

PENGEMBANGAN BUSY BOARD SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH DI UPT PPRSA INANG MATUTU

Development of a Busy Board as a Medium for Training Fine Motor Skills in Preschool Children at UPT PPRSA INANG MATUTU.

Adelia Ulviatmi¹

Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar
(E-mail : adeliaaulyt@gmail.com/085397387285)

ABSTRACT

Preschool age is an important stage in the development of children's fine motor skills, which is greatly influenced by environmental stimulation and the use of appropriate educational play media. This study aimed to develop an educational tool in the form of a busy board as a medium to improve the fine motor skills of children aged 2–4 years at UPT PPRSA Inang Matutu Makassar. The method used was descriptive qualitative with data collection techniques through observation and interviews with educators. The busy board is designed in two sizes (large and portable) and is equipped with various interactive components such as zippers, wheels, buttons, shoelaces, and different textures that aim to stimulate hand-eye coordination and finger movements in children. Results: The study showed that the product received very positive responses from educators, especially in terms of design, attractiveness, functionality, ease of use, and variety of activities. The children also showed high enthusiasm while playing and experienced improvements in their skills in manipulating small objects. This study concludes that busy boards are an effective educational medium for stimulating children's fine motor development and is recommended for wider use in early childhood education institutions. This study also provides useful insights for educators and parents in selecting safe and educational play media.

Keywords : *Busy board, fine motor skills, preschool children, stimulation, educational media.*

ABSTRAK

Usia prasekolah merupakan tahap penting dalam perkembangan keterampilan motorik halus anak, yang sangat dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan dan penggunaan media bermain edukatif yang tepat. Tujuan : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat edukatif berupa busy board sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 2–4 tahun di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap pendidik. Busy board dirancang dalam dua ukuran (besar dan portabel) serta dilengkapi berbagai komponen interaktif seperti ritsleting, roda, kancing, tali sepatu, dan tekstur berbeda yang bertujuan merangsang koordinasi tangan dan mata serta gerakan jari anak. Penelitian menunjukkan bahwa produk mendapat tanggapan sangat positif dari pendidik, khususnya dalam aspek desain, daya tarik, fungsionalitas, kemudahan penggunaan, dan variasi aktivitas. Anak-anak juga menunjukkan antusiasme tinggi saat bermain serta mengalami peningkatan dalam keterampilan memanipulasi objek kecil. Penelitian ini menyimpulkan bahwa busy board merupakan media edukatif yang efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak, dan direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas di lembaga pendidikan anak usia dini. Penelitian ini juga memberikan wawasan bermanfaat bagi pendidik dan orang tua dalam memilih media bermain yang aman dan edukatif.

Kata kunci : Busy board, motorik halus, anak prasekolah, stimulasi, media edukatif.

PENDAHULUAN

Anak – anak yang termasuk dalam kategori usia dini adalah mereka yang berusia antara 0 hingga 8 tahun. Mereka termasuk dalam berbagai program pendidikan, seperti penitipan anak, pusat perlindungan keluarga, pendidikan pra-sekolah baik yang dikelola oleh swasta maupun pemerintah, taman kanak-kanak serta sekolah dasar.

Pendidikan prasekolah, yang sering dikenal sebagai pendidikan anak usia dini atau PAUD, merupakan bagian penting dari perkembangan anak. Tujuan dari pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah

mendukung perkembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Dalam konteks PAUD proses pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan berbasis permainan, yang memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan secara efektif (Vika Ulfiana Latifa dan Ali Maskur 2023).

Menurut data dari World Health Education (WHO) pada tahun 2020, sekitar 15-20% anak – anak dalam tahap prasekolah sering menghadapi kendala dalam perkembangan keterampilan motorik halus mereka. Prevalensi gangguan motorik halus di

kalangan anak prasekolah di Indonesia menjadi yang tertinggi kedua setelah masalah gizi pada balita, yang mencapai 35%, diikuti oleh prevalensi campak sebesar 3,4% dan diare sebesar 16,7%. Data ini menunjukkan bahwa balita di Indonesia meghadapai risiko tinggi terhadap berbagai masalah kesehatan (Kemenkes, dalam Arrahman Fourwanto 2025).

Salah satu faktor penting yang perlu dimaksimalkan adalah pengembangan keterampilan motorik halus pada anak. Aktivitas yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan tidak memerlukan banyak energi disebut sebagai keterampilan motorik halus.

Kemampuan motorik halus mempengaruhi kesiapan siswa untuk pendidikan kejenjang yang lebih tinggi (Kuswanto et al., 2021). Perkembangan motorik halus pada anak dipengaruhi oleh peluang yang mereka miliki untuk berlatih dan belajar. Keterampilan ini sangat krusial untuk mendukung berbagai aktivitas sehari-hari (Suharsono et al., dalam Rizky Amaliyah Tambunan, Devi Rismai 2024).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa anak-anak penerima manfaat berusia antara dua hingga tiga tahun mengikuti aktivitas pembelajaran di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar, khususnya di Kelas C, lingkungan belajar sering kali terasa kaku dan membosankan. Kondisi ini membuat anak-anak cepat merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Di samping itu, alat permainan yang ada tidak cukup menarik bagi mereka, sehingga fokus mereka mudah terganggu dan semangat untuk belajar pun menurun. Hal ini tentunya dapat berdampak negatif pada perkembangan kreativitas anak (Dimas dan Akmal, 2022).

Untuk membantu pekerja sosial dalam memberikan pengalaman belajar yang memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, para peneliti berupaya menciptakan alat permainan dan program yang menghibur, kreatif, dan edukatif. Dengan bermain busy board, rasa penasaran anak pun semakin tumbuh, mendorong mereka untuk mengeksplorasi dan belajar lebih dalam (Afriani and Angraini 2024).

Untuk membantu anak-anak taman kanak-kanak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, menurut hasil observasi, diperlukan adanya perubahan dan inovasi yang berlandaskan pada teknologi baru. Dengan demikian, tema penelitian ini adalah "Pengembangan Busy Board Sebagai Sarana Untuk Melatih Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah". Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menentukan bagaimana penggunaan Busy Board memengaruhi keterampilan motorik halus anak-anak usia dini. Perangkat ini dibuat secara khusus untuk menarik perhatian anak melalui berbagai aktivitas yang merangsang gerakan jari serta menggerakkan otot-otot kecil. Selanjutnya, penelitian

ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada orang tua dan pendidik tentang cara memilih materi pembelajaran terbaik untuk membantu pertumbuhan anak.

METODE

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap pendidik. Busy board dirancang dalam dua ukuran (besar dan portabel) serta dilengkapi berbagai komponen interaktif seperti ritsleting, roda, kancing, tali sepatu, dan tekstur berbeda yang bertujuan merangsang koordinasi tangan dan mata serta gerakan jari anak.

DESAIN, TEMPAT DAN WAKTU

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif eksperimental, di mana data dikumpulkan melalui penilaian verbal dan perilaku. Proyek ini dilaksanakan di UPT PPRSA Inang Matutu, Kota Makassar. Kegiatan direncanakan berlangsung pada bulan april, yang berlangsung selama 30 menit setiap pertemuan.

JUMLAH DAN CARA PENGAMBILAN SUBJEK

ubjek penelitian ini terdiri dari anak-anak kelompok bermain berusia 2 hingga 4 tahun di UPT PPRSA Inang Matutu. Sebanyak 10 anak terlibat dalam penelitian ini. Kriteria inklusi mencakup anak-anak dalam rentang usia tersebut yang memiliki kemampuan motorik halus yang bervariasi dan bersedia berpartisipasi dalam kegiatan penelitian. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi anak-anak dengan gangguan perkembangan keterampilan motorik yang signifikan, kondisi medis yang membatasi aktivitas fisik., bersedia berpartisipasi dalam kegiatan yang diberikan. Pengambilan subjek dilakukan dengan melampirkan permintaan menjadi responden.

BAHAN DAN ALAT

Proyek ini menggunakan alat berupa alat: papan kayu yang dilapisi kain flanel, disertai dengan berbagai komponen – komponen yang aman untuk anak-anak. Komponen tersebut yaitu, resleting, baju kecil dari kain flannel yang dilengkapi kancing baju, roda kecil, spinner, kliptas, sempoa, gamelang, tali sepatu, kalkulator, grendel pintu, lonceng, bola kecil dan wadah untuk bola, stopkontak, pensil, jam interaktif dan angka/abjad. Adapun bahan yang digunakan berupa lem perekat, serta alat tulis yang dipakai untuk mencatat hasil observasi.

HASIL

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar, lembaga di

bawah Dinas Sosial Provinsi Sulawesi Selatan yang menangani pelayanan dan rehabilitasi sosial bagi anak usia 0–5 tahun. Didirikan pada 1 April 1979 oleh Drs. H. Syamsu Bachri, lembaga ini telah mengalami beberapa perubahan hingga menjadi pusat pelayanan anak seperti sekarang. Berlokasi di Jl. Tamalate I No. 26, tempat ini dikenal sebagai pusat pengembangan kesejahteraan anak sejak dini. Nama “Inang Matutu” berasal dari bahasa Bugis, yang berarti ibu penuntun.

2. Karakteristik Responden

Selama proses penelitian, responden merasa tidak keberatan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Adapun karakteristik responden sebagai berikut:

Karakteristik Responden	Usia	Jenis Kelamin
Responden 1 (An. A)	2 Tahun	Laki - laki
Responden 2 (An. A)	3 Tahun	Perempuan
Responden 3 (An. B)	3 Tahun	Laki - laki
Responden 4 (An. T)	3 Tahun	Perempuan
Responden 5 (An. R)	3 Tahun	Perempuan
Responden 6 (An. G)	3 Tahun	Perempuan
Responden 7 (An. G)	2 Tahun	Laki - laki
Responden 8 (An. A)	3 Tahun	Perempuan
Responden 9 (An. A)	3 tahun	Laki - laki
Responden 10 (An. A)	3 tahun	Perempuan

3. Hasil Penelitian

Pada pertemuan awal, peneliti melakukan observasi langsung di lokasi penelitian, yaitu di salah satu lembaga PAUD tempat penelitian berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan untuk memahami suasana kelas, karakteristik anak, serta pola kegiatan belajar yang berlangsung sehari-hari. Kegiatan pada pertemuan ini belum melibatkan media busy board, namun menjadi dasar penting untuk merancang pendekatan yang sesuai dengan kondisi nyata di kelas.

Pertemuan kedua menjadi awal pengenalan produk busy board kepada anak-anak. Peneliti membawa media busy board dan memperkenalkannya di hadapan anak-anak dengan cara yang menarik, menggunakan pendekatan bermain. Selama proses bermain bersama, anak-anak terlihat antusias dan mulai mencoba satu per satu aktivitas yang tersedia. Kegiatan ini memberikan kesan positif awal terhadap media dan membuka peluang keterlibatan yang lebih aktif di pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan ketiga, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan busy board secara individu. Setiap anak diberikan media masing-masing dan didampingi secara bergiliran. Peneliti mengamati secara langsung

bagaimana anak berinteraksi dengan berbagai fitur pada busy board tanpa bantuan langsung. Secara umum, anak-anak menikmati pengalaman bermain ini, dan terlihat peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan eksploratif yang dilakukan secara mandiri.

Pada pertemuan keempat, kegiatan bermain dengan busy board kembali dilakukan, kali ini diikuti dengan evaluasi terhadap kepuasan anak dan wawancara kepada pendidik. Anak-anak diberikan waktu yang cukup untuk bermain dengan media tersebut. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat fokus dan menunjukkan koordinasi tangan-mata yang semakin baik. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan keterampilan motorik halus melalui penggunaan media secara berulang. Setelah sesi bermain, peneliti melakukan evaluasi kepada anak-anak, mengungkapkan bahwa mereka senang bermain dengan busy board, bahkan mereka tidak ingin berhenti memainkan. Peneliti juga mewawancarai pendidik untuk memperoleh umpan balik. Guru menyampaikan bahwa media busy board sangat membantu dalam memberikan stimulasi motorik halus yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak. Mereka juga menyatakan bahwa anak-anak tampak lebih fokus dan senang saat bermain dengan media tersebut.

PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media busy board sebagai sarana untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia prasekolah menunjukkan hasil yang sangat baik. Produk busy board yang dikembangkan memperoleh penilaian “Sangat Baik” pada delapan aspek dan “Baik” pada dua aspek lainnya. Penilaian dilakukan oleh dua orang pendidik secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media ini terbukti menarik perhatian anak, mendorong keterlibatan aktif, serta menyediakan rangsangan yang sesuai bagi perkembangan keterampilan motorik halus anak.

Dari sisi desain produk, busy board memiliki tampilan menarik, penuh warna, serta dilengkapi dengan berbagai aktivitas seperti mengancing, membuka resleting, mengikat tali, dan memutar roda. Kegiatan-kegiatan ini secara langsung menstimulasi kemampuan koordinasi antara mata dan tangan anak, serta melatih keterampilan motorik halus seperti menjepit, mencubit, dan menggenggam.

Hal ini sejalan dengan pendapat Putri et al. (2021) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai usia anak dan berisi aktivitas konkret dapat meningkatkan keterampilan motorik halus secara signifikan.

Selain memberikan efek positif pada aspek motorik halus, kegiatan bermain menggunakan busy board juga berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak. Anak terlihat senang, sabar menunggu giliran, dan lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Penelitian oleh Anugrah, Chairilisyah, & Puspitasari (2017) mendukung hal ini dengan menyebutkan bahwa permainan edukatif dapat membentuk perilaku prososial seperti kerja sama, kemandirian, dan rasa tanggung jawab. Kegiatan ini juga memberikan efek “penghiburan” dalam proses belajar karena anak tidak merasa tertekan saat belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Azlin (2023 dalam Theresia & Sutrisno, 2024).

Selanjutnya, masukan dari wawancara menunjukkan bahwa guru menilai produk busy board sudah cukup baik dalam hal fungsi, namun aspek inovasi dan estetika masih perlu ditingkatkan. Guru menyarankan penambahan variasi alat dan peningkatan daya tarik visual agar anak tidak cepat bosan.

Program kegiatan dengan media busy board juga menunjukkan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, anak-anak tampak lebih terampil dalam menggunakan jari-jarinya, lebih cepat dalam menyelesaikan tugas motorik halus, serta menunjukkan perilaku mandiri yang meningkat.

Berdasarkan semua temuan di atas, penulis menyimpulkan bahwa busy board merupakan media edukatif yang tepat dan efektif untuk diterapkan di lembaga PAUD. Produk ini berhasil memenuhi kebutuhan anak akan alat stimulasi motorik halus yang menyenangkan dan mandiri. Program kegiatan yang dirancang juga berjalan dengan baik, dengan antusiasme anak sebagai indikator keberhasilan utama. Penulis merekomendasikan agar media ini dikembangkan lebih lanjut dan dijadikan bagian dari kegiatan rutin di PAUD untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Produk busy board diapresiasi sangat positif oleh pendidik, dengan delapan aspek mendapat penilaian “Sangat Baik” dan dua aspek lainnya “Baik.” Desainnya menarik, dilengkapi berbagai aktivitas fungsional, serta mudah digunakan secara mandiri, sehingga anak-anak mampu berinteraksi tanpa harus selalu didampingi orang dewasa. Angka “Baik” pada aspek inovasi dan estetika menandakan adanya ruang untuk pengembangan—seperti menambah fitur visual dan variasi aktivitas guna mempertahankan minat anak dalam jangka panjang.

Dari segi pelaksanaan program, persiapan terlihat matang: tujuan jelas dan terukur, aktivitas sesuai usia dan kemampuan anak, serta peralatan

lengkap dan siap digunakan. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan terlibat aktif selama kegiatan. Guru memberikan instruksi yang mudah dipahami, meskipun satu informan menyarankan agar pendampingan individu dari guru ditingkatkan—baik dari segi intensitas maupun perhatian personal kepada setiap anak.

Dampak penggunaan busy board sangat positif. Anak-anak mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik halus, terutama koordinasi mata-tangan, serta kemampuan membuka kancing, mengikat tali, dan memegang alat tulis. Mereka juga menunjukkan kemajuan dalam aspek kognitif (seperti fokus), sosial (kerja sama), emosional (kemandirian), dan perilaku prososial (antusiasme, kegembiraan, ketekunan).

SARAN

1. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan dalam merancang media belajar yang sesuai dengan perkembangan anak. Busy board bisa dijadikan alternatif alat edukatif yang mendukung tumbuh kembang anak.

2. Bagi Sekolah (PAUD)

Institusi PAUD disarankan untuk memperbarui desain busy board agar lebih menarik dan merangsang sensorik anak, misalnya dengan tambahan warna, tema, lampu, atau suara. Sekolah juga perlu melatih guru dalam penggunaan busy board, observasi anak, pendampingan, dan penanganan konflik.

3. Bagi Guru/Pendidik

Disarankan untuk meningkatkan bimbingan secara individual, terutama kepada anak yang membutuhkan penjelasan atau bantuan ekstra saat menggunakan komponen yang sulit.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya sebaiknya memakai metode kuantitatif dengan pre-post test untuk mengukur perkembangan motorik halus secara tepat. Perbandingan antar PAUD juga penting guna melihat peran guru, orang tua, dan lingkungan. Pengembangan busy board berbasis STEAM serta kajian estetika dan desain visual perlu dilakukan untuk mendorong kreativitas dan menyesuaikan dengan preferensi anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian, terkhusus pada Politeknik Kesehatan Makassar Jurusan Keperawatan atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, Afni, and Vivi Angraini. 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): 115–26.
- Anugrah, Dinda Putri, Daviq Chairilisyah, and Enda Puspitasari. 2021. "Pengembangan Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hidayah Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(3): 10339–47.
- Apriyani, Nita. 2021. "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5(2): 126–40.
- Arrahman Fourwanto, Selvia Novita Sari. 2025. "Jurnal Ners Generation." (2018): 28–33.
- Azreen, Nur et al. 2023. "Analisis Keperluan Pembangunan Permainan Busy Box Bagi Membantu Kemahiran Motor Halus Kanak-Kanak Taska." *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan* 12(2): 2023–69.
- Dimas, Annisa Putri, and Nur Akmal. 2022. "Pengenalan Permainan Busy Board Untuk Membantu Perkembangan Anak Usia Dini Di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar." *Jurnal Dedikasi* 24(1): 39–42. <https://doi.org/10.26858/dedikasi.v24i1.33109>.
- Handayani, Meri et al. 2024. "MEDIA BUSY BOARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DI TK KUNTUM MEKAR KIDS RAJABASA."
- Iswahyuni, Vina, Heri Yusuf Muslihini, and Taopik Rahman. 2023. "Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal PAUD Agapedia* 7(1): 17–24.
- Laksana, Dek Ngurah Laba, Maxima Yohana Jau, and Melania Restintuta dkk. Ngonu. 2021. "Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *JURNAL TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)* (//).
- Mulianti, Amanda Eka. 2023. "Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Anak Di TK Bintang Kecil Islamic Home Course Kabupaten Bogor." : 6–42.
- Novitasari, Khikmah. 2023. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Nufus, Rifa Zahrotun. 2022. "Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Keterampilan Melipat Kertas Origami Di TK MA'Arif 31 Hargomulyo Lampung Timur."
- Nurasyiah, Rina, and Cucu Atikah. 2023. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini." *Khazanah Pendidikan* 17(1): 75.
- Nurhayati, Siti et al. 2021. "GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI." *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini* 4 nomor 1: 1–13.
- Putri, R. N., Nurhaeni, I. D. A., & Wahyuni, D. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2): 1234–1240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1234%0A>.
- Rizky Amaliyah Tambunan, Devi Rismai, Novidawaty Tambunan. 2024. "Indonesian Research Journal on Education." *Indonesian Research Journal on Education Web*: 4: 550–58.
- Sari, M. K., & Angraini, F. 2022. "Desain Media Pembelajaran PAUD Berbasis Visual Dan Interaktif Untuk Meningkatkan Daya Tarik Anak." *Jurnal Golden Age* 6(1): 67–74.
- Silfana, Berliyana. 2023. "Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Dalam Reality Show 'Little Forest' (Episode 1-5)." *Statement, Position*. 2009. "Bredokamp DAP Explain."
- Talango, Sitti Rahmawati. 2020. "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini." *Early Childhood Islamic Education Journal* 1(1): 92–105.
- Theresia, Sutrisno, Yuniarti. 2024. "Media Permainan Busy Board Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak." 7: 360–67.

- Vika Ulfiana Latifa, and Ali Maskur. 2023. "Busy Board Sebagai Media Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Ajaran 2021/2022." *Jurnal Media Wahana Ekonometrika* 20: 409–20.
- Wulandari, L., & Ningsih, R. 2020. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 9(1): 45–52.
- Yuniar, Alfina, Malpaleni Satriana, Wilda Isna Kartika, and Sartika Kale. 2024. "Dampak Media Busy Board Terhadap Perkembangan Motorik Halus Usia 2-3 Tahun." 5(2): 898–911.