

Pengaruh Media *Fun Table* terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru

Suci Indah Permata¹, Ria novianti², Nurlita³

Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

suci.indah6207@student.unri.ac.id

Kata Kunci:

Media Fun Table, Motorik Halus, Anak Usia Dini, Pembelajaran Anak, Stimulasi Motorik

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah diberi stimulus melalui media *Fun Table* di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui seberapa signifikan pengaruh penggunaan media *Fun Table* terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak pada usia tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati untuk memperoleh pemahaman menyeluruh. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Pada saat pretest, sebanyak 12 anak (75%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan 4 anak (25%) berada dalam kategori Belum Berkembang (BB). Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan: 11 anak (68,75%) masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 5 anak (31,25%) termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Uji statistik t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 50,877 dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi bersifat signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Fun Table* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun.

Key Word:

Fun Table Media, Fine Motor, Early Childhood, Children's Learning, Motor Stimulation

Abstract

This study aims to analyze the development of fine motor skills in children aged 4-5 years before and after being given stimulus through Fun Table media at An-Nur Bastari Pekanbaru Islamic Kindergarten. In addition, this study also wants to find out how significant the influence of the use of Fun Table media is on improving children's fine motor skills at that age. The approach used is quantitative with an experimental design. Data were collected through participatory observation, where researchers were directly involved in the activities observed to gain a comprehensive understanding. Based on the results of the study, a significant difference was found between the pretest and posttest results. At the time of the pretest, 12 children (75%) were in the Starting to Develop (MB) category, and 4 children (25%) were in the Not Yet Developing (BB) category. After being given treatment, the posttest results showed an increase: 11 children (68.75%) were in the Very Well Developing (BSB) category and 5 children (31.25%) were in the Developing According to Expectations (BSH) category. The t-statistic test shows that the calculated t value is 50.877 with a significance value of 0.000 which is smaller than 0.05, indicating that the differences that occur are significant. Thus, it can be concluded that the use of Fun Table media has a positive effect on improving the fine motor skills of children aged 4-5 years.

Copyright © 2025 Suci Indah Permata, Ria novianti, Nurlita

This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan (Khadijah & Amelia, 2020). Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk intervensi yang dirancang untuk memberikan stimulasi kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun—fase yang dikenal sebagai *golden age*. Upaya ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses tumbuh kembang anak melalui pemberian rangsangan pendidikan yang menyentuh aspek fisik dan psikis, sehingga anak memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Maghfiroh & Shofia Suryana, 2021). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Tanu, 2019).

Salah satu aspek perkembangan anak yang paling penting adalah aspek perkembangan motorik halus. Searah dengan pendapat Hasanah et al (2023) pentingnya kemampuan motorik halus anak usia dini memiliki kebutuhan pengembangan yang berbeda-beda, tetapi motorik merupakan bagian dari sebuah aspek perkembangan yang sangat dibutuhkan dalam mengembangkan otot-otot sehingga memungkinkan ia melakukan berbagai jenis keterampilan. Motorik halus yang paling utama adalah kemampuan memegang dengan tepat yang diperlukan untuk menulis (Pura & Asnawati, 2019). Kemampuan motorik halus pada anak usia dini kerap kurang mendapatkan perhatian dan sering kali dipandang sebagai aspek yang kurang penting. Padahal, keterampilan ini memainkan peran fundamental dalam membentuk dasar bagi kemampuan menulis anak. Ketika motorik halus anak berkembang secara optimal, hal tersebut akan menunjang kematangan dalam aktivitas menulis serta membantu mereka menguasai keterampilan tersebut secara lebih efektif (Nurul Kusuma Dewi, 2018).

Motorik halus merujuk pada jenis gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dikerjakan oleh otot-otot kecil, khususnya pada area tangan dan jari. Aktivitas ini mencakup keterampilan seperti menggerakkan jari secara terampil serta penggunaan pergelangan tangan secara presisi. Gerakan tersebut menuntut adanya koordinasi yang harmonis antara mata dan tangan agar dapat dilakukan secara efektif (Putra, 2017:50-55). Sejalan dengan pendapat Astini (2017) motorik halus adalah keterampilan belajar dengan menggunakan koordinasi otot-otot halus seperti jari-jari tangan dalam berbagai macam kegiatan diantaranya menggambar, mewarnai, menggunting, melipat, dan lain-lain.

Perkembangan motorik halus pada anak memegang peranan penting karena berkaitan erat dengan kemampuan gerak tangan. Ketika aspek motorik halus ini mengalami hambatan, maka secara langsung akan memengaruhi kesiapan anak dalam mengoptimalkan fungsi gerakan tangan mereka (Syahffira et al., 2023). Kurangnya kesiapan tersebut tidak hanya berdampak pada keterampilan motorik itu sendiri, tetapi juga dapat mengganggu perkembangan aspek-aspek lainnya yang saling terhubung (Hendayani et al., 2020). Perkembangan motorik halus anak usia dini dapat berkembang dengan mengikuti rentang usianya dan dapat bekal bagi dimasa depannya dan aktivitas sehari-hari dapat terselesaikan baik yang sederhana maupun yang sulit (Sukmawati et al., 2021).

Maka sejalan dengan pendapat Khadijah & Amelia (2020) bahwa kemampuan motorik halus anak seperti: 1) anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari seperti kesiapan menulis, 2) anak mampu mengkoordinasikan mata dan aktivitas tangan, 3) anak mampu memanipulasi benda-benda, 4) anak mampu menggunakan keterampilan gerak kedua tangan pada usia 4-5 tahun.

Kegiatan belajar dan bermain yang dilakukan anak dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan motorik halus secara optimal. Jika sejak kecil anak kurang mendapatkan stimulasi maka dapat berpengaruh pada perkembangannya. Dapat diketahui anak zaman sekarang tidak terlepas dari aktivitas *gadget* yang berlebihan dan tidak dalam pengawasan orang tua, maka dapat menghambat perkembangan anak salah satunya perkembangan pada motorik halus (Novianti et al., 2019). Dimana anak butuh stimulasi dari interaksi yang nyata seperti kegiatan menggunakan media pembelajaran.

Kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat di stimulasi dengan berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran (Nobel et al., 2024). Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Sugiantara et al., 2024). Salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu dengan menggunakan media *Fun Table*. Media *Fun Table* merupakan media yang dirancang oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Media ini termasuk media yang mudah digunakan oleh anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Diharapkan anak memiliki keterampilan mengontrol gerakan tangan dengan benar sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

Media *Fun Table* merupakan media yang sejenis dengan media *busy book*, dimana terdapat berbagai kegiatan yang menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini. Akan tetapi *busy book* hanya menggunakan bahan kain flanel sedangkan media yang dibuat oleh peneliti menggunakan bahan kayu yang berbentuk meja agar bisa digunakan dengan nyaman dan aman untuk anak serta media ini bisa digunakan untuk waktu jangka panjang. Media *Fun Table* menyediakan berbagai aktivitas yang dirancang secara menarik guna membangkitkan minat anak serta merangsang perkembangan kemampuan motorik halus

Berdasarkan temuan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di lingkungan TK Islam An-Nur Bastari. Peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam perkembangan motorik halus pada anak diantaranya ialah: 1) anak kesulitan saat menggunting mengikuti pola, 2) anak belum bisa mengontrol gerakan tangan kanan dan kiri, 3) kemudian anak kesulitan saat kegiatan menempel dan menjepit gambar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Table* di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru serta mengetahui seberapa besar pengaruh media *Fun Table* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah *One Group Pre-Test-Post-Test Design* dan hanya menggunakan satu kelas tanpa kelas pembandingan yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan.

Tabel 1. Rancangan *One Group Pre-Test-Post-Test Design*

Sample	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Kelas Eksperimen	O1	X	O2

Sumber: (Sugiyono, 2006)

Keterangan:

- KE : Kelompok Eksperimen
O₁ : *pretest* Kelompok Eksperimen
X : Perlakuan Menggunakan Media *Fun Table*
O₂ : *posttest* Kelompok Eksperimen

Penelitian ini akan dilakukan di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru adapun penelitian ini dirancang selama 6 bulan mulai ditulis di bulan Februari 2025 hingga bulan Juni 2025. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 usia 4-5 tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru yang berjumlah 16 anak. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, dengan melibatkan seluruh anak pada kelompok A1 berusia 4-5 tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru, yang berjumlah 16 orang. Seluruh subjek diberikan perlakuan untuk kemudian dianalisis pengaruhnya terhadap pencapaian kemampuan motorik halus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi partisipatif, dimana peneliti secara langsung mengamati dan terlibat dengan kegiatan yang diamati tersebut.

Penelitian ini menerapkan teknik analisis data kuantitatif yang sesuai dengan pendekatan eksperimen. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), digunakan analisis statistik dengan uji-t. Uji ini dilakukan dengan asumsi bahwa variabel lainnya dianggap tetap atau konstan, serta menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$), atau tingkat kepercayaan 95%. Tujuan dari uji-t tersebut adalah untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok data yang dianalisis (Sugiyono, 2006). Adapun rumus yang digunakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- Md : Mean dari (d) antara *posttest* dan *pretest*
Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi
 $\sum(xd)^2$: Jumlah kuadrat deviasi
N : Banyaknya subjek
Df : atau db adalah N-1

Untuk mengukur tingkat efektivitas pengaruh media *Fun Table* terhadap keterampilan motorik halus anak, digunakan perhitungan melalui rumus Gain, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Keterangan:

- G : Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*
Posttest : Nilai setelah diberikan *treatment*
Pretest : Nilai sebelum dilakukan *treatment*
100% : Angka tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data hasil Penelitian

Gambaran tentang data penelitian secara umum dapat dilihat pada tabel deskripsi data penelitian, sehingga melalui data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar:

Tabel 2. Deskripsi Hasil penelitian

Variabel	Skor X Dimungkinkan (Hipotetik)				Skor X Diperoleh (Emperik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Mmax	Mean	SD
<i>Pretest</i>	6	24	15	2	4.00	8.00	5,5625	1,26326
<i>Posttest</i>	6	24	15	2	12.00	15,00	13,4375	1,20934

Sumber: Olahan Data Penelitian 2025.

Gambaran Umum Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru Sebelum Menggunakan Media *Fun Table* (Pretest)

Evaluasi terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru dilakukan melalui teknik observasi. Penilaian ini mengacu pada empat indikator yang merepresentasikan keterampilan penggunaan otot-otot kecil, khususnya pada area jari dan tangan, dan diterapkan kepada 16 peserta didik. Adapun hasil yang diperoleh dari data pretest dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Gambaran Umum Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru Sebelum menggunakan Media *Fun Table* (Pretest)

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
1	Menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari	64	25	39,06%	MB
2	Mengoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan	64	27	42,19%	MB
3	Memanipulasi benda-benda	64	20	31,25%	MB
4	Mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan	64	17	26,56%	MB
Jumlah		256	89		
%				34,77%	
Kategori					MB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 3. diketahui kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun tergolong dalam kategori *Mulai Berkembang (MB)* dengan total skor 256 atau setara dengan 34,77% dari capaian maksimal yang diharapkan. Dari empat indikator yang digunakan, indikator dengan skor tertinggi adalah kemampuan mengoordinasikan penglihatan dan aktivitas tangan, yang memperoleh nilai sebesar 27 atau 42,19%. Sementara itu, indikator dengan skor terendah terdapat pada aspek keterampilan yang melibatkan gerakan kedua tangan, dengan nilai sebesar 17 atau 26,56%. Meskipun terdapat selisih antara skor tertinggi dan terendah, perbedaannya tidak dianggap signifikan karena keduanya masih berada dalam klasifikasi yang sama, yakni kategori *Mulai Berkembang*.

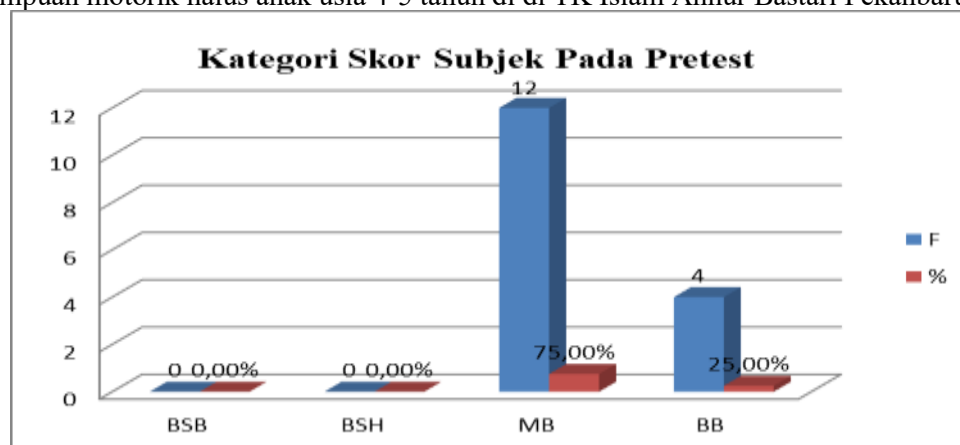
Untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai kondisi awal kemampuan motorik halus sebelum penerapan media *Fun Table*, data tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru (Pretest)

No	Kategori	Rentang (Dalam %)	F	%
1	BSB	76-100	0	0,00%
2	BSH	51-75	0	0,00%
3	MB	26-50	12	75,00%
4	BB	0-25	4	25,00%
Jumlah			16	
%				100,00%

Sumber: Olahan data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 4. diketahui sebanyak 12 orang atau sekitar 75%, berada pada kategori kemampuan motorik halus *Mulai Berkembang*. Sementara itu, 4 anak lainnya, yang setara dengan 25%, masih berada dalam kategori *Belum Berkembang* jika dibandingkan dengan standar capaian yang diharapkan. Berikut adalah grafik pretest kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru.



Gambar 1. kemampuan Motorik Halus (pretest)

Gambaran Umum Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru Setelah Diberikan Media *Fun Table* (Posttest)

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah pemberian perlakuan melalui media *Fun Table*. Perlakuan dilakukan selama empat hari, di mana selama proses tersebut peneliti merancang skenario pembelajaran yang mencakup enam jenis kegiatan yang bervariasi untuk menunjang keterlibatan anak dan menstimulasi kemampuan motorik halus mereka secara optimal. Pada pertemuan pertama peneliti akan mengenalkan media *Fun Table* terlebih dahulu dan menjelaskan aturan mainnya kemudian anak bermain media yang berisi enam kegiatan tersebut. Pada pertemuan kedua anak melakukan media yang berisi enam kegiatan dengan bervariasi bentuk dari kegiatan sebelumnya. Pada pertemuan ketiga anak melakukan media yang berisi enam kegiatan dengan bervariasi bentuk dari kegiatan sebelumnya. Pada pertemuan keempat anak melakukan media yang berisi enam kegiatan dengan variasi-variasi bentuk dari kegiatan sebelumnya.

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *posttest* untuk dapat mengetahui kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun setelah diberikan perlakuan. Secara umum, tingkat kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru dapat digambarkan melalui data yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 5. Gambaran Umum Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru Setelah Diberikan Media *Fun Table* (Posttest)

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
1	Menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari	64	55	85,94%	BSB
2	Mengoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan	64	58	90,63%	BSB
3	Memanipulasi benda-benda	64	52	81,25%	BSB
4	Mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan	64	50	78,13%	BSB
Jumlah		256	215		
%				83,98%	
Kategori					BSB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2025.

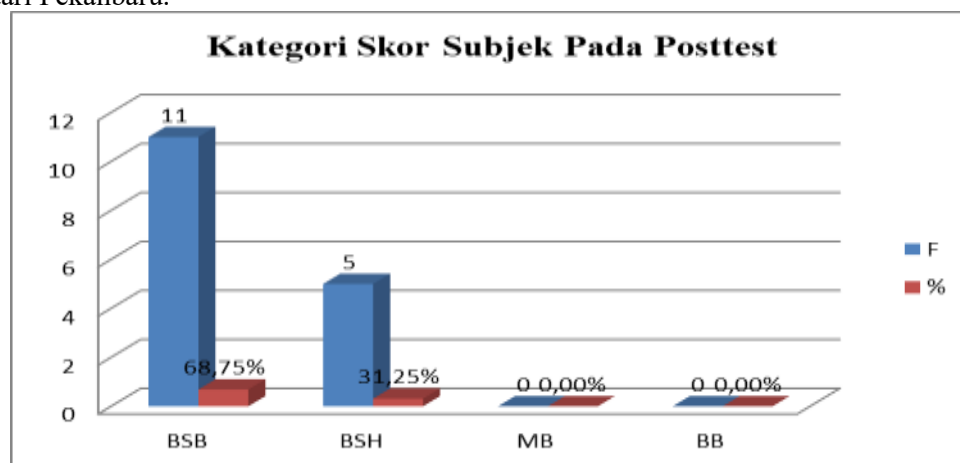
Berdasarkan tabel 5. dapat diketahui bahwa skor akhir tertinggi pada indikator Mengoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan skor 58 atau 90,63% berada pada kriteria (BSB).

Tabel 6. Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru Setelah Diberikan Media *Fun Table* (Posttest)

No	Kategori	Rentang (Dalam %)	F	%
1	BSB	76-100	11	68,75%
2	BSH	51-75	5	31,25%
3	MB	26-50	0	0,00%
4	BB	0-25	0	0,00%
Jumlah			16	
%				100,00%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan table 6. maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru terdapat 11 anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 68,75% dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 anak dengan persentase 31,25%. Grafik berikut menyajikan hasil *posttest* kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru.



Gambar 2. Kemampuan Motorik Halus (Posttest)

Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

Penelitian ini dilakukan menggunakan *one group pretest posttest design* yaitu melihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Annur bastari Pekanbaru

No	Kategori	Rentang Skor	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			F	%	F	%
1	BSB	76-100 %	0	0	11	68,75%
2	BSH	51-75 %	0	0	5	31,25%
3	MB	26-50 %	12	75%	0	0
4	BB	<25%	4	25%	0	0

Sumber: Olahan Data Penelitian 2025.

Berdasarkan table 7. terdapat perbandingan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebanyak 12 anak (75%) berada dalam kategori *Mulai Berkembang (MB)*, sedangkan 4 anak lainnya (25%) masih termasuk dalam kategori *Belum Berkembang (BB)*. Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* memperlihatkan peningkatan signifikan, di mana 11 anak (68,75%) mencapai kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)*, dan 5 anak (31,25%) berada pada kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)*.

Pengujian Hipotesis

Analisis Data

Uji Normalitas

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>			16	16
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>		5.5625	13.4375
	<i>Std. Deviation</i>		1.26326	1.20934
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>		.172	.195
	<i>Positive</i>		.172	.195
	<i>Negative</i>		-.135	-.179
<i>Test Statistic</i>			.172	.195
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>			.200 ^{c,d}	.105 ^c

Sumber: Olahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 9. Suatu data dikatakan memiliki distribusi normal apabila nilai *signifikansi* pada uji *Kolmogoro-Smirnov* lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *signifikansi* sebesar 0,200 pada *pretest* dan 0,105 pada *posttest*. Karena kedua nilai tersebut berada di atas batas *signifikansi* 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima. Dengan demikian, data dapat disimpulkan berdistribusi normal dan layak digunakan dalam proses analisis penelitian ini.

Uji Homogenitas

Tabel 9. Hasil uji homogenitas

Test Statistics			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Chi-Square			2.125 ^a	.500 ^b
Df			4	3
Asymp. Sig.			.713	.919

Sumber: Olahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 10. menunjukkan bahwa *Asymp Sig pretest* 0,713 dan *posttest* 0,919 yang berarti nilai signifikansi dari *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini *homogeny* atau mempunyai varian yang sama.

Uji Hipotesis

Adapun perbandingan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berikut :

Tabel 10. Uji t

Paired Samples Test								
Paired Differences			95% Confidence Interval of			T	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error	the Difference		Upper			

Pair 1	Pretest Posttest	-7.87500	.61914	.15478	-8.20492	-7.54508	-50.877	15	.000
--------	---------------------	----------	--------	--------	----------	----------	---------	----	------

Olahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 11. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar -50,877. Karena pengujian dilakukan dua arah (*two-tailed*), maka nilai mutlak digunakan, sehingga tanda negatif diabaikan (Sugiyono, 2024), dan t hitung menjadi 50,877. Mengingat nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Fun Table* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak. Kesimpulan ini diperkuat dengan hasil perbandingan antara t hitung dan t tabel, di mana t hitung (50,877) jauh melebihi t tabel sebesar 2,131, dengan derajat kebebasan (dk) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} DK &= (n-1) \\ &= (16-1) \\ &= 15 \end{aligned}$$

Dengan dk 15 diperoleh ttabel = 2,131. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh media *fun table* terhadap kemampuan motorik halus anak.

Pengaruh Penggunaan Media *Fun Table* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengaruh media *Fun Table* terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru, dilakukan analisis berdasarkan hasil perlakuan yang telah diberikan.

$$\begin{aligned} G &= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100\% \\ G &= \frac{215 - 89}{256 - 89} \times 100\% \\ G &= \frac{126}{167} \times 100\% \\ G &= 75,44\% \end{aligned}$$

Keterangan:

G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*
Posttest = Nilai setelah dilakukan perlakuan
Pretest = Nilai sebelum perlakuan
100 % = Angka tetap

Berdasarkan rumus diatas didapatkan bahwa pengaruh yang diberikan dengan penggunaan Media *Fun Table* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru adalah sebesar 75,44% terdapat kategori perolehan skor Gain Ternormalisasi yaitu:

Tabel 11. Kategori Gain Ternormalisasi

Gain ternormalisasi	Kategori Penilaian
G<30	Rendah
30%<G<70%	Sedang
G>70%	Tinggi

Sumber: Olahan Data Penelitian 2025.

Merujuk pada hasil penggunaan rumus G di atas, maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 75,44% yaitu berada pada kategori tinggi $G>70\%$.

Pembahasan

Hasil Penelitian Sebelum Diberikan Media *Fun Table* Berdasarkan Hasil *Pretest*

Pada data awal kemampuan motorik halus anak sebelum menggunakan media *fun table* ditemukan bahwa beberapa anak belum mampu mengoordinasikan mata dan jari-jemari saat melakukan kegiatan seperti menjahit dan menggenggam suatu benda. Berdasarkan hasil analisis data sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru tercatat memperoleh skor sebesar 89, yang merepresentasikan persentase capaian sebesar 34,77% dari total yang diharapkan. Artinya beberapa anak belum dapat menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari, anak belum dapat mengoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan, anak belum dapat memanipulasi benda-benda, anak belum dapat mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.

Afriani & Angraini (2024) mengemukakan bahwa Keterampilan motorik halus merupakan hasil dari proses pembelajaran dan latihan yang berkelanjutan. Kemampuan ini merujuk pada gerakan-gerakan yang membutuhkan ketepatan dan melibatkan otot-otot kecil atau bagian tubuh tertentu, seperti jari tangan dan

pergelangan. Kemampuan Motorik halus anak masih rendah dilihat pada saat anak seperti melipat, meraih, mencubit, dan memanipulasi benda. Selanjutnya Hasanah et al (2023) menyatakan bahwa masih rendahnya kemampuan motorik halus dan kurangnya fasilitas media yang memadai sehingga terhambatnya kemampuan motorik halus anak. Kemudian, Nilmayani (2017) mengatakan bahwa sebelum penggunaan *busy book* kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun berada pada kategori rendah dan harus ditingkatkan.

Dapat dilihat dari kriteria sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus diperoleh data anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 dengan presentase 0%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 0 dengan presentase 0%, anak pada kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 12 anak dengan presentase 75% dan pada kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 anak dengan presentase 25%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak maksimal, selain itu dalam kegiatan pembelajaran guru juga harus membuat media menjadi semenarik mungkin untuk anak sehingga terlihat peningkatan untuk tumbuh kembang dan kemampuan motorik halus anak. Dalam hal ini Yan Yan et al (2019) mengatakan bahwa anak usia dini berada dalam masa emas perkembangan, terutama motorik halus, kemampuan motorik halus yang berkembang lebih lambat, harus tetap dibantu dengan menyediakan kesempatan seluasnya-luasnya, begitupun peralatan dan bahan yang sesuai dan dukungan yang terus menerus diberikan kepada anak. Kemampuan Motorik Halus dapat berkembang dengan optimal apabila diberikan rangsangan secara terus-menerus menggunakan suatu media (Risbon Sianturi, Sima Mulyadi, 2022).

Kemampuan motorik halus pada anak memberikan banyak pengaruh pada kemampuan lainnya. Kemampuan motorik halus penting untuk dikembangkan karena akan mempengaruhi kegiatan sehari-hari (Kurniawati et al., 2021: 116). Menurut Yan Yan et al (2019:87) manfaat lain dari meningkatkan kemampuan motorik halus yaitu untuk mendukung aspek pengembangan lainnya, seperti kognitif, bahasa, dan sosial. Karena setiap aspek perkembangan tidak terpisah antara satu sama lain. Pada saat ini kemampuan motorik halus anak masih kurang, hal ini disebabkan fasilitas sarana media pembelajaran yang kurang menarik dalam kegiatan pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah media *fun table*.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak pada tahap *pretest* masih perlu ditingkatkan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mencermati bahwa sebagian besar anak belum menunjukkan keterampilan motorik halus yang optimal. Beberapa anak tampak belum mampu menggerakkan jari-jemari secara tepat, belum dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dengan penglihatan secara sinkron, kesulitan dalam memanipulasi objek, serta belum mampu menggunakan kedua tangan secara terkoordinasi.

Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru masih belum mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu intervensi berupa media pembelajaran yang tepat—seperti penggunaan media *Fun Table*—untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak secara lebih efektif.

Adapun perlakuan yang diberikan dalam pelaksanaan dengan menggunakan media *fun table* yaitu: 1) peneliti akan mengenalkan media *fun table* terlebih dahulu dan aturan mainnya kemudian anak bermain media yang berisi enam kegiatan tersebut. 2) anak melakukan media yang berisi enam kegiatan dengan bervariasi bentuk dari kegiatan sebelumnya. 3) anak melakukan media yang berisi enam kegiatan dengan bervariasi bentuk dari kegiatan sebelumnya. 4) anak melakukan media yang berisi enam kegiatan dengan variasi-variasi bentuk dari kegiatan sebelumnya.

Hasil Penelitian Sesudah Diberikan Media *Fun Table* Berdasarkan Hasil *Posttest*

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *fun table* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru, anak sangat aktif dan bersemangat mengikuti kegiatan dengan senang menggunakan media *fun table*. Anak bergantian secara urut menggunakan media *fun table*. Anak dapat menggunakan media *fun table* yang berisi enam kegiatan dengan sangat baik. Anak dapat menggerakkan jari-jemarinya dengan tepat, anak bisa mengkoordinasikan mata dan aktivitas tangan, anak mampu memanipulasi benda-benda, anak juga mampu menggerakkan keterampilan kedua tangan. Berdasarkan hasil penelitian pada *posttest* diperoleh dengan jumlah nilai sebesar 215 dengan presentase 83,98%. Terjadinya peningkatan yang dapat dilihat dari hasil *pretest* sebesar 34,77% dan mengalami peningkatan menjadi 83,98%.

Kemudian dapat dilihat dari penggunaan media *fun table* ini, anak lebih bebas dalam melatih keterampilan motorik halus karena media *fun table* ini memiliki beberapa kegiatan yang menyenangkan, yang pertama anak akan menulis nama sendiri guna untuk melihat kemampuan jari-jemari anak tersebut. Kemudian

anak akan melakukan kegiatan menjepit untuk melatih otot tangan anak. Setelah itu anak melakukan kegiatan merajut jerami yaitu anak akan memasukkan tali ke dalam lubang guna untuk mengkoordinasikan mata dan juga aktivitas tangan. Lalu anak akan bermain *flower pull* yang dimana anak akan menggerakkan kedua tangan untuk bekerja sama memasukkan putik bunga sesuai dengan warna. Selanjutnya anak akan bermain *maze ball* yang menggunakan seperti *remote control* untuk menggerakkan bola dari *start* ke arah *finish*, setelah itu anak akan menyalakan lampu menandakan permainan yang anak mainkan telah selesai. Kegiatan yang ada di media *fun table* sangat disukai anak salah satunya kegiatan *maze ball* yang membuat anak ingin mencoba terus-menerus karena menggunakan semacam *remote control* membantu memudahkan anak menggerakkan bola tersebut.

Melibatkan kemampuan motorik halus dengan media *fun table* dapat menciptakan pembelajaran dan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang cocok untuk anak agar materi ajar atau pelajaran bisa di pahami dan di serap anak dengan baik (Junaidi, 2019). Dengan perpaduan antara media pembelajaran dan materi yang dirancang dengan baik akan membuat pembelajaran dengan media tersebut menyenangkan dan memberikan pengalaman kepada anak. Perubahan pendidikan di era digital mengharuskan pengajar memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses media pembelajaran untuk memberikan pengalaman yang baik kepada anak (Daud et al., 2021). Karena dengan media *fun table* anak tidak hanya melakukan satu kegiatan tetapi beberapa kegiatan yang setiap harinya bervariasi membuat anak merasa ingin tahu dan mencoba media *fun table* tersebut.

Dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan motorik halus anak pada tahap *posttest* atau setelah diberikan perlakuan. Setelah di berikan perlakuan maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus diperoleh data anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 11 dengan presentase 68,75%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 dengan presentase 31,25%, anak pada kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0 anak dengan presentase 0% dan pada kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 anak dengan presentase 0%.

Hasil *posttest* menunjukkan anak berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus lebih baik dari pada sebelum diberikan perlakuan media *fun table* atau *pretest*. Skor akhir tertinggi setelah diberikan perlakuan terdapat pada indikator “mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan”, indikator kemampuan ini mendapatkan skor 58 tertinggi karena indikator ini adalah hal yang pertama dilakukan oleh anak dan juga indikator ini sering muncul setiap kali anak diberikan perlakuan. Kemudian skor 50 terendah diberikan perlakuan terdapat pada indikator “mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan”. Indikator ini menjadi indikator yang terendah karena anak masih kurang tepat dan masih ragu dalam keterampilan gerak kedua tangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pangesti et al (2019) yang menyatakan setelah dikenalkan media *busy book* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Pelita 1 Mudal Boyolali meningkat. Selanjutnya pada penelitian Afriani & Angraini (2024) yang menyatakan adanya peningkatan perolehan skor kemampuan motorik halus setelah dilakukannya *treatment* dengan menggunakan media *busy board* di TK Iqra' Tunggul Hitam Padang. Kemudian Said & Balkis (2024) mengemukakan bahwa media *lose part* efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Pengaruh Media Fun Table Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru

Berdasarkan hasil penelitian diketahui media *fun table* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru. Media *fun table* memberikan dampak sebesar 75,44% pada kategori tinggi.

Kemampuan motorik halus pada anak usia dini merupakan hal yang perlu diperhatikan. Kemampuan motorik halus pada anak usia dini sangat perlu dikembangkan mengingat pentingnya memiliki kemampuan mengkoordinasi otot tangan dan mata untuk menjalankan kehidupan sehari-hari (Putri et al., 2023). Hal ini bertujuan agar anak mampu menggerakkan sebagian anggota tubuh seperti mengkoordinasikan mata dan tangan dengan tepat. Temuan awal pada penelitian ini menggambarkan kemampuan motorik halus anak masih rendah. Kondisi ini memberikan gambaran bahwa anak belum mampu menggerakkan jari-jemari, mengkoordinasikan mata dan tangan, memanipulasi benda, serta keterampilan gerak kedua tangan yang belum tepat.

Kondisi yang sudah disampaikan akibat keterbatasan sarana pembelajaran serta dukungan oleh orangtua di rumah. Sejalan dengan pendapat Rahmawati et al (2023) Keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak umumnya disebabkan oleh minimnya rangsangan yang diberikan oleh orang tua. Kondisi ini berkaitan erat dengan ketidakkonsistenan dalam memberikan stimulus yang mendukung proses belajar anak secara optimal. Jika kegiatan pembelajaran itu menyenangkan tentunya pesan yang ingin disampaikan kepada anak dapat diterima dengan baik oleh anak.

Setelah dilakukan *posttest* menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Annur Bastari Pekanbaru. Hasil *posttest* memberikan gambaran bahwa anak mampu menggerakkan jari-jemari, mengoordinasikan mata dan tangan, memanipulasi benda, dan keterampilan gerak kedua tangan. Kondisi ini menunjukkan adanya dampak signifikan media *fun table* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah et al (2023) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media *busy board* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Penelitian yang dilakukan oleh Yani (2021) dengan judul “Pengembangan Media *Busy Table* untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun” Mengembangkan suatu produk berupa media *busy table* yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran untuk mendukung peningkatan keterampilan motorik halus pada anak usia 4 hingga 5 tahun. Menurut Fitriyah et al (2021) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Busy Book* dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun” menunjukkan bahwa penggunaan media *busy book* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Dapat diambil dari kajian penelitian terdahulu, hasil riset membuktikan adanya peningkatan yang terjadi karena penggunaan media yang tepat bagi anak.

Dengan menggunakan media akan lebih mudah membantu anak memahami isi pembelajaran yang diajarkan kepada anak. Dengan penggunaan media, pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan karena adanya unsur teknologi dan berbagai kegiatan pada media yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *fun table* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun adalah sebesar 75,44% dan 24,56% disebabkan oleh faktor lain. Menurut Endang (2015) (Khadijah & Amelia, 2020) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus ialah sifat dasar genetik (faktor bawaan), keaktifan janin dalam kandungan, kondisi prenatal yang menyenangkan khususnya kondisi ibu dan gizi makanan sang ibu, proses kelahiran, dan kondisi pasca lahir. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Fun Table* dalam kegiatan pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *pretest*, diketahui bahwa keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Nur Bastari Pekanbaru masih berada pada kategori *mulai berkembang*. Hal ini mencerminkan bahwa kemampuan anak dalam menggerakkan bagian tubuh tertentu seperti jari-jemari, mengoordinasikan gerakan mata dan tangan, memanipulasi objek, serta melakukan gerakan dengan kedua tangan masih dalam tahap perkembangan awal atau belum optimal. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Fun Table*, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, di mana kemampuan motorik halus anak berada pada kategori *berkembang sangat baik*. Ini mengindikasikan bahwa aspek-aspek seperti koordinasi sensorik-motorik, manipulasi objek, serta keterampilan menggunakan kedua tangan telah mengalami kemajuan yang pesat. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Fun Table* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun, dengan efektivitas sebesar 75,44% yang termasuk dalam kategori tinggi.

DAFTAR REFERENSI

- Afriani, A., & Angraini, V. (2024). Pengaruh Media Busy Board Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di TK Iqra' Tunggul Hitam Padang. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(2), 115–126. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i2.2910>
- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. nyoman. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., Suismanto, S., & 'Aziz, H. (2021). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719–727. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.789>
- Hasanah, F., Barat, P. J., Studi, P., Masyarakat, P., Cimahi, K., Barat, P. J., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Cimahi, K., & Barat, P. J. (2023). *Media pembelajaran Busy Board Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun*. 6(1).
- Hendayani, Y., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Balok Bergambar Di Tkip Assalaam Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26668>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Kencana.

- Kurniawati, N., Rasmani, U. E. E., & Nurjanah, N. E. (2021). Profil Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Gugus Melati Kecamatan Wonosari. *Kumara Cendekia*, 9(2), 113. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49187>
- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Muh.Daud, Rudy Irwansyah, Ferawati, Dwi Retno Sari, N. Y., Jayanti Putri Purwaningrum, Imaniar Purbasari, Gilang Puspita Rini, I. M. L., Yudho Bawono, Fachrul Rozie, A. K. H. H., & Maria Fatima Mardina Angkur, Nurul Hidayati, F. N. (2021). Media Pembelajaran PAUD Tinjauan Teori dan Praktis. In *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Nobel, R. T., Nurlita, N., & Satria, D. (2024). Pengembangan Media Light Box untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 1029–1036. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3864>
- Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019). The Role of Parents in Assisting the Use of Gadget in Alpha Generation. *Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences*, 0(0), 258–262. <https://ices.prosiding.unri.ac.id/index.php/ICES/article/view/7900>
- Nurul Kusuma Dewi, S. (2018). Stimulasi Motorik Halus Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 190–195.
- Pangesti, N. P., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Busy Book. *Kumara Cendekia*, 7(4), 381. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.35022>
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Putra, M. R. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menggunting Terbimbing Di Paud Al Fatih Kota Lubuklinggau Tahun 2017. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 2(1), 50–55.
- Putri, I. A., Nurhenti, D., Simatupang, D., & Sn, M. (2023). Pengaruh Media “ The Line Flashcard ” Terhadap Kemampuan Menulis Awal Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Yamassa Surabaya Pendahuluan Pendidikan adalah sebuah usaha sadar serta terencana untuk memberikan bimbingan dan pertolongan dalam untuk mengembangkan kemampuan. 11–21.
- Rahmawati, R. A., Chairilisyah, D., & ... (2023). Pengaruh Media Ladybug Activity Board Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina Tembilahan. ... : *Journal Of Social Science ...*, 3, 6262–6271.
- Risbon Sianturi, Sima Mulyadi, W. F. M. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA AL-Masoem Kabupaten Tasimalaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Said, M., & Balkis, S. (2024). Pengaruh Media Lose Part Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Pada Taman Kanak-Kanak Pelangi Kabupaten Bulukumba.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmawati, A., Rahman, T., & Giyartini, R. (2021). Media Mozaik Untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(2), 246–252. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40924>
- Syahffira, W. N., Nurlita, N., & Satria, D. (2023). Pengembangan Flower Medium Timeliness Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Rengat. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 12362–12375. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9807%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/9807/6747>
- Tanu, I. K. (2019). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 19. <https://doi.org/10.25078/aw.v2i2.960>
- Yan Yan, N., Endah, J., Sri, N., & Siti, A. (2019). Upaya Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting. *Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training*, 3(2), 85–92.
- Yani, R. (2021). pengembangan media busy Table untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.