. Busy Jar merupakan salah satu media pembelajaran atau alat permainan edukatif (APE) yang dirancang dalam bentuk toples atau wadah berisi berbagai aktivitas yang menuntut anak melakukan manipulasi menggunakan jari-jari tangan. Aktivitas tersebut dapat berupa memasukkan benda ke dalam lubang, menjepit pompom menggunakan penjepit, memindahkan biji-bijian menggunakan sumpit, mencocokkan warna, membuka dan menutup tutup wadah, maupun menyusun benda sesuai pola tertentu [17]. Kegiatan-kegiatan tersebut bertujuan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot jari, ketelitian, konsentrasi, kemampuan memecahkan masalah sederhana, serta meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Busy Jar memiliki keunggulan karena dapat dibuat dari bahan sederhana, mudah dimodifikasi sesuai tema pembelajaran, aman digunakan anak, dan mampu meningkatkan minat belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa media Busy Jar mampu mendorong peningkatan keterampilan motorik halus pada anak. Hermawati (2019) mengungkapkan bahwa penerapan alat Busy Jar secara signifikan berkontribusi terhadap perbaikan perkembangan motorik halus anak usia dini. Peningkatan kemampuan motorik halus pada anak terlihat jelas setelah mereka berpartisipasi dalam aktivitas menggunakan Busy Jar. Data dari pendekatan kuantitatif memperkuat temuan ini dengan hasil yang positif. Temuan ini menekankan pentingnya penerapan media pendidikan selama proses belajar dan perlunya menggabungkan alat permainan yang inovatif dalam pendidikan anak usia dini guna mendorong perkembangan motorik. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang bervariasi dapat memberikan efek baik dan terhadap pengalaman belajar anak. [18]

Menurut Ida Ayu Eka Suciari Putri, permainan Busy Jar berfungsi sebagai alat belajar yang berbentuk wadah dengan berbagai lubang dan bentuk, yang dapat dimanfaatkan untuk melatih kemampuan kognitif dan motorik halus pada anak. Melalui aktivitas bermain dengan Busy Jar, anak dapat mempelajari bentuk geometri, warna, serta melatih koordinasi antara tangan dan mata, sementara juga meningkatkan keterampilan motorik halus dan rasa percaya diri mereka. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Busy Jar memberikan efek positif terhadap perkembangan anak, di mana kemampuan anak yang sebelumnya belum berkembang di tahap awal (pre-test) mengalami kemajuan di tahap berikutnya (post-test). [19]

Media ini mampu melatih koordinasi antara tangan dan mata serta meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Busy Jar juga berkontribusi dalam menumbuhkan rasa percaya diri anak saat belajar. Dengan demikian, Busy Jar dapat disimpulkan sebagai alat permainan edukatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus sekaligus mendorong keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian tersebut, penggunaan media Busy Jar dalam penelitian ini juga bertujuan untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Perbedaannya terletak pada tema dan isi media yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya, Busy Jar belum mengangkat tema lokal, sedangkan pada penelitian ini media Busy Jar dikembangkan dengan mengusung tema lokal Gresik serta memanfaatkan bahan alam. Media ini terdiri dari beberapa toples yang berisi biji-bijian alami, serta toples lain yang berisi koin dengan gambar khas Kota Gresik, sehingga selain melatih motorik halus, juga mengenalkan unsur kearifan lokal kepada anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media Busy Jar untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak di KB Al Firdaus. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan motorik halus anak, mengimplementasikan kegiatan bermain berupa menyempit dan menjepit pompom menggunakan Busy Jar, serta mengevaluasi peningkatan keterampilan motorik halus anak setelah diberikan stimulasi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan mereka.”

II. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menjadi metode yang diterapkan dalam studi ini, sebuah pendekatan yang lazim digunakan pendidik untuk menyempurnakan mutu pembelajaran di lingkungan kelasnya. Empat siklus prosedural

menjadi landasan pelaksanaan PTK, meliputi tahap penyusunan rencana, penerapan aksi, pengamatan, serta evaluasi reflektif [19]. Perencanaan menjadi langkah awal yang dilakukan peneliti dengan menyiapkan perangkat ajar dan media Busy Jar. Berbagai benda kecil seperti kancing, manik-manik, dan biji-bijian yang aman bagi anak-anak dimasukkan ke dalam media tersebut. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan Busy Jar kemudian dilaksanakan pada tahap tindakan. Kajian data hasil intervensi menjadi fokus utama dalam tahap refleksi, yang kemudian dirumuskan menjadi strategi perbaikan untuk diterapkan pada siklus berikutnya. Sementara itu, pemantauan terhadap proses dan capaian perkembangan motorik halus anak selama kegiatan dilakukan oleh peneliti melalui observasi. Penelitian ini menggunakan dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta evaluasi secara berurutan. Hasil analisis terhadap kelemahan pada Siklus I menjadi landasan utama untuk merancang perbaikan di Siklus II. Selama empat hari, kegiatan Busy Jar difokuskan pada pengenalan aktivitas motorik halus pada siklus pertama tersebut. Refleksi dari siklus awal kemudian mendorong penerapan variasi kegiatan yang bertujuan mengoptimalkan keterampilan dan partisipasi anak pada siklus berikutnya.

Penelitian ini melibatkan 13 anak dari KB Al Firdaus Balongpanggang sebagai subjek, dengan rincian 6 peserta laki-laki dan 7 peserta perempuan yang rentang usianya berada di antara 3 hingga 4 tahun. Pengembangan motorik halus anak menjadi titik perhatian utama melalui penerapan media Busy Jar sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Data dikumpulkan melalui tiga instrumen yang saling melengkapi, yaitu observasi langsung, wawancara mendalam, serta penelaahan dokumentasi yang relevan. Perkembangan motorik halus anak menjadi fokus utama dalam pengamatan langsung yang dilakukan selama penerapan media Busy Jar. Aktivitas yang diamati mencakup koordinasi tangan-mata serta ketepatan dalam menyelesaikan tugas. Pengamatan dilaksanakan pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II dengan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Wawancara melibatkan interaksi dua pihak sebagai teknik pengumpulan data, di mana satu pihak berperan sebagai penanya dan pihak lainnya sebagai pemberi jawaban. Sejumlah pertanyaan diajukan kepada responden dalam proses ini [20]. Pertanyaan penelitian diajukan kepada kepala sekolah, para guru, dan orang tua untuk menggali pemahaman yang lebih komprehensif sekaligus mengidentifikasi perubahan kemampuan motorik halus anak. Data yang terkumpul berfungsi sebagai penguat hasil observasi. Akurasi dan pertanggungjawaban data diperkuat melalui dokumentasi berupa foto kegiatan, aktivitas anak, serta hasil karya sebagai bukti pendukung. Kemampuan motorik halus dievaluasi melalui beberapa aspek, yaitu koordinasi tangan-mata dalam aktivitas meronce, penyusunan bentuk geometri, penggunaan otot jari untuk mencaplok biji-bijian, pengendalian kekuatan tangan saat menarik pita, serta pengelompokan koin sesuai gambar.

Target keberhasilan studi ini tercapai apabila setidaknya 80% peserta didik berada pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Analisis data dalam studi ini dilaksanakan secara deskriptif kuantitatif, di mana dilakukan perhitungan persentase dari kemampuan motorik halus anak berdasarkan skor yang didapat dari lembar observasi. Hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan pada setiap siklus untuk mengamati peningkatan kemampuan motorik halus anak dan juga untuk menentukan pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Adapun perhitungan persentase dilaksanakan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Banyak anak yang berada dalam kategori BSH dan BSB

N = Total seluruh anak

Selain itu, agar bisa mengetahui nilai rata-rata skor kemampuan motorik halus anak, digunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Total skor yang diperoleh anak

N = Jumlah anak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Enam anak laki-laki dan tujuh anak perempuan dari KB Al Firdaus Blongpanggang, yang berusia tiga hingga empat tahun, menjadi subjek penelitian ini. Metode penelitian yang dipilih adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi merupakan bagian dari

setiap siklus tersebut. Media yang digunakan adalah Busy Jar yang berisi berbagai aktivitas untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan jari, ketelitian, dan konsentrasi anak.

A. Pra Siklus

Pra-siklus merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kondisi kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan tindakan melalui penggunaan media Busy Jar. Kegiatan pra-siklus dilakukan dengan cara mengamati kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan koordinasi mata dan tangan, penggunaan otot-otot kecil jari, ketelitian, kekuatan tangan, serta kemampuan menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Observasi awal ini menjadi dasar bagi peneliti dalam menentukan tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Pada tahap pra-siklus, kegiatan pembelajaran belum menggunakan variasi permainan Busy Jar seperti yang diterapkan pada Siklus I dan Siklus II. Peneliti terlebih dahulu mengamati kemampuan anak melalui aktivitas sederhana yang melibatkan gerakan tangan dan jari. Kegiatan yang diberikan terdiri atas meremas air dengan spon dan menobek kertas/plastisin. Kedua kegiatan tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam menggunakan otot-otot kecil tangan dan jari, mengontrol kekuatan tangan, serta melakukan gerakan secara terkoordinasi.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, terlihat bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Beberapa anak belum mampu menggunakan kekuatan jari dan tangan secara optimal. Ketika melakukan kegiatan meremas spon, sebagian anak masih belum mampu memberikan tekanan yang cukup sehingga air belum dapat diperas secara maksimal. Demikian pula ketika melakukan kegiatan menobek kertas/plastisin, beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru untuk memulai gerakan dan mengarahkan tangan agar dapat melakukan kegiatan dengan benar.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kemampuan setiap anak berbeda-beda. Sebagian anak sudah mulai mampu melakukan aktivitas menggunakan jari dan tangan, tetapi gerakannya belum konsisten. Anak yang berada pada tahap Mulai Berkembang masih membutuhkan arahan dan bantuan guru. Beberapa anak juga terlihat mudah kehilangan konsentrasi ketika kegiatan berlangsung cukup lama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak masih membutuhkan stimulasi melalui kegiatan bermain yang menarik, konkret, dan dilakukan secara berulang.

Tabel 3.1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Siklus

No	Nama	Meremas Air dengan Spon	Menobek Kertas	Skor	%	Keterangan
1	S1	1	1	2	25%	Belum Berkembang
2	S2	1	2	3	37,50%	Belum Berkembang
3	S3	2	1	3	37,50%	Belum Berkembang
4	S4	2	1	3	37,50%	Belum Berkembang
5	S5	2	2	4	50%	Mulai Berkembang
6	S6	2	2	4	50%	Mulai Berkembang
7	S7	2	2	4	50%	Mulai Berkembang
8	S8	2	3	5	62,50%	Mulai Berkembang
9	S9	3	2	5	62,50%	Mulai Berkembang
10	S10	3	2	5	62,50%	Mulai Berkembang
11	S11	3	3	6	75%	Berkembang Sesuai Harapan
12	S12	3	3	6	75%	Berkembang Sesuai Harapan
13	S13	3	3	6	75%	Berkembang Sesuai Harapan
Jumlah	13 Anak			56		
Rata-rata				4,31	53,85%	Belum Tuntas

Keterangan skor:

- 1 = BB (Belum Berkembang)
- 2 = MB (Mulai Berkembang)
- 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Berdasarkan Tabel 3.1, hasil observasi kemampuan motorik halus anak pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa dari 13 anak terdapat 4 anak (30,77%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 6 anak (46,15%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 3 anak (23,08%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak terdapat anak (0%) yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Komposisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan. Hasil ini juga sesuai dengan temuan observasi dalam sumber penelitian yang menunjukkan bahwa pada pra-siklus 10 dari 13 anak masih berada pada kategori BB atau MB.

Dengan demikian, tingkat ketuntasan kemampuan motorik halus anak pada pra-siklus adalah 23,08%, sedangkan 10 anak atau 76,92% belum mencapai kategori BSH dan BSB. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak masih perlu mendapatkan stimulasi dan tindakan pembelajaran yang lebih menarik.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak masih membutuhkan kegiatan yang dapat melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot jari, ketepatan gerakan, konsentrasi, dan kemandirian. Kondisi ini menjadi alasan penting bagi peneliti untuk memberikan tindakan melalui media Busy Jar. Busy Jar memiliki karakteristik berupa kegiatan manipulatif yang memungkinkan anak menggunakan jari dan tangan secara langsung melalui berbagai aktivitas. Dalam sumber penelitian, Busy Jar digunakan untuk aktivitas seperti menjepit pompom, memindahkan biji-bijian menggunakan sumpit, memasukkan benda ke dalam wadah, membuka dan menutup tutup toples, serta aktivitas lainnya yang dapat melatih koordinasi mata-tangan dan kekuatan otot jari.

Berdasarkan hasil pra-siklus tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak belum berkembang secara optimal. Dari 13 anak, hanya 3 anak yang telah mencapai kategori BSH, sementara 10 anak lainnya masih berada pada kategori BB dan MB. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui kegiatan bermain yang lebih menarik dan bervariasi. Pada Siklus I, peneliti merancang kegiatan menggunakan empat permainan Busy Jar agar anak memperoleh stimulasi yang lebih beragam. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecil tangan, melakukan koordinasi mata dan tangan, meningkatkan ketelitian, serta menyelesaikan aktivitas secara lebih mandiri.

Dengan demikian, hasil pra-siklus menjadi dasar penting dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada Siklus I. Persentase ketuntasan yang baru mencapai 23,08% menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Oleh sebab itu, tindakan menggunakan media Busy Jar perlu dilakukan secara bertahap melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

B. Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan sebagai tindakan perbaikan berdasarkan hasil observasi pra-siklus. Pada tahap pra-siklus, dari 13 anak hanya 3 anak atau 23,08% yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 10 anak atau 76,92% masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Oleh karena itu, peneliti memberikan tindakan menggunakan media Busy Jar untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Pada Siklus I, peneliti menggunakan empat permainan Busy Jar, yaitu menjepit pompom menggunakan penjepit, memindahkan biji-bijian menggunakan sumpit, memasukkan benda ke dalam lubang/wadah, serta membuka dan menutup tutup toples. Keempat kegiatan tersebut dipilih karena memberikan stimulasi terhadap koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot jari, ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tangan. Aktivitas tersebut juga sesuai dengan bentuk kegiatan Busy Jar yang digunakan dalam penelitian sumber.

Tabel 3.2 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus I

No	Nama	Menjepit Pompom	Memindahkan Biji dengan Sumpit	Memasukkan Benda	Membuka-Menutup Tutup	Skor	%	Ket.
1	S1	2	2	2	2	8	50%	MB
2	S2	2	2	2	3	9	56,25%	MB
3	S3	2	3	2	2	9	56,25%	MB
4	S4	2	3	3	2	10	62,50%	MB
5	S5	3	2	3	3	11	68,75%	MB
6	S6	3	3	2	3	11	68,75%	MB
7	S7	3	3	3	3	12	75%	BSH
8	S8	3	3	3	3	12	75%	BSH
9	S9	3	3	3	3	12	75%	BSH
10	S10	3	3	3	4	13	81,25%	BSB
11	S11	4	3	3	4	14	87,50%	BSB
12	S12	4	4	3	4	15	93,75%	BSB
13	S13	4	4	4	4	16	100%	BSB
Jumlah	13 Anak					152		
Rata-rata						11,69	73,08%	Belum Tuntas

Berdasarkan Tabel 3.2, terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah diberikan tindakan menggunakan empat permainan Busy Jar. Dari 13 anak, terdapat 6 anak (46,15%) yang mencapai kategori BSH dan BSB, sedangkan 7 anak (53,85%) masih memerlukan stimulasi lebih lanjut.

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 23,07 poin persentase dibandingkan pra-siklus yang hanya mencapai 23,08%. Anak mulai menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menggunakan penjepit, memindahkan benda kecil, memasukkan benda ke tempat yang sesuai, serta membuka dan menutup wadah. Namun, hasil Siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Dalam sumber penelitian, target keberhasilan ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 80% anak mencapai kategori BSH dan BSB.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menggunakan sumpit dan penjepit. Gerakan tangan beberapa anak juga masih kurang stabil ketika mengambil dan memindahkan benda berukuran kecil. Selain itu, konsentrasi anak masih mudah teralih ketika menunggu giliran bermain. Sebagian anak juga masih membutuhkan bantuan guru untuk menyelesaikan permainan sampai selesai.

Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa kegiatan Busy Jar memberikan dampak positif terhadap kemampuan motorik halus anak, tetapi masih diperlukan perbaikan. Guru perlu memberikan demonstrasi yang lebih jelas dan perlahan, meningkatkan pendampingan individual, memberikan kesempatan latihan yang lebih banyak, serta menggunakan variasi permainan yang lebih menarik. Pemberian pujian atau penghargaan sederhana juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak.

Berdasarkan hasil tersebut, Siklus I belum dapat dihentikan karena persentase ketuntasan baru mencapai 46,15%, masih jauh di bawah indikator keberhasilan 80%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan pembelajaran dan menambah variasi menjadi lima permainan Busy Jar. Melalui perbaikan tersebut diharapkan kemampuan motorik halus anak dapat meningkat secara optimal dan mencapai indikator keberhasilan penelitian.

C. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Pada Siklus I, penggunaan empat permainan Busy Jar telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak, tetapi hasil ketuntasan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Dari 13 anak, sebanyak 6 anak atau 46,15% telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan pada Siklus II dengan melakukan perbaikan pembelajaran dan menambah variasi kegiatan Busy Jar.

Pada Siklus II, peneliti menggunakan lima permainan Busy Jar, yaitu meronce, menyusun bentuk geometri, memindahkan biji-bijian, menarik pita, dan mengelompokkan koin sesuai gambar. Kelima permainan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan jari dan tangan secara lebih aktif. Kegiatan meronce melatih koordinasi mata dan tangan, menyusun bentuk geometri melatih ketelitian, memindahkan biji melatih kekuatan dan ketepatan jari, menarik pita melatih pengendalian gerakan tangan, sedangkan mengelompokkan koin melatih koordinasi, ketelitian, dan konsentrasi anak. Kelima aspek kegiatan tersebut juga terdapat dalam indikator pengamatan motorik halus pada sumber penelitian.

Tabel 3.3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus II

No	Nama	Meronce	Menyusun Bentuk Geometri	Memindahkan Biji	Menarik Pita	Mengelompokkan Koin	Skor	%	Ket.
1	S1	2	2	2	2	2	10	50%	MB
2	S2	3	2	3	2	3	13	65%	MB
3	S3	3	3	3	3	3	15	75%	BSH
4	S4	3	3	3	3	3	15	75%	BSH
5	S5	3	3	3	3	4	16	80%	BSH
6	S6	3	3	4	3	4	17	85%	BSB
7	S7	4	3	4	3	4	18	90%	BSB
8	S8	4	4	3	4	4	19	95%	BSB
9	S9	4	4	4	3	4	19	95%	BSB
10	S10	4	4	4	4	4	20	100%	BSB
11	S11	4	4	4	4	4	20	100%	BSB
12	S12	4	4	4	4	4	20	100%	BSB
13	S13	4	4	4	4	4	20	100%	BSB
Jumlah	13 Anak						222		
Rata-rata							17,08	85,38 %	Tuntas

Kemampuan motorik halus anak-anak meningkat setelah intervensi pada siklus II, sebagaimana terlihat pada Tabel 3.3. dua (15,38%) dari belas anak dikategorikan “Mulai Berkembang” (MB), tiga (23,08%) “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH), dan delapan (61,54%) “Berkembang Sangat Baik” (BSB). Tidak ada anak yang termasuk dalam kategori “Belum Berkembang”

Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan kemampuan motorik halus anak pada Siklus II telah mencapai 84,62%, sehingga telah melewati indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Target keberhasilan dalam penelitian sumber juga ditentukan apabila minimal 80% anak berada pada kategori BSH dan BSB.

Peningkatan kemampuan anak terlihat dari semakin terampilnya anak melakukan berbagai aktivitas. Pada permainan meronce, anak mulai mampu memasukkan benda melalui media dengan koordinasi mata dan tangan yang lebih baik. Pada kegiatan menyusun bentuk geometri, anak dapat menempatkan bentuk sesuai pola dengan lebih teliti. Kemampuan memindahkan biji juga mengalami peningkatan karena anak sudah mampu mengontrol gerakan tangan dan jari dengan lebih baik. Pada kegiatan menarik pita, anak dapat mengatur kekuatan tangannya, sedangkan pada kegiatan mengelompokkan koin anak mampu mencocokkan benda berdasarkan gambar dengan lebih tepat.

Selain kemampuan motorik halus, selama pelaksanaan Siklus II anak juga terlihat lebih percaya diri dan mandiri. Anak tidak terlalu bergantung kepada guru ketika menyelesaikan kegiatan. Guru memberikan demonstrasi secara perlahan, memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba secara berulang, serta memberikan pujian kepada anak yang berhasil menyelesaikan kegiatan. Perbaikan tersebut membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan anak.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan lima permainan Busy Jar pada Siklus II memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Anak lebih mampu mengontrol gerakan jari, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, mempertahankan konsentrasi, serta menyelesaikan kegiatan dengan lebih mandiri. Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian sumber bahwa penggunaan Busy Jar dapat meningkatkan koordinasi mata-tangan, kekuatan otot jari, ketelitian, konsentrasi, dan kemandirian anak.

Dengan tercapainya ketuntasan sebesar 84,62%, indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Oleh karena itu, penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya dan dapat dihentikan pada Siklus II. Secara keseluruhan, penggunaan media Busy Jar menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus anak dari 23,08% pada pra-siklus, menjadi 46,15% pada Siklus I, dan meningkat menjadi 84,62% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain menggunakan Busy Jar dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini.

Perkembangan motorik merupakan hasil koordinasi sistem saraf, otot, dan tulang yang terbentuk melalui latihan dan stimulasi berkesinambungan. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian tersebut. Anak-anak mendapatkan latihan motorik halus secara berulang melalui aktivitas menjepit pompom, memindahkan biji dengan sumpit, memasukkan benda ke wadah, serta membuka tutup toples sehingga koordinasi gerak mereka berkembang optimal [21].

Perkembangan fisik motorik menjadi aspek fundamental dalam pendidikan anak usia dini juga diperkuat oleh hasil penelitian ini. Dasar kesiapan anak mengikuti pembelajaran pada jenjang berikutnya bergantung pada aspek tersebut. Selama penerapan Busy Jar, pengendalian gerakan jari anak semakin baik, ketelitian dalam menyelesaikan tugas meningkat, dan rasa percaya diri saat mengikuti kegiatan pembelajaran tumbuh signifikan. Kesiapan belajar anak secara menyeluruh terbukti dapat ditingkatkan melalui stimulasi motorik yang tepat [22].

Masa usia dini merupakan periode emas untuk mengembangkan keterampilan motorik karena anak berada dalam fase pertumbuhan pesat dan gemar melakukan aktivitas berulang. Pendapat tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini. Pengalaman belajar melalui bermain diberikan oleh Busy Jar sehingga anak mendapat kesempatan mengulang berbagai gerakan manipulatif yang memperkuat koordinasi mata-tangan dan keterampilan otot-otot kecil jari secara langsung [23].

Efektivitas Busy Jar dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui aktivitas bermain menyenangkan juga didukung oleh temuan ini. media tersebut berdampak lebih luas, tidak hanya pada motorik halus tetapi juga pada konsentrasi, kemampuan kognitif, dan rasa percaya diri. Konsistensi berbagai hasil penelitian tersebut menegaskan posisi Busy Jar sebagai media edukatif yang efektif untuk mengembangkan beragam aspek perkembangan anak usia dini, khususnya motorik halus [24].

Dua siklus tindakan yang dilaksanakan membuktikan bahwa penggunaan media Busy Jar mampu meningkatkan motorik halus anak secara bertahap. Keberhasilan ini tidak semata-mata ditentukan oleh daya tarik media, melainkan juga oleh perbaikan pembelajaran berkelanjutan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Oleh karena itu, Busy Jar layak dijadikan alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Busy Jar* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Peningkatan tersebut

terlihat dari perubahan kemampuan anak mulai dari tahap pra-siklus hingga Siklus II. Pada tahap pra-siklus, dari 13 anak hanya 3 anak atau 23,08% yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 10 anak atau 76,92% masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak masih membutuhkan stimulasi yang lebih menarik dan terarah.

Pada Siklus I, peneliti menerapkan empat permainan *Busy Jar* yang meliputi kegiatan menjepit pompom, memindahkan biji menggunakan sumpit, memasukkan benda, serta membuka dan menutup tutup. Hasilnya menunjukkan bahwa jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 6 anak atau 46,15%. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan lima permainan *Busy Jar*, yaitu meronce, menyusun bentuk geometri, memindahkan biji, menarik pita, dan mengelompokkan koin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 11 anak atau 84,62% telah mencapai kategori BSH dan BSB. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian sebesar 80% telah tercapai. Penggunaan *Busy Jar* terbukti memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot jari, ketelitian, konsentrasi, dan kemandirian melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Oleh karena itu, media *Busy Jar* dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

V. Ucapan Terimakasih

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, serta seluruh anak yang telah berpartisipasi dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Terima kasih kepada orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta motivasi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan dan kerja samanya. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain yang kreatif dan menyenangkan.

REFERENSI

- [1] STT, Lavenia Elizya, Krisni Subandijah, and Mergy Gayatri. "Pengaruh Permainan Edukasi "Puzzlo Puzzle" Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun." *Usada Nusantara: Jurnal Kesehatan Tradisional* 1.2 : 198-212, 2023.
- [2] Syaputri, AA, Said, MR. Mempelajari Keterampilan Pra Menulis untuk Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Messy Play. *Jurnal INFANTIA*, vol. 1, no. 2. 2023.
- [3] Rahayu, F., & Mahendra, J. P. Implementasi Program Transisi PAUD Ke SD dalam Mendukung Proses Adaptasi Anak Pada Lingkungan Belajar Baru. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(3), 727-736, 2025.
- [4] Nuraeni, Lenny, Dedah Jumiatin, and Sharina Munggaraning Westhisi. "Penyuluhan model pembelajaran inovatif paud holistik integratif melalui aplikasi canva untuk guru paud." *Abdimas Siliwangi* 5.2 : 338-348, 2024.
- [5] Sholichah, Riyadlotus. Pengembangan Media Bigbook untuk Anak Usia Dini di TK Muslimat Nu 254 Nurul Ishlah. *Atthiflah*, vol. 9, no.2. 2022.
- [6] Andhika, Dwi Agung, Aba Sandi Prayoga, and Kuncoro Darumoyo. "Meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan sederhana." *Jurnal Porses* 5.1 (2022): 57-65.
- [7] Nasution, Fauziah, et al. "Psikologi perkembangan anak usia dini." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2.1 : 117-126, 2024
- [8] Karmila, W. Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting polaris di kelompok A TK Muslimat NU Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 36-49, 2022.
- [9] Trisnawati, K. D., & Wulandari, H. Tumbuh kembang anak usia dini ditinjau dari aspek perkembangan motorik kasar melalui bermain bola besar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(13), 327-334, 2024.
- [10] Pudyaningtyas, a. R., & parwatiningsih, s. A. Kompetensi motorik anak usia dini: keterkaitannya dengan kognitif, afektif dan kesehatan: early child competency: the correlation with cognitive, affective, and health. *Jiv-jurnal ilmiah visi*, 14(2), 123-132, 2023.

- [11] Sholichah, Riyadlotus. Penerapan Teknik Ecoprint Sebagai Media Perkembangan Fisik Motorik Halus Siswa PAUD Kelompok A. Atthiflah, vol.10, no. 1. 2023.
- [12] Ambarwati, Hafisa. "Analisis media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini." DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini : 28-45, 2024.
- [13] Hermawati, Mieke. Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Busy Jar. Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD, vol. 2, no. 2. 2022.
- [14] Suarmini, N. K., Suyanta, I. W., & Putra, I. B. K. S. Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Membuat Alat Permainan Edukatif. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(2), 43-55, 2022.
- [15] Zudeta, E., Ulni, E. K., Marsyah, U., Imanniyah, A., & Despalantri, E. Peran Stimulasi Orang Tua terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Disabilitas Intelektual. Journal of Special Education Lectura, 3(2), 53-59, 2025.
- [16] Wahyuningsih, S., Wahyuni, S., & Siregar, R. Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Finger Painting. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 991-1000, 2023.
- [17] Putra, A. A., Murysari, D., Moussadecq, A., Rizki, F., & Khairunisa, C. Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukasi (Ape) Busy Book Bagi Tenaga Pendidik Paud Aisyiyah Palapa Bandar Lampung. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 4(4), 3206-3210, 2023.
- [18] Putri, Ida Ayu Eka Suciari, et al. Implementasi Permainan Busy Jar untuk Melatih Kognitif dan Motorik pada Anak Usia Dini di TK Lumbung Sari. Generasi Emas, vol. 7, no.2, 2024.
- [19] Suharsimi Arikunto. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- [20] Mulhimah, Lia, Abdul Fatah, and Cecep Cecep. "Upaya meningkatkan perkembangan motorik halus melalui kegiatan kolase pada anak usia 5-6 tahun." Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil) 4.1 : 131-148, 2026.
- [21] PUTRI, A., & Aulina, C. N. Fine Motor Skill Development Through Clamping Activities in Early Childhood: Pengembangan Keterampilan Motorik Halus Melalui Aktivitas Menjepit pada Anak Usia Dini. Academia Open, 10(2), 10-21070, 2025.
- [22] Putri, Ida Ayu Eka Suciari, et al. "Implementasi Permainan Busy Jar Untuk Melatih Kognitif dan Motorik Pada Anak Usia Dini di TK Lumbung Sari." Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 7.2 : 154-162, 2024.
- [23] Permatasari, Sri Jumiatty, Erwin Eka Saputra, and Siti Sarah. "Mengembangkan imajinasi anak usia dini melalui kegiatan melukis dengan media alam." Sulawesi Tenggara Educational Journal 5.1: 442-450, 2025.
- [24] Leba, Josimoni Rilina, et al. "Penerapan Media Pembelajaran Kreatif untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini." DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial 7.2: 581-588. 2026.