

Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 2-3 Tahun Melalui Permainan Sensori di *Daycare*

*Vina Iswahyuni, Heri Yusuf Muslihin, Taopik Rahman

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
*Corresponding author: vinaiswahyuni@upi.edu

Submitted/Received: 07 May 2023; First Revised: 25 May 2023; Accepted: 17 June 2023;
First Available Online 27 June 2023, Publication date 30 June 2023

Abstract

The goal of this study was to evaluate preschoolers' abilities to improve fine motor skills through sensory activities. The methodology utilized in this study combines qualitative and quantitative data analysis with a number of stages, including observation, data collecting, analysis, and withdrawal. Children ages 2-3 that were enrolled in daycare served as the research subjects for this study. There may be as many as 15 kids, 8 of whom are boys and 7 of them are girls. This study makes use of 4 different sensory gaming activities. Following are the findings from the evaluation of young children's fine motor skills utilizing the 2013 curriculum assessment and the percentage approach, as well as the overall development evaluation results: Not developed (BB) 27%; starting to develop (MB) 31%; developing as expected (BSH) 22%; and developing very well (BSB) 22%. It may be inferred that children in daycare between the ages of two and three need engaging activities and media to develop their fine motor abilities.

Keywords: Sensory play, development, early childhood.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan anak prasekolah dalam meningkatkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas sensorik. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggabungkan analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan beberapa tahapan, antara lain observasi, pengumpulan data, analisis, dan penarikan. Anak-anak usia 2-3 yang terdaftar di tempat penitipan anak menjabat sebagai subyek penelitian untuk penelitian ini. Jumlahnya mungkin sebanyak 15 anak, 8 di antaranya laki-laki serta 7 di antaranya perempuan. Penelitian ini menggunakan 4 aktivitas permainan sensorik yang berbeda. Berikut temuan evaluasi motorik halus anak usia dini dengan menggunakan penilaian kurikulum 2013 dan pendekatan persentase, serta hasil evaluasi perkembangan secara keseluruhan: Tidak berkembang (BB) 27%; mulai berkembang (MB) 31%; berkembang seperti yang diharapkan (BSH) 22%; dan berkembang sangat baik (BSB) 22%. Dapat disimpulkan bahwa anak-anak di tempat penitipan anak antara usia dua dan tiga tahun membutuhkan kegiatan dan permainan yang menarik untuk mengembangkan motorik halus mereka.

Kata Kunci: Sensory play, perkembangan, anak usia dini.

PENDAHULUAN

Menurut Undnag-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah pendekatan terencana untuk membimbing anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, dengan tujuan mempersiapkan mereka untuk

sekolah. Hal ini dilakukan dengan memberikan mereka rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani mereka. Peluang untuk perkembangan sosial, emosional, dan fisik di masa kanak-kanak tidak tergantung setelah mereka berlalu. Jika anak-anak diabaikan bahkan

sebagai bayi, itu akan memiliki efek jangka panjang. Menjadi seorang anak ketika dewasa sangat ditentukan oleh bagaimana mereka diperlukan sebagai anak kecil.

Seperti dilansir Sitompul (2021), pendidikan anak usia dini yang berhasil dalam mencegah kebosanan pada anak usia dini dicapai dengan membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Bersenang-senang sambil belajar adalah cara tertentu untuk menciptakan lingkungan kelas yang santai dan harmonis (Mintasih, 2016).

Anak-anak kecil mempelajari segala sesuatu yang perlu diketahui tentang dunia di sekitar mereka melalui bermain. Bermain memberikan anak kesempatan dan pengalaman yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangannya (Elfiadi, 2016).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan anak prasekolah dalam meningkatkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas sensorik.

KAJIAN TEORI

Menurut Gascoyne, *Sensory play involves the use of all five senses, smell, hearing, touch, taste and sight. Although these are our main senses, our whole body can be actively used to explore our environment and play activities.* Sensory play atau permainan sensorik adalah jenis kegiatan bermain yang merangsang seluruh sistem indera bekerja, seperti sentuhan, penciuman, pendengaran, pengecap, penglihatan, keseimbangan, dan juga kesadaran gerak dan dapat digunakan secara aktif untuk menjelajahi lingkungan kita dan aktivitas bermain (Ramadhani dkk., 2022). Salah satu manfaat dari permainan sensorik yaitu seringkali melibatkan kemampuan koordinasi otot kecil atau motorik halus anak. Misalnya aktivitas menuang, menjimpit, meremas, dan lain sebagainya. Kemampuan motorik halus ini nantinya akan dibutuhkan anak untuk

melakukan berbagai aktivitas, seperti menulis, menggunting, memasang kancing baju, memegang sendok dan garpu saat makan, dan lain-lain. Saat bermain, anak juga akan menggerakkan tubuhnya sehingga motorik kasarnya pun akan turut bekerja.

Perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar adalah dua kategori utama di mana pertumbuhan motorik dapat dipecah (Lubis, 2019). Belajar dan berlatih berperan dalam pengembangan keterampilan motorik halus, yang melibatkan penggunaan otot serta bagian tubuh yang lebih kecil dalam tugas-tugas seperti koordinasi tangan-mata, mencoret-coret, membangun blok, memotong, dan menulis. Pentingnya dalam membina perkembangan motorik halus anak sangat beralasan; melakukannya akan membantu mereka menjadi orang dewasa yang kompeten dan mandiri (Wahyuni & Puspitasari, 2021). Motorik halus merupakan faktor penting yang harus diperhatikan dalam mengembangkan model, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang akan diberikan kepada anak keturunan Asia agar perkembangan motoriknya mengikuti standar faktor perkembangan anak.

Setiap anak muda berkembang dengan kecepatannya sendiri. Banyak variabel, termasuk genetika, pola makan, dan kondisi lingkungan, yang berperan dalam pematangan fisik dan mental seseorang. Meskipun demikian, beberapa anak masih memiliki keterampilan motorik dan koordinasi yang matang pada usia yang jauh lebih awal dari rata-rata. Namun, ada anak-anak yang perkembangan linguistiknya sangat maju sehingga mereka sudah memiliki kosa kata dan keterampilan berbicara yang lebih besar daripada rekan-rekan mereka. Menurut Santrock, anak usia dua dan tiga tahun, yang disebut kelompok “usia bermain”, memasuki tahap perkembangan yang penting ketika mereka mampu membuat kemajuan paling besar dalam hal intelektual mereka. Anak-anak antara usia dua dan tiga tahun mengembangkan dan memperoleh

banyak keterampilan baru dan tumbuh pada tingkat yang dipercepat (Sudarsana, 2018). Anak-anak antara usia dua dan tiga tahun sering menunjukkan tingkat puncak koordinasi dan keseimbangan tubuh, memberikan wawasan tentang keterampilan motorik mereka yang matang. Benda-benda kecil, halaman buku, dan balok mainan akan lebih mudah diambil dan dimanipulasi oleh anak-anak. Anak-anak berusia dua dan tiga tahun telah menunjukkan bahwa mereka dapat berpakaian sendiri tanpa bantuan.

Sistem Pendidikan Nasional tentang Anak Usia Dini, membahas mengenai luasnya tumbuh kembang anak usia dini. Keterampilan dan keluwesan menggunakan jari dan alat untuk bereksplorasi dan berekspresi dalam berbagai bentuk merupakan kemampuan motorik halus, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab IV, Pasal 10 ayat (3) bagian b. Kemampuan motorik halus seperti mencubit, melipat, menggantung, dan koordinasi jari ditekankan.

Hal berikut menunjukkan sejauh mana anak-anak antara usia dua dan tiga tahun telah berkembang dalam perkembangan motorik halus mereka. Menurut KD, anak usia dini juga berhak menerima stimulus dengan tujuan untuk membina perkembangan motorik halusnya (Muti dkk., 2018). Melipat, meremas, memotong, dan mengkoordinasikan jari untuk memegang barang merupakan contoh tindakan yang mengandalkan kemampuan motorik halus anak. Anak-anak perlu memperoleh kemampuan ini sehingga mereka dapat secara tepat terlibat dengan konten. Anak-anak hidup di dunia khayalan. Dengan demikian, saran para ahli adalah menggabungkan dua konsep bermain dan belajar. Dengan menggabungkan keduanya, anak-anak tidak terputus dari dunia bermain yang lebih luas

sambil tetap mempertahankan manfaat pendidikan dari permainan mereka. Bermain anak penting untuk pertumbuhan mereka di semua bidang perkembangan, termasuk keterampilan fisik dan motorik, kesehatan mental dan emosional, serta pertumbuhan sosial dan emosional (Aghnaita, 2017).

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian yang peneliti gunakan adalah balita usia 2-3 tahun di Kiddie Star Daycare. 8 laki-laki dan 7 bayi perempuan merupakan total sekitar 15 bayi. Alasan subjek pemilihan karena peneliti mengajar dalam penelitian di kelas ini dan terlibat langsung. Teknik pengumpulan serta analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi. Data yang dikumpulkan selama wawancara dapat mencakup informasi dari hasil pengamatan dan dokumen yang ditulis saat anak mengerjakan suatu proyek. Teknik melakukan pengamatan terus menerus digunakan oleh pengamat untuk memahami perkembangan dan peristiwa yang terjadi di seluruh proyek yang sedang berjalan, dan hasil pengamatan tersebut dicatat pada lembar pengamatan. Teknik dokumentasi dimana siswa menggunakan bukti fotografis untuk merekam peristiwa dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada dasarnya tidak hanya sekadar kegiatan pengumpulan data, tetapi juga merupakan suatu kegiatan pengklasifikasian dan pra-analisis (Pamungkas, 2017). Teknik ini adalah tahap paling penting untuk mengumpulkan informasi yang ada di lapangan. Tahap pengumpulan data ini dilakukan dengan cara teknik observasi dan wawancara. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Ediyanto & Satyahadewi, 2013). Sampel yang digunakan berupa sampling jenuh. Niswara dkk., (2019) mengatakan sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Sampel jenuh bisa didefinisikan sampel total atau sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sairin dkk., 2021). Menurut Sugiyono, ini sering terjadi dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Teknik Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan frekuensi persen (%), nilai kemunculan dibagi dengan jumlah anak yang ada, kemudian dikalikan dengan 100% untuk melihat hasil. Data ditampilkan dalam bentuk tabel dan dijabarkan secara deskriptif. Data yang diperoleh selama proses pembelajaran diolah dengan teknik presentase. Untuk melihat dan mengetahui apakah aktivitas anak meningkat atau berkembang lebih lanjut, interpretasi aktivitas anak adalah sebagai berikut:

- 0% - 20% : Belum Berkembang
- 21% - 60% : Mulai Berkembang
- 61% - 80% : Berkembang Sesuai Harapan
- 81% - 100% : Berkembang Sangat Baik

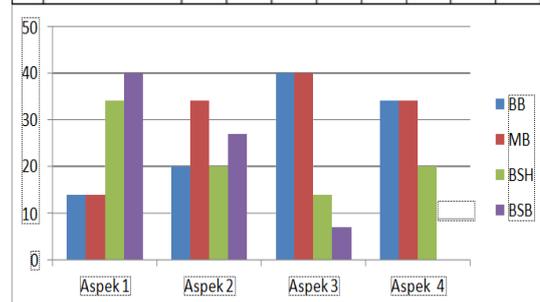
HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Waskita dkk., (2022) motorik ialah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerak tubuh. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa dalam proses perkembangan motorik, ada tiga faktor yang menentukannya, yaitu otot, saraf, dan otak. Faktor-faktor berikut menjalankan perannya masing-masing dalam suatu interaksi yang positif, yaitu suatu unsur saling bergantung, saling mendukung, saling melengkapi, sehingga tercapai pengkondisian motorik yang lebih sempurna. Anak-anak dengan gangguan otak tampaknya kurang fleksibel dalam menggerakkan tubuhnya. Keterampilan motorik halus merupakan suatu aktivitas yang menggunakan otot polos, seperti kemampuan memotong dengan jari dan menggerakkan benda dengan tenaga, tetapi memerlukan sistem kerjasama yang baik antara Indera penglihatan dan Indera peraba

(Wahyuningrum & Watini, 2022). Hasil dari perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 2-3 tahun melalui kegiatan sensori di daycare, menunjukkan hasil perkembangan hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1
 Hasil perkembangan kemampuan motorik anak usia 2-3 tahun

No	Aspek yang Dinilai	Capaian Perkembangan							
		B		MB		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak dapat menuang benda berwarna ke dalam wadah	2	14%	2	14%	5	34%	6	40%
2	Anak dapat mengambil dan memasukan benda berwarna ke dalam botol	3	20%	5	34%	3	20%	4	27%
3	Anak dapat memindahkan benda berwarna dengan jarijemari sesuai dengan warna wadah berwarna	6	40%	6	40%	2	14%	1	7%
4	Anak dapat menggantung benda	5	34%	5	34%	3	20%	2	14%
Rata-Rata			27%		31%		22%		22%



Aspek 1, dalam kegiatan pertama anak dapat menuang benda berwarna ke dalam wadah memperoleh kategori nilai belum berkembang (BB) sebanyak 14%, kategori nilai masih berkembang (MB) sebanyak 14%, kemudian untuk kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) memperoleh nilai 34%, dan terakhir untuk kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) memperoleh nilai yang cukup tinggi yaitu 40%.

Aspek 2, dalam kegiatan kedua anak dapat mengambil dan memasukkan benda berwarna ke dalam botol memperoleh kategori nilai belum berkembang (BB) mengalami peningkatan sebanyak 20%, dan kategori nilai masih berkembang (MB) juga mengalami peningkatan sebanyak 34%, kemudian untuk kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami penurunan sebanyak 27%, begitupun dengan kategori

nilai berkembang sangat baik (BSB) memperoleh nilai 27%.

Aspek 3, dalam kegiatan anak dapat memindahkan benda berwarna dengan jari jemari sesuai dengan warna wadah, yang memperoleh kategori nilai belum berkembang (BB) sebanyak 40%, kategori nilai mulai berkembang (MB) 40%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 14%, dan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) mengalami penurunan kembali menjadi 7%.

Aspek 4, kegiatan anak dapat menggantung benda berwarna, memperoleh nilai kategori belum berkembang (BB) 34%, kategori mulai berkembang (MB) 34%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 20%, dan yang terakhir kategori berkembang sangat baik (BSB) memperoleh nilai sebanyak 14%.

Keterampilan motorik halus merupakan suatu aktivitas yang menggunakan otot polos, seperti kemampuan memotong dengan jari dan menggerakkan benda dengan tenaga, tetapi memerlukan sistem kerjasama yang baik antara Indera penglihatan dan indera peraba (Wahyuningrum & Watini, 2022). Tugas-tugas yang membutuhkan penggunaan otot polos di jari, pergelangan tangan, dan tangan dianggap sebagai keterampilan motorik halus. Kegiatan ini mencakup beberapa bagian tubuh (Tatminingsih, 2019). Hasil penelitian kemampuan motorik halus anak usia 2-3 tahun melalui kegiatan permainan sensori di daycare. Pada kegiatan pertama yaitu menuang benda berwarna ke dalam wadah pada nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) diperoleh gambaran bahwa kemampuan motorik halus anak sangat baik. 11 dari 15 orang anak mampu mengikuti kegiatan menuang benda berwarna ke dalam wadah. 6 orang dengan mendapatkan kategori nilai berkembang sesuai baik (BSB) mendapat presentase 40% dan 5 orang dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) mendapat presentase 34%. Ada beberapa anak yang belum mampu

melakukan kegiatan pertama. Masing-masing sebanyak 2 orang anak untuk kategori nilai mulai berkembang (MB) dan kategori belum berkembang (BB). Kemudian untuk kegiatan permainan sensori kedua, ketiga, dan keempat diperoleh gambaran bahwa kemampuan motorik halus anak masih rendah karena dalam proses kegiatan mengambil benda berwarna, memindahkan benda berwarna dengan jari jemarinya dan kegiatan menggantung benda anak masih banyak yang mengalami kesulitan dalam jari jemari belum kuat dalam mengambil benda, atau lemahnya koordinasi antara jari jemari tangan dalam memegang benda. Selain itu, kendala lainnya adalah anak kurang berkonsentrasi, mudah beralih dan cepat merasa bosan. Anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) pada kegiatan kedua, ketiga, dan keempat, dari 15 orang anak yang mampu mengikuti kegiatan 1 mengambil dan memasukkan benda berwarna ke dalam botol, 4 orang anak dengan presentase 27%. Kegiatan 2 memindahkan benda berwarna dengan jari jemari sesuai dengan warna wadah, 1 orang anak dengan presentase 7%. Kegiatan ketiga anak dapat menggantung benda berwarna, 2 orang anak dengan presentase 14%, nilai rata-rata yang dicapai pada seluruh kegiatan sensori adalah 26%. Hal ini sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (Prihantoro & Hidayat, 2019).

Berdasarkan pada hasil pengamatan perkembangan motorik halus anak usia 2-3 tahun di daycare masih dibutuhkannya stimulus untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Salah satu stimulasi yang dapat dikembangkan dalam peningkatan kemampuan motorik halus pada anak usia dini yaitu menggunakan permainan sensori (sensory play) seperti menjimpit bola pom-pom dengan variasi jari tangan. Permainan ini menjadi pilihan sebagai perkembangan motorik halus. Dengan kegiatan kegiatan menjimpit lalu memindahkan bola pom-pom dengan variasi

jari seperti jari telunjuk dan ibu jari, ibu jari dan jari telunjuk, dan lain-lain. Permainan menjempit bola pom-pom ini bisa meningkatkan koordinasi jari tangan anak cukup baik untuk memegang benda bahkan memindahkan benda ke tempatnya.

Di TK Permata Bunda Sitanang Kabupaten Agam, siswa mengasah kemampuan motorik halus dengan membuat kreasi pom-pom. Penelitian yang telah dilakukan menjadi tolok ukur untuk mengukur seberapa berhasil penelitian secara keseluruhan. Dua siklus diselesaikan selama proses pembuatan mainan yang bermanfaat bagi perkembangan kemampuan motorik halus anak. Terjadi peningkatan kemampuan motorik dari pertemuan siklus pertama ke pertemuan siklus kedua yang berlangsung setelah pertemuan siklus pertama. Hasil yang diperoleh pada siklus pertama sebesar 28% dan kegiatan pada siklus pertama memenuhi kriteria kecukupan minimum (KKM). Oleh karena itu, proses diperpanjang sampai siklus kedua dengan tujuan untuk meningkatkan strategi pembelajaran. Peningkatan keterampilan motorik halus yang memenuhi KKM merupakan salah satu capaian yang dapat dikaitkan dengan perlakuan siklus II (KKM). Jumlah kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan mengalami peningkatan antara siklus I dan siklus II, dan baik proses maupun hasil belajarnya cukup positif. Selain itu, Maidona Siska melakukan penelitian pada kegiatan ini yang melibatkan pom-pom. Judul penelitiannya adalah meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui permainan pom-pom berwarna di play grup, dan total presentase peningkatan keterampilan motorik halus anak yang ditemukan adalah 83%.

KESIMPULAN

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan tentang perkembangan motorik halus anak usia 2-3 tahun melalui permainan sensorik di TK. Untuk kegiatan bermain

indera kedua, ketiga, dan keempat, kemampuan motorik halus anak ditemukan lemah karena dalam proses mengambil benda berwarna, memindahkan benda berwarna dengan jari, dan memotong benda, banyak anak yang masih kesulitan menggenggam benda dan lemahnya koordinasi antara jari untuk memegang benda. Selain rintangan adalah konsentrasi yang buruk, mudah berpindah dan kebosanan. Anak berkembang pesat pada kegiatan kedua, ketiga, dan keempat. Dari 15 anak yang mengikuti kegiatan 1 mengambil dan memasukkan benda berwarna ke dalam botol, anak mencapai angka 27%, kegiatan 2 memindahkan benda berwarna dengan jari sesuai warna mengandung 1 anak menilai 7%. Kegiatan 3 anak dapat memotong benda berwarna, 2 anak menilai 1%, nilai rata-rata yang dicapai dalam semua kegiatan sensorik adalah 26%. Diantara rangsangan yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini adalah melalui penggunaan permainan sensorik, seperti mencubit bola dengan pom-pom dengan variasi jari. Permainan ini merupakan pilihan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dengan cara mencubit kemudian menggerakkan bola pom-pom dengan variasi jari seperti telunjuk serta ibu jari, ibu jari serta jari telunjuk, dan lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada dosen pembimbing Bapak Taopik Rahman, M.Pd. dan Bapak Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd. yang telah mendukung dan membimbing jalannya penelitian dalam pembuatan penulisan artikel ini. Ucapan terimakasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan artikel ini, yaitu kepada Kepala Yayasan, pengajar, serta anak-anak yang terlibat dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219-234.
- Ediyanto, M. N. M., & Satyahadewi, N. (2013). Pengklasifikasian Karakteristik Dengan Metode K-Means Cluster Analysis. *Bimaster: Buletin Ilmiah Matematika, Statistika dan Terapannya*, 2(02), 133-136.
- Elfiadi, E. (2016). Bermain dan permainan bagi anak usia dini. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 7(1), 51-60.
- Lubis, M. S. A. (2019). Melacak Kesulitan Anak Saat Belajar Perspektif Psikologi. *Jurnal Al-Fatih*, 2(1), 14-32.
- Mintasih, D. (2016). Merancang pembelajaran menyenangkan bagi generasi digital. *Jurnal eL-Tarbawi*, 9(1), 39-48.
- Muti, I., Basir, A., & Ramadan, M. P. (2021). Pengelolaan Pengembangan Program Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Permainan Outbound. *Jurnal El-Audi*, 2(2), 116-138.
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 158-166.
- Pamungkas, B. A. (2017). Penetapan Strategi Pemasaran dengan Analisis SWOT. *JMK (Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan)*, 2(2), 89-100.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.
- Ramadhani, A. S., Azizah, W., Selpiyani, Y., & Khadijah, K. (2022). Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2360-2370.
- Sairin, S., Fajri, C., & Suworo, S. (2021). Analisis Kebutuhan dan Motivasi Wali Santri terhadap Keputusan memilih Pesantren AL WAFI IBS Pengasinan. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(3), 205-209.
- Sitompul, L. K. (2021). Implementasi Teknik Bimbingan Konseling Dalam Mengatasi Gangguan Kecemasan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 501-512.
- Sudarsana, I. K. (2018). Membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa melalui pendidikan anak usia dini. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 1(1), 41-48.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183-190.
- Wahyuni, S., & Puspitasari, R. N. (2021). Keefektifan Pembelajaran Secara Online Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 110-126.
- Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi model ATIK dalam meningkatkan motorik halus pada

anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5384-5396.

Waskita, D. T., Surya, C. M., & Febriana, R. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 53-62.