

**PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BOX BERPUTAR UNTUK MENSTIMULASI  
ASPEK PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA DINI  
DI PAUD SPAS BONTOBIRAENG**

*Education Through Banner Media On Handwashing With Soap To Improve Students' Knowledge In Preventing Diarrhea At Sd  
Inpres Kanreapia, Tombolo Pao Sub-District, Gowa Regency"*

**Ruslan Hasani<sup>1</sup>, Besse Sherly Aulia Putri<sup>2</sup>, Simunati<sup>3</sup>, Yulianto<sup>4</sup>, Ningsih Jaya<sup>5</sup>**

Poltekkes Kemenkes Makassar

([bessesheryap4828@gmail.com](mailto:bessesheryap4828@gmail.com)/ 085341958066)

**ABSTRACT**

*Early childhood education plays a crucial role in shaping the quality of future human resources. However, many young children experience developmental delays, particularly in fine motor skills, gross motor skills, language, and socio-emotional aspects. The aim of this study is to develop an innovative educational toy called the "Rotating Box" to simultaneously stimulate these four developmental aspects. The tool is designed with four play sides, each focusing on fine motor skills, language, gross motor skills, and socio-emotional development. Method used a qualitative and quantitative approach, with four children aged 3-6 years at PAUD SPAS Bontobiraeng, Gowa Regency, as subjects. Results showed significant improvements in all aspects of development after the intervention, with very good improvements in 3 children (75%) and good improvements in 1 child (25%). Conclusion, the "Rotating Box" proves to be an effective, enjoyable, and multifunctional medium for stimulating early childhood development. This study recommends using the tool in early childhood education settings and families, as well as further development with more varied games.*

**Keywords :** *Educational Toys, Early Childhood, Fine Motor Skills, Language, Gross Motor Skills, Socio-Emotional Development*

**ABSTRAK**

Pendidikan anak usia dini memegang peran krusial dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dimasa depan. Namun, banyak anak usia dini mengalami keterlambatan motorik halus, bahasa, motorik kasar, dan sosial emosional. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan alat permainan edukatif box berputar yang inovatif guna menstimulasi keempat aspek perkembangan tersebut secara bersamaan. Alat ini dirancang dengan empat sisi permainan yang masing-masing fokus pada stimulasi motorik halus, bahasa, motorik kasar, dan sosial emosional. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan empat anak usia 3-6 tahun di PAUD SPAS Bontobiraeng, Kabupaten Gowa. Hasil Penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada semua aspek perkembangan setelah intervensi, peningkatan sangat baik 3 orang anak (75%) dan untuk baik 1 orang anak (25%). Orang tua dan guru memberikan respons positif terhadap efektivitas alat ini. Kesimpulan "Box Berputar" terbukti efektif sebagai media stimulasi perkembangan anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan alat ini dililngkungan PAUD dan keluarga serta pengembangan lebih lanjut dengan variasi permainan yang beragam.

**Kata kunci :** Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini, Motorik Halus, Motorik Kasar, Bahasa, Sosial Emosional

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini di Indonesia memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi kelangsungan hidup di masa yang akan datang. Kemajuan teknologi telah memberikan berbagai peluang bagi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di Indonesia, pendidikan anak usia dini (PAUD) mengalami perkembangan yang pesat,

mencakup berbagai program seperti pendidikan formal untuk anak usia dini, pendidikan nonformal, program peningkatan kualitas pendidikan, serta pelatihan keterampilan yang mendukung perkembangan anak secara holistik. Masa anak usia dini, yaitu mencakup anak-anak berusia 0 sampai 6 tahun, yang sering disebut sebagai masa emas. Yang dimana pada masa emas, proses perkembangan terjadi sangat cepat. Oleh karena itu,

perkembangan pendidikan anak usia dini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah motorik halus anak, yang meliputi koordinasi antara mata dan tangan, kelenturan serta kekuatan pergelangan tangan, serta ketangkasan dan kelenturan jari-jari tangan (Asyipa & Hidayat, 2024).

WHO (*World Health Organization*) melaporkan bahwa 5-25% anak prasekolah mengalami gangguan perkembangan motorik halus. Sementara menurut data UNICEF (*United Nations Children's Fund*) menunjukkan bahwa sekitar 27,5% atau sekitar 3 juta anak usia 3 sampai 6 tahun mengalami keterlambatan perkembangan. Selain itu, data nasional dari Kementerian Kesehatan RI pada tahun 2014 mengungkapkan bahwa sekitar 13-18% anak usia dini di Indonesia mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan (Sapardi & Andayani, 2021). Data ini menunjukkan bahwa anak-anak pada usia dini perlu diperkenalkan dengan alat permainan inovatif yang dapat melatih perkembangan motorik halus, motorik kasar, kemampuan berbahasa, serta sosial emosional anak sehingga dapat lebih optimal saat memasuki usia remaja.

Minimnya permainan edukatif menjadi kendala bagi tumbuh kembang anak. Selain itu, kurangnya keterlibatan orang tua dapat menjadi kendala bagi tumbuh kembang anak. Saat ini, banyaknya alat permainan edukatif yang beredar di pasaran tidak dirancang khusus dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik halus, motorik kasar, bahasa, serta sosial emosional anak secara bersamaan, sehingga lebih berfungsi sebagai hiburan semata tanpa mendukung tumbuh kembang anak. Selain itu, ketidaksesuaian alat permainan dengan usia anak juga menjadi kendala, karena kurangnya efektivitas dalam stimulasi perkembangannya.

Proyek ini bertujuan untuk menciptakan alat permainan edukatif "box berputar" untuk menstimulasi aspek perkembangan anak seperti motorik halus (seperti koordinasi tangan-mata), motorik kasar, bahasa (seperti kosakata dan komunikasi), serta sosial emosional. Selain itu, proyek ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses stimulasi anak dengan menyediakan alat permainan yang mudah digunakan dilingkungan keluarga.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif sederhana.

Populasi dalam proyek ini adalah 4 anak

dengan usia 3-6 tahun.

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *total populasi* dengan memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi anak yang berusia antara 3 hingga 6 tahun, anak dalam kondisi fisik dan mental sehat, dan bersedia mengikuti program edukasi. Kriteria eksklusi ditetapkan untuk menghindari siswa yang tidak memenuhi syarat tertentu, misalnya karena kondisi medis atau keterbatasan kognitif.

Penelitian yang dilakukan di PAUD SPAS Bontobiraeng Kec. Bontonompo, Kab. Gowa. Waktu penelitian dilaksanakan mulai dari bulan Mei s/d Juni 2025 (Hasani et al., 2025)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan pedoman wawan cara orang tua. Di mana lembar observasi sebelum dan sesudah, terdiri atas 4 aspek perkembangan dengan masing-masing 5 pertanyaan disetiap aspek perkembangan yang dibuat oleh peneliti untuk mengukur efektivitas alat permainan edukatif box berputar. Serta pedoman wawancara orang tua sebelum dan sesudah diberikan alat permainan edukatif box berputar untuk meningkatkan pengetahuan orang tua terkait alat permainan edukatif box berputar terhadap perkembangan motorik halus, bahasa, motorik kasar dan sosial emosional pada anak usia dini.

## HASIL

Berdasarkan observasi dan wawancara orang tua yang telah dilakukan dalam penelitian ini, peneliti memperoleh hasil mengenai efektivitas alat permainan edukatif box berputar dalam menstimulasi aspek perkembangan pada anak usia dini. Berikut hasilnya.

Tabel 4.1

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin

| Karakteristik Responden | Respon-<br>den 1<br>(An. A) | Respon-<br>den 2<br>(An. K) | Respon-<br>den 3<br>(An. L) | Respon-<br>den 4<br>(An. H) |
|-------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| <b>Usia</b>             | 3<br>tahun                  | 4<br>tahun                  | 5<br>tahun                  | 6<br>tahun                  |
| <b>Jenis Kelamin</b>    | Perem-<br>puan              | Perem-<br>puan              | Laki-<br>Laki               | Laki-<br>Laki               |

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa kegiatan ini dilakukan oleh 4 orang anak, Responden 1 (An. A) berusia 3 tahun jenis kelamin perempuan, Responden 2 (An. K) berusia 4 tahun jenis kelamin perempuan, Responden 3 (An. L) berusia 5 tahun jenis kelamin laki-laki, dan Responden 4 (An. H) berusia 6 tahun jenis kelamin laki-laki.

Tabel 4.2  
Perubahan Aspek Perkembangan Anak Sebelum dan Setelah Diberikan Intervensi

| Aspek Perkembangan | Sebelum Intervensi |                | Setelah Intervensi |                |
|--------------------|--------------------|----------------|--------------------|----------------|
|                    | Frekuensi (f)      | Persentase (%) | Frekuensi (f)      | Persentase (%) |
| <b>Sangat Baik</b> | 0                  | 0%             | 3                  | 75%            |
| <b>Baik</b>        | 2                  | 50%            | 1                  | 25%            |
| <b>Cukup</b>       | 1                  | 25%            | 0                  | 0%             |
| <b>Kurang</b>      | 1                  | 25%            | 0                  | 0%             |
| <b>Total</b>       | 4                  | 100%           | 4                  | 100%           |

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa sebelum diberikan alat permainan edukatif box berputar aspek perkembangan anak yaitu baik 2 responden (50%), 1 responden cukup (25%), dan 1 responden yang kurang (25%). Dan setelah diberikan alat permainan edukatif box berputar aspek perkembangan anak mengalami peningkatan 3 responden sangat baik (75%), dan 1 responden baik (25%).

Berikut hasil wawancara orang tua tentang pengetahuan orang tua terkait aspek perkembangan anak sebelum diberikan alat permainan edukatif box berputar. Berikut penuturan hasil wawancara;

*"anak saya belum bisa dalam memegang pensil dengan menggunakan tiga jari." (Ibu An. A Mirnawati 28 tahun)*

*"An. K belum sempurna dalam memegang pensil dengan menggunakan tiga jari." (Wali An. K)*

*"anak sudah mahir dalam memegang pensil dengan benar menggunakan tiga jari." (Wali An. L)*

*"sudah lancar memegang pensil dan sudah tau cara menggunakan tiga jari." (Wali An. H)*

*"anak saya bisa jika mencoret dan menggambar garis lurus walaupun tidak sempurna." (Ibu An. A Mirnawati 28 tahun)*

*"anak bisa mencoret bahkan menggambar bentuk yang sederhana seperti bentuk lingkaran ataupun garis lurus." (Wali An. K)*

*"sudah bisa mencoret bahkan menggambar bentuk yang sederhana seperti bentuk lingkaran ataupun garis lurus." (Wali An. L)*

*"bisa menggambar bentuk sederhana seperti lingkaran ataupun bentuk lain." (Wali An. H)*

*"anak saya belum sempurna dalam menulis huruf maupun angka, tapi dia selalu ingin tau anaknya." (Ibu An. A Mirnawati 28 tahun)*

*"anak ini sudah bisa menulis beberapa huruf dan angka walaupun belum begitu sempurna." (Wali An.*

*K)*

*"An. L sudah bisa menulis huruf atau angka dengan sempurna." (Wali An. L)*

*"anak ini mampu menulis huruf atau angka dengan bagus." (Wali An. H)*

*"anak sudah bisa ucapkan lebih dari 4 kata atau lebih." (Ibu An. A Mirnawati 28 tahun)*

*"sudah menggunakan 3-4 kata atau lebih dalam berbicara." (Wali An. K)*

*"sudah lancar dalam berbicara dan sudah menggunakan beberapa kalimat." (Wali An. L)*

*"ini anak sudah sangat lancar dalam berbicara." (Wali An. H)*

*"anak saya sudah bisa berbicara dengan jelas." (Ibu An. A Mirnawati 28 tahun)*

*"anak sudah bisa mengucapkan kata dengan sangat jelas." (Wali An. K)*

*"sudah jelas dalam berbicara dan dapat dipahami." (Wali An. L)*

*"anak ini sudah sangat jelas dalam mengucapkan kata dan bisa dipahami." (Wali An. H)*

*"dari semua nama benda, warna, angka hanya huruf yang anak saya tidak kenali." (Ibu An. A Mirnawati 28 tahun)*

*"An. K sudah mengenal nama benda, warna, angka tapi masih belum mengenal semua huruf." (Wali An. K)*

*"sudah mengenal nama benda, warna, angka, dan semua huruf." (Wali An. L)*

*"sudah mengenal nama benda, warna, angka dan semua huruf sudah dia kenali." (Wali An. H)*

*"anak ini sudah bisa melompat dengan kedua kakinya." (Ibu An. A Mirnawati 28 tahun)*

*"An. K mampu dalam melompat dengan kedua kaki secara bersamaan." (Wali An. K)*

*"An. L mampu menggunakan kedua kakinya melompat secara bersamaan." (Wali An. L)*

*"itu anak bisa melompat menggunakan kedua kakinya secara bersamaan tanpa terjatuh." (Wali An. H)*

*"anak saya sudah bisa naik turun tangga tapi saya masih mengawasinya." (Ibu An. A Mirnawati 28 tahun)*

*"sudah bisa naik turun tangga tanpa bantuan." (Wali An. K)*

*"anak itu mampu dalam naik turun tangga sendiri tanpa bantuan." (Wali An. L)*

*"mampu naik turun tangga dengan sendiri." (Wali An. H)*

*"anak saya mampu melempar dan menangkap bola." (Ibu An. A Mirnawati 28 tahun)*

"An. K sudah bisa dalam melempar atau menangkap bola." ( Wali An. K )

"An. L mahir melempar serta menangkap bola." ( Wali An. L )

"An. H juga mampu melempar bola maupun menangkapnya." ( Wali An. H )

"anak saya kadang tidak mau berbagi mainannya apalagi jika mainan itu menarik dimatanya." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"kadang An. K masih belum bisa berbagi mainannya kepada teman atau saudaranya." ( Wali An. K )

"An. L bisa berbagi mainan dengan temannya." ( Wali An. L )

"An. H sangat senang berbagi dengan teman sebayanya." ( Wali An. H )

"anak saya ini belum mampu menunggu giliran jika bermain bersama temannya." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"anak ini belum mampu menunggu giliran saat bermain teman." ( Wali An. K )

"sangat mengerti untuk menunggu giliran jika bermain." ( Wali An. L )

"An. H sudah bisa menunggu giliran saat bermain bersama temannya." ( Wali An. H )

"anak saya belum bisa mengikuti aturan bermain." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"An. K bisa mengikuti aturan sederhana pada saat bermain." ( Wali An. K )

"An. L sudah bisa mengikuti aturan bermain." ( Wali An. L )

"bisa mengikuti aturan yang diberikan saat bermain." ( Wali An. H )

Berikut hasil wawancara orang tua tentang pengetahuan orang tua terkait aspek perkembangan anak setelah diberikan alat permainan edukatif box berputar. Berikut penuturan hasil wawancara;

"anak saya sudah mahir dalam memegang pensil dengan menggunakan tiga jari." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"An. K sudah lancar dalam memegang pensil ataupun krayon serta menggunakannya." ( Wali An. K )

"An. L sangat mahir dalam menggunakan pensil." ( Wali An. L )

"anak ini sangat bisa menggunakan pensil dengan tiga jari." ( Wali An. H )

"anakku sudah lumayan bisa menggambar bentuk lingkaran dan garis lurus dengan sempurna." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"sudah bisa mencoret-coret ataupun menggambar bentuk yang sederhana." ( Wali An. K )

"bisa menggambar bentuk selain lingkaran dan garis lurus." ( Wali An. L )

"dapat menggambar bentuk sederhana maupun bentuk lain." ( Wali An. H )

"anak saya sudah mampu menulis angka ataupun huruf sebagian yang menurutnya mudah." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"sudah mampu menulis huruf dan angka dengan sempurna." ( Wali An. K )

"sudah bisa menulis huruf dan angka dengan sempurna." ( Wali An. L )

"lancar dalam menulis huruf beserta angka dengan sempurna." ( Wali An. H )

"anak saya menggunakan lebih dari 3-4 kata ataupun sudah lancar berbicara." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"bisa menggunakan lebih dari 4 kata dengan jelas." ( Wali An. K )

"lebih dari 4 kata anak bisa ucapkan dan sudah menggunakan beberapa kalimat." ( Wali An. L )

"anak ini sudah sangat lancar dalam berbicara." ( Wali An. H )

"anak saya sudah jelas dalam mengucapkan kata-kata." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"sangat lancar dalam mengucapkan kata-kata dengan jelas dan bisa dipahami." ( Wali An. K )

"anak ini mengucapkan kata dengan sangat jelas." ( Wali An. L )

"mengucapkan kata dengan sangat jelas dan bisa dipahami." ( Wali An. H )

"anak saya sudah mengenal nama benda, angka, warna dan mengenal huruf sebagian." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"An. K sudah mengenal nama benda, warna, angka, dan sebagian huruf." ( Wali An. K )

"mengenal semua nama benda, angka, warna dan semua huruf." ( Wali An. L )

"An. H mengenal semua nama benda, angka, warna beserta semua huruf dia kenali." ( Wali An. H )

"anak saya sudah bisa melompat dengan kaki yang bersamaan." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"An. K mampu melompat dengan kedua kakinya secara bersamaan." ( Wali An. K )

"An. L mampu melompat dengan kaki secara bersamaan." ( Wali An. L )

"An. H sangat senang melompat dengan kaki yang bersamaan." ( Wali An. H )

"sudah mampu naik turun tangga dengan sendirinya." ( Ibu An. A Mirawati 28 tahun )

"An. K bisa naik turun tangga dengan sendirinya." ( Wali An. K )

"An. L naik turun tangga dengan sendirinya tanpa bantuan." ( Wali An. L )

"mampu naik turun tangga dengan sendiri tanpa bantuan." ( Wali An. H )

"anak saya sekarang mampu melempar dan menangkap bola." ( Ibu An. A Mirnawati 28 tahun )

"An. K dapat melempar maupun menangkap bola." ( Wali An. K )

"An. L mampu melempar dan menangkap bola." ( Wali An. L )

"An. H juga mampu melempar maupun menangkap bola." ( Wali An. H )

"anak saya sudah mau berbagi mainan dengan teman sebayanya." ( Ibu An. A Mirnawati 28 tahun )

"An. K sudah mau berbagi mainan dengan temannya." ( Wali An. K )

"An. L bisa berbagi mainannya pada saat bermain." ( Wali An. L )

"An. H selalu berbagi mainan dengan teman sebayanya." ( Wali An. H )

"anak saya sudah mampu menunggu gilirannya saat bermain bersama." ( Ibu An. A Mirnawati 28 tahun )

"anak mampu menunggu giliran saat bermain bersama teman." ( Wali An. K )

"bisa menunggu giliran bermain." ( Wali An. L )

"An. H mampu dalam menunggu giliran bermain bersama." ( Wali An. H )

"sudah bisa mengikuti aturan sederhana dalam permainan kelompok." (Ibu An. A Mirnawati 28 tahun)

"anak dapat mengikuti aturan permainan." ( Wali An. K )

"An. L mampu mengikuti aturan dalam permainan kelompok." ( Wali An. L )

"An. H selalu mengikuti aturan sederhana dalam permainan kelompok." ( Wali An. H )

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian observasi dan wawancara orang tua menunjukkan bahwa sebelum intervensi menggunakan alat permainan edukatif box berputar, sebagian besar anak belum maksimal dalam keterampilan motorik halus seperti menyusun puzzle dan mencocokkan warna. Namun setelah intervensi terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan anak. Aktivitas pada box berputar seperti memutar, menyusun, dan mencocokkan benda kecil terbukti melatih otot jari, kelenturan tangan dan fokus visual anak. Dalam wawancara orang tua juga mengatakan awalnya anak mengalami hambatan perkembangan menunjukkan kemajuan setelah menggunakan alat permainan edukatif box berputar. Anak – anak terlihat

antusias dan bertahan lama dalam aktivitas bermain.

Temuan ini didukung oleh teori Hurlock (1993) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi otot-otot kecil, terutama tangan dan jari. Penelitian ini sejalan dengan pendapat (Lubis et al., 2022) juga memperkuat bahwa aktivitas koordinasi tangan dan mata mampu meningkatkan motorik halus anak. Dengan demikian, box berputar dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif yang efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini.

Hasil penelitian observasi dan wawancara orang tua menunjukkan bahwa sebelum intervensi anak-anak cenderung hanya mampu menyebutkan nama buah, huruf, angka, dan warna secara konsisten. Setelah intervensi melalui box berputar yang dirancang untuk mengenalkan konsep warna, angka, buah dan huruf secara interaktif kemampuan bahasa anak menunjukkan peningkatan.

Teori Vygotsky (1978) menyatakan bahwa perkembangan bahasa sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial, terutama melalui permainan komunikasi dengan orang dewasa atau teman sebaya. Konsep zona perkembangan proksimal menjelaskan bahwa anak dapat mencapai potensi bahasa yang lebih tinggi dengan bantuan dari lingkungan sosial. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Utsmani & Manasikana, 2022) menyatakan bahwa alat permainan edukatif yang mendorong eksplorasi kosakata dapat meningkatkan kemampuan bicara anak. Dalam penelitian ini, box berputar terbukti membantu anak mengenali dan menyebutkan huruf, angka, buah, serta warna secara verbal. Interaksi dengan guru dan teman saat bermain juga mendukung perkembangan bahasa anak, karena mereka terbiasa mendengar, menanggapi, dan mengulang kata-kata secara aktif.

Hasil penelitian observasi dan wawancara orang tua menunjukkan bahwa sebelum intervensi, beberapa anak mengalami kesulitan dalam koordinasi motorik kasar seperti menendang bola, melompat, atau menjaga keseimbangan. Namun setelah diberikan stimulus melalui box berputar, terjadi peningkatan kemampuan anak dalam menggerakkan otot-otot besar tubuh melalui aktivitas fisik yang menyenangkan dan menantang.

Menurut Erikson, anak usia 3-6 tahun berada pada tahap *initiative vs. guilt*, dimana mereka senang melakukan aktivitas fisik dan mencoba hal-hal baru. Jika diberi kesempatan, anak akan tumbuh

menjadi individu yang percaya diri. Intervensi ini tidak hanya melatih otot dan koordinasi tubuh, tetapi juga memberikan rasa percaya diri melalui keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan fisik. Hal ini didukung oleh (Sulistyo et al., 2021) menyatakan bahwa permainan fisik dapat memperkuat otot, meningkatkan koordinasi, dan mendukung perkembangan fungsi eksekutif otak anak. Dalam penelitian ini, box berputar pada sisi ketiga dirancang dengan aktivitas seperti melempar bola ke ring, menendang ke target, dan melompat. Anak-anak tampak aktif, senang, dan tertantang, yang turut mendorong perkembangan fisik sekaligus rasa percaya diri mereka.

Hasil penelitian observasi dan wawancara orang tua menyatakan bahwa sebelum intervensi, sebagian anak menunjukkan perilaku egosentris seperti sulit menunggu giliran dan bermain sendiri tanpa berinteraksi dengan temannya. Namun setelah intervensi anak mulai menunjukkan peningkatan dalam bersosialisasi, memahami emosi teman, serta mampu mengikuti aturan dan kesepakatan bersama dalam kegiatan bermain.

Menurut Erikson (1963) anak usia 3-6 tahun berada pada tahap *inisiatif vs rasa bersalah*, dimana mereka mulai belajar bekerja sama, memahami aturan sosial dan membangun hubungan dengan orang lain. Ini sejalan dengan penelitian (Purwandari et al., 2022) menegaskan bahwa permainan kelompok efektif dalam menumbuhkan kecerdasan sosial-emosional, khususnya bagi anak yang pasif dan pemalu. Penelitian ini membuktikan bahwa box berputar pada sisi keempat dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, sehingga anak-anak terdorong untuk berbagi, menunggu giliran, dan bekerja sama. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan interaksi sosial dan perkembangan emosional mereka dalam lingkungan bermain yang positif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa An. A dan An. K mengalami peningkatan yang signifikan dalam keempat aspek perkembangan setelah intervensi menggunakan box berputar. Alat permainan ini terbukti mampu menstimulasi perkembangan motorik halus, motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak secara menyeluruh. Teori Montessori menyatakan bahwa alat permainan harus konkret dan dapat memberikan pengalaman belajar langsung melalui panca indera. Hal ini diwujudkan dalam desain box berputar yang interaktif dan mudah digunakan anak. Selain itu teori behavioristik oleh

Skinner (1957) juga mendukung bahwa penguatan positif, seperti rasa berhasil atau pujian saat anak berhasil menyelesaikan tugas bermain, mendorong anak untuk mengulang perilaku positif tersebut.

Menurut hasil penelitian (Fatimah et al., 2023) menambahkan bahwa alat permainan edukatif yang disesuaikan dengan prinsip perkembangan anak akan meningkatkan minat belajar dan mempercepat pencapaian perkembangan secara optimal. Penelitian ini sejalan dengan teori tersebut, dimana box berputar terbukti meningkatkan keterlibatan anak baik secara individu maupun kelompok. Secara kuantitatif seluruh responden mengalami peningkatan perkembangan, dan secara kualitatif, guru dan orang tua melihat perubahan positif pada anak yang menjadi aktif, mandiri dan komunikatif. Keunggulan utama dari box berputar terletak pada sifatnya yang multifungsi, fleksibel, dan aplikatif dalam berbagai konteks permainan edukatif.

## KESIMPULAN

1. Produk alat permainan edukatif box berputar dapat mendukung perkembangan motorik halus, bahasa, motorik kasar, dan sosial emosional.
2. Alat permainan edukatif box berputar efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus, bahasa, motorik kasar, dan sosial emosional.

## SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Pendidik PAUD  
Diharapkan para guru PAUD dapat menggunakan alat permainan edukatif seperti box berputar dalam kegiatan pembelajaran, karena terbukti dapat membantu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak
2. Bagi Orang Tua  
Diharapkan orang tua dapat lebih aktif terlibat dalam kegiatan bermain anak dirumah. Box berputar ini juga dapat digunakan dilingkungan keluarga untuk meningkatkan kualitas interaksi orang tua dan anak serta mendukung proses tumbuh kembang anak secara menyenangkan dan edukatif
3. Bagi Institusi Pendidikan  
Diharapkan dapat mengintegrasikan alat permainan edukatif inovatif seperti ini dalam program pembelajaran dan menyediakan pelatihan bagi guru serta orang tua agar lebih

memahami cara penggunaannya untuk mendukung perkembangan anak secara optimal

4. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan alat permainan edukatif yang

lebih variatif dan melakukan penelitian dengan jumlah responden yang lebih besar serta waktu intervensi yang lebih panjang agar hasilnya lebih general dan berdampak luas terhadap pengembangan alat edukatif anak usia dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asyipa, G., & Hidayat, D. (2024). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif pada Paud Ar-Rayyan Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 18(1), 22–29.
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>
- Fatimah, F. N., Affah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Hasani, R., Kongkoli, E., Muhasidah, Ismail, & Yulianto. (2025). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT Nas Media Indonesia
- Kusuma Wardhani, Rr. D. (2023). Stimulasi Pengembangan Konsep Diri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Impresi Indonesia*, 2(8), 733–742. <https://doi.org/10.58344/jii.v2i8.3138>
- Lubis, H. Z., Fadila, R., Mastina, M., Daulay, F., & Fadhillah, N. (2022). Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. In *Jurnal PEMA Tarbiyah* (Vol. 11, Issue 1). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/pematarbiyah>
- Nurasyah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Purwandari, E., Handayani, N., Leo Agusta, O., Maburria, A., Haryanti, N., PGMI IAI Al-Azhaar Lubuklinggau, P., & BKPI IAI Al-Azhaar Lubuklinggau, P. (2022). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* (Vol. 9, Issue 1).
- Qalbi, Z., Marlina, S., Febryan Putera, R., Hidayati, I., & Eka Daryati, M. (2020). Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287–294. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.1013>
- Sapardi, V. S., & Andayani, R. P. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kesehatan Mercusuar*, 4(2), 34–40. <https://doi.org/10.36984/jkm.v4i2.240>
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A. R., & Sholeha, V. (2021). *Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol. 9, Issue 3). <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Utsmani, M. M., & Manasikana, A. (2022). Efektivitas Media Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini pada Kelompok A di RA Darurrohim Al Hasan Kecamatan Grati Kabupaten. *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 4, 1–7.
- Wahidah, A. F. N., & Latipah, E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 4(1), 43–62. <https://doi.org/10.15575/japra.v4i1.10940>