ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2580-2589

Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

# Implementasi Ragam Main Media Transportasi Bus Tayo-Va Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini

**Syilvana Rohmawati Dewi** [a]✉, **Musayyadah** [b]
[a b] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

## Abstrak

Perkembangan motorik halus anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain yang menarik dan bervariasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi media BIS-TAYO VA sebagai ragam main untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Panca Karsa serta respon anak dalam penggunaan media. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 12 anak Kelompok A dan satu guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media BIS-TAYO VA diimplementasikan melalui aktivitas menggunting, meronce, mengancing, menyusun puzzle, serta menempel dan melepas angka menggunakan velcro. Penggunaan media memperoleh respon positif yang ditunjukkan melalui antusiasme, ketertarikan, fokus, dan keterlibatan aktif anak selama kegiatan berlangsung. Implementasi media didukung oleh desain yang menarik, penggunaan karakter Bus Tayo, variasi aktivitas bermain, dan pendampingan guru. Temuan ini menunjukkan bahwa media BIS-TAYO VA efektif memfasilitasi stimulasi motorik halus melalui aktivitas bermain manipulatif yang bervariasi. Implikasi penelitian ini adalah media BIS-TAYO VA dapat menjadi alternatif pembelajaran bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan yang lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik halus anak.

**Kata Kunci:** *ragam main, motorik halus, anak usia dini*

## Abstract

Fine motor development in early childhood requires appropriate stimulation through interesting and varied play activities. This study aims to analyze the implementation of BIS-TAYO VA media as a variety of play to stimulate fine motor skills in children aged 4–5 years at Panca Karsa Kindergarten and children's responses in using the media. The study used a descriptive qualitative approach with 12 children in Group A and one class teacher as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman interactive model. The results showed that BIS-TAYO VA media was implemented through activities such as cutting, stringing, buttoning, assembling puzzles, and sticking and removing numbers using Velcro. The use of the media received a positive response as shown by children's enthusiasm, interest, focus, and active involvement during the activities. The implementation of the media was supported by an attractive design, the use of the Bus Tayo character, a variety of play activities, and teacher guidance. These findings indicate that BIS-TAYO VA media effectively facilitates fine motor stimulation through varied manipulative play activities. The implication of this research is that the BIS-TAYO VA media can be an alternative learning tool for early childhood education (PAUD) teachers in designing more engaging, varied activities that meet the needs of children's fine motor development.

**Keywords:** *play styles, fine motor skills, early childhood*

Copyright (c) 2026 Syilvana Rohmawati Dewi, et al.
✉ Corresponding author :
E-mail address : syilvanard25@gmail.com (Madura, Indonesia)
Received 19 July 2026, Accepted 19 August 2026, Published 19 August 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

# Pendahuluan

Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan fondasi penting bagi kesiapan anak dalam menjalani tahap berikutnya. Untuk mencapai perkmbangan yang optimal, anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat, termasuk kemampuan motorik halus (Faruq et al., 2024). Keterampilan motorik halus berperan penting dalam berbagai aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, mengancingkan pakaian, memakai peralatan makan sendiri, dan mendukung kesiapan mereka untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya (Jessica & Adhe, 2020). Selain mendukung aktivitas tersebut, stimulasi motorik halus sejak dini berkontribusi terhadap perkembangan fungsi otak, khususnya koordinasi antara sistem saraf, mata, dan tangan. Latihan motorik halus juga membantu anak-anak mengembangkan fokus, kesabaran, serta kemampuan pemecahan masalah pada anak (Rahmadayanti et al., 2023). Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan perkembangan koordinasi tangan anak tidak optimal, yang berdampak pada kesulitan dalam melakukan berbagai aktivitas motorik halus (Hasanah et al., 2026). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran berbasis bermain dengan dukungan media yang menarik, bervariasi, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menstimulasi keterampilan motorik halus anak (Azizah et al., 2026; Sinaga & Sinaga, 2021; Suryana & Desmila, 2022).

Kemampuan motorik halus anak di berbagai negara masih menghadapi tantangan. Hasil studi (UNICEF, 2019) menyebutkan bahwa banyak anak usia dini belum memperoleh stimulasi perkembangan yang memadai, khususnya pada aspek fisik-motorik, yang berdampak pada kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Di beberapa negara berkembang, keterbatasan akses terhadap sarana pembelajaran juga menjadi faktor penyebab utama, ditambah dengan kegiatan di lembaga PAUD yang cenderung repetitif dan kurang bervariasi sehingga anak mudah bosan. Akibatnya, anak yang kurang mendapatkan stimulasi akan memiliki kemampuan tangan yang belum berkembang secara maksimal sehingga mengalami kesulitan dalam melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan keterampilan tangan (Sanenek et al., 2023). Sejalan dengan kondisi tersebut, berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa media manipulatif yang menarik dan bevariasi sangat diperlukan untuk mengotimalkan kemampuan motorik halus melalui aktivitas pembelajaran yang konkret dan interaktif (Kencana, 2025; Monoarfa et al., 2025).

Hasil observasi di TK Panca Karsa menunjukkan sebagian besar siswa masih mengalami hambatan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus. Anak tampak masih mengalami kesulitan dalam menggunting sesuai pola, menempel dengan rapi, serta meronce. Kondisi ini berdampak pada kurangnya kesiapan anak dalam menghadapi kegiatan belajar yang membutuhkan koordinasi tangan-mata dan keterampilan jari. Permasalahan tersebut tidak terlepas dari ragam kegiatan bermain manipulatif yang masih terbatas dan kurang bervariasi. Kegiatan bermain yang diberikan cenderung repetitif dan belum memberikan kesempatan eksplorasi yang luas bagi anak, sehingga anak mudah merasa bosan dan kurang tertantang. Akibatnya, anak kurang bersemangat untuk terlibat dalam aktivitas yang membutuhkan keterampilan motorik halus. Keadaan ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk merangsang keterampilan gerak jari anak secara bertahap dan berkelanjutan melalui aktivitas seperti kolase, puzzle, bermain plastisin, melipat kertas, serta menggunting-menempel (Liani et al., 2023).

Penelitian (Ulfa et al., 2023) mengungkapkan bahwa media kotak menggunting mampu menstimulasi kemampuan anak dalam menggunting pola garis, ketepatan menggunakan gunting, keluwesan dan kekuatan jemari, serta keberanian anak dalam menggunakan gunting. (Nuraya et al., 2022) mengungkapkan kegiatan meronce dapat membantu melatih koordinasi jari anak hingga mencapai kategori berkembang sangat baik. Sejalan dengan itu, (Lathifah, 2025) menunjukkan bahwa media PUFU memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif dan kemandirian anak.(Susanti et al., 2025), juga menunjukkan bahwa implementasi permainan origami membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas melipat. Secara umum, hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa berbagai media edukatif dan aktivitas bermain manipulatif mampu mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini melalui pengalaman belajar yang aktif, konkret, dan bermakna.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan media manipulatif dan fokus pada stimulasi kmampuan motorik halus anak usia dini. Namun, penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada jenis aktivitas atau tema tertentu, seperti menggunting, meronce, origami, kolase, maupun puzzle. Kebaruan penelitian ini terletak pada implementasi media BIS-TAYO VA, sebuah inovasi media transportasi berbentuk bus yang mengintegrasikan berbagai aktivitas manipulatif meliputi menggunting, meronce, mengancing, menyusun puzzle, serta menempel dan melepas angka dalam satu media pembelajaran. Integrasi berbagai aktivitas tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih bervariasi dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini sehingga anak berkesempatan untuk melatih kelenturan jari, ketepatan gerak, dan konsentrasi melalui kegiatan bermain (Rohmah & Aziz,

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

2024). Selain itu media BIS-TAYO VA mengadaptasi karakter animasi tayo yang dekat dengan dunia anak usia dini, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran serta memberikan stimulasi motorik halus yang lebih variatif dan menyeluruh. Melalui pendekatan visual populer yang belum banyak dieksplorasi dalam riset stimulasi fisik-motorik ini, media BIS-TAYO VA hadir sebagai solusi inovatif untuk menyajikan stimulasi motorik halus yang lebih variatif, menyeluruh, dan menyenangkan bagi anak Kelompok A.

Untuk menutup kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi media BIS-TAYO VA sebagai ragam main dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Panca Karsa, serta menganalisis respons anak selama mengikuti kegiatan bermain berbasis media tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran tentang prosedur pelaksanaan serta respon anak terhadap kegiatan bermain berbasis media tematik. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Implementasi Media BIS-TAYO VA sebagai Ragam Main untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Panca Karsa".

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi media BIS TAYO-VA sebagai ragam main dalam menstimulasi keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Penelitian ini berorientasi pada pemaknaan proses, interaksi, dan pengalaman yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Juliani & Syahbudin, 2025).

Subjek penelitian meliputi 12 peserta didik aktif TK PANCA KARSA usia 4-5 tahun (kelompok A), serta guru kelas yang berperan sebagai pendamping dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan anak dalam penggunaan media BIS-TAYO VA serta keberagaman kemampuan motorik halus yang dimiliki anak. Pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dipakai untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan secara partisipatif non-intervensi, di mana peneliti hadir dalam kegiatan pembelajaran tanpa memengaruhi jalannya aktivitas. Observasi dilaksanakan pada setiap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media BIS-TAYO VA dengan mengamati proses implementasi media BIS-TAYO VA, respons anak selama kegiatan bermain, keterampilan motorik halus yang ditunjukkan anak, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk memungkinkan pengetahuan informan digali secara menyeluruh, wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas menggunakan pedoman wawancara yang terdiri dari enam pertanyaan inti. Sementara itu, temuan dari pengamatan dan wawancara diperkuat oleh dokumentasi. Dokumen yang dikumpulkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), foto kegiatan pembelajaran, dan hasil karya anak.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi dikembangkan berdasarkan fokus penelitian, kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan anak usia dini. Proses validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan butir instrumen, serta keterkaitannya dengan tujuan penelitian. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data. Selanjutnya, reliabilitas lembar observasi diperkuat dengan membandingkan hasil pengamatan antara peneliti dan guru kelas untuk memastikan konsistensi data yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Model interaktif Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan perumusan serta verifikasi kesimpulan, menjadi dasar prosedur analisis data yang dipakai dalam studi ini. Penyajian data disusun dalam gaya naratif deskriptif untuk memudahkan pemahaman, sedangkan reduksi data mencakup pemilihan dan konsentrasi materi yang relevan dengan tujuan penelitian. Melalui analisis data, kesimpulan dikonfirmasi secara konsisten.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yang meliputi triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, anak, serta dokumentasi. Triangulasi teknik dilakukan melalui penggunaan observasi, wawancara, dan dokumentasi secara bersamaan. Adapun triangulasi waktu dilakukan dengan pengambilan data pada waktu yang berbeda untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh.

## Hasil dan Pembahasan

Implementasi media BIS-TAYO VA dilakukan pada 12 anak Kelompok A TK Panca Karsa melalui berbagai aktivitas bermain manipulatif yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun. Kegiatan yang diterapkan meliputi menggunting, meronce, mengancing, menyusun puzzle, serta menempel dan melepas angka menggunakan velcro. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih aktivitas bermain sesuai minatnya. Selama kegiatan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan, pendampingan, serta bantuan kepada anak yang mengalami kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Kelompok A TK Pancakarsa, ditemukan bahwa implementasi media BIS-TAYO VA mampu memfasilitasi stimulasi motorik halus anak usia 4–5 tahun melalui berbagai aktivitas manipulatif.

**Implementasi Media BIS-TAYO VA sebagai Ragam Main untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun di TK Panca Karsa**

Dalam pelaksanaanya anak diarahkan untuk bermain secara bergantian agar seluruh anak mendapatkan kesempatan menggunakan media BIS TAYO-VA. Pada kegiatan menggunting, anak memilih salah satu gambar bus lalu memasukkannnya ke dalam kantong menggunting sesuai warna bus, kemudian guru memberikan kartu menggunting yang berisi pola garis lurus, lengkung, gelombang, maupun zigzag tumpul sesuai gambar bus yang dipilih anak. Lalu, anak menggunting mengikuti pola garis tersebut. Pada kegiatan meronce, anak memasukkan sedotan bergambar penumpang ke dalam tali. Pada kegiatan mengancing, anak membuka dan menutup pintu bus serta memasang kancing. Pada kegiatan puzzle, anak menyusun potongan gambar hingga menjadi gambar yang utuh. Sedangkan pada kegiatan velcro, anak menempel dan melepas angka yang tersedia pada media.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media BIS-TAYO VA mampu melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan bermain. Aktivitas menggunting, meronce, mengancing, menyusun puzzle, serta menempel dan melepas angka memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan otot-otot kecil jari tangan dan melatih koordinasi mata serta tangan. Kegiatan manipulatif tersebut membantu anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan motorik halus anak. Selain itu, guru turut memperhatikan aspek ketelitian, koordinasi tangan dan mata, juga kemandirian anak dalam menyelesaikan kegiatan. Hasil pengamatan tersebut kemudian dicatat sebagai bagian dari perkembangan motorik halus anak selama menggunakan media BIS-TAYO VA.

**Tabel 1. Implementasi Media Bis Tayo-Va**

| Aktivitas | Hasil Observasi |
|---|---|
| **Mengancing pintu bus** | Sebagian besar anak mampu membuka dan memasang kancing secara mandiri. 2 dari 12 anak masih memerlukan pendampingan karena koordinasi jari belum optimal. |
| **Meronce penumpang** | Sebagian besar anak mampu meronce secara mandiri. 2 dari 12 anak masih memerlukan pendampingan dalam memasukkan tali ke dalam sedotan hingga rangkaian selesai. |
| **Menggunting pola sederhana** | Sebagian besar anak mampu menggunting pola garis lurus secara mandiri. Namun, 4 dari 12 anak masih memerlukan pendampingan saat menggunting pola gelombang dan zigzag karena membutuhkan koordinasi gerakan tangan yang lebih kompleks. |
| **Menyusun puzzle bergambar** | Sebagian besar anak mampu menyusun potongan puzzle menjadi gambar yang utuh. 2 dari 12 anak masih memerlukan arahan dalam menentukan posisi potongan puzzle. |
| **Lepas pasang Velcro angka** | Sebagian besar anak mampu menempel dan melepas angka sesuai tempatnya. 1 dari 12 anak masih memerlukan pendampingan dalam mencocokkan posisi angka pada media. |

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 1, sebagian besar anak mampu mengikuti berbagai aktivitas manipulatif menggunakan media BIS-TAYO VA secara mandiri. Implementasi media BIS-TAYO VA memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai aktivitas manipulatif yang melibatkan koordinasi mata dan tangan, kelenturan jari, serta ketepatan gerak. Secara umum, sebagian besar anak mampu mengikuti setiap kegiatan dengan baik setelah memperoleh contoh penggunaan media dari guru. Meskipun demikian, kesulitan tersebut dapat dibantu melalui pendampingan guru dan latihan secara bertahap.

Meskipun demikian, tingkat kesulitan pada setiap aktivitas berbeda. Aktivitas menggunting menjadi kegiatan yang paling menantang karena memerlukan koordinasi gerakan tangan yang lebih kompleks dibandingkan aktivitas lainnya. Sebaliknya, kegiatan meronce, mengancing, menyusun puzzle, serta melepas dan memasang angka menggunakan velcro relatif lebih mudah dilakukan oleh sebagian besar anak, meskipun beberapa anak masih memerlukan pendampingan guru pada tahap-tahap tertentu. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi media BIS-TAYO VA mampu memfasilitasi stimulasi keterampilan motorik halus anak

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

usia 4–5 tahun melalui berbagai aktivitas bermain manipulatif yang bervariasi, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.



**Gambar 1. implementasi media bis tayo-va**

**Respon Anak terhadap Penggunaan Media**

Penggunaan media BIS TAYO-VA memperoleh respon positif dari anak. Hasil observasi menunjukkan anak tampak antusias, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai permainan yang tersedia. Bentuk media yang menyerupai Bus Tayo serta penggunaan warna-warna yang menarik membuat anak tertarik untuk mencoba setiap aktivitas yang ada. Anak menunjukkan antusiasme melalui perilaku mendekati media tanpa arahan guru, mencoba beberapa aktivitas yang tersedia, dan mempertahankan keterlibatan selama kegiatan berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa media BIS-TAYO VA mampu menarik perhatian anak dan mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak menunjukkan ketertarikan terhadap media BIS-TAYO VA. Hal ini terlihat ketika anak secara sukarela mendekati media, mencoba berbagai aktivitas yang tersedia, dan meminta kesempatan untuk bermain kembali setelah kegiatan selesai. Selama kegiatan berlangsung, anak tampak aktif, fokus, dan bersemangat dalam menyelesaikan permainan yang dipilih. Anak juga menunjukkan ketertarikan untuk mencoba lebih dari satu aktivitas sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran menjadi lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa karakteristik media yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan bermain.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh wawancara dengan guru kelas yang menyampaikan bahwa penggunaan media baru membuat anak lebih senang mengikuti kegiatan dibandingkan pembelajaran yang biasa dilakukan. Menurut guru, anak-anak terlihat antusias karena media menggunakan karakter yang mereka sukai dan menyediakan berbagai aktivitas yang dapat dimainkan secara langsung. Temuan ini menunjukkan bahwa media BIS-TAYO VA tidak hanya berfungsi sebagai sarana stimulasi motorik halus, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung.



**Gambar 2. respon anak terhadap media bis tayo-va**

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

**Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Media BIS-TAYO VA**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Kelompok A, terdapat beberapa faktor pendukung dalam penggunaan media BIS-TAYO VA, yaitu desain media yang menarik, penggunaaan karakter bus tayo yang disukai anak, variasi aktivitas bermain yang tersedia dalam satu media, tingginya minat anak selama kegiatan, serta adanya pendampingan guru. Keberagaman aktivitas membuat anak tidak mudah bosan dan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan hingga selesai. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Kelompok A yang menyampaikan bahwa:

"*Media BIS-TAYO VA sangat efektif digunakan untuk menstimulasi motorik halus anak, karena anak dapat memakai keterampilan motorik halus saat meronce, menggunting, menempel angka, menyusun puzzle, serta membuka dan memasang kancing.*"

Selain faktor pendukung, penelitian juga menemukan adanya faktor penghambat selama implementasi media. Hambatan yang ditemukan bukan berasal dari media, melainkan dari perbedaan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan hasil observasi, beberapa anak masih memerlukan pendampingan pada aktivitas tertentu. Kesulitan paling banyak ditemukan pada kegiatan menggunting pola gelombang dan zigzag, sedangkan pada kegiatan meronce, mengancing, menyusun puzzle, serta menempel dan melepas angka menggunakan velcro hanya sebagian kecil anak yang masih memerlukan arahan guru selama pelaksanaan kegiatan.pendampingan guru ketika melakukan aktivitas tertentu yang membutuhkan ketelitian lebih tinggi. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru, pemberian contoh, serta latihan secara bertahap sesuai kemampuan anak. Guru menjelaskan bahwa meskipun beberapa anak membutuhkan waktu lebih lama dalam menyelesaikan kegiatan menggunting, seluruh anak tetap dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan bantuan dan arahan yang sesuai.




**Gambar 3. faktor pendukung dan penghambat implementasi media bis tayo-va**

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media BIS-TAYO VA sebagai ragam main mampu membantu anak usia 4–5 tahun di TK Pancakarsa melatih keterampilan motorik halus melalui aktivitas bermain seperti menggunting, mengancing, meronce, menyusun puzzle, serta melepas dan menempel angka menggunakan velcro. Berbagai aktivitas manipulatif tersebut membantu anak melatih koordinasi mata-tangan dan keterampilan gerak jari secara bertahap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mengikuti setiap aktivitas secara mandiri setelah memperoleh contoh penggunaan media dari guru sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna. Kondisi ini konsisten dengan pendapat (Maylita et al., 2025) bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh keterampilan motorik halus melalui keterlibatan langsung dengan benda-benda nyata yang membutuhkan gerakan manipulatif dan koordinasi otot kecil. Selaras dengan itu, (Amira & Kadir, 2025) menjelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak usia dini dapat distimulasi melalui kegiatan bermain yang melibatkan koordinasi mata dan tangan sehingga mampu meningkatkan keterampilan gerak jari, konsentrasi, dan kreativitas. Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh (Hendraningrat & Fauziah, 2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik anak mampu meningkatkan kemampuan motorik halus melalui pengalaman belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif anak. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa media BIS-TAYO VA memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sehingga mampu mendukung stimulasi motorik halus.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

Temuan penelitian ini juga didukung oleh (Maryanti et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis bermain, seperti loose part, efektif meningkatkan kemampuan motorik halus melalui aktivitas mengancing, menggunting, melipat, menyusun balok, membuka dan menutup botol, serta membentuk plastisin. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih koordinasi jari, tangan, dan mata melalui pengalaman belajar yang aktif. Sejalan dengan itu, (Anisa et al., 2025) melaporkan bahwa kegiatan bermain terpimpin menggunakan clay mampu meningkatkan kekuatan otot jari, koordinasi mata-tangan, dan ketepatan gerakan motorik halus. Walaupun media yang digunakan berbeda, ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam memanfaatkan aktivitas manipulatif sebagai sarana stimulasi perkembangan motorik halus. Hasil ini memperkuat temuan penelitian bahwa ragam main pada media BIS-TAYO VA memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan demikian, keberhasilan media BIS-TAYO VA tidak hanya dipengaruhi oleh bentuk medianya, tetapi juga oleh variasi aktivitas manipulatif yang diberikan kepada anak.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat kesulitan pada setiap aktivitas pada media BIS TAYO-VA tidak sama. Aktivitas menggunting, khususnya mengikuti pola gelombang dan zigzag, menjadi kegiatan yang paling menantang karena memerlukan koordinasi gerakan tangan yang lebih kompleks. Sementara itu, aktivitas meronce, mengancing, menyusun puzzle, serta menempel dan melepas angka menggunakan velcro relatif lebih mudah dilakukan oleh sebagian besar anak, meskipun beberapa anak masih memerlukan pendampingan pada tahap-tahap tertentu. (Julianti et al., 2024) mengungkapkan bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif melalui bermain. Hasil ini didukung oleh penelitian (Supriyatin et al., 2026) tentang Paper Craft 3M yang menunjukkan bahwa aktivitas melipat, menggunting, dan menempel efektif meningkatkan koordinasi mata-tangan dan keterampilan gerak jari anak usia dini. Selaras dengan itu, (Randani et al., 2024) menjelaskan bahwa kegiatan mozaik melalui aktivitas merobek, melipat, dan menempel mampu melatih kontrol gerakan jari sehingga semakin menguatkan bahwa variasi aktivitas manipulatif dalam media BIS-TAYO VA memberikan stimulasi motorik halus secara lebih komprehensif.

Dalam penelitian ini, media BIS-TAYO VA berfungsi sebagai sarana yang mendukung pelaksanaan ragam bermain manipulatif, sehingga anak dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain yang menstimulasi motorik halus. Penggunaan media tersebut membantu anak melatih koordinasi mata-tangan, kekuatan jemari, dan ketepatan gerakan sesuai tahap perkembangannya. Kondisi ini mendukung pendapat (Jauza & Albina, 2025) bahwa meedia pembelajaran memfasilitasi pembelajaran dua arah yang memungkinkan anak berperan aktif, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami secara konkret. Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh(Ambarwati, 2024) yang menyimpulkan bahwa berbagai media pembelajaran, seperti puzzle, alat permainan edukatif, playdough, kolase, busy book, hingga media digital, efektif menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Selain itu, (Mustiani et al., 2023) menunjukkan bahwa kegiatan bermain plastisin mampu meningkatkan koordinasi mata-tangan serta kekuatan otot jari melalui aktivitas manipulatif yang dilakukan secara langsung. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesempatan yang diberikan kepada anak untuk melakukan aktivitas manipulatif secara aktif.

Selain mendukung stimulasi motorik halus, penggunaan media BIS-TAYO VA juga mendapat respon yang positif dari anak selama poses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, anak terlihat antusias, senang, dan aktif selama kegiatan karena dipengaruhi oleh bentuk media yang menarik serta adanya variasi kegiatan permainan. Media pembelajaran yang sesuai dapat membuat lingkungan belajar menyenangkan, mengurangi rasa bosan, serta meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan (Shabrina et al., 2025). Temuan ini sejalan dengan pendapat (Suryana & Desmila, 2022) yang menyatakan bahwa ragam bermain memberi anak kesempatan untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar melalui pengalaman bermain yang menyenangkan sehingga mereka lebih fokus mengikuti kegiatan. (Setyaningrum et al., 2024) turut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi mampu meningkatkan kemampuan motorik halus sekaligus membuat anak lebih antusias mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, variasi aktivitas dalam media BIS-TAYO VA berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar sekaligus mendukung perkembangan motorik halus anak.

Meskipun sebagian besar anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik, masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan pada aktivitas tertentu, terutama menggunting pola gelombang yang memerlukan koordinasi gerakan lebih kompleks. Kesulitan tersebut merupakan bagian dari proses perkembangan sehingga memerlukan latihan yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. (Dwijantie, 2024) menyatakan bahwa pembelajaran anak usia dini perlu dikemas dalam suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga anak terdorong untuk terus mencoba dan belajar. Oleh

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

karena itu, pendampingan guru menjadi faktor penting agar anak tetap percaya diri dalam menyelesaikan setiap aktivitas bermain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi antara media yang menarik dan pendampingan guru mampu membantu anak mengatasi kesulitan yang dialami selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi motorik halus akan lebih optimal apabila didukung oleh lingkungan belajar yang positif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Implementasi media BIS-TAYO VA juga didukung oleh beberapa faktor, antara lain desain media yang menarik, penggunaan karakter transportasi yang disukai anak, dan adanya variasi aktivitas manipulatif dalam satu media. Kondisi tersebut membuat anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif sehingga keterampilan motorik halus lebih sering terlatih selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini didukung oleh (Simamora & Aryanto, 2024) yang mengembangkan media puzzle bertema alat transportasi dan menunjukkan bahwa media yang menarik serta kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Kesamaan tema transportasi antara media tersebut dan media BIS-TAYO VA memperlihatkan bahwa desain media yang dekat dengan pengalaman anak dapat meningkatkan motivasi sekaligus mendukung perkembangan motorik halus. Di sisi lain, masih terdapat hambatan berupa perbedaan kemampuan anak dalam menyelesaikan aktivitas yang membutuhkan koordinasi gerakan kompleks sehingga pendampingan guru tetap diperlukan. Hal tersebut sejalan dengan (Hanifah & Pudyaningtyas, 2025) yang menegaskan bahwa stimulasi dan pendampingan orang dewasa memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif sedikit serta waktu pelaksanaan yang singkat sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Meskipun demikian, implementasi media BIS-TAYO VA mampu menunjukkan potensi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi keterampilan motorik halus anak usia dini. Variasi aktivitas manipulatif yang tersedia memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih koordinasi mata-tangan, kekuatan jemari, serta ketepatan gerakan secara bertahap. Selain meningkatkan kemampuan motorik halus, media ini juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif anak selama pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media BIS-TAYO VA dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas dan waktu implementasi yang lebih panjang agar efektivitas media dapat dikaji secara lebih komprehensif.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu mendeskripsikan implementasi media BIS-TAYO VA sebagai ragam main untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Pancakarsa. Implementasi media dilakukan melalui berbagai aktivitas manipulatif, meliputi menggunting, meronce, mengancing, menyusun puzzle, serta menempel dan melepas angka menggunakan velcro yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot-otot kecil jari, serta ketepatan gerakan sesuai dengan tahap perkembangannya. Sebagian besar anak mampu mengikuti setiap aktivitas secara mandiri setelah memperoleh contoh dan pendampingan dari guru, meskipun beberapa anak masih memerlukan bantuan pada kegiatan menggunting pola yang lebih kompleks. Penggunaan media BIS-TAYO VA juga memperoleh respons positif dari anak yang ditunjukkan melalui antusiasme, ketertarikan, fokus, dan keterlibatan aktif selama kegiatan bermain.

Keberhasilan implementasi media didukung oleh desain media yang menarik, penggunaan karakter Bus Tayo yang disukai anak, variasi aktivitas manipulatif dalam satu media, serta pendampingan guru selama pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media BIS-TAYO VA dapat memfasilitasi stimulasi motorik halus melalui pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa media pembelajaran berbasis ragam main dengan aktivitas manipulatif yang bervariasi mampu mendukung stimulasi motorik halus anak melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan bermain, sedangkan secara praktis media BIS-TAYO VA dapat menjadi alternatif bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, bervariasi, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media BIS-TAYO VA menggunakan desain eksperimen, melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, menerapkan media pada rentang usia yang berbeda, serta membandingkan efektivitasnya dengan media pembelajaran lain sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusinya terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

## Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan pengalaman akademik selama masa perkuliahan. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan pendampingan selama proses penyusunan artikel ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi. Selain itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala TK Panca Karsa, guru Kelompok A, serta seluruh anak Kelompok A yang telah berpartisipasi dan mendukung pelaksanaan penelitian ini sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

## Daftar Pustaka

Ambarwati, H. (2024). Analisis media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(2), 28–45. https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.317

Amira, F. N., & Kadir, R. A. (2025). Pedagogical approaches to enhancing fine motor skills in early childhood through play-based activities. *International Journal of Paedagogy*, *3*(1), 34–40. https://doi.org/10.31849/ijp.v1i01.23654

Anisa, Nurhidaya, A. R., & Naba, A. H. (2025). Penggunaan media clay dalam menstimulus perkembangan motorik halus anak usia dini. *IHYAULUM Early Childhood Education Journal*, *3*(3), 607–622. https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v3i3.808

Azizah, A. N. I., Rowie, A. B. Z. S., Lestari, D. P., Rohmah, E. N., Agustin, D. S., & Indainda. (2026). Peningkatan kreativitas dan keterlibatan anak usia dini melalui implementasi APE Kotak Pintar di PAUD Anak Hebat Kartasura. *OBSERVE: Community Service and Empowerment Journal*, *4*(1), 7–14.

Dwijantie, J. S. (2024). Perencanaan pembelajaran PAUD: Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan edukatif. *Jurnal Educatio*, *10*(4), 1440–1447. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10432

Faruq, A., Darojah, N. A., Lina, H. H. U., & Haryanti, D. (2024). Implementasi media loose part dalam menumbuhkan kemampuan motorik halus Kelompok A di TK Pertiwi Banjarsari Kec. Bantarbolang Kab. Pemalang. *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian*, *9*(1), 58–65. https://doi.org/10.32923/sci.v9i1.4328

Hanifah, H., & Pudyaningtyas, A. R. (2025). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan paper mache pada anak usia 4-5 tahun. *Early Childhood Education and Development Journal*, *7*(2), 191–200. https://doi.org/10.20961/ecedj.v7i2.108810

Hasanah, U., Nugraheni, P. L., Kabbaro, H., Riswano, Istiqoma, A. P., & Risdi, M. (2026). Optimalisasi perkembangan motorik halus anak usia dini melalui penggunaan alat permainan edukatif di Desa Singasari. *Abditek*, *6*(1), 38–47. https://doi.org/10.21009/Abditek.061.05

Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media pembelajaran digital untuk stimulasi motorik halus anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 56–70. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205

Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(2), 15–23. https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886

Jessica, S., & Adhe, K. R. (2020). Pengembangan modul pembelajaran Botanica-Project untuk menstimulasi motorik halus anak usia dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *17*(2), 84–95. https://doi.org/10.17509/edukids.v17i2.27420

Juliani, & Syahbudin. (2025). *Prinsip dan aplikasi metode penelitian kualitatif: Kajian teori dan praktik*. Merdeka Kreasi Group.

Julianti, H., Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran inovatif untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. *PAUD: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 1–11. https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.70

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

Kencana, R. (2025). Penerapan media busy book untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. *Asghar*, *5*(2), 88–100. https://doi.org/10.28918/asghar.v5i2.13815

Lathifah, D. (2025). Penerapan media puzzle huruf dan buah (PUFU) untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *3*(1), 29–37. https://doi.org/10.30822/88pack10

Liani, P. N., Ambarwati, H., & Tristya, I. (2023). Media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak usia dini. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, *1*(2), 71–101. https://doi.org/10.61104/alz.v1i2.136

Maryanti, E., Lestari, R. H., & Azhar, A. F. (2024). Media loose part: Media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Online*, *7*(4), 389–394.

Maylita, N., Trianggono, M. M., Kurniawan, N., & Dahlan, M. Z. (2025). Pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis kearifan lokal Jember dalam menstimulasi motorik halus anak usia dini di TK Al Hidayah III. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(2), 1223–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3352

Monoarfa, A., Daaliwa, A., Pakaya, C., Dade, T., Mannasai, A. F., & Umar, S. Y. (2025). Efektivitas penggunaan media manipulatif clothespin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini 4-5 tahun. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 155–161. https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1569

Mustiani, N. P., My, M., & Hayat, N. (2023). Kegiatan bermain plastisin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Journal of Educational Research (JER)*, *2*(1), 1–9. https://doi.org/10.56436/jer.v2i1.200

Nuraya, Nurhasanah, Suarta, I. N., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengembangan kegiatan meronce untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Sari Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(4b), 2630–2638. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1052

Rahmadayanti, A. M., Mulya, B. S., & Karneli. (2023). Analisis pengaruh brain gym terhadap perkembangan motorik halus pada anak umur 4-5 tahun. *Jurnal Kesehatan Abdurahman Palembang*, *12*(2), 85–92. https://doi.org/10.55045/jkab.v12i2.177

Randani, Zulkarnain, A. I., & Aghnaita. (2024). Peningkatan keterampilan motorik halus melalui teknik mozaik TK Islam Nahdatul Ulama Palangka Raya. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(1), 211–218. https://doi.org/10.35878/tintaemas.v3i1.1169

Rohmah, H., & Aziz, T. (2024). Penggunaan media manipulatif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, *8*(2), 89–99. https://doi.org/10.30736/jce.v8i2.20

Sanenek, A. K., Nurhafizah, Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). Analisis pengembangan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 1391–1401. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177

Setyaningrum, H., Machmudah, & Sa'adah, H. I. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan pra menulis menggunakan media yang bervariasi di TK Tunas Pertiwi. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(1), 25–37. https://doi.org/10.52166/mjpiaud.v3i1.6892

Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, *1*(2), 120–131.

Simamora, G. A., & Aryanto, H. (2024). Perancangan mainan puzzle bertema alat transportasi untuk anak usia 3—5 tahun. *Jurnal Desgrafia*, *2*(2), 326–338. https://doi.org/10.26740/desgrafia.v2i2.61564

Sinaga, D., & Sinaga, S. I. P. (2021). Pengaruh kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *2*(3), 1–4.

Supriyatin, Kharismawati, I., & Suwargono, T. (2026). Strategi optimalisasi motorik halus anak usia dini melalui aktivitas paper craft 3M (melipat, menggunting, dan menempel) di TK Kartini

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8660

Wangkal. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(1), 93–105. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41480

Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 143–153. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i2.8632

Susanti, S., Pusvitasari, D. A., & Hidayat, Y. (2025). Analisis implementasi permainan origami dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun di KOBER Al Hidayah. *Jurnal INTISABI*, *2*(2), 207–223. https://doi.org/10.61580/itsb.v2i2.86

Ulfa, F. A., Reza, M., Komalasari, D., & Widayanti, M. D. (2023). Pengembangan media kotak menggunting untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, *9*(2), 223–236. https://doi.org/10.29062/seling.v9i2.1725

UNICEF. (2019). *Laporan tahunan 2019: Peluang itu telah tiba*.