



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 12362-12375

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan *Flower Medium Timeliness* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Rengat

Wan Nor Syahffira^{1✉}, Nurlita², Defni Satria³

Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Email : wan.nor4640@student.unri.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh kurangnya perkembangan fisik motorik anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan *flower medium timeliness* untuk meningkatkan motorik halus yang layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini bisa dijadikan dasar dalam memberikan intervensi yang sesuai kepada peserta didik. Jenis penelian yang digunakan adalah penelitian RND dengan metode kuantitatif. Subjek penelitian ini melibatkan 25 peserta didik. Hasil penelitian divalidasi oleh validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik. Hasil penelitian pengembangan *flower medium timeliness* dapat dikategorikan "sangat layak" dengan persentase oleh ahli materi 85%, ahli media sebesar 87%, ahli pendidik sebesar 87%, dan hasil uji coba produk 92%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *flower medium timeliness* layak dan efektif untuk anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Rengat.

Kata Kunci : *flower medium timeliness, meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini*

Abstract

This research was motivated by the lack of physical motor development in children. The aim of this research is to produce a medium timeliness flower to improve fine motor skills that is suitable for use for children aged 5-6 years. The results of this research can be used as a basis for providing appropriate interventions to students. The type of research used is RND research with quantitative methods. The subjects of this research involved 25 students. The research results were validated by validators, namely media experts, material experts and educational experts. The results of research on the development of flower medium timeliness can be categorized as "very feasible" with a percentage of material experts at 85%, media experts at 87%, educational experts at 87%, and product trial results at 92%. Based on the research results, it can be concluded that flower medium timeliness is feasible and effective for children aged 5-6 years at Pertiwi Rengat Kindergarten.

Keyword: *flower medium timeliness, improves fine motor skills in early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Dalam metode pembelajaran, pendekatan, model pembelajaran, hingga media pembelajaran yang digunakan hendak mempertimbangkan norma dan nilai-nilai kehidupan anak usia dini. (Sudarman 2014).

Kegiatan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga cukup yang besar melainkan dengan menggunakan otot-otot halus saja. Hal tersebut didukung oleh beberapa ahli yang mengemukakan demikian, motorik halus menurut Moelichatoen adalah salah satu kegiatan keterampilan bergerak yang melibatkan penggunaan otot-otot halus pada jaringan tangan dan jari-jemari, sedangkan Hurlock mengemukakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau tidak seluruh anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Susanto mengatakan motorik halus adalah suatu gerakan halus yang melibatkan penggunaan sebagian tertentu saja yang dikerjakan oleh otot-otot halus atau kecil saja, Karena tidak terlalu memerlukan tenaga yang besar. Namun dengan begitu gerakan yang halus ini membutuhkan harmonisasi mata tangan dengan cekatan dan tepat (Faizatin 2018).

Meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun adalah *flower medium timeliness* dalam *flower medium timeliness* ini, anak akan berkembang dalam jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan anak dalam proses pembelajaran secara langsung dan memberikan kemudahan dalam penerapan kehidupan mereka. *Flower medium timeliness* ini dapat dikatakan praktis karena *flower medium timeliness* yang dipakai terbuat dari bahan yang tidak mudah pecah sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana. Sehingga anak berkembang secara motorik halus.

Berdasarkan observasi di TK pertiwi Rengat menemukan bahwa dalam pembelajaran berlangsung anak belum mampu untuk berkembang terutama dalam kegiatan motorik halus, otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang membutuhkan kecepatan dan koordinasi dengan tangan. Hal tersebut dapat dilihat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan menggunakan media yang terbatas. Pada proses pembelajaran guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan ide dan gagasannya, proses pembelajaran masih lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga anak didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka perlunya suatu media pembelajaran untuk menunjang kemampuan motorik halus untuk anak usia dini, salah satunya media *flower*

medium timeliness.

Dengan memperhatikan hal tersebut, maka perlu adanya media belajar yang tepat. Oleh karena itu, penelitian melakukan penelitian mengenai pengembangan media belajar berbasis *flower medium timeliness* untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *flower medium timeliness* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun ini mendapatkan hasil yang memuaskan serta memberikan perkembangan terhadap anak di TK Pertiwi Rengat".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Rengat. Adapun waktu pengambilan data yang diambil mulai dari pembuatan proposal bulan Mei sampai diseminarkan hingga ujian skripsi. Produk *flower medium timeliness* ini yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada anak mengenai untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research And Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji produk yang dihasilkan tersebut.

Langkah-langkah pada penelitian ini mengacu pada pedoman penelitian pengembangan Borg & Gall terdiri dari 6 langkah sebagai berikut yaitu potensi dan masalah, pengumpulan info dan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Berikut penjelasan tahap-tahap uji coba produk *flower medium timeliness* sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah

Masalah juga diartikan sebagai penyimpanan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi, antara teori dengan praktek, antara aturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan. Potensi dan masalah utama yang terjadi pada penelitian ini adalah masalah meningkatkan motorik halus anak yang masih perlu dibimbing oleh guru dan orang tua.

2. Pengumpulan informasi dan data.

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan pengumpulan data untuk menentukan kebutuhan pembelajaran. Diantaranya studi pustaka dan analisis terhadap kajian mengenai *flower medium timeliness* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

3. Desain Produk

Flower medium timeliness merupakan permainan berbentuk bunga yang terbuat dari triplek yang memiliki berbagai macam warna, dimana disetiap kelopak bunga memiliki

lubang untuk bola yang dimasukkan kedalamnya. Flower medium timeliness dilengkapi dengan stopwatch yang telah ditentukan menitnya (2 menit) disertai dengan lampu sebagai tambahan yang menandai bahwa permainan sudah selesai.

4. Validasi Desain

Tahapan selanjutnya yaitu dilakukan validasi terhadap *flower medium timeliness*. Validasi produk ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang berasal dari dosen PG PAUD FKIP Universitas Riau. Hal ini bertujuan agar peneliti mengetahui kelayakan dari *flower medium timeliness*, kemudian hasil dari validasi tersebut dijadikan sebagai pedoman dalam revisi apabila ditemukan kekurangan.

5. Revisi Desain

Setelah desain divalidasikan selanjutnya peneliti melakukan revisi desain sesuai dengan masukan dari ahli materi dan ahli media. Materi yang diberikan berupa saran dan masukan oleh para validator untuk penyempurnaan *flower medium timeliness* guna terciptanya produk yang valid, praktis dan memiliki daya tarik yang tinggi.

6. Uji coba produk.

Guna untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan *flower medium timeliness* yang dikembangkan, maka dilakukan uji coba produk kepada 25 anak berusia 5-6 tahun di TK Pertiwi Rengat.

Tabel 1. Skala Kelayakan Media

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
5	$3,23 \leq x \leq 4,00$	Sangat baik	Layak
4	$2,5 \leq x \leq 3,25$	Baik	
3	$1,75 \leq x \leq 2,5$	Kurang baik	Tidak layak
1	$1 \leq x \leq 1,75$	Sangat kurang baik	

Sumber : (Eko putro widyoko (dalam Nova Rosvika 2021)

Nilai	Persentase kelayakan	Kategori
1	81%-100%	Sangat layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup layak
4	21%-40%	Kurang layak
5	0%-20%	Sangat kurang layak

Sumber : (Asyhari & silvia 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Validasi produk ini dilakukan Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi selaku ahli materi 1 dan oleh Drs. Zulkifli N, M.Pd selaku ahli materi 2 yang menilai lembaran validasi materi yang berdasarkan indikator penilaian dan meliputi dari segi aspek edukatif, isi *flower medium timeliness* penyajian instrument dan penilaian dari segi ahli materi 1 dan ahli materi 2 sebagai berikut:

Table 2 Hasil Validasi Ahli Materi 1 dan 2

No	Indikator Penilaian	V1	V2
1.	Materi sesuai dengan ketetapan motorik halus anak usia 5-6 tahun		
a	Kelancaran gerakan tangan anak ketika memainkan <i>Flower medium timeliness</i> .	3	4
b	Kecepatan gerakan tangan anak dalam menyelesaikan tugas yang melibatkan pergelangan tangan dan jari jemari ketika memainkan <i>Flower medium timeliness</i> .	3	3
c	Kecermatan gerakan motorik halus anak dalam memegang kartu bunga dan bola warna-warni pada saat melakukan kegiatan memainkan <i>Flower medium timeliness</i>	4	4

d	Ketepatan gerakan tangan anak dan fokus anak dalam memainkan <i>Flower medium timeliness</i> sehingga mampu menyelesaikan semuanya dengan waktu yang telah ditentukan.	3	3
Jumlah		13	14
Skor maksimal		16	16
Rata-rata skor		3,25	3,5
Persentasi 1 dan 2		81%	88%
kategori		Sangat layak	

Berdasarkan tabel 2 penilaian materi oleh validator 1 dan validator 2 diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh validator 1 dalam penilaian materi mendapatkan nilai skor 13 dengan nilai skor rata-rata skor 3,25 dan nilai persentase 81% dengan kategori "sangat baik". Pada penilaian materi validator 2 mendapatkan nilai skor 14 dengan nilai skor rata-rata 3,5 dan nilai persentase 88% dengan kategori "sangat baik". Jadi jumlah persentase validator 1 dan validator 2 yaitu 85% dengan kategori dinyatakan "sangat baik".

Validasi produk ini dilakukan Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi selaku ahli media 1 dan oleh Drs. Zulkifli N, M.Pd selaku ahli media 2 yang menilai lembaran validasi media yang berdasarkan indikator penilaian dan meliputi dari segi aspek edukatif, isi *flower medium timeliness* penyajian instrument dan penilaian dari segi ahli media 1 dan ahli media 2 sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi produk media

Aspek yang diamati	No	Indikator Penilaian	V.1	V.2
Fisik	1	Keawetan media <i>flower medium timeliness</i> .	4	4

	2	Sesuaian ukuran media <i>Flower medium timeliness.</i>	4	4
	3	Keamanan bahan yang digunakan. Kemenarikan desain	3	4
	4	Kemenarikan desain kemasan.	3	2
Warna	5	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.	4	3
	6	Kesesuaian komposisi warna.	4	3
Pemakaian	7	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan).	4	3
	8	Ketepatan media dalam mengembangkan motorik halus	3	3
Tulisan	9	Kesesuaian ukuran dan jenis font yang digunakan.	4	3
Jumlah			33	29
Skor maksimal			36	36
Rata-rata skor			3,6	3,2
Persentasi 1 dan 2			92%	81%
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian media oleh validator 1 dan validator 2 diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh validator 1 dalam penilaian media mendapatkan nilai skor 33 dengan nilai skor rata-rata skor 3,6 dan nilai persentase 92% dengan kategori "sangat layak". Pada penilaian media validator 2 mendapatkan nilai skor 29 dengan nilai skor rata-rata 3,2 dan nilai persentase 81% dengan kategori "sangat layak". Jadi jumlah persentase validator 1 dan validator 2 yaitu 87% dengan kategori dinyatakan "sangat

layak”.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Pendidik Profesional PAUD

No	Indikator penilaian	Skor	Persentase
1	Kemudahan Penggunaan <i>Flower Medium Timeliness</i> untuk anak usia 5-6 tahun	17	85%
2	Informasi yang di sampaikan jelas	16	80%
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	16	80%
4	Kemenarikan warna, desain, dan bentuk <i>flower medium timeliness</i>	19	95%
5	Anak senang memainkan <i>flower medium timeliness</i>	19	95%
Hasil		Sangat layak	87%

Berdasarkan tabel 4.3 hasil penelitian yang dilakuakn 5 orang guru dari indicator 5 media mendapatkan hasil 87% dengan kategori “Sangat Layak”

Tabel 4.7 Peroleh uji coba produk

No	Indikator	skor	Persentase
1.	Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar menggunakan <i>Flower Medium Timeliness</i>	89	89%
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	96	96%
3.	Warna, desain, dan bentuk pada media menarik dan bervariasi sehingga menarik anak untuk mau belajar menggunakan <i>flower medium timeliness</i>	91	91%
4.	Kepraktisan penggunaan <i>flower medium timeliness</i>	93	93%
Total		369	369%
Rata-rata skor		92	92%

Kategori	Sangat Layak
----------	--------------

Berdasarkan tabel 4.7 hasil penelitian uji coba produk yang dilakukan pada 25 orang anak usia 5-6 tahun dapat diketahui *flower medium timeliness* memperoleh persentase 92% dengan kategori "Sangat Layak"

Pembahasan

Pengembangan dasar yang penting untuk dikembangkan bagi anak perkembangan motorik halus anak tidak berkembang secara maksimal, maka saat anak melakukan aktifitas tertentu dapat menjadi terganggu bahkan kondisi terparah jika kemampuan motorik halus anak tidak meningkat dengan baik, anak dapat menjadi tremor saat melakukan aktivitas akibat otot-otot jari jemari tidak terlatih sejak dini. Anak sulit untuk dalam persentase akademi seperti saat anak menulis yang lambat dan terlihat kaku. Motorik halus termasuk dalam kemampuan yang berhubungan dengan kesiapan sekolah dan kemampuan awal.

Flower medium timeliness dibuat untuk anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus secara mandiri. *Flower medium timeliness* merupakan media pembelajaran sekaligus permainan edukatif yang dapat membantu anak secara promotive dan preventif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Dengan *flower medium timeliness* dapat menarik perhatian yang lebih bagi anak. Yang unik terdapat pada kelopak bunga yang warna warni, media ini juga aman dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang memainkannya.

Flower medium timeliness ini sangat aman dan mudah serta menyenangkan dan tidak terlalu sulit bagi anak. maka dari itu *flower medium timeliness* ini dikatakan layak digunakan anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Manfaat lainnya dari *flower medium timeliness* yaitu: 1). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak 2). Meningkatkan kemampuan jari jemari anak 3). Memberikan pengalaman bermain yang akan kualitas dan kreativitas untuk anak 4). Mengembangkan fisik motorik anak.

Dengan dilakukannya kegiatan validasi, maka *flower medium timeliness* dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun. *Flower medium timeliness* ini dapat membuat anak memiliki pengalaman baru yang nyata dan memainkan media dengan senang dan leluasa serta adanya keseruan dikarenakan *flower medium timeliness* ini dapat dimainkan bersama dengan teman-teman. *Flower medium timeliness* ini sangat bagus untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik halus anak dikarenakan cara bermain dari konsep media ini sederhana dan mudah untuk digunakan, sehingga anak akan merasa senang dan terlibat aktif dalam permainan.

Perolehan nilai kelayakan yang ada pada penelitian yang telah dilakukan telah melalui beberapa tahap pengembangan, seperti melakukan validasi kepada validator ahli media, ahli materi, ahli pendidik kemudian peneliti melakukan uji coba terbatas dan produk. Serangkaian tahapan yang telah dilakukan peneliti dapat menghasilkan sebuah produk berupa *flower medium timeliness* yang telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus bagi anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil perolehan validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli materi dengan hasil persentase 85%, validasi ahli media yaitu mendapat nilai 87%. Berdasarkan perolehan hasil validasi oleh ahli pendidik yang dinilai oleh 5 orang guru memperoleh persentase 92%.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang diujikan terhadap 5 orang anak berusia 5-6 tahun diperoleh skor 80 atau 80%. Hal ini menunjukkan bahwa *flower medium timeliness* ini dapat dikategorikan sudah layak. Skor yang diperoleh ada pada indikator Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar menggunakan *Flower Medium Timeliness*. Kejelasan petunjuk penggunaan media. Warna, desain, dan bentuk pada media menarik dan bervariasi sehingga menarik anak untuk mau belajar menggunakan *flower medium timeliness*. Kepraktisan penggunaan *flower medium timeliness* semuanya mendapatkan skor 20 atau 100%. Berdasarkan hasil uji coba produk yang dilakukan di TK Pertiwi Rengat dengan jumlah 25 orang anak berusia 5-6 tahun mendapat skor 369 atau 92% dikategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa *flower medium timeliness* ini sudah sangat layak Pada indikator penilaian Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar menggunakan *Flower Medium Timeliness* mendapatkan skor 89 atau 89%. Kejelasan petunjuk penggunaan media mendapatkan skor 96 atau 96%. Warna, desain, dan bentuk pada media menarik dan bervariasi sehingga menarik anak untuk mau belajar menggunakan *flower medium timeliness* mendapatkan skor 91 atau 91%. Kepraktisan penggunaan *flower medium timeliness* mendapatkan skor 93 atau 93%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. *Flower medium timeliness* berhasil dikembangkan terhadap meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Rengat dengan model pengembangan Borg dan Gall yang dibatasi 6 dari 10 langkah tahap penelitian.
2. Menurut validator ahli materi, ahli media serta pendidik profesional PAUD menilai *flower medium timeliness* dengan kategori "sangat layak" untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun.

3. Berdasarkan uji coba terbatas hasil persentase 80% dan uji coba produk sebesar 92% dari hasil tersebut dapat disimpulkan *flower medium timeliness* efektif dan "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Rengat.

Sebagai upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan lebih lanjut mengenai *flower medium timeliness*, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka ada beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan tema lainnya dan dapat menguji kearifan *flower medium timeliness* sebagai media yang membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.
2. Bagi guru, diharapkan bisa memanfaatkan *flower medium timeliness* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang promotif dan prevektif sehingga pembiasaan anak sehari-hari dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dengan baik.
3. Bagi pembaca, pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap *flower medium timeliness* dapat diuji cobakan pada kelompok yang lebih luas, seperti kesekolah atau Lembaga pendidik lainnya untuk melihat seberapa besar perkembangan dan pengaruh *flower medium timeliness* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, Fika. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Avenger Untuk." 2(2).
- Aisyah dan Sari. 2018. "Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) Dengan Metode Demonstrasi." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3(3): 191–204.
- Alfiah, S. 2014. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam (TK Dharma Wanita Kletakan 2 Jogorogo Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019)." *Journal of Modern Early Childhood ...* 1 (1) : 55–64.
<http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JMECE/article/view/160>.
- Arifah. 2014. "Scholar (3)." 3(4): 45.
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25926610>
<http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC4492060>
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738315000444>.
- Bambang. 2019. "Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami." *Aṭḫālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2(2): 57–62.
- berti setya N, farida mayar, 2019; darmiatun & mayar, 2019. 2019. "Efek Permainan Tradisional

- Dalam." 10(01).
- Eko putro widyoko (dalam Nova Rosvika, 2021). "Eko Putro Widyoko Dalam Nova Rosvika." 05(03): 7563–73.
- Faizatin, Nur. 2018. "Peningkatan Motorik Halus Melalui Kegiatan Origami Pada Anak Kelompok A TK DWP Kedungrukem Benjeng Gresik Tahun Pelajaran 2015/2016." *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2): 80.
- Hasanah, D L, and E Silawati. 2015. "Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Origami." *Jurnal Edukid* 3(2).
- Kurnia, R., & Ed, M. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Linda, Silvia, and Dadan Suryana. 2020. "Pengaruh Stencil Print Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(2): 1399–1407. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/605>.
- Masganti. 2017. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menari Animal Chicken Dance." *Raudhah* 5(2).
- Merlinda. 2019. "Scholar (6)." *Merlinda* 9(2): 43–56. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/342196/20806106>.
- Mulandini. 2019. "Pengaruh Metode Proyek Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Di Tk Gugus Iii Kecamatan Tampaksiring Tahun Pelajaran 2018/2019." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 7(1): 36.
- Mulyatiningsih. 2012. "Scholar (8)." *Convergence in the information industries. Telecommunications, broadcasting and data processing 1981-1996* 26(1): 125–50. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738315000444%0Ahttp://eprints.lancs.ac.uk/48376/%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1002/zamm.19630430112>.
- Nurwita. 2019. "Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang." *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3(4): 808.
- Rostina. 2015. "Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Elektronik Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* 1(1): 288–92. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgpaudpwk/article/view/1874>.
- Sujiono. 2014. "Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Gugus Iii Kecamatan Piyungan Bantul." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Suryana. 2013. "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05(01): 1561.
- Yuliati. 2020. "Pengembangan Buku Panduan Membuatik Terhadap Kemampuan Fisik

Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun." *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)* 1(2): 123–46.

