

## PERMAINAN EDUKATIF KARDUS BEKAS UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

Aisyah<sup>1</sup>, Jahju Hartanti<sup>\*2</sup>, Titah Kinasih<sup>3</sup>, Yanita Dwi Masita<sup>4</sup>  
Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya<sup>1,2,3,4</sup>  
Email: \*aisyah@unipasby.ac.id

Aisyah., dkk. (2024). Permainan Edukatif Kardus Bekas untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak  
Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 462-469.  
doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3855>

Diterima: 16-05-2024

Disetujui: 30-05-20234

Dipublikasikan: 12-06-2024

**Abstrak:** Tujuan studi ini untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif berbahan kardus bekas dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini merupakan studi eksperimen untuk menganalisis peningkatan motorik halus anak usia dini. Subyek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun, pertanyaan yang digunakan adalah observasi. Metode pengumpulan datanya meliputi: langkah pelaksanaan permainan edukatif dari bahan bekas, tes sebelum perlakuan terhadap permainan edukatif dari bahan bekas, dan setelah perlakuan pembuatan permainan edukatif. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini permainan edukatif dari bahan bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Permata Ibu Surabaya terdapat perbedaan antara skor *pre* dengan *post-test*. Jadi, terdapat pengaruh penggunaan permainan edukatif dari bahan bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Hasil pengujian menunjukkan *t* hitung sebesar 20,123 lebih besar dari *t* tabel 2,064 dengan tingkat signifikansi 95%.

**Kata kunci:** Permainan Edukatif Berbahan Bekas, Motorik Halus, Anak Usia Dini

**Abstract:** The purpose of this study is to determine the influence of educational games made of used cardboard in developing fine motor skills in early childhood. This research is an experimental study to analyze the improvement of fine motor skills in early childhood. The subjects of this study were children aged 5-6 years, the question used was observation. The data collection methods include: the steps to implement educational games from used materials, tests before the treatment of educational games made from used materials, and after the treatment of making educational games. Based on the findings of this study, educational games from used materials on the fine motor development of children aged 5-6 years at Permata Ibu Kindergarten Surabaya, there is a difference between *pre* and *post-test* scores. So, there is the influence of the use of educational games from used materials on fine motor skills development in children aged 5-6. The test results show that *t* count of 20,123 is greater than *t*-table 2,064 with a significance level of 95%.

**Keywords:** Educational Games Made from Used Materials, Fine Motor, Early Childhood

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungannya, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Menurut Allen (dalam Sujiono 2016:62) Aspek yang meliputi potensi yang ingin dikembangkan yang ada pada diri anak. Aspek-aspek ini terdiri dari enam dimensi pengembangan, yaitu: fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial-emosional, moral dan nilai agama. Oleh karena itu, pada kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini hendaknya mampu untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan.

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan yaitu aspek perkembangan motorik halus. Motorik halus merupakan suatu gerak fisik yang melibatkan otot-otot kecil dengan melibatkan bagian-bagian tertentu, seperti koordinasi antara mata dengan tangan yang baik. Motorik halus juga disebut gerakan halus, karena hanya melibatkan otot-otot kecil dan bagian-bagian tertentu.

Motorik halus mencakup beberapa kegiatan, yaitu kegiatan menggenggam, membentuk, menggambar, menempel, dan menjiplak. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui berbagai media dan permainan yang menyenangkan, melalui kegiatan tersebut diharapkan keterampilan motorik halus anak dapat berkembang. Menurut Hasnida (2014:52) motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian

anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

Pengembangan motorik halus di pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik, dalam proses menstimulasi keterampilan motorik halus khususnya dalam koordinasi antara mata dan tangan, dalam kegiatan pembelajaran guru hanya memberikan kegiatan berupa kegiatan menggambar, mewarnai dan menulis (Jumiyati et al., 2023). Sedangkan untuk kegiatan menempel, dan meniru bentuk masih jarang untuk dilaksanakan (Sulemi et al., 2023).

Guru dituntut kreatif dalam memberikan materi dalam mengembangkan motorik halus anak. Berbagai kegiatan bermain perlu dielaborasi untuk menjadi suatu kegiatan pembelajaran bermakna untuk perkembangan kognitif anak usia dini (Sumaryanti et al., 2021). Perkembangan kemampuan berfikir serta kecerdasan pada anak usia dini hingga ke arah perkembangan emosional dan sosial berkaitan erat juga dengan perkembangan kognitif yang nantinya menghasilkan pengendalian diri saat ia berinteraksi sosial dengan teman sebayanya (Asmarani et al., 2023). Pengetahuan anak dapat dijadikan sebagai dasar ia mengekspresikan emosi dirinya secara *utuh*, entah emosi yang bersifat positif maupun negatif (Paramita & Sufiati, 2020).

Aspek yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor dapat distimulasikan melalui terapi bermain yang menggunakan permainan puzzle (Satriani & Ilyas, 2019). Puzzle juga merupakan salah satu permainan sederhana dan dapat dibuat dari bahan seadanya yang direkomendasikan untuk tumbuh kembang anak dan merangsang otak kiri anak usia dini (Nabila, 2021). Permainan puzzle juga merupakan permainan sederhana dengan teknik bongkar pasang dengan konsep tertentu sehingga menjadi sebuah gambar yang benar dan berbentuk (Khasanah, 2021). Puzzle yang ramah lingkungan dan mudah diberikan oleh guru secara ekonomis dapat dibuat melalui kardus bekas.

Pemanfaatan bahan maupun kardus bekas ini menjadi menarik perhatian anak sehingga dapat menambah kemampuan motorik halus. Perhatian anak dapat diarahkan

dengan warna yang digunakan pada kardus sebagai bahan utama. Namun sayangnya tidak semua guru menggunakan media bahan bekas dalam menyiapkan media ajar untuk pengembangan motorik halus anak sehingga barang-barang bekas tersebut jarang terpakai dan tidak memiliki nilai guna yang lebih. Bahan bekas tersebut dapat menjadi APE (Alat Permainan Edukatif) untuk menambah nilai gunanya (Astini et al., 2017).

Penelitian ini melibatkan siswa secara aktif untuk membuat mainan kardus bekas sebagai kegiatan bermain yang sifatnya edukatif. Permainan edukatif berbahan dasar sederhana dengan memanfaatkan bahan seadanya saat ini jarang dijumpai di beberapa Kelompok Belajar/Taman Kanak-kanak, sehingga hal ini menjadi kegiatan menarik bagi anak usia dini dan memberikan pengalaman baru bagi mereka. Mereka dibebaskan untuk berekspressi memilih warna sendiri untuk rumahnya, membawa bahan sendiri sebagai latihan tanggung jawab, menggunting dan merekatkan sisi sendiri sebagai latihan pemberian tugas untuk mempersiapkan dan/atau melatih kesiapannya saat nanti sudah masuk Sekolah Dasar.

Kegiatan ini menjadikan guru dituntut untuk kreatif menciptakan bentuk serta mengarahkan anak untuk menstimulasi motorik halusya. Selain itu, guru dapat mempersiapkan lembar evaluasi untuk siswa dalam mengobservasi tumbuh kembang motorik halusya secara kontinyu. Penelitian ini memiliki kelebihan dimana siswa diberikan amanah sepenuhnya untuk bertanggungjawab masing-masing secara mandiri, sehingga mereka dilatih untuk mengerjakan secara individu namun duduk berkelompok untuk melatih kemandirian mereka selain mengasah motorik halusya.

Dalam penelitian ini, penulis ingin menambah nilai guna bahan kardus dalam membuat permainan edukatif. Permainan edukatif tersebut disusun guna mengembangkan motorik halus anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi para guru dalam menyiapkan media pembelajaran dan materi ajar dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di Taman Kanak-kanak.

## **METODE PENELITIAN**

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Dalam menguji hipotesis yang sudah ditetapkan peneliti menggunakan teknik analisis statistik inferensial dengan teknik uji beda pre-test dan post-test dalam satu kelompok yang disebut uji *t onegroup pre and post test*.

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain uji beda hasil pre-test dan post-test untuk satu kelompok yang disebut *one group pre-test dan post-test design*.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2023 di TK Permata Ibu Surabaya.

### **Subjek dan Variabel Penelitian**

Populasi dan sampel yang diambil peneliti adalah anak usia 5-6 Tahun di TK Permata Ibu Surabaya. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah alat permainan edukatif dari bahan bekas dan variabel terikat yaitu perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

### **Prosedur**

Pada langkah pertama peneliti bekerjasama dengan guru TK untuk menyiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Langkah kedua, peneliti menyiapkan media ajar berupa kardus, lem kertas, dan seterusnya yang akan dibagikan ke siswa. Setelah itu, guru menjelaskan warna tiap sisi kardus dan bentuk dari bangun datar yang dibentuk dari kardus tersebut sambil mengkondisikan siswa untuk lebih tenang duduk secara berkelompok.

Langkah ketiga, peneliti menjadi observer atau memberikan nilai dari pemahaman siswa terkait penjelasan guru sebelum bermain dengan kardus bekas tersebut. Guru memberikan arahan membentuk rumah-rumahan dari kardus bekas sesuai kreasi mereka dalam satu setengah jam kedepan. Selama siswa menyelesaikan tugas tersebut, peneliti tetap menjadi observer siswa dan

memberikan nilai atas kinerja siswa dan kemampuan menggenggam, membentuk kardus bekas yang dibagikan, mengenali bentuk-bentuk.

Setelah siswa menyelesaikan tugasnya masing-masing, peneliti memberikan penilaian sebagai kegiatan post-test dalam penelitian ini dari segi kerapian siswa dalam menciptakan bentuk kardus bekas hingga mengkombinasikan warna dari kardus bekas serta kerapian siswa dalam menggunting kardus bekas.

#### **Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan; 1) lembar observasi kemampuan siswa dalam menciptakan bentuk, menggunting rapi, mengenali warna, serta kemampuan mengorganisir potongan-potongan kardus bekas dalam bentuk tertentu, 2) wawancara kepada guru terkait perkembangan motorik halus anak usia dini atau siswa di TK Permata Ibu Surabaya selama belajar di sekolah, dan 3) studi dokumentasi kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas pemanfaatan kardus bekas dalam permainan edukatif.

#### **Teknik Analisis Data**

Dalam menguji hipotesis yang sudah ditetapkan peneliti menggunakan teknik analisis statistik inferensial dengan teknik uji beda pre-test dan post-test dalam satu kelompok yang disebut uji *t onegroup pre and post test*.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini disajikan dari analisis uji beda terkait pengaruh permainan edukatif bahan kardus terhadap motorik halus anak usia dini dan hasil pendukung berupa dokumentasi siswa saat menyelesaikan permainan edukatif. Hasil penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

#### **Pengaruh Permainan Kardus Bekas terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini**

Perbedaan hasil *pre test* dan *post test* dari subyek penelitian tergambar seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis (H <sub>1</sub> )	Sig	t <sub>hit</sub>	t <sub>tab</sub>	H <sub>1</sub>
Pengaruh permainan edukatif kardus bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini	0,05 0,01	26.06	1,710 2,492	Diteri -ma

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai t tabel lebih kecil dari pada nilai t hitung baik pada taraf signifikansi 0,05 maupun pada taraf signifikansi 0,01. Dengan demikian Hipotesis N<sub>01</sub> ditolak sehingga Hipotesis Kerja diterima. Dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa nilai t hitung jauh lebih besar dari pada nilai t tabel pada kedua taraf signifikansi itu, maka dapat dikatakan bahwa Hipotesis Kerja terbukti dengan sangat signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan juga bahwa bermain alat permainan edukatif berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak.

#### **Observasi dan Dokumentasi Kegiatan Siswa**

Observasi dilakukan oleh peneliti ketika siswa sedang melakukan beberapa kegiatan yang mengasah motorik halus mereka dengan memotong kardus, membentuk pola gambar, menyusun kardus menjadi rumah mainan yang dimana beberapa kegiatan tersebut mendayagunakan otak kanan dan kiri mereka. Beberapa kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Siswa Menggunting Kardus Sesuai Pola yang Ditentukan

Siswa menggunting kardus dengan pola yang sudah dibantu membuat oleh guru kelas.

Siswa tampak antusias mengerjakan tugas tersebut secara individu, namun tempat duduk di-*setting* berkelompok dengan teman-teman yang lain sehingga mereka saling memotivasi karena tempat duduk yang tidak terlalu jauh dengan teman lainnya.



Gambar 2 Siswa Mengetahui Ragam Bentuk Bangun Datar dan Berlatih Kerapian

Pada gambar 2 terlihat siswa sedang bekerja dengan konsentrasi penuh untuk merekatkan antar bagian atau sisi yang perlu diberikan lem. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah motorik halus juga karena siswa diminta untuk menyatukan dua sisi atau dua bagian dengan lem. Selain meningkatkan motorik halus, kegiatan ini dapat melatih pengendalian emosi pada anak karena harus benar-benar rapi pada sisi yang harus mereka rekatkan.



Gambar 1 Interaksi Sosial berbasis Kerja Kelompok dalam Membuat Rumah Kardus

Gambar 3 menunjukkan hasil kerja masing-masing siswa dalam membuat miniatur rumah dari kardus bekas. Mereka mampu mendeskripsikan bentuk dan menyebutkan bagian-bagian apa saja yang menyusun rumah itu secara jelas dan mampu mengilustrasikan bahwa bagian genteng, tembok, dan pintu sebelah mana dan kegunaannya untuk apa. Kegiatan tersebut termasuk melibatkan kemampuan otak kiri yang dimana juga dapat mengasah motorik halus anak usia dini dengan materi sederhana dari media pembelajaran yang ekonomis.

### PEMBAHASAN

Permainan edukatif berbahan kardus bekas pada dasarnya dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak. Hal ini dikarenakan permainan edukatif tidak harus berbahan dasar mahal namun juga sebagai upaya pemanfaatan ulang (*reuse*) barang bekas yang masih dapat difungsikan. Menurut Hasbin et al. (2021) permainan edukatif adalah permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai aktivitas. Tidak hanya dibuktikan melalui uji statistik saja, namun berdasarkan hasil data penelitian yang menggunakan studi literatur juga menjelaskan bahwa permainan dari bahan bekas dapat mengembangkan motorik halus anak usia dini (Saraswati, 2021).

Permainan yang dibuat oleh siswa adalah rumah-rumahan dari kardus bekas. Dalam membuat permainan edukatif tersebut, mereka harus melalui proses menggunting, mengelem kedua sisi, dan menyatukan sisi yang akan menjadi bentuk bangun ruang. Kegiatan sederhana ini melibatkan kerja mata dan kedua tangan secara bersamaan. Permainan berbahan kardus bekas yang dapat mengembangkan motorik halus anak usia dini juga tidak hanya dengan media puzzle atau miniatur rumah saja, namun juga ada kolase yang terbuat dari kardus bekas yang dimana dalam memainkannya membutuhkan kinerja tangan kanan dan kiri secara bersamaan (Putri et al., 2021). Namun perlu diakui bahwa permainan dari bahan bekas secara signifikan berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun secara signifikan (Lufira & Mayar, 2022; Nuryanah et al., 2023; Sit, 2023; Sudiarni & Gunawan, 2021).

Pemanfaatan bahan bekas yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran tidak harus membeli dengan harga yang mahal. Namun inovasi dan kreatifitas dari guru sangat penting. Guru dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan maupun bahan-bahan bekas yang dapat dimanfaatkan. Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, bahan bekas diartikan sebagai benda-benda yang pernah dipakai. Bahan bekas disebut juga sebagai limbah, limbah adalah bahan sisa yang dihasilkan dari proses produksi baik dari pabrik maupun rumah tangga. Bahan bekas adalah benda-benda yang tidak berguna lagi jika sudah dibuang, namun masih bisa dipakai lagi dengan diolah menjadi barang baru untuk dijadikan sesuatu yang berguna atau dapat dimanfaatkan kembali untuk berkreasi. Jadi bahan bekas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan menggunting, menempel, melipat, menjahit menjadi alat peraga di Taman Kanak-Kanak (TK). Bahan-bahan bekas dapat berupa botol, kalender, bungkus makanan, koran, kain perca, kaleng susu dan lain sebagainya.

Menurut Fadlillah (2014:6) Motorik halus (*fine motor skill*) yaitu suatu keterampilan menggerakkan otot dan fungsinya. Motorik halus ini gerakan-gerakannya lebih spesifik dibandingkan motorik kasar, seperti menulis, menempel, menggunting. Kegiatan merekatkan dua sisi yang sama juga menjadikan motorik halus anak bekerja secara aktif walau dengan kegiatan sederhana. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyampaikan bahwa aktivitas kedua tangan yang harus bekerja bersamaan yaitu memegang kardus bekas dan tangan satunya untuk mengoleskan lem dapat mengasah motorik halus anak usia dini (R. Rusmaniah et al., 2022).

Menurut Sujiono (2012:14) Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jemari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Menurut Kemendikbud (2010:11) Karakteristik Pengembangan Motorik Halus adalah keterampilan motorik halus yang paling utama adalah kemampuan memegang

pensil dengan tepat yang diperlukan untuk menulis kelak. Pada awalnya, peserta didik di TK memegang pensil dengan cara menggenggam seluruh pensil dan digunakan hanya untuk mencoret-coret. Cara ini dilakukan oleh peserta didik di TK antara usia 2-3 tahun.

Setelah itu, cara memegang pensil sudah berkembang lebih baik lagi, tidak menggunakan seluruh jari, tetapi hanya jempol dan telunjuk. Pada saat peserta didik di TK tidak lagi menggunakan lengan dan bahunya untuk ikut melakukan gerakan menulis dan menggambar, tetapi lebih banyak bertumpu pada gerakan jari.

Suatu penelitian menjelaskan bahwa kegiatan bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia dini (Suggate et al., 2017). Selain dengan kegiatan bermain, motorik halus dan kasar pada anak usia dini dapat distimulasi melalui *brain gym* atau senam otak (Sinaga & Mila Syari, 2022). Pada usia dini yaitu 3-4 tahun biasanya pemberi dukungan terbesar perkembangan motorik halus adalah keluarga terutama orang tua (Ludyanti et al., 2023), sehingga dapat dikatakan bahwa perkembangan motorik halus tidak ditentukan oleh kemampuan siswa atau permainan di sekolah saja namun juga ada faktor pendukung lainnya yang dapat mempengaruhi.

Deskripsi hasil penelitian secara keseluruhan berdasarkan indikator variabel penelitian. Dari data yang terkumpul dan dari hasil perhitungan data setiap perlakuan menunjukkan bahwa peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah dilakukan pengujian t-hitung maka hipotesis "Ada pengaruh alat permainan edukatif dari bahan bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Permata Ibu Surabaya" dapat dibuktikan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa uji  $t_{hitung}$  (20.123) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2.064) taraf 0,05% dan 0,01.

Dengan demikian, maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis kerja diterima, maka pengujian  $t_{hitung}$  membuktikan ada pengaruh yang sangat signifikan antara alat permainan edukatif dari bahan bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Permata Ibu Surabaya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa hipotesis kerja ( $H_1$ ) yang menyatakan “ada pengaruh yang positif antara kegiatan bermain alat permainan edukatif dari bahan bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Permata Ibu Surabaya” diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif dari bahan bekas berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun. Permainan edukatif kardus bekas tersebut dapat menstimulasi gerak otot anak melalui menggantung atau menciptakan bentuk beberapa bangun datar, melatih otak kiri anak untuk menyusun menjadi rumah kardus mini, dan mengajarkan anak untuk mengasah kemampuan dalam mengenali pola bentuk dan gambar sehingga menjadi suatu bangun ruang yang merupakan bagian dari motorik halus anak usia dini yang berusia 5-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmarani, S. U., Istiqomah, S. Y., Adawiyah, R. D., Optiana, R., & Nuranti, N. (2023). Penerapan Permainan Puzzle Untuk Perkembangan Emosi Kognitif Dan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(5), 315–320. <https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v3i5.266>
- Astini, B. N., -, N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). IDENTIFIKASI PEMAFATAN ALAT PERMAIAN EDUKATIF (APE) DALAM MENGEMBANGKA MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Fadlillah, Khorida. (2014). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hasbin, H., Taib, B., & Arfa, U. (2021). Analisis Kegiatan Meronce Menggunakan Tutup Botol Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *JURNAL ILMIAH CAHAYA PAUD*, 3(1), 77–89. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2168>
- Jumiyati, Dian Eka Priyantoro, & Uswatun Hasanah. (2023). Implementation of Coloring Activities Early Childhood in Developing Fine Motor Skills. *Journal of Childhood Development*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.25217/jcd.v3i1.3139>
- Khasanah, S. K. (2021). Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Ra Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. IAIN KUDUS.
- Ludyanti, L., Hayati, F., & Fuadah, D. Z. (2023). The Family Support in Strengthening Fine Motor Ability for Children 3-4 Years Old. *Journal of Applied Nursing and Health*, 5(2), 182–190. <https://doi.org/10.55018/janh.v5i2.147>
- Lufira, R., & Mayar, F. (2022). Penggunaan Bahan Bekas Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 6(01), 220–230.
- Nabila, H. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Usia Prasekolah Literatur Review. Repository Software.
- Nuryanah, N., Hariyanti, H., Sinambela, H. F., & Widaningsih, W. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Pengolahan Bahan Bekas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 494–499. <https://doi.org/10.37985/jpt.v1i4.306>
- Paramita, M. V. A., & Sufiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 343–350.
- Permendikbud 146. (2014). *Kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini*.
- Putri, R., Maghfiroh, R., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi Literatur. 5(02).
- R. Rusmaniah, R., Cinantya, C., & Ilhami, M. R. (2022). Fine Motor Development for Children Aged 4-6 Years by Using Woven Products in Kampung Purun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 105–112.
- Rizki Fitri Apriyani. (2014). Pengaruh Bermain Menggunakan Bahan Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah
- Saraswati, I. K. (2021). Developing Children's Fine Motors Through Used Materials to be. *Early Childhood Research Journal*, 04(02).
- Satriani, S., & Ilyas, S. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Puzzle Jari Tangan Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di

- Taman Kanak-Kanak. *Tematik*, 5(2), 84–93.
- Sinaga, E. S. & Mila Syari. (2022). The Effect of Brain Gym on Improving Fine Motoric and Gross Motoric Skills in Pre-School Children. *International Journal of Public Health Excellence (IJPHE)*, 2(1), 318–323.  
<https://doi.org/10.55299/ijphe.v2i1.241>
- Sit, M. (2023). Optimalisasi Keterampilan Motorik Halus dengan Bahan Bekas Pada Anak Usia Dini. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 8–14.  
<https://doi.org/10.37985/educative.v1i1.3>
- Sudiarni, B. N., & Gunawan, I. M. (2021). Analisis Pengaruh Media Bahan Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al Hikmah. *Jurnal Paedagogy*, 8(4), 594.  
<https://doi.org/10.33394/jp.v8i4.3409>
- Suggate, S., Stoeger, H., & Pufke, E. (2017). Relations between playing activities and fine motor development. *Early Child Development and Care*, 187(8), 1297–1310.  
<https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1167047>
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sulemi, S., R., V. D., S., D. A., & Mujiatiningsih, M. (2023). Improving Children's Fine Motor Skills through Meronce Activities in Kindergarten. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 111.  
<https://doi.org/10.26858/tematik.v8i2.27569>
- Sumaryanti, L., Syam, A. R., & Wulansari, A. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Plastik Sebagai Alat Peraga Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Siswa Pendidikan Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(2), 37–46.  
<https://doi.org/10.24269/ajbe.v5i2.4182>
- Watini. (2014). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Metode Demonstrasi Dalam Pemanfaatan Bahan Bekas Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Jamus Ngluwar Magelang Tahun Ajaran 2013/2014*.