

kti_turnitin_Ain-1758546903609

by Turnitin Checker

Submission date: 22-Sep-2025 08:16PM (UTC+0700)

Submission ID: 2758574999

File name: kti_turnitin_Ain-1758546903609.pdf (4.23M)

Word count: 19505

Character count: 124859

PROYEK INOVASI
PENGEMBANGAN ¹BUSY BOARD SEBAGAI MEDIA
UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS
ANAK USIA PRASEKOLAH
DI UPT PPRS INANG
MATUTU



AIN NURNABILA
²PO.71.3.201.22.1.133

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN MAKASSAR
JURUSAN KEPERAWATAN MAKASSAR
PRODI D.III KEPERAWATAN
MAKASSAR
2025

PROYEK INOVASI
PENGEMBANGAN ¹BUSY BOARD SEBAGAI MEDIA
UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS
ANAK USIA PRASEKOLAH
DI UPT PPRSA INANG
MATUTU

⁷ Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Ahli Madya Keperawatan



² AIN NURNABILA
PO.71.3.201.22.1.133

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN MAKASSAR
JURUSAN KEPERAWATAN MAKASSAR
PRODI D.III KEPERAWATAN
MAKASSAR
2025

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Data Pribadi

1. Nama : Ain Nurnabila
2. NIM : PO713201221133
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat dan Tanggal Lahir : Tarapang, 08 Juni 2004
5. Suku / Bangsa : Bugis / Indonesia
6. Agama : Islam
7. Alamat : Jln. Palantikang 3
8. No. Hp : 087839334179
9. Golongan Darah : A
10. Email : ainnurnabila7@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 263 TANAH LEMO : 2010 - 2016
2. MTsN 3 BULUKUMBA : 2016 - 2019
3. SMAN 9 BULUKUMBA : 2019 - 2022
4. POLTEKKES KEMENKES MAKASSAR : 2022 - 2025

C. Pengalaman Organisasi

1. Pernah Menjadi Perwakilan OSN (Olimpiade Sains Nasional) Antar Sekolah Tingkat Kecamatan
2. Pernah Menjadi Anggota Osis dan Pramuka
3. Pernah Menjadi Anggota Himpunan Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA TULIS ILMIAH BERBASIS PROYEK

“PENGEMBANGAN ¹ BUSY BOARD SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH
MOTORIK HALUS ANAK USIA ² PRASEKOLAH DI UPT PPRS INANG
MATUTU”

Disusun Oleh

AIN NURNABILA

PO713201221133

⁹ Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan pada seminar hasil
Program Studi Diploma III Keperawatan Makassar
Poltekkes Kemenkes Makassar

Pada tanggal :

20 Juni 2025

Makassar, 20 Juni 2025

⁸ Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Hj. Ningsih Jaya, SKM., S. Kep., M.Kes
NIP. 196005161983032002

Yulianto, S.Kep, Ns., M.Kep
NIP. 198007202002121001

Ketua Prodi D3 Keperawatan Makassar

Naharia Laubo, S.Pd., S.Kep., Ns., M.Kes
Nip. 196503281989112001

HALAMAN PENGESAHAN

KARYA TULIS ILMIAH BERBASIS PROYEK

¹
“PENGEMBANGAN BUSY BOARD SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH
MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH DI UPT PPRS INANG
MATUTU”

Disusun Oleh :

⁹
AIN NURNABILA
PO.71.3.201.22.1.133

Telah dipertahankan dalam seminar hasil penelitian di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal : 20 Juni 2025

² SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji :

Hj. Simunati, S.Sit, SKM, S.Kep., M.Kes ()
NIP.196412311985032118

Anggota Penguji :

Dr. Ruslan Hasani, S.Sit, S.Kep.Ns, M.Kes ()
NIP.196801041989031003

Pembimbing Utama :

Hj. Ningsih Jaya, SKM., S. Kep., M.Kes ()
NIP.196005161983032002

³
Pembimbing Pendamping :

Yulianto, S. Kep. Ns., M.Kep ()
NIP. 198007202002121001

Makassar, 20 Juni 2025

Ketua Jurusan Keperawatan ⁸
Makassar

IWAN, S.Kp., M.Kes
NIP. 197411022001121002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Karya Tulis Ilmiah Berbasis Proyek ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar

Nama : Ain Nurnabila

NIM : PO713201221133

Tanda Tangan :

Tanggal : 20 Juni 2025

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA TULIS ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Poltekkes Kemenkes Makassar, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ain Nurnabila

NIM : PO713201221133

Program Studi : DIII Keperawatan

Jurusan : Keperawatan

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan Poltekkes Kemenkes Makassar **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya Tulis Ilmiah yang berjudul

1
“**Pengembangan Busy Board Sebagai Media Untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di UPT PPRSA Inang Matutu**”

3
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Poltekkes Kemenkes Makassar berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai Pemilik Hak Cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Makassar

Pada tanggal 20 Juni 2025

Yang menyatakan

(Ain Nurnabila)

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur hanya untuk Allah SWT yang maha sempurna, serta shalawat dan salam tercurahkan atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW karena dengan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini, yang berjudul **“Pengembangan Busy Board Sebagai Media Untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di UPT PPRSA Inang Matutu”**.

Penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ambo Ali dan Ibunda Indra Asrianti yang sangat berjasa dalam hidup penulis. Terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan atas doa, cinta, kasih sayang, kepercayaan, dan segala bentuk dukungan yang telah diberikan, serta perhatian yang tak pernah henti, juga restu dan ridho yang selalu menyertai sejak awal perkuliahan hingga penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kemudahan, dan keberkahan di dunia dan akhirat.

Untuk itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Drs. Rusli, Apt., sp.FRS selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Makassar.
2. Bapak Iwan., SKp., M.Kes selaku Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.
3. Ibu Mardiana Mustafa, SKM, M.Kes selaku Sekretaris Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.
4. Ibu Naharia Laubo, S.Pd., S. Kep., Ns., M.Kes selaku Kaprodi DIII Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.
5. Bapak Junaidi, S.St., S.Kep., M.Kes selaku Kaprodi DIV Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.

6. Ibu Hj. Ningsih Jaya, SKM, S.Kep., M.Kes selaku dosen pembimbing utama yang selama ini meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta saran dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah.
7. Bapak Yulianto, S. Kep. Ns., M.Kep selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan Karya Tulis Ilmiah
8. Ibu Hj. Simunati, S.Sit, SKM, S.Kep., M.M.Kes selaku penguji utama yang telah memberikan masukan serta arahan dalam Karya Tulis Ilmiah ini.
9. Bapak Dr. Ruslan Hasani, S.Sit. S.Kep.Ns, M.Kes selaku penguji pendamping yang telah memberikan masukan serta arahan dalam Karya Tulis Ilmiah ini.
10. seluruh Dosen, Staff, dan Instruktur Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar yang telah membekali dengan berbagai disiplin ilmu.
11. Terima kasih kepada Ayu Arya Ningsih, Sudirman, Akira Ukasya Ayman, Alqya Jenita dan segenap keluarga yang selalu memberikan semangat dan support hingga tersusunnya Karya Tulis Ilmiah ini.
12. Terima kasih kepada Strawberry Generation, Yoi, dan teman-teman yang telah kebersamai dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
13. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada segenap rekan Himpunan Mahasiswa Jurusan Keperawatan Periode 2024–2025 atas segala bentuk dukungan dan kontribusinya dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini. Sinergi dan kebersamaan yang terjalin telah menciptakan lingkungan belajar yang positif.
14. Terakhir, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada diri sendiri atas segala usaha, ketekunan, dan semangat pantang menyerah dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Semoga langkah ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik ke depan. Teruslah berkembang, menjadi pribadi yang lebih kuat, bijak, dan penuh harapan dalam menggapai impian.

²⁷ Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan lapang hati menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang. Sebagai penutup, penulis memohon maaf apabila terdapat kekeliruan maupun kekurangan, ²⁶ baik dalam proses pengerjaan maupun dalam penulisan karya tulis ilmiah ini.

Makassar, 20 Juni 2025

Ain Nurnabila

ABSTRAK

Ain Nurnabila: Pengembangan **Busy Board** Sebagai Media untuk Melatih motorik Halus Anak Usia Prasekolah di UPT PPRSA Inang Matutu. Dibimbing Oleh: **Ningsih Jaya** dan **Yulianto**

Latar Belakang: 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:** 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 Penelitian:** 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. **Hasil Penelitian :** 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 manipulasi objek kecil. **Kesimpulan :** 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.

ABSTRACT

Ain Nurnabila: Development of Busy Board as a Medium to Improve Fine Motor Skills of Preschool Children at UPT PPRSA Inang Matutu. Supervisors: Ningsih Jaya and Yulianto

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

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

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN TEORI	7
A. Tahap Perkembangan	7
B. Aspek Perkembangan	16
C. Program Bermain Busy Board	30
D. Penelitian Terdahulu	39
BAB III METODE PELAKSANAAN	69
A. Desain Proyek	
B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan	
C. Subjek / Kelompok Sasaran	
D. Prosedur Pelaksanaan	
E. Alat dan Bahan	

F.	24	Analisis Data
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
A.		Gambaran Umum Lokasi Penelitian
B.		Karakteristik Responden
C.		Hasil Penelitian
D.		Pembahasan
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
A.		Kesimpulan
B.		Saran
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SAP Bermain Busy Board.....

Tabel 4.1 Karakteristik Responden

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permintaan Menjadi Responden

Lampiran 2 Lembar Persetujuan Responden (Informed Consent)

Lampiran 3 Lembar Instrumen Penelitian

Lampiran 4 Surat Keterangan Layak Etik

Lampiran 5 Surat Izin penelitian Institusi

Lampiran 6 Surat Izin PTSP

Lampiran 7 Surat Izin Dinas Sosial

Lampiran 8 Hasil Observasi dan Transkrip Wawancara

Lampiran 9 Dokumentasi

Lampiran 10 Lembar Keaslian Abstrack

35

Lampiran 11 Hasil Uji Plagiarisme

Lampiran 12 Jurnal Penelitian

Lampiran 13 Barcode Produk Budy Board

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak – anak yang termasuk dalam kategori ⁶²usia dini adalah mereka yang berusia antara 0 hingga 8 tahun (NAEYC, 2020). 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. Periode usia dini merupakan fase yang signifikan dan kritis dalam perkembangan hidup anak, di mana pertumbuhan fisik dan mental terjadi dengan sangat cepat. ²⁸Oleh karena itu, anak – anak di ²⁸usia dini memerlukan stimulasi yang tepay untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Pendidikan prasekolah, yang sering dikenal sebagai ²⁸pendidikan anak usia dini atau PAUD, merupakan bagian penting dari perkembangan anak. Tujuan ⁷³dari pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah mendukung perkembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Tujuan dari PAUD adalah memberikan stimulasi pendidikan yang mendukung perkembangan fisik, kognitif, sikap dan keterampilan anak. Dalam konteks PAUD proses pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan berbasis permainan, yang memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan secara efektif (Vika Ulfiana Latifa and Ali Maskur 2023).

Bermain dari sudut pandang pendidikan adalah sebuah kegiatan yang memanfaatkan alat permainan edukatif, yang bertujuan untuk mendorong pertumbuhan kognitif, sosial, emosional, serta fisik ¹¹⁰ anak. Anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tanpa stres melalui permainan ini, yang mendorong kreativitas dan memaksimalkan berbagai faktor perkembangan anak usia dini. (Shafira, dalam Dimas and Akmal 2022). Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat krusial untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Pembelajaran sebaiknya dirancang agar menyenangkan, sehingga anak akan merasa lebih nyaman dan tidak merasa tertekan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Yuliasari et. al, dalam Dimas and Akmal 2022).

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. Berdasarkan laporan dari UNICEF, tantangan dalam pertumbuhan dan perkembangan, khususnya terkait keterampilan motorik, masih cukup besar, dengan angka mencapai 27,5% atau sekitar 3 juta anak yang terdampak (Novia, 22). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Bavarian Pre-School Morbidity Survey (BPMS) menunjukkan adanya peningkatan yang mencolok dalam keterlambatan motorik halus di kalangan anak prasekolah, dari 4,07% pada tahun 2014 menjadi 22,05% pada tahun 2019 (Caniato, 2020). Di Indonesia, diperkirakan sekitar 1,4 juta balita, atau sekitar 13%, mengalami berbagai gangguan perkembangan, termasuk keterlambatan motorik halus dan

kasar, masalah pendengaran, kecerdasan rendah, serta kesulitan berbicara (Kemenkes, dalam Arrahman Fourwanto 2025).

Menurut penelitian yang dilakukan di dua rumah sakit di Jakarta, 11,3% anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan keterampilan motorik halus. 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 meghadapi 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. Meskipun demikian, gerakan ini memerlukan koordinasi yang akurat antara tangan dan penglihatan. Anak-anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang baik biasanya melakukan berbagai tugas secara mandiri., yang menghasilkan keterampilan tangan yang cukup dalam melakukan berbagai kegiatan. Kemandirian anak adalah ketika seorang anak dapat melakukan semua hal, termasuk aktivitas sehari-hari, sendirian. 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. Keterampilam 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 pembelajaran²⁰ 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 ini¹⁴⁵ tentunya dapat berdampak negatif pada perkembangan kreativitas anak (Dimas dan Akmal, 2022).

²⁰ 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).

³² 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.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keefektifan dalam pengembangan alat permainan busy board terhadap ⁴⁶anak usia prasekolah di UPT PPRSA Inang Matutu?
2. Bagaimana pengembangan program bermain ⁴busy board dalam melatih motorik halus anak usia prasekolah di UPT PPRSA Inang Matutu?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan ⁴busy board dalam melatih motorik halus anak usia dini berdasarkan umpan balik dari pendidik/guru, serta perbaikan apa saja yang diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaannya?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
Mengembangkan permainan edukatif Busy Board sebagai sarana untuk meningkatkan aspek perkembangan ³⁰pada anak usia prasekolah.
2. Tujuan Khusus
 - a. Mendeskripsikan pengembangan alat permainan Busy Board untuk anak usia prasekolah di UPT PPRSA Inang Matutu.

- b. Mendeskripsikan pengembangan program bermain busy board dalam melatih motorik halus anak usia prasekolah.
- c. Mengumpulkan umpan balik dari pendidik mengenai busy board dan program bermain untuk mengevaluasi dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

85

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu dalam perkembangan sensorik dan motorik anak-anak; meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata; meningkatkan keterampilan pemecahan masalah; dan meningkatkan kreativitas. Semua elemen ini akan meningkatkan konsentrasi dan kesabaran anak.

87

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan yang mendalam mengenai peran permainan Busy Board dalam mendukung aspek perkembangan pada anak usia prasekolah. Hal ini akan sangat bermanfaat, khususnya bagi Mahasiswa D-III Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.

3. Manfaat Institusional

11

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan mendorong anak-anak di UPT PPRSA Inang Matutu untuk belajar.

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Tahap Perkembangan

1. Definisi

¹⁴⁹ Sebagai hasil dari proses pematangan atau perubahan yang dialami oleh organisme dan individu saat mereka mendekati tingkat kematangannya, perkembangan adalah peningkatan bakat ⁵⁷ atau keterampilan dalam struktur dan fungsi tubuh, yang menjadi semakin kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diprediksi. Dalam aspek fisik dan psikologis, proses ini berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkelanjutan. Proses pematangan atau transformasi mengarah pada perkembangan. (Sulistiani dalam Mulianti 2023) .

Ketika seseorang atau organisme mencapai kedewasaan melalui perubahan fisik dan mental yang teratur, bertahap, dan berkelanjutan, proses ini disebut sebagai perkembangan. Dengan demikian, perkembangan ⁴⁷ dapat didefinisikan sebagai proses perubahan dan pertumbuhan yang progresif, yang memperluas dan meningkatkan kemampuan individu dengan bergerak ³⁶ dari tingkat kompleksitas yang lebih rendah ke tingkat yang lebih tinggi. (Maddeppungeng dalam Mulianti 2023) .

2. Fase Perkembangan Anak

Fase-fase atau masa-masa perjalanan hidup anak yang ditandai dengan sifat-sifat atau pola tingkah laku tertentu dapat diartikan sebagai tahapan perkembangan. Berikut adalah tahap perkembangan pada anak :

a. Kelahiran

Pembentukan sistem dan struktur jaringan organ selama periode prenatal, juga dikenal sebagai sebelum kelahiran, merupakan karakteristik. Pertumbuhan dan perkembangan dimulai ketika sel sperma dan sel telur, yang nantinya akan menjadi seorang manusia, bertemu. Perubahan tersebut berlangsung cepat, sekitar 42-43 minggu atau 9 bulan 10 hari. Kondisi ibu dan sekitarnya sangat berpengaruh terhadap perkembangan janin selama masa prenatal.

b. Tiga Tahun Pertama Anak dan Bayi (Atitama/Toddler)

Pada saat janin berusia sembilan bulan sepuluh hari, semua organ fisiknya telah berkembang dengan baik dan bayi siap untuk dilahirkan ke dunia. ⁶ Bayi menangis segera setelah lahir untuk menunjukkan bahwa indranya bekerja dan mereka menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya. Di bawah pengawasan dan pengasuhan orang tuanya, bayi akan tumbuh dan berkembang. Pada masa ini, anak akan belajar merangkak, berjalan, bahkan berlari untuk mengembangkan kemampuan motoriknya.

c. Periode awal Masa Kanak-Kanak (Early Childhood)

Ketika seorang anak berumur 4-6 tahun, mereka dianggap berada di usia dini. Masa anak usia dini adalah periode

perkembangan yang pesat dan penting, yang menjadi landasan bagi pertumbuhan di masa mendatang. Pada tahun 2020, sebagaimana⁸⁸ dinyatakan oleh National Association for the Education of Young Children (NAEYC), periode awal kehidupan anak didefinisikan sebagai tahap waktu yang berlangsung dari awal kehidupan hingga usia 8 tahun. Anak-anak dari lahir hingga usia enam tahun⁷² dicakup oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yang juga mengatur pendidikan anak usia dini, dengan kemungkinan diperpanjang hingga 8 tahun (Suyadi, dalam Fatmawati et al., 2022). Kemandirian, pengendalian diri, dan keinginan untuk meningkatkan hubungan sosial melalui bermain sendiri atau dengan teman sebaya adalah ciri-ciri masa bayi awal. Anak pada usia ini masih fokus pada hubungan dengan orang tua atau keluarga. Bermain game selama masa kanak-kanak dini sama bermanfaatnya untuk perkembangan motorik halus dan kasar anak serta perkembangan kepribadian mereka.

d. Masa Anak-anak Tengah (Middle Childhood)

Masa kanak-kanak tengah didefinisikan sebagai⁶ siswa sekolah dasar awal (kelas 1, 2, dan 3) atau anak-anak berusia 7 hingga 9 tahun. Homogenitas kelompok sebaya sesama jenis (homogenitas)⁶ mencontohkan kehidupan sosial anak-anak saat ini. Untuk mendukung pengembangan harga diri, kepercayaan diri, anak-anak

budiman mengembangkan sifat-sifat kepribadian seperti pembentukan fisik, sosial, dan akademik.

c. Masa Anak-Anak Akhir

Masa kanak-kanak akhir didefinisikan sebagai anak-anak di kelas atas sekolah dasar (kelas 4, 5, dan 6) atau berusia antara 10 hingga 12 tahun. Istilah "masa bermain" sering digunakan untuk menggambarkan tahap ini. Anak-anak mulai membentuk geng pada usia ini karena mereka merasa nyaman dengan teman sebayanya. Dorongan untuk bergabung dengan kelompok sebaya ini adalah salah satu ciri khas mereka. Cara berpikir anak memasuki tahap konkrit pada titik ini (Mulianti 2023).

3. Karakteristik Anak

Dalam buku "Pendidikan Anak Dalam Keluarga", Fatmawati et al. (2022) menekankan beberapa ciri penting anak-anak, yang meliputi:

- a. Rasa ingin tahu yang alami
- b. Kepribadian yang unik
- c. Kecenderungan terhadap fantasi dan imajinasi
- d. Waktu yang paling tepat untuk belajar
- e. Kecenderungan egosentris
- f. Rentang perhatian yang lebih pendek
- g. Sifat mereka sebagai makhluk sosial

Agar anak-anak dapat berkembang dan belajar dengan sebaik-baiknya, karakter ini menyoroti pentingnya memahami dan mendukung perkembangan anak usia dini (Fatmawati et al. 2022).

4. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Tahap Perkembangan

Meskipun setiap anak harus melalui tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sama, tidak semua anak tumbuh seperti anak lainnya. Perkembangan anak berbeda dengan anak pada umumnya karena banyak factor (Mulianti 2023). Berikut adalah faktor – faktor yang mempengaruhi tahap perkembangan :

a. Faktor Internal Alami

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan berdampak pada pertumbuhannya. Proses pengembangan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal, termasuk yang berikut (Meilawati, 2017 dalam Mulianti 2023) :

1) Genetika/Keturunan

Faktor keturunan dari orang tua berpengaruh tinggi terhadap perkembangan anak. Karena faktor genetik menekankan pada kualitas fisiologis dan psikologis yang ditransmisikan melalui aliran darah dalam kromosom, kondisi fisik, kesehatan, sifat, kepribadian, minat, bakat, dan kecerdasan adalah contoh faktor yang tetap.

2) Hormon

Pengaruh hormon sudah ada sejak janin berusia empat bulan, saat mengalami pertumbuhan yang pesat. Hormon pertumbuhan somatotropin¹⁴ adalah salah satu hormon yang berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak.³¹ Estrogen dan progesteron merupakan hormon seks yang berguna sebagai salah satu indikator kematangan individu saat anak memasuki usia remaja.

b. Faktor Eksternal (Lingkungan)

Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu atau lingkungan.⁷⁹ Lingkungan fisik, termasuk kondisi tempat tinggal, pola makan, kesehatan lingkungan,¹³² dan sebagainya, dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi. Di sisi lain, elemen budaya seperti sikap, kepercayaan, nilai-nilai, dan lainnya merupakan bagian dari lingkungan psikologis (Meilawati, 2017 dalam Muliati 2023).

1) Keluarga

Keluarga adalah lingkungan awal bagi anak, yang memiliki dampak besar terhadap proses tumbuh kembangnya. Anak-anak akan mendapat manfaat besar dari bimbingan dan dukungan orang tua mereka, yang akan memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka.

2) Peer Group

Ketika anak-anak mencapai usia sekolah, mereka menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman sebaya mereka, sehingga teman sebaya akan memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan mereka. Ketika anak-anak bersama teman-teman daripada keluarga, mereka akan belajar keterampilan yang akan sangat membantu perkembangan mereka, seperti kerja sama tim, kompetisi, dan menghormati perbedaan.

3) Pengalaman Hidup

Perkembangan anak didukung oleh proses belajar, pengalaman hidup, dan penerapan apa yang telah mereka pelajari pada mata pelajaran akademik yang relevan. Anak-anak akan lebih mudah menyelesaikan tugas perkembangan mereka semakin banyak pengalaman hidup yang mereka miliki.

4) Kesehatan Lingkungan

Kesehatan anak mempengaruhi bagaimana ia bereaksi terhadap lingkungan dan orang lain, sehingga jika lingkungan tidak sehat, perkembangan anak dapat terganggu. Ada kemungkinan penyakit atau cedera menghambat pertumbuhan dan perkembangan. Ketidakmampuan untuk mengatasi dan menanggapi tuntutan dan tanggung jawab tahap perkembangan

ini dapat diakibatkan oleh penyakit atau cedera yang berkepanjangan (Meilawati dalam Mulianti 2023).

5. Prinsip - Prinsip Perkembangan Anak

¹⁰⁸ Terdapat perbedaan yang signifikan antara konsep perkembangan anak usia dini dan konsep yang diterapkan pada anak yang lebih besar. Berdasarkan penjelasan Bredekamp dan Coople dalam (Siti Aisyah dkk., ⁴⁹ 2007 : 117-123), terdapat beberapa prinsip dasar yang membentuk perkembangan anak usia dini, antara lain :

- a. ¹⁰⁷ Aspek fisik, sosial emosional dan kognitif anak saling mempengaruhi satu sama lain.
- b. Terdapat pola yang dapat diprediksi dalam perkembangan fisik, keterampilan motorik, emosi, keterampilan sosial, bahasa, dan kemampuan kognitif.
- c. Proses perkembangan anak bervariasi, tidak hanya antar anak, tetapi juga dalam setiap bidang fungsi yang sedang berkembang.
- d. ¹⁴⁸ Pengalaman awal yang dialami anak memiliki dampak kumulatif yang kadang baru terasa pada tahap perkembangan selanjutnya.
- e. Proses perkembangan anak menuju tingkat kompleksitas yang makin tinggi, melibatkan spesialisasi, organisasi dan pemahaman yang lebih mendalam.
- f. Pembelajaran dan perkembangan anak ⁶⁵ dipengaruhi oleh latar belakang sosial dan budaya yang beragam.

- g. Anak-anak adalah pembelajar aktif yang menggunakan pengetahuan, hubungan sosial, dan pengalaman fisik mereka untuk mencoba memahami lingkungan sekitar.
- h. Interaksi antara kematangan biologis dan lingkungan fisik serta sosiallah yang menyebabkan perkembangan dan pembelajaran.
- i. Pertumbuhan sosial, emosional, dan kognitif anak bergantung pada permainan, yang juga berfungsi sebagai cerminan dari proses perkembangan.
- j. Proses perkembangan anak akan berlangsung lebih cepat apabila mereka diberi kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari dan dihadapkan pada tantangan yang sedikit lebih tinggi dari kemampuan yang telah mereka kuasai.
- k. Anak memiliki berbagai gaya belajar (seperti tipe visual, auditori, kinestetik atau kombinasi dari ketiganya) yang memengaruhi cara mereka belajar dan menyampaikan pengetahuan.
- l. Lingkungan yang paling mendukung perkembangan dan pembelajaran anak adalah ketika mereka berada dalam komunitas yang menghargai keberadaan mereka, memenuhi kebutuhan fisiknya, serta menciptakan suasana yang aman baik secara fisik maupun psikologis (Nurasyiah and Atikah 2023).

B. Aspek Perkembangan

1. Definisi

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang bersifat kualitatif, bukan kuantitatif. Dari perspektif material, penekanan sering ditempatkan pada fluktuasi yang terjadi, sedangkan dari sudut pandang fungsional, hal ini tidak begitu ditekankan. Sikap, perilaku, dan kecerdasan adalah beberapa contoh nyata dari perubahan mental yang berlangsung selama proses perkembangan. Seiring waktu, perubahan ini mengarah pada perkembangan dari keterampilan yang lebih sederhana ke yang lebih maju. Saat mempelajari perkembangan manusia, penting untuk membedakan antara kematangan dan proses belajar. Selain itu, ada beberapa faktor signifikan lain yang turut memengaruhi perkembangan, antara lain keunikan individu, bakat, dan lingkungan (Amelia, dalam Muliati 2023).

2. Macam –Macam Aspek Perkembangan

a. Perkembangan Kognitif

Kemampuan anak untuk memahami disebut sebagai perkembangan kognitif (Maslihah, 2005). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "kognitif" merujuk pada segala sesuatu yang berhubungan dengan atau melibatkan proses kognisi yang didasarkan pada pengetahuan empiris dan faktual. (Alwi, dkk., dalam Novitasari 2023)

Kemampuan kognitif adalah kemampuan seorang anak untuk bernalar, berpikir lebih mendalam, dan menyelesaikan masalah. Anak-

anak yang mengembangkan kemampuan kognitif mereka akan lebih siap untuk berfungsi dalam situasi sosial sehari-hari dengan memperoleh pengetahuan umum yang lebih luas. (Novitasari 2023).

Tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget Wiyani, dalam Laksana, Jau, dan Ngonu (2021) ⁵⁴ terdiri dari beberapa fase sebagai berikut :

1). Tahap Sensor-Motorik

Pada tahap sensor-motorik, yang berlangsung dari usia 0 hingga 2 tahun, bayi beroperasi dengan tindakan reflex yang bersifat instingtif sejak lahir hingga mulai mengembangkan pemikiran simbolis. Dalam periode ini, bayi mulai membangun pemahaman tentang dunia di sekelilingnya melalui penggabungan pengalaman sensorik dengan tindakan fisik yang mereka lakukan.

2). Tahap Pra-operasional

¹⁰⁶ Anak-anak mulai menggunakan kata-kata dan gambar ²¹ untuk menggambarkan dunia di sekitar mereka selama tahap pra-operasional, yang berlangsung dari usia dua hingga tujuh tahun. Pada fase ini, terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolis, yang memungkinkan mereka untuk melampaui hubungan informasi yang bersifat ¹³⁴ sensorik dan tindakan fisik.

3). Tahap operasional konkret

Anak-anak mulai bernalar secara logis tentang kejadian nyata selama tahap operasional konkret (7–11 tahun). Pada tahap

ini, mereka juga dapat mengkategorikan berbagai benda ke dalam bentuk yang lebih terstruktur.

61

4). Tahap Operasional Formal

91

Antara usia 11 tahun hingga dewasa, remaja memasuki tahap operasional formal, di mana mereka mulai berpikir lebih logis dan abstrak. Pemikiran mereka menjadi lebih ideals, mencerminkan kemampuan untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dan berpikir secara kritis (Laksana, Jau, and Ngonu 2021).

b. Perkembangan Bahasa

Orang menggunakan bahasa, yang merupakan sistem simbol, untuk bertukar informasi dan konsep. Bahasa memiliki beberapa fitur penting sebagai alat komunikasi. Menurut Sowers, terdapat dua jenis aspek bahasa: aspek ekspresif dan aspek reseptif. Untuk memastikan komunikasi yang berhasil, kedua elemen ini diperlukan dalam kegiatan berbahasa. (Talango 2020)

Kemampuan untuk menerima informasi melalui bahasa, termasuk membaca dan mendengarkan, disebut sebagai aspek reseptif. Sementara itu, aspek ekspresif adalah kebalikan dari aspek reseptif dan mengacu pada kapasitas seseorang untuk berkomunikasi secara verbal, termasuk ekspresi ide melalui bahasa lisan dan tulisan. (Talango 2020).

Akibatnya, anak-anak secara alami belajar dan memperoleh keterampilan berbahasa melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Hipotesis kecerdasan majemuk, yang menjelaskan kapasitas untuk memahami dan mengungkapkan konsep-konsep kompleks melalui bahasa, sangat bergantung pada bahasa. Anak-anak dapat berkomunikasi dan menerima informasi tentang lingkungan mereka melalui bahasa, yang juga melibatkan proses mental lainnya. Selain itu, bahasa membantu dalam pengembangan keterampilan sosial pada anak, yang sangat penting untuk berkomunikasi ²³ dengan orang lain. (Talango 2020).

Tahapan perkembangan bahasa pada anak usia dini dimulai sejak lahir, yaitu :

- 1) Gerakan tubuh yang sangat halus digunakan untuk mempelajari bahasa sejak lahir. Bayi mulai menggetarkan bibir dan lidah mereka pada usia enam bulan, akhirnya menghasilkan suara seperti "ba" atau "da."
- 2) Sekitar usia satu tahun, pengucapan kata tunggal biasanya dimulai. Pada tahap ini, bayi mulai mengucapkan kata-kata sederhana seperti "kue," dan seiring dengan pertumbuhan mereka, proses ini akan berlanjut;
- 3) Sekitar usia 18 bulan, pengucapan kombinasi dua kata biasanya ²³ mulai terbentuk. Pada usia ini, anak-anak mulai menggabungkan dua kata ke dalam suatu kerangka tertentu;

- 4) Anak-anak mulai mengalami peningkatan dan kemajuan dalam keterampilan berbahasa mereka antara usia tiga hingga enam tahun. Mereka akan mulai membuat frasa negatif dan pertanyaan setelah mampu menggunakan tiga kata;
- 5) Anak-anak sudah dapat memahami berbagai konsep tata bahasa pada usia 5 atau 6 tahun. Kemunculan gerakan-gerakan yang berfungsi sebagai respons terhadap lingkungan menandai awal perkembangan bahasa anak usia dini.

Selanjutnya, anak mulai menggunakan organ mulutnya untuk mengeluarkan kata-kata hingga mencapai pengembangan gramatika, terutama dalam bentuk kalimat tanya dan kalimat negative. Proses ini biasanya terjadi antara usia 2 hingga 3 tahun, di mana anak sering kali mengajukan pertanyaan seperti “apa?”, “kenapa?”, dan “di mana?” secara berulang. Hal ini menandakan bahwa anak sudah mulai membangun struktur mentalnya sendiri. Bahasa berfungsi sebagai bagian dari struktur mental tersebut, yang diekspresikan melalui mimik, gesture, dan ucapan anak (Talango 2020).

Selain rajin mengeluarkan kalimat tanya, anak juga mulai menciptakan kalimat negative dengan menantang ucapan orang dewasa. Mereka sering kali memberikan intervensi dan menerapkan aturan yang lebih ketat terhadap apa yang didengar. Akibatnya, anak seringkali membenarkan ucapan mereka sendiri

atau mengungkapkan kebalikan dari apa yang diucapkan oleh orang dewasa. Fenomena ini sangat umum dan mencerminkan fase egosentris yang dialami anak (Talango 2020).

c. Perkembangan Social & Emosional

Seseorang harus mengembangkan sikap dan konsep diri mereka agar dapat memahami dunia, terutama dalam hubungannya dengan interaksi dengan orang lain. Mengingat ²³ kelompok sosial tempat individu tersebut hidup dan berkembang, hal ¹¹ ini sangat penting. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode untuk mengembangkan elemen-elemen ini.

Kemampuan seseorang untuk belajar dan bertindak dengan cara yang memungkinkan mereka hidup berdampingan dengan komunitasnya adalah proses yang dikenal sebagai perkembangan sosial. Perbedaan individu dalam perkembangan sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk genetika, kesehatan, dan pengalaman pengasuhan. Oleh karena itu, setiap ¹⁵⁰ anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda. (Talango 2020)

⁷⁴ Gender, kemandirian, moralitas, kepercayaan, dan penerimaan terhadap aturan adalah aspek penting dalam perkembangan sosial anak, menurut Allen dan Marotz. Semua ini berkontribusi pada perkembangan pribadi dan sosial individu. Peran sosial dari identitas gender serta situasi lingkungan turut menentukan perkembangan sosial seseorang. Dalam pengertian ini, perkembangan psikososial

mengacu pada proses perubahan kapasitas seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih luas. Selama proses ini, individu diharapkan dapat memahami orang lain, yang mencakup kemampuan untuk menggambarkan mereka, mengenali pikiran, perasaan, dan keinginan mereka, serta menerima sudut pandang mereka tanpa mengorbankan identitas diri sendiri. Hal ini mencakup perubahan dalam kepribadian, emosi, dan hubungan. Melalui proses adaptasi emosional, perkembangan ini mencakup persepsi diri individu dan interaksi antar pribadi. Menurut Thompson dan Lagattuta, perkembangan emosional tidak hanya berkontribusi pada kompetensi sosial anak yang semakin berkembang, tetapi juga dihasilkan dari kemajuan pemahaman psikologis mereka. Dengan demikian, perkembangan emosi mendukung kemampuan psikologis anak dalam interaksi sosial dan mencakup perkembangan kompetensi sosial. Oleh karena itu, kemampuan anak untuk memahami orang lain melalui interaksi mereka dengan orang lain, terutama orang dewasa, disebut sebagai perkembangan sosial-emosional. Aspek ini mencakup bagaimana anak bertindak dan merespons saat bermain serta berpartisipasi dalam kegiatan dengan teman, keluarga, guru, dan pengasuh lainnya. (Talango 2020).

²³
d. Perkembangan Fisik-Motorik

Perkembangan fisik menggambarkan perubahan dan pertumbuhan yang terjadi dalam tubuh manusia. Salah satu aspek yang paling mencolok dari perkembangan ini adalah perubahan ukuran dan bentuk

tubuh. Sementara itu, perkembangan motorik mencakup perubahan progresif dalam pengendalian dan kinerja gerakan. Hal ini merupakan hasil interaksi anatar faktor kematangan dan pengalaman hidup, yang tercermin dalam berbagai perubahan atau kemampuan gerakan yang dilakukan.

Menurut pendapat Nurwahidah, dalam Silfana (2023) Sistem organ dalam tubuh manusia luar biasa dan menarik. Menurut ⁴⁷ prinsip cephalocaudal, kepala dan bagian atas tubuh tumbuh lebih dulu pada manusia, sehingga tampak lebih mencolok dibandingkan dengan bagian bawah tubuh. Menurut penelitian terbaru, pola perkembangan serupa juga ditemukan pada generasi manusia saat ini, termasuk anak-anak,

Secara umum, mereka lebih besar dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Perkembangan fisik ini berfokus pada aspek-aspek seperti kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelinvahan, dan keseimbangan. Sebuah anak yang sehat secara fisik akan memiliki kekuatan yang baik dan mampu beradaptasi dengan berbagai situasi, serta lebih cepat dalam melakukan berbagai aktivitas. Semakin sehat anak, semakin lincah mereka dalam bergerak dan beraktivitas. Karena itu, sangat penting untuk membiarkan anak-anak bermain. Biarkan mereka mengeksplorasi dan bersenang-senang, tentu saja, dengan pengawasan orang dewasa atau orang tua untuk menjaga mereka tetap aman. (Evi Desmariana, dalam Silfana 2023).

Menurut Wiyani, dalam Silfana (2023) perkembangan motorik anak usia dini merupakan perubahan bentuk tubuh yang berpengaruh pada kemampuan mereka untuk melakukan gerakan tubuh serta aktivitas yang melibatkan keseluruhan tubuh. Setiap anak mengembangkan keterampilan motoriknya dengan kecepatan yang berbeda; beberapa berkembang lebih lambat daripada yang lain. Gerakan yang mereka lakukan dapat menjadi indikator tingkat perkembangan motorik masing-masing. Di masa-masa ini, anak-anak perlu melakukan gerakan dengan optimal, karena aktivitas fisik mereka sangat penting dalam menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman nyata. Seiring bertambahnya usia, keterampilan motorik anak akan semakin berkembang seiring dengan pertumbuhan mereka. Selain itu, keterampilan motorik anak dapat berdampak langsung maupun tidak langsung pada perilaku sehari-hari mereka. (Evi Desmariana, dalam Silfana 2023).

1). Karakteristik perkembangan motorik

- a) Secara umum, anak-anak sangat aktif. Mereka senang melakukan berbagai aktivitas sendiri dan memiliki pemahaman yang baik tentang tubuh mereka.
- b) Anak membutuhkan istirahat yang cukup setelah beraktivitas. Namun, terkadang mereka enggan untuk berhenti ketika aktivitas yang mereka lakukan memberikan kepuasan.

- c) Pada tahap perkembangan ini, perhatian lebih besar diberikan pada perkembangan otot besar (motorik kasar) dibandingkan dengan otot kecil (motorik kecil). Akibatnya, anak-anak belum dapat melaksanakan aktivitas yang lebih kompleks.
- d) Anak-anak seringkali mengalami kesulitan dalam memfokuskan pandangan pada benda-benda kecil. Hal ini disebabkan oleh koordinasi antara mata dan tangan mereka yang masih belum sepenuhnya berkembang.
- e) Tubuh anak masih fleksibel, dan tengkorak kepala yang melindungi otak juga masih lembut. Oleh karena itu, saat terjadi perkelahian antara anak dengan sebayanya, orang dewasa, termasuk orang tua dan guru, sangat dianjurkan untuk berhati-hati dan selalu mengawasi situasi tersebut.
- f) ³² Anak perempuan sering kali menunjukkan keterampilan yang lebih dibandingkan anak laki-laki dalam melaksanakan tugas-tugas praktis, terutama yang berkaitan dengan ketrampilan motorik halus. Namun, penting untuk diingat bahwa anak memiliki keunikan dan potensi masing-masing, sehingga kita sebaiknya tidak membandingkan satu sama lain (I Nyoman Sudirman, dalam Silfana 2023).

2). ⁷⁶Macam-macam perkembangan motorik

Perkembangan motorik anak mencakup keterampilan motorik halus dan motorik kasar. Keterampilan motorik halus

membutuhkan otot kecil, sedangkan keterampilan motorik kasar membutuhkan otot besar. Anak-anak cenderung banyak bergerak saat mereka masih kecil. Mereka lebih suka melakukan berbagai praktik dan percobaan, serta terlibat dalam permainan yang membutuhkan banyak energi, maupun yang tidak terlalu enguras tenaga (Silfana 2023)

a) Motorik Kasar

Menurut Decaprio, dalam Silfana (2023) STPPA mendefinisikan gerakan yang melibatkan ¹²otot besar atau seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh tahap perkembangan seseorang dikenal sebagai keterampilan motorik kasar. Pentingnya perkembangan motorik kasar dalam perkembangan anak juga ditekankan oleh Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Menurut Nurkamelia, dalam Silfana (2023) kemampuan motorik kasar seharusnya dimiliki oleh anak-anak berusia 4 hingga 6 tahun. Kompetensi ini menekankan empat keterampilan: berlari, yang menunjukkan kekuatan dan kecepatan; melompat, yang menunjukkan kemampuan untuk ¹²melompat ke depan, ke belakang, atau ke samping; memanjat, yang mencakup aktivitas seperti memanjat tangga dan pohon; serta berjalan, yang ditandai dengan kemampuan

untuk bergerak dalam garis lurus, menaiki tangga dengan kedua kaki, dan berdiri dengan satu kaki.

b) Motorik Halus

Keterampilan motorik halus adalah proses di mana otak, sumsum tulang belakang, otot, dan sistem saraf bekerja sama untuk mengendalikan gerakan tubuh. Sementara itu, istilah "keterampilan motorik halus" menggambarkan kemampuan seseorang dalam ¹⁰⁴ keterampilan fisik, terutama yang memerlukan koordinasi mata dan tangan serta melibatkan otot-otot kecil. Untuk meningkatkan saraf motorik halus, penting untuk memberikan rangsangan secara teratur dan berkesinambungan (Iswahyuni, Muslih, and Rahman 2023).

Kehidupan sehari-hari anak sangat bergantung pada kemampuan mereka untuk menggunakan keterampilan ³⁷ motorik halus. Keterampilan motorik halus adalah kemampuan untuk mengoordinasikan kelompok otot kecil, seperti tangan dan jari, dan sering kali memerlukan koordinasi antara gerakan tangan dan penglihatan. Keterampilan ini mencakup penggunaan alat-alat untuk berbagai kegiatan, seperti mengetik, menjahit, dan lainnya. Gerakan motorik halus adalah hasil dari koordinasi otot yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol gerakan yang

halus. Aktivitas seperti menyusun atau menggenggam benda dengan jari adalah contoh keterampilan motorik halus dalam perkembangan anak. Pada usia empat tahun, koordinasi motorik halus anak hampir sempurna. (Nufus 2022).

Menurut Sumantri (2011), terdapat beberapa tujuan penting dalam perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

- i. Meningkatkan keterampilan gerakan tangan melalui pengembangan motorik halus.
- ii. Meningkatkan kemampuan menggerakkan jari melalui aktivitas menulis, melukis, menggambar, dan kegiatan lainnya.
- iii. Meningkatkan kecepatan gerakan tangan dan koordinasi mata.
- iv. Meningkatkan regulasi emosi sambil berlatih keterampilan motorik halus. (Iswahyuni, Muslihin, and Rahman 2023)

Fase perkembangan motorik halus adalah tahap atau periode dalam rentang ciri-ciri dan pola perilaku yang mendefinisikan rentang hidup manusia. Meskipun setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda, secara umum terdapat beberapa tanda dan karakteristik yang serupa di antara mereka. (Nufus 2022).

Perkembangan ini bisa dibagi menjadi beberapa masa, antara lain:

- i. Kemampuan mengikuti garis tengah sebagai respons terhadap gerakan tangan atau jari menandai awal perkembangan motorik halus selama masa neonatal.
- ii. Masa Bayi: Di fase ini, perkembangan motorik halus ditunjukkan melalui pertumbuhan anak. Pertumbuhan mencakup perubahan tinggi dan berat badan, serta perkembangan gigi dan struktur tulang. Sedangkan perkembangan lainnya mencakup aspek motorik, sensorik, dan kognitif.
- iii. Masa Balita (usia 1-2 tahun): Kemampuan anak untuk menyusun atau membangun menara menggunakan balok pada usia ini menunjukkan keterampilan motorik halus
- iv. Masa Prasekolah: Perkembangan motorik halus menjadi lebih terlihat pada tahap ini, yang mencakup anak usia tiga hingga enam tahun. Selain makan secara mandiri, minum dari cangkir dengan sedikit bantuan, menggunakan sendok dengan bantuan, mencoret-coret di atas kertas, melepas objek dengan jari, menjepit benda, melambaikan tangan, dan bermain dengan tangan, anak-anak juga dapat menggoyangkan jari-jari

kaki, menggambar objek dengan dua atau tiga bagian, mengenali garis yang lebih panjang, dan menggambar sosok manusia.(Nufus 2022).

³⁸ Perkembangan motorik halus adalah proses di mana otot-otot kecil dan saraf bekerja sama untuk meningkatkan koordinasi gerakan tubuh. Kumpulan otot dan saraf ³⁸ ini sangat penting untuk perkembangan keterampilan motorik halus, ini memungkinkan kita untuk melakukan berbagai tugas, termasuk merobek, menggambar, menjahit, merekatkan, dan meremas kertas. (Vika Ulfiana Latifa and Ali Maskur 2023)

C. Program Bermain Busy Board

1. Definisi

⁵⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan "bermain" sebagai aktivitas yang menyenangkan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa alat. Bermain ¹³⁶ membantu anak-anak mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka, serta belajar tentang dunia di sekitar mereka (Apriyani 2021).

Kegiatan bermain atau pembelajaran di TK yang kreatif berperan penting dalam membantu anak mengembangkan gaya belajar serta Mempelajari lebih banyak tentang kehidupan dari benda-benda di lingkungan mereka. Selain bermain, pendidikan anak usia dini (PAUD) menekankan perkembangan pribadi anak melalui aktivitas bermain

(Apriyani 2021). Alat permainan yang digunakan anak untuk bermain umumnya bentuk nyata. Hal ini tentunya dapat merangsang perkembangan anak, seperti membantu mereka mengenal warna, bentuk, ukuran, serta konsep ringan-berat dan kecil-besar, termasuk juga perbedaan halus dan kasar (Nurhayati et al. 2021).

Bermain dianggap sebagai strategi yang ampuh ⁵⁰ untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak. Melalui aktivitas yang dilakukan berulang kali, anak-anak dapat mempelajari berbagai konsep baru, seperti mengikat tali sepatu atau mengunci pintu aktivitas yang mungkin belum pernah mereka coba sebelumnya, terutama permainan sibuk atau Busy Board menjadi satu contoh yang menarik dalam hal ini (Eko Firman Kurniawan, dalam Azreen et al. 2023)

Istilah "papan" menggambarkan objek yang lebar, tipis, dan datar yang terbuat dari kayu, logam, atau batu, menurut ⁵³ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Di sisi lain, "sibuk" merujuk pada keadaan yang penuh dengan berbagai aktivitas. Busy board adalah salah satu alat yang ⁴¹ sering digunakan di negara-negara industri seperti Amerika Serikat dan Eropa. Dalam konteks penelitian ini, busy board dipahami sebagai sumber belajar yang menyatukan berbagai kegiatan yang disusun pada satu papan, hal ini bertujuan untuk mempertahankan minat anak-anak dan mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pendidikan.

Busy board adalah papan yang dilengkapi dengan berbagai benda, bertujuan untuk memperkenalkan lingkungan sekitar rumah dengan cara

yang lebih aman. Berbagai elemen di setiap busy board membantu dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak-anak. Aktivitas motorik halus meliputi kegiatan seperti menggenggam objek menggunakan kedua tangan, membuka dan menutup benda, mengambil benda kecil, serta membedakan berbagai jenis tekstur. Saat menambahkan bahan ke busy board, pastikan untuk memilih objek yang sesuai dengan usia anak (Anugrah, Chairilsyah, and Puspitasari 2021)

Media busy board termasuk dalam kategori pembelajaran "loose parts" yang dapat mengaktifkan minat anak untuk mengeksplorasi beragam kegiatan yang ada. Dengan alat ini, anak-anak ditantang untuk mengembangkan pola pikir kritis, kreativitas, dan kemampuan kolaboratif. Selain itu, media ini berkontribusi pada perkembangan bahasa, motorik halus, kognitif, serta aspek sosial emosional anak. Berbagai manfaat penggunaan busy board antara lain dapat memberikan hiburan, menjaga anak tetap belajar tanpa tekanan, serta meningkatkan kemampuan fisik, terutama motorik halus yang memerlukan koordinasi antara jari dan mata. Di samping itu, busy board juga merangsang semua panca indera anak, yaitu pendengaran, peraba, dan penglihatan (Theresia, Sutrisno 2024)

2. Tujuan dan Manfaat Media Busy Board

Tujuan utama dari busy board adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak. Berikut beberapa keuntungan dari penggunaan media ini menurut Handayani et al. (2024), yaitu:

- 1). Menghibur anak dalam proses belajar

Media busy board dapat menyenangkan dan membuat anak tetap terlibat dalam proses belajar tanpa menimbulkan ⁴kekacauan atau kerusakan.

2). Membantu Stimulasi Motorik Kasar dan Halus

Anak-anak dapat bermain dengan berbagai komponen pada busy board, seperti tutup botol yang dapat diputar atau tombol yang bisa ditekan. Aktivitas ini mendorong gerakan yang membantu anak meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar.

3). Menstimulasi indera anak

Terdapat berbagai media dan benda di busy board yang dapat digunakan anak selama pembelajaran, yang menggunakan aktivitas seperti menekan tombol dan memutar tutup botol ¹³⁵untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus mereka. (Handayani et al. 2024)

⁴⁴3. Fungsi Busy Board Untuk Melatih Motorik Halus Anak

Busy Board adalah alat edukasi yang dibuat untuk mendorong perkembangan ⁴²keterampilan motorik halus anak-anak melalui berbagai aktivitas bermain yang melibatkan manipulasi objek. (Anugrah, Chairilisyah, dan Puspitasari, 2021). Busy Board memiliki beberapa fungsi utama sebagai berikut :

a. Melatih koordinasi mata dan tangan

- 1). Salah satu alat yang berguna untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan anak adalah Busy Board. Melalui berbagai kegiatan seperti memutar tombol, menekan saklar, membuka dan menutup

ritsleting, serta memasukkan benda ke dalam lubang, anak dapat berlatih secara menyenangkan. (Mailita 2023).

- 2). Aktivitas-¹⁰⁰aktivitas ini tidak hanya membutuhkan ketelitian, tetapi juga mendorong anak untuk fokus. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan kemampuan dalam melakukan gerakan yang terkoordinasi. (Yuniar et al. 2024).

b. Mengembangkan Kemampuan Gerakan Otot Kecil

- 1). ⁶²Kemampuan untuk menggerakkan otot-otot kecil, seperti jari-jari tangan, merupakan bagian dari keterampilan motorik halus (Yuniar et al. 2024).
- 2). Busy Board berperan dalam membantu anak-anak belajar menggerakkan otot-otot kecil secara terkoordinasi, ³⁷ini sangat penting untuk berbagai tugas sehari-hari, termasuk menulis, menggambar, menggunting, dan mengancingkan pakaian (Theresia, Sutrisno 2024).

c. Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah

- 1). Melalui beragam aktivitas, seperti membuka kunci, memasukkan steker ke stop kontak, atau membuka sabuk tas, busy board memberikan anak kesempatan untuk memahami konsep sebab-akibat dan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.
- 2). Anak-anak belajar untuk mencoba berbagai pendekatan demi mencapai tujuan tertentu, yang secara tidak langsung juga

mendorong kemampuan berpikir logis dan analitis mereka (Yuniar et al. 2024).

d. Merangsang Panca Indra

- 1). Busy Board tidak hanya merangsang penglihatan, tetapi juga memperkaya indera peraba dan pendengaran anak.
- 2). Variasi tekstur, kombinasi warna yang menarik, serta suara yang dihasilkan oleh berbagai elemen dalam Busy Board berkontribusi pada pengayaan pengalaman sensorik anak (Yuniar et al. 2024).

e. Mendorong Kemandirian

- 1). Dengan berlatih membuka dan menutup berbagai jenis pengait, seperti kancing, resleting, dan velcro, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan penting yang mendukung kemandirian mereka (Dimas dan Akmal, 2022).
- 2). Kemampuan ini memungkinkan anak-anak untuk ¹⁷ lebih mandiri dalam tugas sehari-hari seperti berpakaian dan membuka tas mereka (Yuniar et al. , 2024).

f. Meningkatkan Konsentrasi

- 1). Penggunaan Busy Board dapat meningkatkan fokus dan ⁴⁴ kemampuan motorik halus anak.
- 2). Dengan menggunakan Busy Board, anak akan lebih fokus pada kegiatan yang sedang mereka lakukan, sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka (Yuniar et al. 2024).

4. Kelebihan Media Busy Board¹³

Media Busy Board adalah alat pembelajaran yang dibuat dari papan kayu, dirancang untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak (Handayani et al. 2024). Jika digunakan dengan cara yang tepat dan diawasi oleh orang dewasa, media ini dapat memberikan banyak manfaat dalam aspek perkembangan anak, seperti :

a. Stimulasi Sensorik

Busy Board memberikan stimulasi visual, auditori, taktil, dan proprioseptif (sensasi posisi tubuh), membantu perkembangan berbagai panca indera anak dengan cara yang menyenangkan.

b. Pembelajaran Keterampilan Sehari-hari

Alat ini mendukung anak dalam menguasai keterampilan penting seperti memecahkan masalah, mengikat tali sepatu, membuka gembok, serta mengenakan dan melepas pakaian dengan lebih mandiri..

c. Peningkatan Rasa Ingin Tahu

Dengan berbagai objek nyata yang terdapat di dalamnya, Busy Board membangkitkan³⁴ rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk menjelajahi serta menyelidiki lebih dalam. Mengajarkan anak-anak bagaimana cara memecahkan⁴ masalah dan melakukan tugas sehari-hari, seperti mengikat tali sepatu, melepas dan mengancingkan baju, serta membaca jam, dan kegiatan serupa lainnya.

d. Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah

Melalui interaksi dengan Busy Board, anak mempelajari keterampilan memecahkan masalah yang berharga. Aktivitas seperti mengikat tali sepatu, berpakaian sendiri, dan membaca jam berkontribusi pada fungsi sehari-hari mereka.

e. Pertimbangan Keamanan

Busy Board dibuat dengan mengutamakan keselamatan anak, menggunakan bahan kayu sebagai bahan utama dan cat yang non-toksik serta tidak berbau.

f. Promosi Permainan Peran

Alat ini juga mendukung proses imitasi dan permainan peran, yang berkontribusi pada peningkatan koordinasi dan keseimbangan antara gerakan tangan dan mata.

Dengan demikian, Busy Board tidak hanya sekadar sarana hiburan tetapi juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang multifungsi yang mendukung perkembangan holistik anak (Handayani et al. 2024).

5. Rancangan Penggunaan Media Busy Board

Busy Board dibuat khusus untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan motorik halus mereka. Dalam penggunaannya, media ini memungkinkan anak untuk melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta kekuatan jari-jari saat memegang, menggerakkan, menulis, menggambar, dan memanipulasi berbagai benda yang ada di Busy Board. Jika anak-anak tidak dapat menggunakan media dalam batas waktu yang

ditentukan, mereka akan diberikan waktu tambahan hingga mencapai hasil yang diharapkan. Berikut ini adalah cara penggunaan media Busy Board menurut Handayani et al. (2024) :

- a. Memperkenalkan dan menjelaskan terlebih dahulu media Busy Board kepada anak.
- b. Di setiap pertemuan, anak diberikan kesempatan untuk mencoba media yang berbeda secara bergantian.
- c. Menjelaskan bahwa penggunaan media Busy Board dapat dilakukan secara bergantian dengan maksimal tiga anak dalam satu papan.
- d. Menggambarkan setiap alat yang terdapat di Busy Board, seperti papan tulis/drawing pad untuk menulis, tombol saklar untuk menghidupkan dan mematikan lampu, serta ritsleting untuk menutup tas atau pakaian, dan lain-lain.
- e. Menginformasikan cara penggunaan setiap alat yang ada di Busy Board.
- f. Memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk memainkan media Busy Board.
- g. Mengamati permainan anak pada Busy Board untuk mendukung pengembangan keterampilan motorik halus mereka.

D. Penelitian Terdahulu

Dalam karya tulis ini, hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan untuk membandingkan dan mengkaji suatu temuan. Terdapat beberapa hasil penelitian dari beberapa sumber yang menyatakan menggunakan busy board sebagai sumber pendidikan tersebut membantu dalam perkembangan keterampilan motorik halus anak-anak.

Penelitian pertama berjudul "Pengaruh Media Busy Board Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di TK Iqra' Tunggul Hitam Padang" Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana busy board membantu dalam perkembangan keterampilan motorik halus anak-anak TK di Iqra' Tunggul Hitam Padang. Studi ini menggunakan desain penelitian kuantitatif eksperimental, di mana data dikumpulkan melalui penilaian verbal dan perilaku. Uji homogenitas dan normalitas dilakukan sebelum analisis data. Berdasarkan hasilnya, skor rata-rata kelompok eksperimen adalah 14,17, sedangkan skor kelompok kontrol adalah 12,67.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, seperti yang ditunjukkan oleh nilai p dua sisi sebesar 0,004, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam keterampilan motorik halus antara anak-anak usia 5-6 tahun di kedua kelompok tersebut. Temuan ini memberikan dukungan terhadap kemampuan busy board untuk membantu

anak-anak usia dini dalam mengasah keterampilan motorik halus mereka.

(Afriani and Angraini 2024).

Yang kedua penelitian yang berjudul "Pengenal¹⁵ Busy Board untuk Membantu Perkembangan Anak Usia Dini di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar" menyoroti betapa pentingnya busy board sebagai alat²¹ untuk mendukung perkembangan anak-anak usia dini. Fokus dari penelitian ini adalah penerapan permainan busy board⁴⁶ di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar, dengan tujuan mendorong pertumbuhan anak-anak prasekolah melalui media bermain yang menarik. Perlu dicatat bahwa anak-anak umumnya sangat menikmati waktu bermain. Akibatnya, bahan pembelajaran yang unik dan kreatif diperlukan untuk membantu berbagai aspek perkembangan mereka. Pelaksanaan permainan busy board dilakukan melalui tiga tahap utama: observasi, persiapan alat dan bahan, serta pelaksanaan permainan itu sendiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan berbagai manfaat signifikan, antara lain: 1) Perkembangan kemampuan anak-anak untuk mengenali benda-benda di lingkungan mereka; 2) peningkatan semangat belajar di kalangan anak-anak yang menggunakan busy board; dan 3) Keberagaman sumber daya pendidikan yang disediakan oleh²⁰ UPT PPRSA Inang Matutu Makassar, khususnya di Kelas C. Dengan demikian, penelitian ini menekankan potensi⁵ busy board dalam meningkatkan pembelajaran dan perkembangan anak usia dini (Dimas and Akmal 2022).

Penelitian ketiga berjudul “Dampak Media Busy Board terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Usia 2-3 Tahun”. Penelitian sebelumnya telah menekankan pentingnya perkembangan motorik halus pada masa awal kehidupan, yang mendorong peneliti untuk menyelidiki efek dari intervensi seperti busy board. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif pra-eksperimen dengan desain pretest dan posttest dalam satu kelompok, melibatkan sampel delapan anak. Melalui analisis statistik menggunakan uji Liliefors, uji Levene, dan Paired Sample T-test, diperoleh hasil dengan tingkat signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, serta nilai statistik t sebesar 27,290, yang lebih besar dari nilai t -tabel sebesar 2,160. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak-anak berhasil ditingkatkan melalui intervensi busy board di Posyandu Maluhu, Tenggarong. Rata-rata skor meningkat sebesar 21,33 poin dari pretest ke posttest, menandakan efektivitas busy board dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Melalui latihan berulang, anak-anak belajar bagaimana cara memutar kunci, meremas kain, memasukkan colokan, memindahkan manik-manik, membuka tali tas, melipat kain, memotong kertas tanpa pola, dan banyak lagi. Keterampilan ini membantu mereka menangani masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa busy board dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, koordinasi tangan-mata, dan kemampuan memecahkan masalah. Busy board merangsang keterampilan fisik dan motorik, terutama motorik halus, dengan mendorong

anak-anak untuk mengkoordinasikan gerakan mata dan jari mereka (Yuniar et al. 2024).

Selanjutnya, penelitian keempat¹ berjudul “Pengembangan Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru” tantangan dalam penelitian ini adalah keterampilan¹² motorik halus anak-anak yang kurang berkembang dan ketidaktahuan orang tua serta guru tentang pentingnya perkembangan motorik halus pada tahun-tahun awal. Oleh karena itu, kemajuan teknologi diperlukan untuk menyediakan alat permainan edukatif yang dapat membantu¹¹³ pembelajaran motorik halus di taman kanak-kanak. Busy board, sebuah media yang dikembangkan oleh peneliti untuk penelitian ini, dirancang untuk⁵⁰ meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak berusia empat hingga lima tahun.

Metodologi¹¹⁸ yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), dengan fokus pada anak-anak usia empat hingga lima tahun. Lembar validasi digunakan sebagai alat dalam penelitian ini, dan kuesioner¹¹¹ digunakan untuk mengumpulkan data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan kriteria validitas deskriptif. Dengan tingkat validitas 87,77%—yang termasuk dalam kategori sangat valid—kuesioner digunakan untuk memvalidasi pendapat para ahli materi. Sementara itu, penilaian dari ahli media sebesar 89,58%, juga dinyatakan sangat valid. Terakhir, rata-rata penilaian dari ahli guru mencapai 98,07%, dengan tingkat validitas yang juga sangat valid. Hasilnya menunjukkan bahwa busy board yang dibuat untuk penelitian ini memenuhi

persyaratan validitas tinggi dalam berbagai aspek. Dengan demikian, ini dapat dianggap sebagai media yang sesuai dan efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus anak-anak usia dini. (Anugrah, Chairilisyah, and Puspitasari 2021).

Dan yang terakhir, penelitian yang berjudul “Media Permainan Busy Board Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak” penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana efektivitas media permainan busy board dalam mendukung perkembangan motorik halus anak-anak berusia 5-6 tahun di PAUD KB Mandiri, Desa Paoh Concong, Ketapang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 13 anak usia lima hingga enam tahun yang berada di Kelas B. Data dikumpulkan melalui tes (pre-test dan post-test) serta observasi perkembangan anak selama proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan temuan penelitian, validasi ahli materi terhadap media busy board memperoleh skor sempurna 100 persen dan dikategorikan sebagai "Sangat Layak." Sementara itu, validasi dari ahli media memberikan nilai 75% dengan kategori "Layak Digunakan". Menurut hasil ini, media Busy Board dianggap relevan dan berguna untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada fase observasi pertama, nilai rata-rata yang diperoleh anak-anak adalah 25,7% (64,25%) dengan kategorikan “Berkembang sesuai harapan”. Namun, pada fase observasi kedua, terdapat peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 38,95 (94,5%) dan termasuk dalam kategori

“Berkembang Sangat Baik”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Busy Board efektif dalam mendorong perkembangan terbaik keterampilan motorik halus anak-anak.

Temuan penelitian ini mendukung gagasan bahwa media permainan busy board di PAUD KB Mandiri adalah alat pengajaran yang tepat dan berguna. Media ini tidak hanya membantu anak-anak meningkatkan keterampilan motorik halus mereka, tetapi juga mendukung perkembangan umum mereka sesuai dengan fase usia mereka. Sebagai hasilnya, Busy Board dapat menjadi alat pendidikan alternatif yang kreatif dan berguna bagi anak-anak usia dini. (Theresia, Sutrisno 2024).

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Desain Proyek

Desain proyek produk busy board merupakan sebuah inovasi yang dirancang untuk merangsang aspek perkembangan anak-anak²⁹ usia prasekolah.

Busy board ini bukan hanya sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang mendukung proses belajar anak-anak melalui interaksi dengan berbagai elemen yang ada. Dalam pengembangan busy board ini, berbagai elemen interaktif akan ditambahkan, masing-masing dengan dimensi dan ukuran yang sesuai untuk anak-anak.

Busy board ini dibuat dalam dua bentuk, pertama busy board yang memiliki dimensi keseluruhan 60 cm x 80 cm, ukuran yang cukup besar untuk besar untuk menampung berbagai elemen interaktif, namun tetap mudah diakses oleh anak-anak. Kedua, dimensi busy board yang memiliki dimensi 30 cm x 40 cm, dengan ukuran yang lebih kecil, berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas bermain. Ukuran yang kompak ini membantu anak-anak untuk lebih fokus pada kegiatan yang ada tanpa merasa kewalahan. Dalam konteks penggunaan ruang, busy board ini dirancang secara efisien dan dapat ditempatkan di berbagai lokasi, baik di rumah maupun di sekolah, tanpa memakan banyak ruang. Portabilitasnya memberikan kemudahan bagi anak-anak dan orang tua untuk membawanya ke berbagai tempat, serta memungkinkan busy board disimpan dengan rapi saat tidak digunakan. Selain itu, busy board yang dikembangkan ini memiliki inovasi

baru, yaitu bentuknya yang menyerupai meja dengan kaki yang dapat dilipat, sehingga memudahkan untuk dibawa ke mana saja dan memberikan kenyamanan saat digunakan. Permukaan papan dilapisi dengan bahan kain flannel untuk menghindari cedera saat anak bermain. Adapun elemen-elemen yang ada pada papan permainan busy board yaitu resleting, baju kecil dari kain flannel yang dilengkapi kancing baju, roda kecil, spinner, kliptas, rumput sintetis, kertas pasir, sempoa, gamelang, tali sepatu, kalkulator, grendel pintu, lonceng, bola kecil, stopkontak, pensil, jam interaktif dan angka/abjad. Setiap elemen harus dipasang dengan aman, menggunakan lem kuat untuk memastikan keselamatan saat anak bermain.

1 Tujuan dari program busy board adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia prasekolah, mendorong kreativitas dan eksplorasi, serta memperkuat kemampuan sosial melalui interaksi dalam kelompok. Sebagai alat permainan interaktif, anak-anak dapat belajar melalui permainan dengan busy board, yang membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan penting seiring pertumbuhan mereka.

16 Tujuan utama dari program ini adalah untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Melalui beragam elemen yang ada di busy board, seperti tombol, kunci, roda, dan tekstur, anak-anak akan berlatih menggunakan tangan dan jari dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, program ini bertujuan untuk mendorong kreativitas serta eksplorasi anak-anak dan membangun kemampuan sosial mereka melalui interaksi dengan teman sebaya.

Program ini dirancang dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur dengan baik. Kegiatan ini dijadwalkan berlangsung selama kurang lebih 45 menit dan ditujukan untuk anak-anak usia prasekolah, dengan jumlah peserta sekitar 10 anak. Kegiatan dapat di adakan di ruang kelas atau area bermain yang aman.

Sejumlah pihak terlibat dalam program bermain busy board, dan mereka semua memainkan peran penting dalam pelaksanaannya. Pertama, pengajar atau pendidik bertanggung jawab untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan. Mereka akan memberikan bimbingan dan dukungan kepada anak-anak selama sesi permainan, serta mengamati perkembangan mereka dan mencatat hasilnya. Selanjutnya, anak-anak sebagai peserta utama dalam program ini, akan berinteraksi dengan busy board dan teman-teman mereka untuk belajar dan bermain. Melalui pengalaman ini, mereka akan mengembangkan keterampilan social dan motorik halus.

Pada tahap pendahuluan, pengajar akan ¹⁴² menyapa anak-anak dan menjelaskan tujuan dari kegiatan ini. Mereka akan diperkenalkan dengan busy board serta cara menggunakan setiap elemen yang ada didalamnya. Setelah itu, sesi permainan terstruktur dimulai selama 10 menit, dimana anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok akan diberikan tugas untuk menyelesaikan berbagai aktivitas menggunakan busy board, seperti menekan tombol, memasang dan melepas kancing, memutar roda, serta memasukkan bola ke dalam wadah, dan aktivitas menarik lainnya. Pengajar akan berkeliling

untuk memberikan bimbingan dan dukungan, memastikan bahwa setiap anak terlibat aktif dalam kegiatan.

Setelah sesi permainan terstruktur, anak-anak akan diberikan kesempatan untuk bermain secara mandiri selama 10 menit. Pada tahap ini, mereka bebas memilih elemen yang ingin dieksplorasi dan bermain sesuai keinginan mereka. Pengajar akan mengamati dan mencatat perkembangan setiap anak selama sesi ini.

Usai bermain, anak-anak akan diajak untuk berkumpul dan mendiskusikan pengalaman mereka. Dalam sesi refleksi dan diskusi yang berlangsung selama 10 menit, pengajar akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong anak-anak untuk berbagi pendapat dan pengalaman, seperti “apa yang paling kalian suka dari busy board?” dan “apa yang kalian pelajari hari ini?”. Diskusi ini sangat penting untuk membangun kemampuan komunikasi dan social anak.

Pengajar akan mengakhiri dengan mengungkapkan terima kasih kepada siswa atas keterlibatan mereka dan memberikan komentar yang memotivasi. Selain itu, mereka juga akan menjelaskan kegiatan selanjutnya.

Dengan desain proyek yang terstruktur dan melibatkan berbagai pihak, diharapkan program bermain busy board dapat memberikan manfaat signifikan bagi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah, membantu merancang pengalaman pendidikan yang menyenangkan dan bermakna.

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan alat permainan keterampilan motorik halus yang disebut “busy board” sebagai upaya mendukung aspek perkembangan anak.

B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Proyek ini dilaksanakan di UPT PPRSA Inang Matutu, Kota Makassar. Kegiatan direncanakan berlangsung pada bulan april, yang berlangsung selama 30 menit setiap pertemuan.

C. Subjek / Kelompok Sasaran

Subjek 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. Dengan demikian, Kelompok sasaran ini diharapkan dapat menyajikan data yang signifikan dan relevan guna mendukung pengembangan busy board sebagai media stimulasi dalam melatih keterampilan motorik halus pada anak.

D. Prosedur Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan proyek ini terdiri dari beberapa tahapan berikut

1. Tahap Perancangan:

- a. Melakukan observasi awal untuk mempelajari lebih lanjut mengenai kebutuhan dan kapasitas keterampilan motorik halus anak-anak usia dini.

- b. Merancang Busy Board yang dilengkapi dengan berbagai aktivitas yang dapat melatih motorik halus, seperti mengancing, memasukkan, bentuk, dan menarik tali.
- c. Mengumpulkan serta mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan Busy Board, termasuk papan kayu, kancing, tali sepatu, stop kontak, dan komponen lainnya.
- d. Membuat Busy Board dengan menggunakan bahan-bahan yang aman dan ramah anak, serta menempelkan berbagai alat permainan pada papan kayu sesuai desain yang telah ditentukan.

2. Tahap Pelaksanaan:

Tabel 3.1 SAP Bermain Busy Board

Waktu	Tahap	Kegiatan
5 Menit	Persiapan	Menyiapkan busy board dan memastikan semua elemen berfungsi dengan baik.
		Menyiapkan ruang kelas atau area bermain yang dirancang secara aman dan nyaman bagi anak-anak.
		Mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan.
5 Menit	Pembukaan	Menyapa anak-anak dan menjelaskan tujuan kegiatan.
		Memperkenalkan busy board dan menjelaskan cara menggunakan setiap elemen.
		Menyampaikan aturan bermain dan pentingnya bekerja sama.

20 Menit	Penyajian	Membagi anak-anak menjadi kelompok kecil (2-3 anak per kelompok).
		Memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk menyelesaikan aktivitas tertentu menggunakan busy board, seperti : menekan semua tombol, memasang dan melepas kancing, memutar roda, serta memasukkan bola kedalam wadah dan berbagai aktivitas lainnya
		Pengajar berkeliling untuk memberikan bimbingan dan dukungan.
		Memberikan waktu bagi anak-anak untuk bermain dengan busy board secara mandiri.
		Mengamati dan mencatat perkembangan keterampilan motorik halus anak.
10 Menit	Penutup	Mengumpulkan anak-anak untuk mendiskusikan pengalaman mereka setelah bermain. Mengajukan pertanyaan seperti: "Apa yang paling kalian suka dari busy board?" dan "Apa yang kalian pelajari hari ini?"
		Menyampaikan apresiasi kepada anak-anak atas keterlibatan mereka dalam kegiatan ini.
		Memberikan umpan balik positif dan menjelaskan kegiatan selanjutnya.

- a. Anak-anak diperkenalkan dengan busy board dan diminta untuk menyebutkan berbagai benda dan fungsi yang terdapat di dalamnya.
 - b. Anak-anak diajarkan cara bermain yang baik dan diperkenalkan pada berbagai konsep, seperti warna, angka, serta cara memainkan berbagai elemen pada busy board.
 - c. Setelah itu, setiap anak diberikan busy board dan diberi kesempatan untuk menyentuh serta bermain dengan busy board tersebut.
 - d. Fasilitator dan guru mengamati reaksi mereka. Beberapa respons yang diamati meliputi apakah anak langsung menyentuh busy board, mampu memegang dan melepaskan, mampu memasang dan melepaskan, serta mampu melakukan tugas yang memerlukan koordinasi.
3. Tahap Evaluasi:
- a. Mengamati reaksi anak terhadap permainan busy board
 - b. Mengamati interaksi anak terhadap permainan busy board
 - c. Mencatat evaluasi menggunakan alat ukur seperti lembar observasi

66

E. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Alat: Papan kayu yang dilapisi kain flanel berfungsi sebagai dasar Busy Board, disertai dengan berbagai komponen – komponen yang aman untuk anak-anak. Adapun 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.

2. Bahan: Lem perekat yang kuat digunakan untuk menempelkan komponen pada papan, serta alat tulis yang dipakai untuk mencatat hasil observasi.

F. Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode kualitatif melalui lembar observasi, kemudian diolah dengan teknik analisis deskriptif dalam bentuk narasi.

²⁶
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum 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. ¹³⁷ 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.

UPT ini memiliki visi menciptakan kesejahteraan sosial ²⁷ bagi anak usia dini agar tumbuh menjadi generasi berkualitas. Kegiatannya meliputi senam, pembelajaran dasar, permainan, pelatihan keterampilan, serta bimbingan mental dan spiritual. Fasilitasnya meliputi ruang kelas, makan, tidur, kesehatan, dan mandi bola. Anak-anak dibagi dalam tiga kelas berdasarkan usia: Kelas C (2–3 tahun), Kelas B (4 tahun), dan Kelas A (5 tahun), dengan total 65 anak.

Operasional UPT didukung oleh 48 pegawai, terdiri dari 16 pekerja sosial, 1 penyuluh sosial, 20 pegawai struktural, dan 11 tenaga Non-ASN. Lokasi ini dipilih karena relevan dengan fokus penelitian mengenai pengembangan media edukatif busy board untuk melatih motorik halus anak, didukung oleh fasilitas memadai dan kegiatan yang sesuai.

B. Karakteristik Responden

1. Informan Utama

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

Tabel 4.1 Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 10 responden anak usia prasekolah dengan kelompok usia 2 hingga 3 tahun. Dari data yang diperoleh, mayoritas responden berusia 3 tahun sebanyak 8 anak, sementara sisanya berusia 2 tahun sebanyak 2 anak. Distribusi usia ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian berada pada fase perkembangan awal prasekolah, di mana kemampuan motorik halus sedang berkembang pesat.

Dalam hal jenis kelamin, jumlah responden laki-laki dan perempuan seimbang, masing-masing terdiri dari 5 anak. Keseimbangan ini memungkinkan penelitian untuk mengamati pengaruh busy board tanpa bias gender yang signifikan.

2. Informan Tambahan

Informan tambahan atau informan pendukung sebagai triangulasi dalam penelitian ini, informan tambahan ini merupakan guru yang dilibatkan dalam penelitian ini dan bersedia untuk dilakukan wawancara serta pengisian lembar observasi. Informan tambahan ini adalah Ny. N yang berusia 31 tahun dan Ny. D. berusia 33 tahun yang bekerja sebagai

pendidik dan informan tambahan. Untuk pengumpulan data, informan tambahan terlebih dahulu diminta untuk mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Peneliti menjelaskan cara pengisian lembar tersebut secara rinci agar sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Setelah pengisian lembar observasi selesai, wawancara langsung dilakukan dengan teknik pencatatan. Pada saat peneliti menyampaikan maksud dan tujuan wawancara, informan menunjukkan respon yang positif. Selama proses wawancara, informan mampu memberikan jawaban yang jelas dan dapat menjawab seluruh pertanyaan dalam lembar wawancara.

C. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan ¹ Busy Board sebagai media untuk melatih motorik halus anak usia prasekolah di UPT PPRSA Inang Matutu dilaksanakan dalam beberapa tahapan kegiatan, yaitu:

1. Tanggal 28 Mei 2025

Pada tahap awal dilakukan observasi untuk mengetahui kebutuhan serta kapasitas keterampilan motorik halus anak. Observasi ini bertujuan ¹⁴¹ untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi awal kemampuan motorik halus yang dimiliki anak sebelum diberikan intervensi.

2. Tanggal 02 Juni 2025

Tahap intervensi dan implementasi dilakukan dengan memperkenalkan permainan Busy Board kepada anak. Kegiatan diawali dengan persiapan alat dan bahan, kemudian tahap pembukaan berupa penjelasan tujuan serta pengenalan konsep permainan. Selanjutnya, tahap penyajian dilaksanakan melalui kegiatan bermain Busy Board sesuai prosedur yang telah dirancang. Kegiatan ditutup dengan tahap penutup untuk mengakhiri sesi bermain.

3. Tanggal 03 Juni 2025

Tahap terakhir yaitu evaluasi terhadap produk dan program bermain Busy Board menggunakan lembar observasi serta wawancara. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas Busy Board dalam menstimulasi motorik halus anak. Kegiatan kemudian diakhiri dengan penyerahan produk Busy Board beserta goodie bag sebagai bentuk apresiasi kepada pihak-pihak yang telah terlibat.

D. Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi Produk Busy Board

Observasi dilakukan oleh responden Ny.D, usia 33 tahun, jenis kelamin perempuan. Berikut adalah hasil observasi secara rinci:

a. Desain Produk (Sangat Baik)

Responden memberikan nilai sangat baik karena desain busy board dianggap menarik dan sesuai untuk anak usia prasekolah. Produk ini memiliki bentuk serta warna yang bervariasi sehingga mampu merangsang minat dan rasa ingin tahu anak. Tampilan visual yang cerah dan komponen yang familiar bagi anak-anak menjadi salah satu keunggulan dalam aspek desain.

"Menurutku ini desainnya cocok betulmi untuk anak-anak. Warna warni juga lucu, jadi waktu anak-anak lihat pertama kali langsung tertarikmi" (Ny. D.Usia 33 tahun)

Tidak diperlukan revisi. Namun, ke depannya dapat dipertimbangkan pengembangan desain tematik seperti bertema hewan, transportasi, atau alam, untuk menambah nilai edukatif visual.

b. Keamanan (Baik)

Skor “baik” diberikan karena busy board dinilai aman untuk anak, dengan bahan yang tidak berbahaya dan tanpa sudut tajam. Namun, nilai tidak maksimal kemungkinan ¹³¹ menunjukkan bahwa masih ada sedikit ruang perbaikan, misalnya dalam hal material yang bisa dibuat lebih empuk atau penguatan bagian tertentu agar benar-benar aman saat dimainkan dalam waktu lama.

“Cukup amanji, nda ada bagian tajam. Tapi mungkin bisa diperhatikan lagi bagian kecil yang mudah lepas, takutnya kalau anak masukkan di mulutnya” (Ny. D.Usia 33 tahun)

- 1) Periksa ulang bagian – bagian kecil yang berpotensi copot
- 2) Ganti komponen kecil dengan bentuk yang menyatu permanen atau berukuran lebih besar
- 3) Tambahkan pelapis busa disudut tertentu bila diperlukan

c. Fungsionalitas (Sangat Baik)

Busy board dinilai memiliki beragam aktivitas seperti mengait, memasukkan benda, dan menarik yang sesuai dengan perkembangan ⁶³ motorik halus anak. Anak-anak dapat menggunakan semua fitur dengan baik dan menemukan tantangan serta pengalaman bermain yang bervariasi.

“Lengkapmi aktivitasnya, anak-anak bisa mengait, menarik, memutar. Bagus sekali untuk bantu motorik halusnya” (Ny. D.Usia 33 tahun)

Dipertahankan. Pengembangan selanjutnya dapat melibatkan tingkat kesulitan bertahap atau aktivitas lanjutan untuk anak usia lebih besar.

d. Daya Tarik (Sangat Baik)

Pemberian penilaian sangat baik menunjukkan bahwa anak-anak sangat tertarik untuk bermain dengan busy board ini. Daya tarik visual dan aktivitas yang tersedia membuat anak-anak mampu bermain dalam durasi waktu yang cukup lama tanpa merasa bosan.

“Anak-anak betah main, susahmi disuruh berhenti. Itu berarti memang menarikmi buat mereka” (Ny. D.Usia 33 tahun)

Kembangkan lebih lanjut dengan penambahan fitur suara, tekstur kasar-halus, atau efek visual untuk memperkuat rangsangan multisensori.

e. Kemudahan Penggunaan (Sangat Baik)

Produk ini mudah digunakan oleh anak tanpa perlu bantuan orang dewasa. Aktivitas yang tersedia cukup intuitif, sehingga anak-anak dapat memahami cara penggunaannya sendiri. Ini mendukung kemandirian serta kepercayaan diri anak dalam mengeksplorasi.

“Anak-anak bisa main sendiri. Nda perlu dibantu, karena begitu lihat bentuknya langsung tahumi mereka harus ngapain” (Ny. D.Usia 33 tahun)

Pertahankan desain yang intuitif, namun untuk usia lebih kecil (2–3 tahun), dapat ditambahkan petunjuk visual atau ikon sebagai penanda fungsi tiap komponen.

f. Variasi Aktivitas (Sangat Baik)

Terdapat berbagai jenis permainan dalam satu papan yang dapat melatih berbagai aspek motorik halus anak. Mulai dari membuka tutup, mengaitkan benda, hingga meraba tekstur—semuanya memberikan stimulasi yang baik dan beragam.

"Banyak macam permainannya. Ada yang pake jari, ada juga yang butuh koordinasi tangan dan mata. Bagus betul untuk latih keterampilan mereka" (Ny. D.Usia 33 tahun)

Kembangkan aktivitas berbasis cerita atau misi kecil untuk membuat kegiatan bermain lebih terstruktur dan bermakna.

g. Kualitas Bahan (Baik)

Nilai "baik" diberikan karena bahan dinilai cukup tahan lama dan tidak mudah rusak. Namun, nilai ini juga bisa menjadi indikasi bahwa material masih dapat ditingkatkan, misalnya dari segi kekuatan atau kenyamanan saat disentuh oleh anak.

"Sudah kuatmi, cuma ada satu bagian kalau ditarik keras sedikit longgar. Tapi secara umum masih amanmi" (Ny. D.Usia 33 tahun)

- 1) Perkuat sambungan (kayu, kain, atau lem) terutama pada bagian yang sering ditarik.
- 2) Gunakan bahan lebih tebal atau tahan lama pada bagian interaktif

h. Estetika (Baik)

Penampilan keseluruhan dari busy board dianggap sangat menarik dan menyenangkan untuk anak. Kombinasi warna, bentuk, dan komponen visual lainnya memberikan kesan positif dan estetika yang sesuai dengan dunia anak.

"Lucumi tampilannya dan enak dipandang. Anak-anak senangji pas main, nda gampang bosan" (Ny. D.Usia 33 tahun)

Ke depan bisa dikembangkan dalam bentuk estetika tematik seperti rumah, pasar, atau profesi untuk memperluas cakupan pembelajaran visual.

i. Feedback dari (Sangat Baik)

Anak-anak menunjukkan antusiasme dan memberikan respons positif selama bermain dengan busy board. Ini menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus edukatif.

“Anak-anak langsung senangmi waktu main. Eksplor sendiri tanpa disuruh, senyum-senyum terusmi mereka” (Ny. D.Usia 33 tahun)

Dokumentasikan ekspresi dan respon anak dalam bentuk observasi video atau catatan naratif sebagai bagian dari data penelitian lanjutan.

j. Inovasi (Baik)

Busy board dinilai memiliki elemen yang cukup unik dibanding produk sejenis, namun belum sepenuhnya menonjol dalam hal inovasi. Nilai ini dapat menunjukkan bahwa meskipun ada aspek pembeda, inovasi yang ditawarkan masih bisa ditingkatkan lebih jauh—misalnya dengan menambahkan elemen interaktif atau teknologi sederhana.

“Unikji, tapi mirip juga dengan busy board yang pernah saya lihat. Mungkin bisa ditambah sesuatu yang beda supaya lebih menarik lagi” (Ny. D. Usia 33 tahun)

- 1) Tambahkan fitur sensor cahaya, magnetik, atau suara sebagai elemen inovatif.
- 2) Gabungkan dengan permainan tradisional seperti congklak mini atau gambar wayang untuk memperkuat nilai lokal.

Selanjutnya penilaian terhadap produk Busy Board berdasarkan observasi yang dilakukan oleh responden Ny.N, usia 31 tahun, jenis kelamin perempuan. Berikut adalah hasil observasi secara rinci:

a. Desain Produk (Sangat Baik)

Responden menilai desain produk sangat baik karena tampilan busy board dinilai sudah sangat menarik dan sesuai dengan karakter anak-anak prasekolah. Produk didesain menggunakan warna yang cerah dan bentuk-bentuk lucu yang familiar bagi anak-anak. Kombinasi warna dan bentuk ini mampu menarik perhatian anak secara spontan dan menstimulasi ketertarikan mereka untuk bermain bahkan tanpa diajak. Hal ini menunjukkan bahwa produk memiliki daya pikat visual yang tinggi dan berhasil membangkitkan rasa ingin tahu anak.

“Warna-warnanya cerahji nak, menarik sekali ki anak-anak. Apalagi bentuk-bentuknya macam-macamji, jadi langsung mau disentuh dan dimainkan anak” (Ny. N. Usia 31 tahun)

Desain busy board sangat sesuai untuk anak-anak karena secara visual mampu menarik perhatian sejak pertama kali dilihat. Desain ini menjadi kekuatan utama yang menjadikan anak langsung tertarik untuk bermain.

b. Keamanan (Baik)

Responden menganggap produk busy board cukup aman untuk digunakan oleh anak-anak, karena tidak ditemukan komponen tajam atau material yang berbahaya. Namun, terdapat kekhawatiran terhadap bagian-bagian kecil yang berpotensi terlepas bila dimainkan secara kasar. Menurut responden, anak usia prasekolah memiliki kebiasaan memasukkan benda ke dalam mulut, sehingga komponen kecil harus menjadi perhatian khusus. Oleh karena itu, meskipun secara

keseluruhan aman, aspek keamanan masih perlu ditingkatkan dengan memastikan setiap bagian terpasang kuat dan tidak mudah lepas.

"Tidak ada mi bagian tajamnya, cuma ada ki sedikit kekhawatiran kalau terlalu kuat mi ditarik, bisa lepasmi bagian kecilnya" (Ny. N. Usia 31 tahun)

Produk sudah tergolong aman, namun aspek keamanan masih perlu diperhatikan, terutama pada bagian kecil yang berisiko terlepas. Revisi pada kekuatan pemasangan atau ukuran komponen dapat menjadi upaya peningkatan ke depannya.

c. Fungsionalitas (Sangat Baik)

Busy board dinilai sangat fungsional karena menghadirkan beragam aktivitas yang dapat merangsang motorik halus anak, seperti kegiatan mengait, menarik, memutar, dan membuka-tutup. Responden mengamati bahwa aktivitas-aktivitas ini memberikan stimulasi langsung kepada otot jari dan koordinasi tangan-mata anak. Produk ini dinilai mampu memenuhi fungsi edukatif sekaligus rekreatif secara seimbang. Responden juga menyebut bahwa keberagaman fitur ini membantu anak-anak fokus dan menjadikan waktu bermain lebih berkualitas.

"Macam-macammi yang bisa dilakukan anak, bisa mi menarik, bisa mi mengait. Baguska karena tangannya anak dipakai betul" (Ny. N. Usia 31 tahun)

Fungsionalitas busy board sangat diapresiasi karena mampu menyediakan berbagai aktivitas edukatif yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

d. Daya Tarik (Sangat Baik)

Daya tarik produk dinilai sangat tinggi karena anak-anak terlihat antusias dan sulit dialihkan dari permainan. Anak-anak memainkan busy board dalam waktu yang lama tanpa merasa bosan. Menurut responden, hal ini merupakan indikator bahwa produk benar-benar menarik perhatian anak dan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan. Tidak hanya dari sisi visual, namun juga dari keasyikan dalam setiap aktivitas yang ditawarkan.

“Ndak mau mi berhenti main anak-anak, antusias sekali. Langsungmi suka waktu lihat” (Ny. N. Usia 31 tahun)

Produk dinilai memiliki daya tarik tinggi karena mampu mempertahankan minat anak selama bermain. Ini menunjukkan keberhasilan desain dan kegiatan yang ada di dalamnya dalam menarik perhatian anak-anak.

e. Kemudahan Penggunaan (Sangat Baik)

Responden menilai busy board sangat mudah digunakan oleh anak-anak. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan anak untuk langsung bermain tanpa instruksi dari guru maupun orang dewasa. Anak-anak memahami fungsi dari setiap komponen hanya dengan melihat bentuk dan posisi benda. Ini menunjukkan bahwa desain produk telah mempertimbangkan logika anak dalam menggunakan mainan, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri.

“Langsungmi dipahami anak, nda perlu mi dijelaskanki. Cuma lihatmi langsung dimainkanki” (Ny. N. Usia 31 tahun)

Tingkat kemudahan penggunaan busy board sangat tinggi karena memungkinkan anak bermain secara mandiri. Desain intuitif menjadi

nilai plus dalam menciptakan pengalaman bermain yang bebas hambatan.

f. Variasi Aktivitas (Sangat Baik)

Busy board menghadirkan beragam jenis aktivitas yang dapat melatih motorik halus dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi. Anak-anak tidak hanya menggunakan jari, tetapi juga koordinasi tangan dan mata. Menurut responden, variasi permainan ini penting untuk menghindari kebosanan serta membantu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Setiap fitur dalam busy board memiliki tantangan tersendiri, sehingga anak tidak hanya bermain tetapi juga belajar menyelesaikan masalah kecil secara mandiri.

"Baguska karena ndak cuma satu ji kegiatanna. Ada mengait, ada memutar, ada membuka. Anak jadi semangatka terus" (Ny. N. Usia 31 tahun)

Variasi aktivitas yang disediakan menjadikan busy board sebagai media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung proses belajar yang beragam dan menarik bagi anak.

g. Kualitas Bahan (Sangat Baik)

Responden menganggap kualitas bahan yang digunakan sudah cukup baik. Bahan terasa kokoh dan tidak mudah rusak dalam penggunaan normal. Namun, ada beberapa bagian yang tampak sedikit longgar bila ditarik terlalu keras. Hal ini menjadi catatan penting untuk perbaikan pada produksi selanjutnya, terutama jika digunakan secara intensif oleh anak-anak yang aktif. Ketahanan material dan kekuatan sambungan menjadi aspek yang perlu ditingkatkan.

"Lumayangka kuat bahannya, cuma ada mi satu dua bagian yang kalau ditarik keras bisa longgarki" (Ny. N. Usia 31 tahun)

Meskipun bahan cukup kuat, aspek kualitas masih perlu ditingkatkan pada bagian yang sering digunakan agar produk lebih tahan lama dan aman digunakan dalam jangka panjang.

h. Estetika (Sangat Baik)

Penampilan produk dinilai sangat menyenangkan secara visual. Busy board memiliki tampilan yang rapi, lucu, dan memikat. Responden menyebut bahwa anak-anak langsung merasa senang ketika melihat dan mulai memainkannya. Aspek estetika tidak hanya penting untuk menarik perhatian awal, tetapi juga membentuk pengalaman bermain yang menyenangkan. Tampilan yang menyenangkan membuat anak merasa nyaman dan ingin terus berinteraksi dengan media tersebut.

"Lucuki tampilannya, baguski dilihat. Warnanya rame tapi enak dilihat, jadi anak-anak suka betul" (Ny. N. Usia 31 tahun)

Aspek estetika sangat berhasil menciptakan pengalaman bermain yang positif. Visual yang menarik menjadi elemen penting dalam meningkatkan minat dan kenyamanan anak dalam bermain.

i. Feedback dari Anak (Sangat Baik)

Responden mengamati bahwa anak-anak menunjukkan reaksi positif terhadap busy board, seperti tersenyum, tertawa, dan menjelajahi setiap komponen dengan antusias. Anak-anak terlihat penasaran dan senang saat berinteraksi dengan media ini. Reaksi ini menunjukkan bahwa produk telah berhasil menciptakan keterlibatan emosional dan kognitif dalam bermain.

"Senangmi anak-anak main itu, senyummiki terus. Langsungmi suka, nda mauki pindah ke mainan lain." (Ny. N. Usia 31 tahun)

Respon positif dari anak menjadi indikator kuat keberhasilan produk dalam memenuhi kebutuhan dan kesenangan bermain mereka.

j. Inovasi (Sangat Baik)

Responden menyatakan bahwa busy board ini sudah menunjukkan unsur inovatif, namun masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Beberapa fitur dirasa masih mirip dengan produk busy board lain yang telah ada. Responden menyarankan penambahan elemen interaktif seperti sensor suara, pencahayaan, atau fitur lokal berbasis budaya agar produk benar-benar menonjol dan unik.

"Baguski, beda mi dari mainan biasanya. Tapi kalau ditambah lampu atau bunyi-bunyi, bisa lebih menarik lagi" (Ny. N. Usia 31 tahun)

Produk telah menunjukkan kreativitas, namun masih perlu penguatan inovasi agar lebih berbeda dan memberikan pengalaman bermain yang lebih kaya dan modern.

2. Hasil Observasi Program bermain Busy Board

Implementasi Program bermain menggunakan Busy Board dilaksanakan sebagai intervensi pembelajaran untuk melatih motorik halus anak prasekolah. Kegiatan ini dirancang secara sistematis, mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dampaknya. Observasi dilakukan oleh dua guru, Ny. N dan Ny. D, yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk menilai efektivitas program. Hasil pengamatan mereka digunakan sebagai bahan refleksi guna meningkatkan kualitas stimulasi.

a. Tahap Persiapan dan Perencanaan Program

Program busy board telah dirancang secara komprehensif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah melalui berbagai aktivitas terstruktur seperti mengancingkan baju,

mengikat tali sepatu, dan memutar knop. Berdasarkan hasil observasi, program ini memperoleh penilaian "Sangat Baik" dengan memenuhi tiga kriteria utama:

1) Perumusan Tujuan Pembelajaran yang Jelas

Tujuan program dirumuskan secara spesifik dan terukur dengan indikator pencapaian yang jelas untuk menilai perkembangan motorik halus anak. Seperti diungkapkan oleh pendidik: *"Tujuan program jelas dan terukur... Alat seperti resleting dan kancing disiapkan lengkap untuk stimulasi motorik halus"* (Ny.D. Usia 33 tahun)

2) Kesesuaian Aktivitas dengan Perkembangan Anak

Seluruh komponen busy board seperti resleting, kancing, dan tombol putar dipilih secara cermat berdasarkan kemampuan dan kebutuhan perkembangan anak prasekolah. Hal ini tercermin dari pernyataan pendidik: *"Semua alat disiapkan lengkap sesuai kebutuhan anak, termasuk komponen khusus seperti pengait dan knop untuk melatih variasi gerakan jari"* (Ny.N. Usia 31 tahun)

3) Kelengkapan dan Keamanan Alat

Program menyediakan material yang aman, tahan lama, dan bervariasi untuk mendukung eksplorasi maksimal anak. Seorang guru menambahkan: *"Mungkin bisa ditambah variasi seperti alat bersuara atau gambar tematik agar lebih menarik dan multifungsi"* (Ny.D. Usia 33 tahun)

Program ini juga berhasil terintegrasi dengan kurikulum PAUD, seperti dijelaskan oleh pendidik: *"Saya gabungkan dengan tema 'diriku', anak-anak latihan buka kancing sambil belajar konsep diri"* (Ny.N. Usia 31 tahun)

Pendekatan holistik ini memungkinkan anak tidak hanya mengembangkan motorik halus tetapi juga memahami konsep tematik melalui aktivitas yang menyenangkan.

Dapat dipastikan bahwa busy board memenuhi standar keamanan dan ketahanan yang ketat. Keterlibatan aktif para pendidik dalam memberikan masukan menunjukkan kolaborasi yang produktif antara teori dan praktik, menjadikan tahap persiapan ini sebagai fondasi kokoh untuk implementasi program yang lebih luas.

b. Tahap Pelaksanaan Program

Program bermain busy board berjalan dengan sangat baik, sesuai rencana, dan memberikan banyak pembelajaran baru. Anak-anak menunjukkan respons positif terhadap media pembelajaran ini, sementara pendidik berhasil memfasilitasi proses belajar secara efektif. Berdasarkan observasi partisipatif, program ini memperoleh penilaian "Sangat Baik" karena tidak hanya mendukung pengembangan motorik halus anak, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

1) Partisipasi Aktif Anak

Anak-anak menunjukkan keterlibatan konsisten dengan antusiasme tinggi selama eksplorasi busy board. Catatan observasi menyatakan: *"Alhamdulillah aktif semua ji. Bahkan anak yang biasanya malas sentuh benda kecil, jadi tertarik. Ada yang sampai tidak mau berhenti main"* (Ny.D. Usia 33 tahun)

2) Pendampingan Guru yang Optimal

Pendidik menerapkan pendekatan seimbang antara kebebasan bereksplorasi dan intervensi tepat waktu. Seperti dijelaskan oleh pendidik : *"Kami membiarkan anak mencoba sendiri dulu setelah dikasih lihat caranya, baru memberikan bimbingan saat benar-benar dibutuhkan. Pendekatan ini efektif bangun kemandirian anak"* (Ny.N. Usia 31 tahun)

3) Manajemen Waktu Efektif

Durasi kegiatan dirancang memadai untuk memastikan semua anak mendapat kesempatan mengeksplorasi setiap komponen. Seorang pendidik menambahkan: *"Kadang juga ada yang berebut, makanya harus diatur supaya semua dapat giliran. Mereka senang karena banyak benda yang bisa disentuh dan dimainkan"* (Ny.D. Usia 33 tahun)

Program ini sukses menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan menyenangkan, membuktikan efektivitas pendekatan student-centered learning untuk anak usia dini. Busy board terbukti menjadi media yang sangat menarik bagi anak-anak, didukung oleh pendampingan guru yang tepat - memberikan kebebasan bereksplorasi sekaligus scaffolding saat dibutuhkan.

Tantangan selama pelaksanaan justru dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial-emosional anak. Pendidik menyampaikan: *"Kadang ada anak rebutan alat. Ada juga yang salah pakai, sampai copot komponennya. Tapi karena diajar pelan-pelan, mereka belajar cara pakai yang betul."* (Ny.N. Usia 31 tahun).

Dengan demikian, program ini tidak hanya mencapai tujuan pengembangan motorik halus, tetapi juga memberikan manfaat holistik bagi berbagai aspek perkembangan anak.

c. Hasil dan Dampak Program

1) Menstimulasi Aspek Motorik Halus

Program menunjukkan kemajuan nyata pada keterampilan motorik halus seperti mengancing, mengikat tali, dan memutar knop. Pendidik menyatakan: *"Saya lihat memang ada perkembangan. Misalnya yang awalnya susah pegang kancing atau tali, sekarang bisa mi. Pegang alat tulis juga makin kuat"* (Ny.D. Usia 33 tahun)

Contoh nyata juga disampaikan: *"Ada anak laki-laki yang sebelumnya malas gerakan tangan untuk hal kecil, sekarang dia paling aktif putar spinner dan buka tutup resleting. Itu kemajuan besar mi"* (Ny.N. Usia 31 tahun)

2) Dampak Holistik

Busy board juga berdampak pada aspek kognitif, sosial, dan emosional. Pendidik menjelaskan: *"Anak-anak belajar sabar, antri, dan bantu teman, jadi belajar juga bersosialisasi. Secara kognitif juga mereka belajar mengenal bentuk, warna, fungsi benda."* Selain itu, *"Anak-anak jadi makin suka kerja sama. Mereka tukar-tukar alat, kasih tahu temannya cara pakai. Itu sudah termasuk perkembangan sosial"* (Ny.D. Usia 33 tahun)

3) Transfer ke Kehidupan Nyata

Kemampuan yang dilatih melalui busy board terbukti diterapkan anak dalam kehidupan nyata. Pendidik mencatat bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan kemandirian dan inisiatif:

"Iye, anak-anak mulai belajar coba sendiri dulu sebelum minta bantuan. Mereka belajar cari cara buka klip tas, pasang kancing, itu semua termasuk latihan problem-solving" (Ny.D. Usia 33 tahun)

"Anak yang sebelumnya susah buka resleting, sekarang sudah bisa sendiri. Bahkan ada anak yang sekarang suka bantu temannya pasang kancing baju." (Ny.N. Usia 31 tahun)

Pengamatan ini memperlihatkan bahwa program tidak hanya berdampak saat kegiatan berlangsung, tetapi juga mendukung anak dalam membangun kemandirian dan kepercayaan diri di rumah maupun sekolah.

3. Umpan Balik Terhadap Produk dan program Busy Board

Umpan balik dari para pendidik terhadap program Busy Board berupa sesi wawancara memberikan wawasan yang berharga dalam menilai keberhasilan pelaksanaan serta potensi pengembangannya di masa depan. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa tema utama yang mencerminkan apresiasi sekaligus saran konstruktif terhadap program ini.

1. Relevansi dan Efektivitas Program

a. Tujuan Program Sesuai Kebutuhan Anak

Para pendidik menilai bahwa tujuan dari program busy board sangat relevan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, khususnya dalam mengasah keterampilan motorik halus. Fokus program dianggap tepat sasaran.

"Tujuannya bagus karena memang fokus ke keterampilan tangan, itu yang kami butuhkan" (Ny. D.Usia 33 tahun)

b. Implementasi Berjalan Lancar

Proses implementasi program di kelas berjalan mulus, karena anak-anak langsung tertarik tanpa membutuhkan penjelasan panjang. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan sangat intuitif dan sesuai dengan minat anak.

"Waktu digunakan di kelas, anak-anak langsung tertarik. Tidak butuh lama mi penjelasan" (Ny. N. Usia 31 tahun)

2. Respons Anak terhadap Media

a. Antusiasme dan Keterlibatan Anak

Anak-anak memperlihatkan ketertarikan tinggi terhadap busy board. Komponen seperti pengait, spinner, dan kancing menjadi favorit, dan mereka aktif mencoba sendiri, bahkan sampai berebut giliran.

"Anak-anak paling senang kalau ada spinner dan pengait. Mereka berebut. Artinya menarik untuk mereka" (Ny. N. Usia 31 tahun)

b. Stimulasi Motorik Halus Terlihat

Pendidik mengamati peningkatan signifikan pada kemampuan anak dalam menggunakan jari dan tangan mereka. Beberapa anak yang sebelumnya mengalami kesulitan mulai menunjukkan kemajuan yang nyata.

"Saya lihat memang ada perkembangan. Misalnya yang awalnya susah pegang kancing atau tali, sekarang bisa mi. Pegang alat tulis juga makin kuat." (Ny. D. Usia 33 tahun)

3. Pengaruh terhadap Aspek Sosial dan Emosional

a. Meningkatkan Kerja Sama dan Kepedulian

Selama bermain dengan busy board, anak-anak belajar bekerja sama, bergiliran, dan membantu teman. Ini menunjukkan adanya stimulasi terhadap kemampuan sosial yang penting di usia prasekolah.

"Anak-anak jadi makin suka kerja sama. Mereka tukar-tukar alat, kasih tahu temannya cara pakai. Itu sudah termasuk perkembangan sosial" (Ny. N. Usia 31 tahun)

b. Pembentukan Kemandirian dan Inisiatif

Anak-anak mulai menunjukkan kemandirian dan inisiatif dalam menghadapi tantangan praktis, seperti membuka klip tas atau mengancingkan baju sendiri. Aktivitas dengan busy board memperkuat kemampuan problem-solving mereka.

"Iye, anak-anak mulai belajar coba sendiri dulu sebelum minta bantuan. Mereka belajar cari cara buka klip tas, pasang kancing, itu semua termasuk latihan problem-solving" (Ny. N. Usia 31 tahun)

4. Saran Pengembangan Produk

a. Penambahan Variasi Fitur

Beberapa pendidik menyarankan agar busy board dilengkapi dengan komponen tambahan, seperti alat yang mengeluarkan suara atau gambar tematik, agar lebih menarik dan mendukung pembelajaran tematik.

"Mungkin bisa ditambah variasi seperti alat bersuara atau gambar tematik agar lebih menarik dan multifungsi" (Ny.D. Usia 33 tahun)

b. Daya Tahan dan Keamanan Produk

Terdapat pula masukan terkait kekuatan dan keamanan komponen, terutama karena beberapa anak cenderung menggunakan alat secara kasar. Hal ini menjadi perhatian penting untuk pengembangan produk selanjutnya.

"Kalau bisa diperkuat juga komponennya. Ada beberapa komponen yang copot karena terlalu keras mi na tarik" (Ny. N. Usia 31 tahun)

Program Busy Board berhasil ⁵menstimulasi perkembangan motorik halus anak prasekolah secara efektif, didukung oleh perencanaan yang matang, pelaksanaan yang optimal, dan dampak nyata pada kemandirian serta keterampilan anak. Umpan balik pendidik menunjukkan bahwa media ini juga mendukung aspek sosial, emosional, dan kognitif anak. Masukan terhadap variasi dan kekuatan alat menjadi catatan penting untuk perbaikan. Secara keseluruhan, Busy Board terbukti sebagai media pembelajaran yang holistik dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

E. Pembahasan

Hasil 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. Dalam pelaksanaan program, kegiatan telah dipersiapkan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, fokus, dan ketekunan dalam mengikuti kegiatan. Guru memberikan bimbingan yang cukup selama proses berlangsung, meskipun ada masukan dari salah satu pendidik agar intensitas perhatian individu kepada anak dapat lebih ditingkatkan.

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. Hal ini sejalan dengan Sari & Anggraini (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif perlu memperhatikan estetika visual dan inovasi konten agar mampu mempertahankan minat belajar anak dalam jangka panjang.

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. Salah satu informan menyarankan agar kegiatan seperti ini dilanjutkan di rumah dengan melibatkan orang tua, sehingga stimulasi tidak hanya terbatas di sekolah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Enda Puspitasari et al. (2021 dalam Tambunan & Rismai, 2024) yang mengungkapkan bahwa keterbatasan alat edukatif merupakan penghambat perkembangan motorik halus anak, sehingga dibutuhkan media yang interaktif, praktis, dan mudah digunakan di berbagai lingkungan belajar.

Dari keseluruhan data, terlihat bahwa busy board sangat efektif dalam memberikan stimulasi motorik halus anak. Sejalan dengan pendapat terbaru oleh Fajri et al. (2023), aktivitas motorik halus anak dapat berkembang optimal jika anak diberi rangsangan yang langsung melibatkan pergerakan tangan dan jari secara berkala melalui alat permainan edukatif yang tepat. Busy board menyediakan kondisi tersebut dengan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang.

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. Umpan balik dari guru memberikan masukan konstruktif untuk pengembangan selanjutnya, terutama dari segi desain dan keberagaman aktivitas. Secara ⁶⁴keseluruhan, busy board bukan hanya memberikan manfaat pada aspek motorik halus, tetapi juga pada aspek sosial-emosional, kognitif, dan kemandirian anak. Penulis merekomendasikan agar media ini dikembangkan lebih lanjut dan dijadikan bagian dari kegiatan rutin di PAUD ¹³⁸ untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini secara menyeluruhnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan busy board sebagai media untuk menstimulasi motorik halus anak usia prasekolah memberikan hasil yang sangat baik. Media ini dinilai menarik, aman, dan fungsional, serta mampu menarik minat anak untuk bermain sambil belajar secara mandiri. Aktivitas seperti mengancing, membuka resleting, mengikat tali, dan memutar knop terbukti membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan busy board berlangsung dengan baik. Anak-anak terlihat aktif, antusias, dan mampu mengikuti kegiatan tanpa merasa terpaksa. Mereka menunjukkan peningkatan dalam kemandirian, konsentrasi, serta kemampuan menyelesaikan tugas-tugas sederhana secara mandiri. Selain itu, interaksi sosial dan emosional anak juga berkembang, seperti kemampuan untuk bekerja sama, menunggu giliran, dan membantu teman.

Guru memberikan tanggapan positif terhadap media ini, namun juga menyampaikan beberapa saran pengembangan, seperti penambahan variasi fitur dan penguatan bahan agar lebih tahan lama. Secara keseluruhan, busy board merupakan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini, khususnya dalam hal keterampilan motorik halus serta aspek sosial dan emosional.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian ini adalah :

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.

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., & Anggraini, 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. "Bredekamp 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, Alfihina, 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.

LAMPIRAN**Lampiran 1 Surat Permintaan Menjadi Responden****Kepada Yth.**

Calon Responden Penelitian

di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ain Nurnabila

NIM : PO.71.3.201.22.1.133

Jurusan : D-III Keperawatan

Instansi/Institusi : Poltekkes Kemenkes Makassar

Bermaksud akan mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Busy Board Sebagai Media untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia Prasekolah”

Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan bagi responden. Semua informasi dari hasil penelitian akan dijaga kerahasiaannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Jika saudara/i bersedia, maka saya mohon kesediaan untuk menandatangani lembar persetujuan yang saya lampirkan.

Atas perhatian dan kesediaannya, saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya,

Ain Nurnabila

Lampiran 2 Lembar Persetujuan Responden (Informed Consent)

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Responden :

Umur :

Agama :

Suku :

Tempat, tanggal lahir :

Alamat :

14
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan tidak keberatan untuk menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi D-III Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar dengan Judul : "Pengembangan Busy Board sebagai Media Untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di UPT PPRSA Inang Matutu". Saya memahami bahwa data ini bersifat rahasia. Demikian pernyataan ini dengan suka rela tanpa paksaan manapun, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 2025

Responden,

Lampiran 3 Lembar Instrumen Penelitian

FORMAT LEMBAR OBSERVASI PRODUK PERMAINAN BUSY BOARD

19

Nama (Inisial) :

Umur : tahun

Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

No. Tlp :

No.	Indikator / Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor / Nilai Indikator				
			Sangat Buruk	Buruk	Cukup	Baik	Sangat Baik
1.	Desain Produk	- Menarik dan sesuai untuk anak - Warna dan bentuk yang bervariasi					
2.	Keamanan	- Tidak ada bagian tajam - Bahan yang digunakan aman untuk anak					
3.	Fungsionalitas	Berbagai aktivitas yang tersedia (mis. mengait, memasukkan, menarik)					
4.	Daya Tarik	- Anak-anak tertarik untuk bermain - Durasi bermain					

		yang lama					
5.	Kemudahan Penggunaan	- Mudah dipahami dan digunakan oleh anak - Tidak memerlukan bantuan orang dewasa					
6.	Variasi Aktivitas	Tersedia berbagai jenis aktivitas untuk melatih motorik halus					
7.	Kualitas Bahan	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak					
8.	Estetika	Penampilan keseluruhan yang menarik dan menyenangkan bagi anak					
9.	Feedback dari Anak	Anak-anak memberikan respon positif terhadap busy board					
10.	Inovasi	Adanya elemen baru atau unik yang membedakan busy board dari produk lain					

NO.	PANDUAN PERTANYAAN
1.	Busy board memiliki desain yang menarik dan sesuai untuk anak-anak, dengan kombinasi warna dan bentuk yang bervariasi. Desainnya dirancang untuk merangsang minat dan kreativitas anak. • Apakah desain busy board menarik dan sesuai untuk anak-anak? • Apakah warna dan bentuk pada busy board bervariasi dan menarik perhatian anak?
2.	Busy board tidak memiliki bagian tajam atau berbahaya yang dapat melukai anak. Bahan yang digunakan aman, tidak mengandung zat beracun, dan sesuai dengan standar keamanan produk anak-anak. • Apakah busy board bebas dari bagian tajam atau berbahaya? • Apakah bahan yang digunakan aman untuk anak-anak dan tidak mengandung zat beracun?
3.	Busy board menyediakan berbagai aktivitas yang dapat melatih motorik halus anak, seperti mengait, memasukkan, menarik, dan memutar. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk mendukung perkembangan anak sesuai usianya. • Apakah busy board menyediakan berbagai aktivitas yang dapat melatih motorik halus anak? • Apakah aktivitas yang tersedia sesuai dengan tahap perkembangan anak?
4.	Anak-anak terlihat tertarik dan antusias saat bermain dengan busy board. Mereka terlibat aktif dan bermain dalam durasi yang cukup lama tanpa merasa bosan. • Apakah anak-anak terlihat tertarik dan antusias saat bermain dengan busy board? • Berapa lama anak-anak bermain dengan busy board tanpa merasa bosan?
5.	Busy board mudah dipahami dan digunakan oleh anak-anak tanpa memerlukan bantuan orang dewasa. Instruksi atau cara penggunaannya

	seederhana dan intuitif.. • Apakah busy board mudah dipahami dan digunakan oleh anak-anak tanpa bantuan orang dewasa? • Apakah instruksi atau cara penggunaan busy board jelas dan sederhana?
6.	Busy board menawarkan berbagai jenis aktivitas yang bervariasi, sehingga anak tidak merasa monoton. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk melatih berbagai aspek motorik halus. • Apakah busy board menyediakan berbagai jenis aktivitas yang bervariasi? • Apakah aktivitas yang tersedia dapat melatih berbagai aspek motorik halus?
7.	Bahan yang digunakan pada busy board tahan lama dan tidak mudah rusak. Produk ini terbuat dari bahan berkualitas tinggi yang aman dan nyaman untuk digunakan oleh anak-anak. • Apakah bahan yang digunakan pada busy board tahan lama dan tidak mudah rusak? • Apakah busy board terbuat dari bahan berkualitas tinggi yang aman dan nyaman digunakan?
8.	Busy board memiliki penampilan keseluruhan yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Desainnya estetik dan sesuai dengan preferensi visual anak. • Apakah penampilan keseluruhan busy board menarik dan menyenangkan bagi anak-anak? • Apakah desain busy board estetik dan sesuai dengan preferensi visual anak?
9.	Anak-anak memberikan respon positif saat bermain dengan busy board. Mereka terlihat senang, puas, dan antusias setelah menggunakan produk ini. • Apakah anak-anak memberikan respon positif saat bermain dengan

	busy board? • Apakah anak-anak terlihat senang dan puas setelah menggunakan busy board?
10.	Busy board memiliki elemen baru atau unik yang membedakannya dari produk sejenis. Inovasi ini meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam bermain. • Apakah busy board memiliki elemen baru atau unik yang membedakannya dari produk sejenis? • Apakah inovasi pada busy board meningkatkan minat dan keterlibatan anak?

FORMAT LEMBAR OBSERVASI PROGRAM BERMAIN BUSY BOARD

19
Nama (Inisial) :

Umur : tahun

Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

No. Tlp :

No.	Indikator / Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor / Nilai Indikator				
			Sangat Buruk	Buruk	Cukup	Baik	Sangat Baik
1.	Persiapan dan Perencanaan	- Tujuan program jelas dan terukur - Materi dan aktivitas sesuai dengan usia dan kemampuan anak - Alat dan bahan tersedia lengkap dan siap digunakan					
2.	Pelaksanaan	- Instruksi yang diberikan mudah dipahami oleh anak-anak - Anak-anak aktif					

		berpartisipasi dalam kegiatan - Guru memberikan bimbingan dan dukungan yang memadai - Waktu yang dialokasikan untuk setiap aktivitas cukup					
3.	Hasil dan dampak	- Anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan motorik halus - Anak mampu berkoordinasi dengan baik antara mata dan tangan - Anak menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan belajar melalui bermain					

NO.	PANDUAN PERTANYAAN
1.	Program bermain busy board memiliki tujuan yang jelas dan terukur. Materi dan aktivitas yang disediakan sesuai dengan usia dan kemampuan anak. Alat dan bahan yang digunakan lengkap dan siap dipakai. • Apakah anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan motorik halus setelah menggunakan busy board? • Apakah anak-anak mampu berkoordinasi dengan baik antara mata dan tangan? • Apakah anak-anak menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan belajar melalui bermain?
2.	Instruksi yang diberikan oleh guru mudah dipahami oleh anak-anak. Anak-anak aktif berpartisipasi dalam kegiatan, dan guru memberikan bimbingan serta dukungan yang memadai. Waktu yang dialokasikan untuk setiap aktivitas cukup dan sesuai. • Apakah anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan motorik halus setelah menggunakan busy board? • Apakah anak-anak mampu berkoordinasi dengan baik antara mata dan tangan? • Apakah anak-anak menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan belajar melalui bermain?
3.	Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan motorik halus setelah menggunakan busy board. Mereka mampu berkoordinasi dengan baik antara mata dan tangan, serta menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan belajar melalui bermain. • Apakah anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan motorik halus setelah menggunakan busy board? • Apakah anak-anak mampu berkoordinasi dengan baik antara mata dan tangan? • Apakah anak-anak menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan belajar melalui bermain?

Panduan Wawancara untuk Pendidik

A. Pengenalan

1. Pembukaan:

- "Selamat pagi/siang, saya [nama peneliti]. Saya sedang melakukan penelitian tentang **1** busy board sebagai media untuk melatih motorik halus anak. Bolehkah saya bertanya beberapa hal tentang pengalaman Anda menggunakan busy board ini?"

B. Pengalaman Menggunakan Busy Board

2. Penggunaan dalam Pembelajaran:

- "Bagaimana Anda mengintegrasikan busy board ke dalam kegiatan pembelajaran?"
- "Apa manfaat utama yang Anda lihat dari penggunaan busy board untuk anak-anak?"

3. Respons Anak:

- "Bagaimana respons anak-anak terhadap busy board? Apakah mereka antusias dan terlibat aktif?"
- "Apakah ada perbedaan respons antara anak-anak dengan tingkat perkembangan motorik yang berbeda?"

4. Tantangan dan Kendala:

- "Apa tantangan yang Anda hadapi saat menggunakan busy board di kelas?"
- "Apakah ada anak yang kesulitan menggunakan busy board? Bagaimana Anda menanganinya?"

C. Evaluasi Efektivitas

5. Dampak pada Motorik Halus:

- "Apakah Anda melihat peningkatan dalam keterampilan ⁵ motorik halus anak setelah menggunakan busy board?"
- "Bisakah Anda memberikan contoh kemajuan yang terlihat pada anak?"

6. Dampak pada Aspek Lain:

- "Selain motorik halus, apakah busy board juga berpengaruh pada aspek kognitif, sosial, atau emosional anak?"
- "Apakah busy board membantu anak dalam mengembangkan kemandirian atau kemampuan problem-solving?"

D. Saran dan Rekomendasi

7. Rekomendasi untuk Pengembangan:

- "Apa saran Anda untuk meningkatkan desain atau fungsi busy board ini?"
- "Apakah ada aktivitas atau fitur khusus yang menurut Anda perlu ditambahkan?"

8. Strategi Implementasi:

- "Bagaimana strategi yang efektif untuk memperkenalkan busy board kepada anak-anak?"
- "Apakah Anda melibatkan orang tua dalam penggunaan busy board? Jika ya, bagaimana caranya?"

E. Kesimpulan

2. Pandangan Umum:

- "Menurut Anda, apa peran busy board dalam pendidikan anak usia dini?"
- "Apakah busy board layak menjadi alat pembelajaran wajib di PAUD/TK?"

3. Pesan Tambahan:

- ⁹³ "Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait penggunaan atau pengembangan busy board?"

Catatan :

- Lingkungan Nyaman: Pastikan suasana wawancara nyaman dan tidak menekan
- Rekaman dan Dokumentasi: Jika memungkinkan, rekam wawancara (dengan izin) untuk memastikan akurasi data. Catat juga poin-poin penting selama wawancara.
- Analisis Data: Setelah wawancara, kategorisasi jawaban berdasarkan tema, seperti manfaat, tantangan, dan rekomendasi, untuk memudahkan analisis.

Lampiran 4 Surat Keterangan Layak Etik



Kementerian Kesehatan
Direktorat Jenderal
Sumber Daya Manusia Kesehatan
Politeknik Kesehatan Makassar
 Jalan Wajaya Kusuma Raya No. 46 Banta-Bantaeng
 Makassar, Sulawesi Selatan 90222
 08115506600
<https://portal.poltekkes-mks.ac.id>

DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
 "ETHICAL EXEMPTION"
 No.: 0838/M/KEPK-PTKMS/V/2025

Protokol penelitian yang diusulkan oleh:
 The research protocol proposed by

Peneliti Utama : Ain Nurrobbila
 Principal in Investigator

Nama Institusi : Prodi D3 Keperawatan Makassar Poltekkes kemenkes Makassar
 Name of the Institution

Judul Penelitian
 Title
 "Pengenangan Busy Board Sebagai Media untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di UPT
 PPRSA Inang Matutu "

"Busy Board Development for Enhancing Fine Motor Skills in Preschoolers at UPT PPRSA Inang Matutu "

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pernerataan
 Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah
 Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya
 indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2)
 Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality
 and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the
 fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Layak Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 13 Mei 2025 sampai dengan tanggal 13 Mei
 2026.

Declaration of ethics applies during the period May 13, 2025 until May 13, 2026.



May 13, 2025
 Professor and Chairperson,

H. Sudi Simah, S.Si, M.Si, Apt
 Ketua KEPK Poltekkes Makassar

Lampiran 5 Surat Izin penelitian Institusi



Kementerian Kesehatan
Direktorat Jenderal
Sumber Daya Manusia Kesehatan
Politeknik Kesehatan Makassar
Jalan Wijaya Kusuma Raya No. 46 Banta-Bantaeng
Makassar, Sulawesi Selatan 90222
(0271) 84979693
<http://portal.poltekkes-mki.ac.id>

Nomor : PP.06.02/F.XII.11.1/207/2025
Lampiran : -
Perihal : **Izin Melaksanakan Penelitian**

Makassar, 02 Mei 2025

Kepada Yth,
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Cq. Bidang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan
Di
Makassar

Dengan hormat,
Sesuai dengan Program Akademik di Jurusan Keperawatan Poltekkes Makassar, bahwa pada semester VI Mahasiswa akan melaksanakan penelitian, dimohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberi izin Mahasiswa yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian di UPT PPRSA Inang Matutu Tahun 2025.

Nama : Ain Numebila
NIM : P0713201221133
Judul : Pengembangan Busy Board Sebagai Media untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di UPT PPRSA Inang Matutu
Waktu Penelitian : Mei 2025
Alamat : Jl. Monumen Emmy Seelan III

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Keperawatan,



Iwan, S.Kp, M.Kes

Tembusan:

1. Kepala Dinas Kesehatan Kota Makassar
2. Arsip

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik yang diterbitkan oleh Tanda Sertifikasi Elektronik (SSE-E), GSSN

Lampiran 6 Surat Izin PTSP


PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448938
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 10082/S.01/PTSP/2025	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Kepala Dinas Sosial Provinsi Sulawesi Selatan
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar Nomor : PP.06.02/F.XII.11.1/207/2025 tanggal 02 Mei 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: AIN NURNABILA
Nomor Pokok	: PO713201221133
Program Studi	: Keperawatan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (D3)
Alamat	: Jl. Wijaya Kusuma Raya No. 46 Banta Bantaeng, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara , dengan judul :

**" Pengembangan Busy Board Sebagai Media untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia
Prasekolah di UPT PPSA Inang Matutu "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **15 Mei s/d 16 Juni 2025**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 15 Mei 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth.

1. Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar di Makassar;
2. Bertinggal

Lampiran 7 Surat Izin Dinas Sosial



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS SOSIAL**

Jln. Andi Pangerang Pettarani No. 59, Telp. (0411) 452971 Fax. (0411) 452317
MAKASSAR 90222

Makassar, 21 Mei 2025

Nomor : 400.14.5.4/2087/D/INSOS
Sifat : Biasa
Perihal : Perseetujuan Izin Penelitian

Yth. Ketua Jurusan Keperawatan
Politeknik Kesehatan Kemenkes
di,
Makassar

Memenuhi maksud Surat Dines Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Nomor :
10082/S.01/PTSP/2025 Tanggal 15 Mei 2025 perihal Izin Penelitian yang dilaksanakan tanggal 15 Mei s/d
16 Juni 2025, kami sampaikan bahwa pada prinsipnya dari Dinas Sosial Provinsi Sulawesi Selatan
menerima/merespon permohonan Izin Penelitian Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : **AIN NURNABILA**
No. Pokok : PG713201221133
Program Studi : Keperawatan
Judul Penelitian : Pengembangan Busy Board Sebagai Media untuk Melatih Motorik Halus
Anak Usia Prasekolah di UPT PPRSA Inang Matutu

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

KEPALA DINAS,



Pemerintah Provinsi
Sulawesi Selatan
Dokumen ini diandatangani secara digital

Dr. ABD. MALIK FAISAL, S.H., M.Adm. Pemb
Pembina Utama Madya / IV.d
N I P. 19670403 199703 1 007

Tembusan:
Gubernur Sulawesi Selatan



Catatan :
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetakannya merupakan alat bukti yang sah."
• Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **sertifikat elektronik** yang diterbitkan **BScE**
• Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan melakukan scan pada **QR Code**

Lampiran 8 Hasil Observasi dan Transkrip Wawancara

Transkrip Wawancara

Wawancara Terhadap Ny. N

Pengenalan

Peneliti (Mahasiswa):

"Assalamu'alaikum Bu. Saya mahasiswa yang sementara jalankan program bermain busy board untuk latih motorik halus anak-anak. Hari ini saya mau wawancarai ki sedikit, tanya-tanya soal pengamatan ta selama kegiatan ini berlangsung. Bisa ji?"

Pendidik (Observer):

"Iye nak, silakan. Saya senang bisa membantu."

Pengalaman Menggunakan Busy Board

Penggunaan dalam Pembelajaran

Peneliti:

"Bagaimana kita lihat integrasi busy board ini dalam kegiatan belajar anak-anak selama program berlangsung?"

Pendidik:

"Selama program berjalan, saya liat anak-anak antusias sekali. Kegiatan bermainnya itu termasuk bagus di jadwal harian, jadi tidak mengganggu kegiatan inti. Anak-anak belajar sambil bermain, itu yang paling penting."

Peneliti:

"Menurut ta, apa manfaat utama yang anak-anak dapat selama pake busy board?"

Pendidik:

"Yang paling kelihatan itu anak-anak makin terampil gerakan tangan, buka tutup resleting, pasang kancing, ikat tali sepatu. Itu semua bantu sekali latih motorik halusnya."

Respons Anak

Peneliti:

"Bagaimana kita lihat respon anak-anak selama kegiatan bermain pake busy board?"

Pendidik:

"Alhamdulillah aktif semua. Bahkan anak yang biasanya malas sentuh benda kecil, jadi tertarik. Ada yang sampai tidak mau berhenti main. Kadang juga ada yang berebut, makanya harus diatur supaya semua dapat giliran. Mereka senang karena banyak benda yang bisa disentuh dan dimainkan."

Peneliti:

"Ada perbedaan respons tidak antara anak-anak yang motoriknya sudah bagus dan yang masih kurang?"

Pendidik:

"Ada juga. Yang motoriknya sudah berkembang bagus, mereka cepat mi tangkap caranya main. Tapi yang masih lambat, dia lebih butuh bantuan dan dibimbing. Tapi tetap mau coba sendiri, itu bagus juga."

Tantangan dan Kendala

Peneliti:

"Menurut ta, apa tantangan atau kendala yang muncul waktu kegiatan main busy board di kelas?"

Pendidik:

"Kadang ada anak rebutan alat. Ada juga yang salah pakai, sampai copot komponennya. Tapi karena diajar pelan-pelan, mereka belajar cara pakai yang betul."

Peneliti:

"Ada anak yang kesulitan pakai busy board? Bagaimana di bantu?"

Pendidik:

"Ada juga. Biasanya anak-anak yang belum terbiasa pakai benda kecil. Tapi kalau dibantu dan kasih contoh dulu, lalu didamping sampai bisa. Lama-lama mereka belajar sendiri."

Evaluasi Efektivitas

Dampak pada Motorik Halus

Peneliti:

"Apakah ta lihat peningkatan keterampilan motorik halus anak-anak setelah beberapa kali pake busy board?"

Pendidik:

"Saya lihat memang ada perkembangan. Misalnya yang awalnya susah pegang kancing atau tali, sekarang bisa mi. Pegang alat tulis juga makin kuat."

Peneliti:

"Bisa kasi contoh anak yang kelihatan sekali perkembangannya?"

Pendidik:

"Ada anak laki-laki yang sebelumnya malas gerakan tangan untuk hal kecil, sekarang dia paling aktif putar spinner dan buka tutup resleting. Itu kemajuan besar mi."

Dampak pada Aspek Lain

Peneliti:

"Selain motorik halus, busy board ini berpengaruh juga tidak di aspek lain, misalnya kognitif, sosial, atau emosional anak?"

Pendidik:

"Pengaruh sekali. Anak-anak belajar sabar, antri, dan bantu teman, jadi belajar juga bersosialisasi. Secara kognitif juga mereka belajar mengenal bentuk, warna, fungsi benda. Jadi bukan cuma tangan yang dilatih, otaknya juga aktif."

Peneliti:

"Busy board ini bantu anak jadi lebih mandiri atau tidak?"

Pendidik:

"Iye. Anak yang dulunya selalu minta tolong, sekarang dia coba sendiri dulu. Mereka jadi belajar cari solusi sendiri, itu bagian dari problem-solving juga."

Saran dan Rekomendasi

Rekomendasi untuk Pengembangan

Peneliti:

"Kalau boleh kasi saran, bagian mana dari busy board ini yang bisa diperbaiki atau dikembangkan?"

Pendidik:

"Mungkin bisa ditambah alat yang lebih variatif, dan bahan-bahannya yang aman betul, dan tahan lama"

Peneliti:

"Ada fitur atau aktivitas lain yang menurut ta perlu ditambahkan?"

Pendidik:

"Ada juga anak yang suka suara, jadi mungkin ditambah alat yang bisa bunyi."

Strategi Implementasi

Peneliti:

"Menurut ta, strategi apa paling efektif untuk memperkenalkan busy board ke anak-anak?"

Pendidik:

"Harus lewat kegiatan yang menyenangkan. Jangan langsung disuruh, tapi dikasih kesempatan eksplorasi. Kita juga harus aktif dampingi."

Peneliti:

"Apakah perlu libatkan orang tua dalam penggunaan busy board?"

Pendidik:

"Perlu sekali. Kalau bisa, orang tua dikasih contoh lewat video atau panduan singkat. Biar bisa lanjut main juga di rumah."

Kesimpulan

Peneliti:

"Menurut ta, bagaimana peran busy board dalam pendidikan anak usia dini?"

Pendidik:

"Penting sekali. Karena bisa bantu anak belajar sambil bermain. Ini alat juga sangat berguna untuk perkembangan motorik dan kognitif anak."

Peneliti:

"Apakah menurut ta busy board layak jadi alat pembelajaran wajib di PAUD?"

Pendidik:

"Sangat layak. Bahkan saya harap tiap PAUD bisa punya satu atau dua, karena manfaatnya luar biasa besar."

Wawancara Terhadap Ny. D

Pengenalan

Peneliti (Mahasiswa):

"Assalamu'alaikum Ibu, saya mahasiswa yang sementara jalankan program pengembangan busy board untuk latih motorik halus anak prasekolah. Saya mau tanya-tanya sedikit soal pengamatan Ibu selama kegiatan ini. Bisa ji?"

Pendidik (Observer):

"Wa'alaikumsalam, bisa nak. Insha Allah saya bantu jawab."

Pengalaman Menggunakan Busy Board

Penggunaan dalam Pembelajaran

Peneliti:

"Bagaimana Ibu lihat integrasi busy board dalam kegiatan belajar anak selama program berjalan?"

Pendidik:

"Menurut saya sudah cocok. Anak-anak bisa belajar sambil main. Saya gabungkan mi dengan kegiatan tematik, misalnya saat tema 'diriku', mereka latihan buka kancing baju pakai busy board."

Peneliti:

"Manfaat utama apa yang paling terasa selama anak-anak pake busy board?"

Pendidik:

"Yang paling terasa itu anak-anak makin lihai gerakkan jari-jarinya. Yang dulunya susah pegang pensil, sekarang sudah mulai mantap. Selain itu mereka juga belajar fokus."

Respons Anak

Peneliti:

"Bagaimana respon anak-anak selama main busy board? Aktif ji?"

Pendidik:

"Alhamdulillah aktif semua. Bahkan ada yang biasanya pendiam, jadi ikut ramai karena penasaran mau coba juga. Mereka suka karena bentuk alatnya unik-unik."

Peneliti:

"Kalau dibanding anak-anak yang motoriknya berbeda, bagaimana bedanya?"

Pendidik:

"Anak yang motoriknya lambat memang lebih pelan belajarnya, tapi mereka tetap semangat. Yang penting diberi waktu dan jangan dipaksa. Anak-anak itu beda-beda caranya berkembang."

Tantangan dan Kendala

Peneliti:

"Selama kegiatan, ada tantangan atau kendala yang Ibu temui?"

Pendidik:

"Ada juga. Kadang anak terlalu fokus satu alat saja, jadi antrian. Terus ada yang paksa buka alat sampai rusak. Tapi karena diajar pelan-pelan dan diarahkan, mereka mulai ngerti aturannya."

Peneliti:

"Kalau ada anak yang kesulitan pakai busy board, bagaimana Bu?"

Pendidik:

"Biasanyakan di kasih contoh dulu, baru dia coba ulang. Kadang juga ada yang bantu pegang tangannya sambil ajar pelan-pelan. Tapi anak-anak itu cepat tangkap kalau dia lihat temannya berhasil."

Evaluasi Efektivitas

Dampak pada Motorik Halus

Peneliti:

"Apakah Ibu lihat perkembangan keterampilan motorik halus anak-anak setelah beberapa kali pakai busy board?"

Pendidik:

"Iye, kelihatan mi. Anak yang sebelumnya susah buka retsleting, sekarang sudah bisa sendiri. Bahkan ada anak yang sekarang suka bantu temannya pasang kancing baju."

Peneliti:

"Bisa kasi contoh anak yang paling kelihatan kemajuannya?"

Pendidik:

"Ada satu anak perempuan, biasanya kalau suruh pegang gunting atau pulpen tangannya kaku. Tapi setelah beberapa kali pake busy board, dia mulai lentur. Sekarang kalau gambar sudah bagus garisnya."

Dampak pada Aspek Lain

Peneliti:

"Selain motorik halus, apakah ada dampak lain yang Ibu lihat?"

Pendidik:

"Iye, anak-anak jadi makin suka kerja sama. Mereka tukar-tukar alat, kasih tahu temannya cara pakai. Itu sudah termasuk perkembangan sosial."

Peneliti:

"Apakah busy board bantu juga dalam kemandirian atau problem solving anak?"

Pendidik:

"Bantu sekali. Anak-anak mulai belajar coba sendiri dulu sebelum minta bantuan. Mereka belajar cari cara buka klip tas, pasang kancing, itu semua termasuk latihan problem-solving."

Saran dan Rekomendasi

Rekomendasi untuk Pengembangan

Peneliti:

"Ada saran untuk desain atau fitur busy board ini?"

Pendidik:

"Mungkin bisa ditambah variasi seperti magnet huruf. Anak-anak suka kalau bisa tarik atau geser."

Peneliti:

"Menurut Ibu, ada fitur lain yang perlu ditambahkan?"

Pendidik:

"Mungkin bisa ditambah gambar binatang atau alat transportasi. Bisa sekalian belajar tema, bukan cuma motorik halus saja."

Strategi Implementasi

Peneliti:

"Strategi apa yang paling efektif untuk memperkenalkan busy board ke anak-anak?"

Pendidik:

"Awalnya diperkenalkan lewat cerita atau lagu. Misalnya kita bercerita, lalu peragaan alaminya. Anak-anak lebih tertarik kalau dikaitkan dengan cerita."

Peneliti:

"Bagaimana dengan keterlibatan orang tua?"

Pendidik:

"Sebaiknya dilibatkan juga. Bisa lewat buku komunikasi atau undangan kegiatan bersama. Orang tua bisa bikin versi sederhana di rumah, jadi latihannya berlanjut."

Kesimpulan

Peneliti:

"Menurut Ibu, apa peran busy board dalam pendidikan anak usia dini?"

Pendidik:

"Sangat membantu. Karena anak-anak belajar dari pengalaman langsung, bukan cuma dengar atau lihat saja."

Peneliti:

"Apakah busy board layak jadi alat pembelajaran wajib di PAUD?"

Pendidik:

"Iye, layak. Kalau bisa tiap kelas punya. Karena hasilnya bagus sekali untuk perkembangan anak, bukan cuma motorik halus, tapi juga kognitif dan sosialnya."

Lampiran 9 Dokumentasi



*Dokumentasi pengenalan permainan
busy board (papan besar)*



*Dokumentasi masing – masing
anak memainkan permainan busy
board (papan kecil)*



*Dokumentasi
wawancara umpan
balik dari pendidik*

Lampiran 10 Lembar Keaslian Abstrak



AIDU TRANSLATION
Translation – Interpreting – Proofreading Services
Head Office: BTP Jl. Kerukunan Timur 32 Blok H/851, Makassar
Branch Office: Jl. Nangka Selatan No. 10, Denpasar
Phone/Whatsapp: 0823 3101 5182,
email: aidustranslation@gmail.com

Denpasar, August 21st, 2025

Letter of Statement

I, the undersigned below, hereby declare that I

Name: Nurtamin, S.S., M.Hum

a qualified and professional translator of AIDU Translation agency with head office in Makassar and branch office in Denpasar, have translated a **research abstract** from a client with personal information below:

Name : Ain Nurnabila

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

with detail below:

Submission Date : August 20th, 2025

Completion Date : August 21st, 2025

Should you have any inquiry or require any further information, please do not hesitate to contact the undersigned aforementioned at 0823-3101-5182 or via email: aidustranslation@gmail.com

Best Regards,

Nurtamin, S.S., M. Hum

bismillah_full_acc.docx

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.yasin-alsys.org

Internet Source

1%

2

Sabirin B. Syukur, Firmawati Firmawati,
Muriyati Rokhani, Mohamad Nuralfitriansyah
Amu. "EDUKASI KNOWLEDGE MANAGEMENT
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK
HALUS PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN",
PREPOTIF : JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT,
2024

Publication

1%

3

123dok.com

Internet Source

<1%

4

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1%

5

ojs.unm.ac.id

Internet Source

<1%

6

perawatbaru.blogspot.com

Internet Source

<1%

7

e-journal.iaingorontalo.ac.id

Internet Source

<1%

8

hermananis.com

Internet Source

<1%

9

murhum.ppjpaud.org

Internet Source

<1%

www.jptam.org

Lampiran 12 Jurnal Penelitian

Jurnal Media Keperawatan Politeknik Kesehatan Makassar
Vol. No. 20....
e-issn : 2622-0148, p-issn : 2087-0035

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.

Ain Numabilai¹

Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar
(E-mail : ainnumabila7@gmail.com/087639334179)

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 and Ali Naskur 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 menghadapi 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 kejurang 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 Amalyah 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, ingkungan 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 Almal, 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

Subjek 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, ritsleting, baju kecil dari kain flanel yang dilengkapi kancing baju, roda kecil, spinner, klip, sumpoa, gamelan, 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. 28, tempat ini dikenal sebagai pusat pengembangan kesejahteraan anak sejak dini. Nama "Inang Matutu" berasal dari bahasa Bugis, yang berarti ibu penunturn.

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. B)	3 Tahun	Perempuan
Responden 6 (An. G)	3 Tahun	Perempuan
Responden 7 (An. G)	3 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 FAUD 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 stimulus 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.

PENBAHASAN

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 merajep,

menyebut, 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, Chairisyah, & Fuspitasari (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 tertelan saat belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Azin (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.

Dan 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, lambu, 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 Angrani. 2024. "Pengaruh Media Busy Board Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di TK Iqra' Tunggal Hitam Padang." *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education* 2(2): 115–26.
- Anugrah, Dinda Putri, Daviq Chairilayah, 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.
- Arahman Founwanto, 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): 203–66.
- 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/10.26656/dedikasi.v24i1.33109>.
- Handayani, Meri et al. 2024. "MEDIA BUSY BOARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DI TK KUNTUM MEKAR KIDS RAJABASA."
- Iswahyuni, Vina, Hei Yusuf Muslihni, 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 Ahlfaal)* (/).
- Mulianti, Amanda Eka. 2023. "Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Anak Di TK Birtang 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 Anak Usia Dini* 4 nomor 1: 1–13.
- Putri, R. N., Nurhaeni, I. D. A., & Wahyuri, 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., & Anggraini, 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, Positon. 2009. "Bredekamp 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 Ulfana 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.
- Wulendari, L., & Ningsih, R. 2020. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 9(1): 45–52.
- Yuniar, Alfha, Mapaleni Satriana, Wilda Isna Kartika, and Sartika Kale. 2024. "Dampak Media Busy Board Terhadap Perkembangan Motorik Halus Usia 2-3 Tahun." 5(2): 896–911.

Lampiran 13 Barcode produk Busy Board



ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.jptam.org

Internet Source

1%

2

Submitted to Badan PPSDM Kesehatan
Kementerian Kesehatan

Student Paper

1%

3

repository.unimugo.ac.id

Internet Source

1%

4

digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

<1%

5

Ifa Sunandari, Durrotunnisa Durrotunnisa,
Sita Awalunisah, Andi Agusniatih.

"Pengembangan Media Busy Board Untuk
Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus
Anak Usia 4-5 Tahun di TK Alkhairaat Malino
Mamboro", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan
Anak Usia Dini, 2025

Publication

<1%

6

repository.uinsaizu.ac.id

Internet Source

<1%

eprints.poltekkesjogja.ac.id

7	Internet Source	<1 %
8	Submitted to University of Wollongong Student Paper	<1 %
9	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
10	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
11	123dok.com Internet Source	<1 %
12	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
13	ejournal.yasin-alsys.org Internet Source	<1 %
14	repository.poltekkes-kdi.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
16	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
17	Sabirin B. Syukur, Firmawati Firmawati, Muriyati Rokhani, Mohamad Nuralfitriansyah Amu. "EDUKASI KNOWLEDGE MANAGEMENT TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK	<1 %

HALUS PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN", PREPOTIF : JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT, 2024

Publication

18

www.perumperindo.co.id

Internet Source

<1 %

19

eprints.umpo.ac.id

Internet Source

<1 %

20

ojs.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

21

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

22

Submitted to Universitas Jember

Student Paper

<1 %

23

e-journal.iaingorontalo.ac.id

Internet Source

<1 %

24

Submitted to Universitas Terbuka

Student Paper

<1 %

25

storage-imelda.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com

Internet Source

<1 %

26

repository.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

27

repository.isi-ska.ac.id

Internet Source

<1 %

28	adoc.pub Internet Source	<1 %
29	mahasiswaindonesia.id Internet Source	<1 %
30	docplayer.info Internet Source	<1 %
31	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	<1 %
32	hermananis.com Internet Source	<1 %
33	murhum.ppjpaud.org Internet Source	<1 %
34	Ulya Ainur Rofi'ah, Muslimin Muslimin, Ninik Hidayati, Ummidlatus Salamah, Khabib Syaikhu Rohman. "Pembelajaran STEAM Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak: Studi Kasus di RA Hidayatul Islamiyah Tuban", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2025 Publication	<1 %
35	es.scribd.com Internet Source	<1 %
36	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %

37	www.biotifor.or.id Internet Source	<1 %
38	Nasywa Muthmainnah, Astuti Darmiyanti, Nancy Riana. "PENGARUH KEGIATAN MEMBATIK TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI RA AL-JIHAD TANJUNG PRIOK", PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini, 2025 Publication	<1 %
39	journal.poltekkes-mks.ac.id Internet Source	<1 %
40	perawatbaru.blogspot.com Internet Source	<1 %
41	core.ac.uk Internet Source	<1 %
42	jurnal.unitri.ac.id Internet Source	<1 %
43	repo.stikesbethesda.ac.id Internet Source	<1 %
44	Afni Afriani, Vivi Angraini. "Pengaruh Media Busy Board terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di TK Iqra' Tunggul Hitam Padang", Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education, 2024 Publication	<1 %

45	Maesyarah Maesyarah, Kaharuddin Kaharuddin, Sri Wahyuningsih. "Analisis Pembelajaran Berbasis Puzzle Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Negeri Sangia", Jurnal Pelita PAUD, 2024 Publication	<1 %
46	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
47	mardiya.wordpress.com Internet Source	<1 %
48	uia.e-journal.id Internet Source	<1 %
49	journal.laaroiba.ac.id Internet Source	<1 %
50	loop.co.id Internet Source	<1 %
51	Submitted to Trisakti University Student Paper	<1 %
52	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
53	id.123dok.com Internet Source	<1 %
54	pt.scribd.com Internet Source	<1 %

55	repository.unhas.ac.id Internet Source	<1 %
56	www.obsesi.or.id Internet Source	<1 %
57	Rosi Rosyani, Heri Yusuf Muslihin, Taopik Rahman. "Pengaruh Kepedulian Orang Tua Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Berdasarkan Analisis Pola Pengasuhan", As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1 %
58	Rukaiyah Bahjatul Imaniya, Zainal Munir, Novela Candra Eka Dewi. "Pengaruh terapi bermain playdough dan meremas kertas terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah", Journal of Nursing Practice and Education, 2024 Publication	<1 %
59	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
60	jurnal.um-tapsel.ac.id Internet Source	<1 %
61	rahmadesitp.blogspot.com Internet Source	<1 %
62	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %

63

unlam.ac.id

Internet Source

<1 %

64

Annisa Qomariah, Reni Ardiana, Nurdin Arifin, Rini Fitriyani, Carolina Octavia. "Kegiatan Mewarnai dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Sekolah Dasar Kelas Awal Melalui Bimbel Tambahan", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025

Publication

<1 %

65

Submitted to IAIN Batusangkar

Student Paper

<1 %

66

dspace.uui.ac.id

Internet Source

<1 %

67

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

68

journal.unimar-amni.ac.id

Internet Source

<1 %

69

Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar

Student Paper

<1 %

70

beritarem.com

Internet Source

<1 %

71

ecampus-fip.umj.ac.id

Internet Source

<1 %

72	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
73	Submitted to Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia Student Paper	<1 %
74	Silvia Adila Nusa. "Dampak Homeschooling Terhadap Perkembangan Sosial Anak serta Peranan Konselor", Lentera Negeri, 2020 Publication	<1 %
75	Submitted to Universidad Europea de Madrid Student Paper	<1 %
76	Submitted to University of Muhammadiyah Malang Student Paper	<1 %
77	repo.poltekkesbandung.ac.id Internet Source	<1 %
78	repository.usu.ac.id Internet Source	<1 %
79	www.makalah.co.id Internet Source	<1 %
80	Submitted to Keimyung University Student Paper	<1 %
81	Submitted to Poltekkes Kemenkes Pontianak Student Paper	<1 %

82	Submitted to Universitas Muhammadiyah Semarang Student Paper	<1 %
83	dspace.umkt.ac.id Internet Source	<1 %
84	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	<1 %
85	etd.umy.ac.id Internet Source	<1 %
86	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
87	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
88	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
89	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
90	Tokhibin Tokhibin. "Implementasi Model STAD pada Pembelajaran Penanganan Limbah guna Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa", Paedagogie, 2019 Publication	<1 %
91	Submitted to Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Student Paper	<1 %

92	abdira.org Internet Source	<1 %
93	docs.google.com Internet Source	<1 %
94	jurnal.polban.ac.id Internet Source	<1 %
95	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
96	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
97	www.ayahbunda.co.id Internet Source	<1 %
98	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
99	Aryo Prasetya, Novramdan Ilham Alan, Ahmat Josi, Sidhiq Andriyanto. "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PRASEKOLAH BERBASIS ANDROID", TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi dan Multimedia, 2025 Publication	<1 %
100	Edi Junaedi, Amat Hidayat, Mutoharoh Mutoharoh, Beni Junedi, Elinawati Elinawati, Fuad Abdul Baqi, Yuli Rohmiyati.	<1 %

"Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini Di PKG Kolase Kecamatan Kramatwatu Kabupaten Serang", Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA), 2025

Publication

101

Lukman Lukman, Ihlas Ihlas, Landa Landa. "Meningkatkan Kemampuan Spasial Melalui Kegiatan Bermain Bongkar Pasang Puzzle Logika pada Anak Usia Dini di TK Satu Atap Impres Lambu.", Jurnal Pelita PAUD, 2025

Publication

<1 %

102

Pindi Noho, Pupung Puspa Ardini, Yenti Juniarti. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Coloring Game Terhadap Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Pelita PAUD, 2025

Publication

<1 %

103

Pupung Puspa Ardini, Saskiawati Yusup, Setiyo Utoyo. "Pengaruh Kegiatan Menganyam Terhadap Konsentrasi Di Kelompok A TK Negeri Pembina Kota Selatan Gorontalo", Efektor, 2021

Publication

<1 %

104

Submitted to Universitas Negeri Semarang

Student Paper

<1 %

105

anzdoc.com

Internet Source

<1 %

106	celoteheni.wordpress.com Internet Source	<1 %
107	docobook.com Internet Source	<1 %
108	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
109	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
110	issuu.com Internet Source	<1 %
111	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
112	lib.ui.ac.id Internet Source	<1 %
113	repository.ptiq.ac.id Internet Source	<1 %
114	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
115	tangcity-tupperware.blogspot.com Internet Source	<1 %
116	www.aphn-journal.in.ua Internet Source	<1 %
117	www.chebira.com Internet Source	<1 %

119

Alifah Dwi Junita, Ananda Aulia Rifqi Nursanty, Anindya Lyssa Islami, Bening Kusumaningati Suyitno et al. "Pengembangan Media Shake Board Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini", Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2025

Publication

<1 %

120

Ana Isnainiyah, Umi Masturoh. "Pengaruh Permainan Lompat Abjad Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik", Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2025

Publication

<1 %

121

Haifa Wahyu, Betrianita Betrianita, Melati Tridita Pramesti, Padila Padila. "Pengaruh Metode Glenn Doman (Tahap 1 dan 2) terhadap Perkembangan Komunikasi Anak Autisme di Autis Center Bengkulu", Jurnal Keperawatan Silampari, 2018

Publication

<1 %

122

Hilmy Aliriad, Mohamad Da'i, Adi S, Rohmad Apriyanto. "Strategi Peningkatan Motorik untuk Menstimulus Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Aktivitas Luar Ruangan",

<1 %

Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

Publication

-
- | | | |
|-------|---|--------|
| 123 | <p>Mei Purnama Nasution, Darliana Sormin, Jumaita Nopriani Lubis, Sri Wahyuni, Adek Kholijah Siregar, Abdulroman Mahir.</p> <p>"Harnessing Loose Part Media for Cognitive Development: Evaluating Its Effects on Early Mathematics Play Activities in Early Childhood Education", Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE), 2024</p> <p>Publication</p> | $<1\%$ |
| <hr/> | | |
| 124 | <p>Rizky Amaliyah Tambunan, Devi Rismai, Novidawaty Tambunan. "Pengaruh Media Busy Board Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Satu Atap 021 Kabupaten Indragiri Hilir", Indonesian Research Journal on Education, 2024</p> <p>Publication</p> | $<1\%$ |
| <hr/> | | |
| 125 | <p>ejournal.poltekkes-pontianak.ac.id</p> <p>Internet Source</p> | $<1\%$ |
| <hr/> | | |
| 126 | <p>eprints.radenfatah.ac.id</p> <p>Internet Source</p> | $<1\%$ |
| <hr/> | | |
| 127 | <p>eprints.unm.ac.id</p> <p>Internet Source</p> | $<1\%$ |
| <hr/> | | |
| 128 | <p>fkm.uho.ac.id</p> <p>Internet Source</p> | $<1\%$ |
-

129	journal.unika.ac.id Internet Source	<1 %
130	jurnal.poltekstpaul.ac.id Internet Source	<1 %
131	jurnal.umbulukumba.ac.id Internet Source	<1 %
132	mushafirdunia.wordpress.com Internet Source	<1 %
133	repository.stikesbcm.ac.id Internet Source	<1 %
134	syifasalsabilacom.wordpress.com Internet Source	<1 %
135	temantakita.com Internet Source	<1 %
136	uny.ac.id Internet Source	<1 %
137	www.budiluhur.ac.id Internet Source	<1 %
138	www.hukumonline.com Internet Source	<1 %
139	www.liputan6.com Internet Source	<1 %
140	www.yosikekomo.com Internet Source	<1 %

- | | | |
|-------|---|------|
| 141 | Ainun Dzariyah, Luluk Iffatur Rocmah.
"Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membatik Jumputan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2024
<small>Publication</small> | <1 % |
| <hr/> | | |
| 142 | Dewi Aprilia Purnomo, Ika Rachmayani, I Made Suwasa Astawa. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Model Mataram", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2025
<small>Publication</small> | <1 % |
| <hr/> | | |
| 143 | Mirajsul Mirajsul, Mariyani Mariyani.
"Stimulasi Ibu dengan Perkembangan Anak Usia 1-2 Tahun di Posyandu Kelurahan Palmeriam", Malahayati Nursing Journal, 2024
<small>Publication</small> | <1 % |
| <hr/> | | |
| 144 | Rizkiyatul Musthofiyyah, Mustakimah Mustakimah, Sofa Muthohar. "Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun", Aulad: Journal on Early Childhood, 2025
<small>Publication</small> | <1 % |

145	Setiana Setiana, Eva Imania Eliasa. "Karakteristik Perkembangan Fisik, Kognitif, Emosi Sosial, dan Moral Pada Anak Usia Sekolah Dasar (7-12 Tahun)", Journal Of Human And Education (JAHE), 2024 Publication	<1 %
146	Erna Roostin, Riska Aprilianti, Avini Martini. "Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1 %
147	Haiyul Fadhli, Nadya Safha Fellysya, Windi Alfayutia, Rusnita Putri, Muhammad Arif Arsaf. "Meningkatkan potensi kreatif dan motorik halus anak usia dini dengan kolase bahan alam", Jurnal Anugerah, 2024 Publication	<1 %
148	Rina Nurasyiah, Cucu Atikah. "KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI", Khazanah Pendidikan, 2023 Publication	<1 %
149	doku.pub Internet Source	<1 %
150	ejournal-iakn-manado.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74

PAGE 75

PAGE 76

PAGE 77

PAGE 78

PAGE 79

PAGE 80

PAGE 81

PAGE 82

PAGE 83

PAGE 84

PAGE 85

PAGE 86

PAGE 87

PAGE 88

PAGE 89

PAGE 90

PAGE 91

PAGE 92

PAGE 93

PAGE 94

PAGE 95

PAGE 96

PAGE 97

PAGE 98

PAGE 99

PAGE 100

PAGE 101

PAGE 102

PAGE 103

PAGE 104

PAGE 105

PAGE 106

PAGE 107

PAGE 108

PAGE 109

PAGE 110

PAGE 111

PAGE 112

PAGE 113

PAGE 114

PAGE 115

PAGE 116

PAGE 117

PAGE 118

PAGE 119

PAGE 120

PAGE 121

PAGE 122

PAGE 123

PAGE 124

PAGE 125

PAGE 126

PAGE 127

PAGE 128

PAGE 129

PAGE 130
