


## **The Development of Board Media into an Educational Game Tool with Lotto Boxes to Stimulate Fine Motor Skills in Children Aged 5-6 Years at Pertiwi Kindergarten**

**Rani Zulfia Khasanah<sup>1</sup>, Leli Fertiana Dea<sup>1\*</sup>, Ferdian Utama<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

 [leli.f.dea@gmail.com](mailto:leli.f.dea@gmail.com)\*

### **Abstract**

Fine motor skills at the Pertiwi Kindergarten in Gajah City are still considered to be less than optimally developed compared to other levels of ability at the Pertiwi Kindergarten in Gajah City. Most young children in the 5-6 year age group have not developed optimally in terms of fine motor skills. Therefore, researchers took the initiative to develop lotto box learning media. This research is R&D research using the Borg & Gall model which consists of seven steps. The results of this research indicate that the development of lotto box media can be said to be suitable for use. The effectiveness of using lotto box media to improve the physical development aspect of fine motor skills in children aged 5-6 years is proven by the physical development of fine motor skills in children aged 5-6 years before using the lotto box media at Pertiwi Kindergarten Kota Gajah, namely students in the BB category as many as 9 children, 7 students in the MB category, while there are no BSH and BSB categories. Meanwhile, the physical development of fine motor skills in children aged 5-6 years after using the lotto box media at Pertiwi Kindergarten, Gajah City, namely that there are no more students in the BB category, 6 students in the MB category and 8 students in the BSH category. , while the BSB category already has 2 children. The physical motor skills of children aged 5-6 years at Pertiwi Kindergarten in Gajah City are starting to develop, this was shown during the research, namely that children are starting to be able to draw according to their ideas, children are able to imitate shapes, children explore with various media and activities, children are able to use writing tools. correctly, children can cut according to patterns, children are able to paste pictures correctly, and children express themselves through detailed drawing movements.

**Keywords:** Educational Game Tool, Development Media, Children's Education Game

Article Received : January 01, 20224  
History Revised : January 23, 2024  
Accepted : February 30, 2024

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan motorik anak usia dini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya adanya aktifitas yang produktif dari gerakan yang dihasilkan oleh anak. Motorik dibagi menjadi dua, motorik halus dan motorik kasar.<sup>1</sup> Penelitian ini akan membahas tentang kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun, karena kemampuan motorik halus di TK Pertiwi Kota Gajah, masih tergolong berkembang belum maksimal dibandingkan dengan tingkat kemampuan yang lain, yang ada di TK Pertiwi Kota Gajah. Sebagian besar anak usia dini kelompok usia 5-6 tahun berkembang belum maksimal pada

<sup>1</sup> Binti Urrofah, Leli Fertiana Dea, Ferdian Utama, Adebayo Ola Afolaranmi, "Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun melalui Tari Kreasi di SPS Mentari", *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 1, 2023, hlm. 48

Published by

CV. Creative Tugu Pena

ISSN

2775-2305

Website

<https://attractivejournal.com/index.php/bpr/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



aspek kemampuan motorik halus. Menurut guru, ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung anak-anak tersebut kurang memperhatikan pada materi pembelajaran.

Berdasarkan data hasil prasurvey tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah belum berkembang, dari total siswa sebanyak 16 anak, adapun siswa yang belum berkembang sebanyak 9 anak dan 7 anak dengan kategori mulai berkembang. Oleh sebab itu penelitian ini memilih mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah karena kemampuan motorik halus tersebut masih tergolong berkembang belum maksimal.

Salah satu kemampuan yang dikembangkan di PAUD adalah perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik halus berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggunakan jari-jari tangan untuk melakukan berbagai kegiatan.<sup>2</sup> Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Perkembangan motorik halus dipandang penting untuk dipelajari, karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak setiap hari.<sup>3</sup>

Pengembangan keterampilan motorik memungkinkan anak melakukannya untuk mengeksplorasi lingkungan.<sup>4</sup> Tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 yang terdapat pada PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu: 1) Menggambar sesuai gagasannya. 2) Meniru bentuk. 3) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 4) Menggunakan alat tulis dengan benar. 5) Menggunting sesuai dengan pola. 6) Menempel gambar dengan tepat. 7) Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.<sup>5</sup> Berdasarkan keterangan tersebut, indikator kemampuan motorik halus tersebut akan penulis jadikan sebagai acuan dalam penelitian ini.

Tujuan dari melatih motorik halus adalah agar anak terampil dan cermat menggunakan jari jemari dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan unsur kerajinan dan keterampilan tangan.<sup>6</sup> Kemampuan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan.<sup>7</sup> Sebagaimana dalam firman Allah surah Al-Qiyamah ayat 3-4 yang mewajibkan untuk belajar:

أَيَحْسَبُ الْإِنْسَانُ أَنْ يُجْمَعَ عِظَامُهُ . بَلَىٰ قَدَرِينٌ عَلَىٰ أَنْ نُسَوِّيَ بَنَانَهُ

---

<sup>2</sup> Cut Juliani, Riza Oktariana, dan Didi Yudha Pranata, "Analisis Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B di TK Ananda Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 2, No. 1, 2021, hlm. 9

<sup>3</sup> Wahyu Nanda Eka Saputra dan Indah Setianingrum, "Perkembangan Motorik Halus Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Cendekia Kids School Madiun Dan Implikasinya Pada Layanan Konseling", *Jurnal Care*, Vol. 03 No. 2 Januari 2017, hlm. 2

<sup>4</sup> Muhammad Munif Syamsuddin, dkk, "Kompetensi Motorik Anak Usia Dini: Keterkaitannya Dengan Kognitif, Afektif Dan Kesehatan", *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas*, Vol. 14, No. 2, 2019, hlm. 124

<sup>5</sup> Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 yang terdapat pada PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

<sup>6</sup> Wiri Sumiati, Asnawati, Rika Partika Sari, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus AnakKelompok B Melalui Kegiatan Montase", *Early Child Research and Practice – ECRP*, Vol. 4, No. 1, 2023, hlm. 43

<sup>7</sup> Roby Maulana Al Hakim, "Pengembangan Fisik Motorik Melalui Gerak Tari di Kelompok B RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta", *GOLDEN AGE Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 4. Desember 2018 hlm. 274

Artinya: *Apakah manusia mengira, bahwa Kami tidak akan mengumpulkan (kembali) tulang belulanginya? Bukan demikian, sebenarnya Kami Kuasa menyusun (kembali) jari jemarinya dengan sempurna.* (QS. Al- Qiamah ayat 3-4)<sup>8</sup>

Berdasarkan ayat tersebut di atas, turunnya surat tersebut guna menjawab kebingungan orang kafir yang mengira bahwa Allah tidak mampu untuk menghidupkan kembali manusia. Padahal pada hakikatnya Allah mampu untuk mengumpulkan bagian tubuh manusia yang telah berserakan, bahkan bagian terkecil yang telah bercampur tanah sekalipun. Intinya ayat ini menegaskan bahwa adanya hari berbangkit setelah kematian.<sup>9</sup>

Adapun penjelasan dari ayat dan tafsir tersebut di atas, menunjukkan bahwa Allah menciptakan manusia dari berbagai macam susunan tulang dari yang berbentuk kecil sampai yang lebih besar bentuknya. Hal ini karena hubungan antara bagian tubuh yang satu dengan yang lain. Oleh sebab itu kemampuan pengorganisasian sekelompok anggota tubuh sangat diperlukan. Sehingga pentingnya menggunakan alat penunjang berupa media pembelajaran guna meningkatkan semangat belajar anak.

Pemahaman pentingnya kemampuan motorik halus untuk perkembangan anak usia dini telah mengalami peningkatan namun tidak setiap orang tahu bagaimana cara untuk mengoptimalkannya.<sup>10</sup> Oleh sebab itu, berdasarkan dari hasil observasi adalah media yang disediakan sekolah kurang bervariasi dan belum mencukupi untuk kebutuhan belajar anak, sehingga anak merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi bagian penting pada proses pembelajaran. Untuk itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran.<sup>11</sup> Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni.<sup>12</sup> Dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya karena setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda.<sup>13</sup> Guru mengganti media pembelajaran dari media pembelajaran sambil bermain hingga pembelajaran murni.<sup>14</sup>

Pada pendidikan Islam, proses pendidikannya sudah dilakukan semenjak zaman Rasulullah Saw. Pada zaman Nabi Saw. sebenarnya media pembelajaran itu sendiri sudah ada dan diaplikasikan oleh Rasulullah Saw.. Beliau dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada sahabat-sahabatnya tidak lepas dari adanya media sebagai sarana penyampaian materi ajaran agama Islam.<sup>15</sup> Berdasarkan keterangan tersebut, media pembelajaran merupakan suatu alat yang berguna untuk membantu dan memotivasi anak didik dalam

---

<sup>8</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: CV. Darus Sunah, 2017), hlm. 311

<sup>9</sup> Alfadilah, dkk, "Sidik Jari Dalam Al-Quran (Kajian Tafsir Ilmi)", *Ikhtisar: Jurnal Pengetahuan Islam*, Vol. 2, No. 2, November 2022, hlm. 164

<sup>10</sup> Asni Karlina Sanenek, Nurhafizah, Dadan Suryana, Nenny Mahyuddin, "Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 1390

<sup>11</sup> Ana Silvia, Masrurotul Mahmudah, Leli Fertiana Dea, Muh. Ngali Zainal Makmun, Choirudin, "Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas IV", *Snastep: Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 2021, hlm. 529

<sup>12</sup> Alfina Lailan, "Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini", *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, Vol.2, No.12 Desember 2023, hlm. 5027

<sup>13</sup> Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini", dalam *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, 2017, hlm. 1

<sup>14</sup> Siti Roudhotul Jannah, Muhammad Yusuf, Choirudin, Rani Darmayanti, Dhita Paranita Ningtyas, "The Effect of Instructional Media and Interpersonal Intelligence on Early Reading Skills", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 1346

<sup>15</sup> Duta Anggoro, dkk, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist", *Journal of Student Research (JSR)*, Vol.1, No.5 September 2023, hlm. 287

proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini adalah media papan menjadi alat permainan edukatif kotak lotto.

Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.<sup>16</sup> Sedangkan kotak lotto adalah media visual yang mampu membantu anak dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik. Lotto dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik. Media lotto dapat divariasikan sesuai kebutuhan pembelajaran diantaranya ada lotto angka, lotto warna, dan lotto pola.<sup>17</sup> Media papan menjadi alat permainan edukatif kotak lotto yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan Alat permainan edukatif yang berbentuk persegi dan didalamnya terdapat beberapa persegi yang berukuran lebih kecil yang jumlahnya kurang lebih ada sembilan persegi dan masing-masing persegi tersebut memiliki warna yang berbeda satu sama lain.

Fungsi alat permainan edukatif di TK adalah pertama alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas. Kedua, dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Ketiga, memberi kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan. Keempat, memberi kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.<sup>18</sup>

Adapun alasan penggunaan media papan menjadi permainan edukatif kotak lotto ini dalam penelitian ini dikarenakan media lotto tersebut memiliki kelebihan diantaranya mampu mengembangkan edukasi anggota tubuh baik tangan atau jari, mata, membiasakan anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan ini dapat dilakukan perorangan dan kelompok dan seru dijadikan permainan saat ada acara kelompok baik itu sekolah maupun keluarga.<sup>19</sup> Dengan penggunaan media papan menjadi permainan edukatif kotak lotto tersebut diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan motorik halus anak usia dini. Adapun pemilihan papan sebagai alat permainan edukatif berupa kotak lotto dikarenakan papan memiliki struktur sebagai bahan dasar yang kuat dan tahan lama.

Penelitian ini diperkuat oleh beberapa hasil penelitian yang relevan, yaitu *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Azizah Anistia, dengan judul "Pengaruh Media Lotto Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TK PGRI Candimas Lampung Utara", hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh media lotto warna terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK PGRI Candimas.<sup>20</sup> *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Zahrotul Mufidah, Imam Wahyono, Yuli Tri Andini, Eka Ramiati, dengan judul "Implementasi Media Lotto Angka Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A1 Di RA Khadijah 50 Sumberasri", hasil penelitian menunjukkan bahwa media lotto angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak, hal ini terbukti dari 17 anak terdapat 14 anak yang berkembang sangat baik disetiap indikator, 2 anak berkembang sesuai harapan di hampir

---

<sup>16</sup> Erine Agustia, "Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Egileaner*, Vol. 1 No 1, 2023, hlm. 3

<sup>17</sup> Fitria Maharani, Rukayah, Siti Kamsiyati, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Penggunaan Media Lotto Angka Pada Anak Kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017", *PAUD*, Vol. 4, No. 3, 2017, hlm. 2

<sup>18</sup> Murtiyah, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak Di RA Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung", *OSF Preprints*, Vol. 1, No. 1, 2021, hlm. 7

<sup>19</sup> Fitria Maharani, Rukayah, Siti Kamsiyati, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Penggunaan Media Lotto Angka Pada Anak Kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017", hlm. 2

<sup>20</sup> Azizah Anistia, "Pengaruh Media Lotto Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TK PGRI Candimas Lampung Utara", *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022

setiap indikator, 1 anak mulai berkembang di hampir semua indikator.<sup>21</sup> *Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Sisca Asria Sukarelawanto, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Lotto Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak PKK I Gintungan”, simpulan penelitian ini bahwa ada pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK PKK I Gintungan.<sup>22</sup> *Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Lidia, Fitriani. M, Siti Sahwin, Muhamad Yusril, dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bungoro”. Berdasarkan hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menganyam pada anak usia dini kelompok B TK Negeri Pembina Bungoro, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menganyam anak mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak.<sup>23</sup> Berdasarkan kelima penelitian tersebut di atas, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terkait media lotto. Adapun perbedaannya pada penelitian tersebut lebih menekankan konsep media lotto guna meningkatkan kemampuan kognitif, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan, konsep media lotto yang akan dikembangkan menggunakan bahan papan guna meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil prasurvei penggunaan media papan menjadi permainan edukatif kotak lotto di TK Pertiwi Kota Gajah belum pernah diterapkan dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini pada aspek motorik halus sehingga kemampuan anak pada aspek motorik halus tergolong masih belum berkembang. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk membahas penelitian tentang pengembangan media papan menjadi alat permainan edukatif kotak lotto untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun Di TK Pertiwi Kota Gajah Tahun Ajaran 2023/2024.

## METODE

Penelitian pengembangan media papan menjadi alat permainan edukatif kotak lotto mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>24</sup> Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall berpendapat bahwa, pendekatan *research and development* (R & D) dalam pendidikan meliputi 10 langkah,<sup>25</sup> yaitu: potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk dan pembuatan produk massal.<sup>26</sup> Tujuan utama metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.<sup>27</sup> Adapun dalam penelitian ini hanya akan menggunakan 7 langkah saja dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

---

<sup>21</sup> Zahrotul Mufidah, dkk, “Implementasi Media Lotto Angka Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A1 Di RA Khadijah 50 Sumberasri”, *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 03 No. 02. 2022

<sup>22</sup> Sisca Asria Sukarelawanto, “Pengaruh Penggunaan Media Lotto Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak PKK I Gintungan”, *PAUD Teratai*, Vol. 3, No. 3, 2017

<sup>23</sup> Lidia, Fitriani. M, Siti Sahwin, Muhamad Yusril, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bungoro”, *Guru Pencerah Semesta(GPS)*, Vol. 1, No. 4, September 2023

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 297

<sup>25</sup> Wiwin Yuliani & Nurmauli Banjarnahor, “Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling”, *Quanta*, Vol. 5, No. 3, 2021, hlm. 115

<sup>26</sup> Hanafi, “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan”, *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 4, No. 2, 2017, hlm. 140-141

<sup>27</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, hlm. 298

Adapun yang menjadi subjek ujicoba produk dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang Media Pembelajaran Universitas Ma'arif Lampung yaitu bapak Muhammad Yusuf. Sedangkan ahli materi dilakukan oleh dosen ahli bidang materi Pembelajaran Universitas Ma'arif Lampung yaitu bapak Agus Setiawan. Disamping itu menjadi subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah sebanyak 16 anak yang terdiri dari 12 laki-laki dan 4 perempuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengembangan media kotak lotto pada anak usia 5-6 tahun**

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran kotak lotto. Adapun model pengembangan yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan model Borg & Gall. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran kotak lotto dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### ***Potensi dan Masalah:***

Potensi dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif kotak lotto memiliki tujuan dan manfaat yang sangat penting bagi anak usia dini. Tujuan permainan edukatif kotak lotto untuk anak usia dini adalah untuk melatih menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci. Sedangkan masalah dalam penelitian ini yaitu anak usia dini di TK Pertiwi Kota Gajah dalam hal kemampuan fisik motorik halus anak dinilai masih belum berkembang secara maksimal. Sebagian besar anak usia dini kelompok usia 5-6 tahun berkembang belum maksimal pada aspek kemampuan motorik halus. Menurut guru, ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung anak-anak tersebut kurang memperhatikan pada materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media papan menjadi permainan edukatif kotak lotto di TK Pertiwi Kota Gajah belum pernah diterapkan dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini pada aspek motorik halus sehingga kemampuan anak pada aspek motorik halus tergolong masih belum berkembang.

#### ***Pengumpulan Data:***

Peneliti berpikir dengan menggunakan alat permainan edukatif kotak lotto yang akan meningkatkan perkembangan fisik motorik halus. Setelah masalah dan potensi ditemukan maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi melalui internet dan komunikasi dengan teknologi. Sehingga peneliti mendapatkan media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif kotak lotto yang terbuat dari bahan dasar papan.

#### ***Desain Produk:***

Media papan menjadi alat permainan edukatif kotak lotto yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan Alat permainan edukatif yang berbentuk persegi dan didalamnya terdapat beberapa persegi yang berukuran lebih kecil yang jumlahnya kurang lebih ada sembilan persegi dan masing-masing persegi tersebut memiliki warna yang berbeda satu sama lain. Adapun alasan penggunaan media papan menjadi permainan edukatif kotak lotto ini dalam penelitian ini dikarenakan media lotto tersebut memiliki kelebihan diantaranya mampu mengembangkan edukasi anggota tubuh baik tangan atau jari, mata, membiasakan anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan ini dapat dilakukan perorangan dan kelompok dan seru dijadikan permainan saat ada acara kelompok baik itu sekolah maupun keluarga. Dengan penggunaan media papan menjadi permainan edukatif kotak lotto tersebut diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan motorik halus anak usia dini. Adapun pemilihan papan sebagai alat permainan edukatif berupa kotak lotto dikarenakan papan memiliki struktur sebagai bahan dasar yang kuat dan tahan lama. Adapun desain media papan menjadi alat permainan edukatif kotak lotto dalam penelitian ini adalah:



**Gambar 1. Desain Media Kotak Lotto**

**Validasi Desain:**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk, dalam hal ini media secara rasional akan lebih efektif atau tidak dikatakan secara rasional. Adapun hasil validasi ahli media dan ahli materi, yaitu sebagai berikut: *Pertama*, hasil validasi dari ahli media antara lain:

**Tabel 1. Validasi Desain Ahli Media**

No.	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Ukuran media kotak lotto sesuai dengan kebutuhan anak	√	
2.	Gambar pada media kotak lotto sesuai dengan tema	√	
3.	Gambar pada media kotak lotto jelas dan menarik	√	
4.	Media kotak lotto tahan lama	√	
5.	Warna pada media kotak lotto menarik	√	

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dapat diketahui media kotak lotto berdasarkan penilaian dari ahli media menyatakan bahwa media kotak lotto tersebut layak untuk digunakan pada anak usia dini. *Kedua*, hasil validasi dari ahli materi antara lain:

**Tabel 2. Validasi Desain Ahli Materi**

No.	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Materi pada media kotak lotto dapat meningkatkan kemampuan anak menggambar sesuai gagasannya	√	
2.	Materi pada media kotak lotto dapat meningkatkan kemampuan anak meniru bentuk	√	
3.	Materi media kotak lotto membuat anak melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	√	
4.	Materi pada media kotak lotto memudahkan anak dalam menggunakan alat tulis dengan benar	√	
5.	Materi pada media kotak lotto membantu anak dalam mengunting sesuai dengan pola	√	
6.	Materi pada media kotak lotto memudahkan anak dalam menempel gambar dengan tepat	√	
7.	Materi pada media kotak lotto membantu anak mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci	√	

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dapat diketahui media kotak lotto telah memenuhi seluruh indikator materi pembelajaran.

**Revisi Desain:**

Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran pada media kotak lotto ini yaitu pemberian warna yang lebih variative dan cerah pada kotak lotto agar lebih menarik untuk anak usia dini. Sedangkan hasil revisi dari ahli materi berupa perbaikan dan saran pada media kotak lotto ini yaitu perlu adanya gambar sesuai tema yang diletakkan dibagian tepi yang mengelilingi media kotak lotto. Berikut ini adalah perbandingan gambar media kotak lotto sebelum dan setelah revisi, yaitu sebagai berikut:

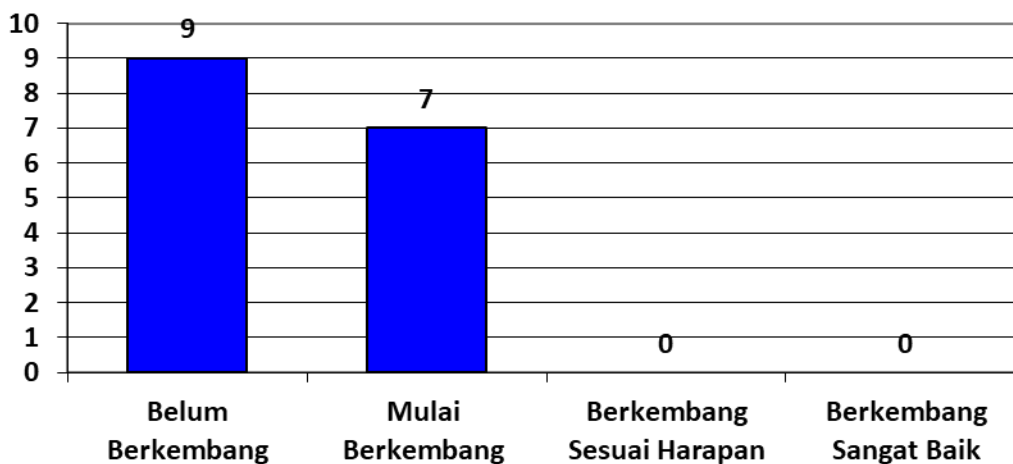
**Tabel 3. Revisi Desain Media**



**Uji Produk:**

Setelah melakukan validasi desain dan melakukan perbaikan desain maka selanjutnya melakukan tahap ujicoba produk sebagai ujicoba terbatas. Pada tahap ujicoba produk maka terlebih dahulu peneliti melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran alat permainan edukatif kotak lotto dan mempersiapkan materi yang akan diajarkan pada anak, maka peneliti dilanjutkan ujicoba pada anak. Kemampuan fisik motorik halus anak usia dini sebelum menggunakan media kotak lotto di TK Pertiwi Kota Gajah masih tergolong belum berkembang dibandingkan dengan tingkat pencapaian kemampuan lainnya pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah. Berikut hasil pra survey tentang tingkat kemampuan fisik motorik halus anak di TK Pertiwi Kota Gajah yaitu:

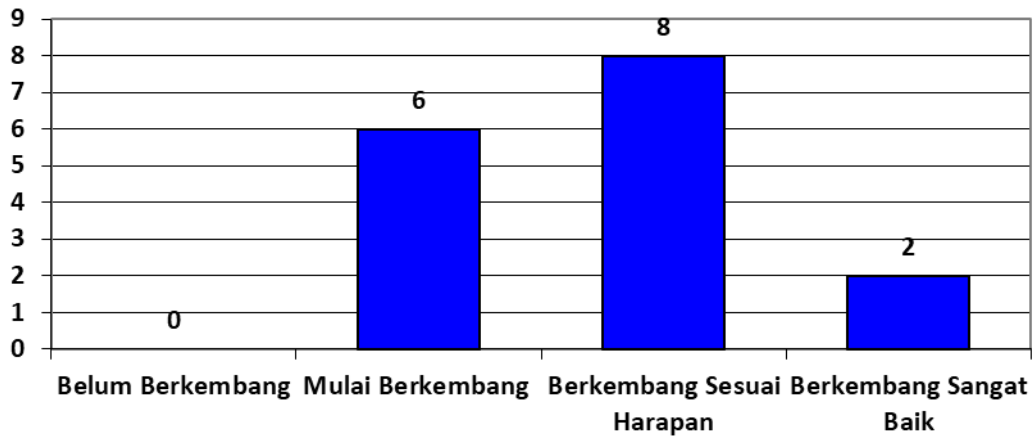
**Diagram 1. Data Prasurvei Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5 -6 Tahun**



Berdasarkan diagram tersebut di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan fisik motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah masih tergolong belum

berkembang, hal ini terbukti dari total 19 anak, terdapat 9 anak yang memperoleh kategori belum berkembang dan sisanya 7 anak memperoleh kategori mulai berkembang. Sedangkan belum ada anak yang memperoleh kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Kemudian peneliti melakukan ujicoba dengan menggunakan media kotak lotto pada pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah, hasilnya sebagai berikut:

**Diagram 2. Hasil Penelitian Kemampuan Fisik motorik halus Anak**



Berdasarkan diagram tersebut di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan fisik motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah tergolong mulai berkembang, hal ini terbukti dari total 16 anak, terdapat 6 anak yang memperoleh kategori mulai berkembang dan 8 anak memperoleh kategori berkembang sesuai harapan, serta 2 anak memperoleh kategori berkembang sangat baik dan perlu diketahui setelah menggunakan media kotak lotto diketahui sudah tidak ada lagi anak yang mendapat kategori belum berkembang. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa media kotak lotto dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah.

**Revisi Produk:**

Setelah peneliti melakukan pengujian media pembelajaran alat permainan edukatif kotak lotto, maka akan didapatkan hasil yang dinilai oleh validator, apabila masih ada bagian produk yang belum seperti yang diharapkan maka peneliti akan melakukan revisi produk terhadap kelemahan tersebut. Setelah dilakukan beberapa perbaikan setelah validasi dengan memperhatikan seluruh masukan dari ahli materi dan ahli media, maka media kotak lotto direvisi sesuai arahan tersebut, kemudian dilakukan ujicoba pembelajaran kepada anak usia 5-6 tahun, dan diketahui proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai harapan, sehingga tidak diperlukan adanya perbaikan media lagi. Dikarenakan sudah tidak ada lagi yang perlu direvisi maka media kotak lotto dalam penelitian ini dapat peneliti sajikan sebagai berikut:



**Gambar 2. Produk Akhir**

**Efektivitas penggunaan media kotak lotto untuk meningkatkan aspek perkembangan fisik motorik halus pada anak usia 5-6 tahun**

Adapun langkah-langkah penggunaan media kotak lotto pada anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak di TK Pertiwi Kota Gajah, yaitu:

***Menyiapkan posisi duduk anak:***

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Pertiwi Kota Gajah diketahui bahwa sebelum masuk pada inti materi pembelajaran, peneliti dalam memulai pembelajaran menyiapkan terlebih dahulu posisi duduk anak. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Susiyanti, selaku guru kelompok usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah bahwa “mengatur posisi duduk anak sangat penting agar anak dapat melihat dengan jelas media yang ditampilkan oleh guru”. Hasil observasi dan wawancara tersebut di atas didukung dengan hasil dokumentasi berikut:



**Gambar 3. Menyiapkan Posisi Duduk Anak**

Berdasarkan gambar tersebut di atas, posisi duduk anak dibuat melingkar, hal ini bertujuan agar seluruh anak dapat melihat dan menyaksikan penjelasan guru serta pandangan anak tidak ada yang terhalang oleh anak yang lain. Selain itu guru juga lebih mudah dalam memantau perhatian dan aktivitas anak didik.

***Menyiapkan media pembelajaran berupa kotak lotto:***

Berdasarkan hasil observasi, peneliti sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu menyediakan peralatan pembelajaran, Adapun dalam hal ini media yang disiapkan berupa kotak lotto. Hal ini dikuatkan dengan hasil wawancara dengan Susiyanti, selaku guru kelompok 5-6 tahun bahwa “guru menyiapkan media kotak lotto yang diletakkan ditengah lingkaran yang telah dibuat oleh anak, selain kotak lotto, guru juga sudah menyediakan kartu puzzle yang akan digunakan dalam bermain”. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 4. Menyiapkan Media Pembelajaran**

Berdasarkan gambar tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa guru dalam proses pembelajaran menggunakan media kotak lotto telah menyediakan media kotak lotto sebelum pembelajaran dimulai.

***Menjelaskan dan memberi contoh penggunaan media lotto:***

Berdasarkan hasil observasi, selanjutnya dikarenakan peneliti hanya membuat media kotak lotto dalam satu paket, maka peneliti tidak membagi kepada anak, guru menjelaskan dan memberikan contoh penggunaan media kotak lotto sembari memperagakannya dengan media kotak lotto. Hal ini dikuatkan dengan hasil wawancara dengan Susiyanti, selaku guru kelompok 5-6 tahun bahwa “guru menggunakan media kotak lotto dari awal hingga akhir, hal ini dilakukan agar anak dapat memahami Langkah-langkah penggunaan dan memahami media yang dipergunakan dalam pembelajaran”. Adapun hasil dokumentasi dalam penelitian ini adalah:



### **Gambar 5. Menjelaskan Penggunaan Media**

Berdasarkan gambar tersebut di atas, pada awal pembelajaran guru menjelaskan materi dan tema yang akan digunakan dalam pembelajaran. Tema pada penelitian ini adalah “Tanaman” dengan subtema “Tanaman Buah”. Guru menjelaskan aturan dan tata cara penggunaan media kotak lotto kepada anak didik, hal ini dilakukan secara rinci agar anak memahami proses pembelajaran dengan media kotak lotto.

#### ***Anak diminta untuk maju satu persatu melakukan permainan dengan media kotak lotto:***

Berdasarkan hasil observasi langkah selanjutnya, yaitu setelah seluruh anak memahami peraturan yang telah dijelaskan dan dipraktikkan oleh peneliti, maka selanjutnya anak diminta untuk maju satu persatu dalam melakukan permainan media kotak lotto, anak diminta untuk semangat dan juga tidak lupa membaca *bismillah*. Hal ini dikuatkan dengan hasil wawancara dengan Susiyanti, selaku guru kelompok 5-6 tahun bahwa “anak selalu dibiasakan untuk membaca bismillah sebelum melakukan suatu kegiatan, selanjutnya anak mengikuti instruksi guru dalam melakukan permainan secara bergantian satu per satu”. Sebagaimana gambar berikut:



**Gambar 6. Anak Maju untuk bermain**

Berdasarkan gambar tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa anak duduk secara melingkar dan media kotak lotto berada di tengah lingkaran, kemudian anak telah dapat melakukan permainan menyusun puzzle dengan benar dan dilakukan secara bergantian satu persatu. Pada tahap kegiatan ini, indikator kemampuan fisik motorik halus anak yang berkembang adalah anak mampu melakukan eksplorasi dengan media kotak lotto.

#### ***Anak diminta untuk menyusun puzzle gambar pada tempat yang sesuai:***

Berdasarkan hasil observasi langkah selanjutnya, yaitu terlihat anak bermain dengan media kotak lotto dengan menyusun puzzle gambar. Hal ini dikuatkan dengan hasil wawancara dengan Susiyanti, selaku guru kelompok 5-6 tahun bahwa “pada media kotak lotto terdapat beberapa set kartu yang dibuat puzzle, setiap anak dalam melakukan permainan kotak lotto diberi satu set kartu dan diminta untuk menyusun kartu puzzle dengan benar”. Sebagaimana gambar berikut:



**Gambar 7. Anak Menyusun Puzzle**

Berdasarkan gambar tersebut di atas, anak bermain dengan kotak lotto. Anak diberi potongan gambar sesuai dengan tema. Anak tersebut diberikan kesempatan untuk menyusun puzzle pada kotak lotto sesuai dengan tempatnya. Adapun pada tahap ini indikator kemampuan fisik motorik halus anak yang berkembang adalah anak mampu meniru bentuk dan mampu menempel gambar dengan tepat.

***Melakukan penilaian terhadap aktivitas siswa guna mengetahui tingkat perkembangan kemampuan motorik halus anak:***

Berdasarkan hasil observasi langkah selanjutnya, yaitu dalam proses berjalannya pembelajaran dilakukan penilaian perkembangan kemampuan motorik halus anak. Hal ini dikuatkan dengan hasil wawancara dengan Susiyanti, selaku guru kelompok 5-6 tahun bahwa “setiap anak yang bermain menggunakan media kotak lotto, diawasi oleh guru dan dilakukan penilaian terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak. Dalam melakukan penilaian peneliti dibantu oleh guru”. Sebagaimana gambar berikut:



**Gambar 8. Melakukan Penilaian**

Berdasarkan gambar tersebut di atas, kegiatan pembelajaran dengan media kotak lotto terus berlangsung. Pada tahap tersebut peneliti dibantu oleh guru pendamping melakukan observasi atau pengamatan untuk melakukan penilaian kemampuan fisik motorik halus anak.

***Permainan dengan menggunakan media kotak lotto dilakukan secara bergilir, sampai seluruh anak mendapatkan kesempatan untuk bermain:***

Berdasarkan hasil observasi langkah pembelajaran dengan menggunakan media kotak lotto ini terus dilakukan sampai seluruh anak mendapat giliran bermain. Jika waktu masih memungkinkan, maka permainan dengan menggunakan media kotak lotto dapat dilakukan sebanyak dua kali putaran. Hal ini dikuatkan dengan hasil wawancara dengan Susiyanti, selaku guru kelompok 5-6 tahun bahwa “kegiatan permainan terus dilakukan sampai seluruh anak mendapat giliran bermain”. Sebagaimana gambar berikut:



**Gambar 9. Anak menggunakan alat tulis dengan benar**

Berdasarkan gambar tersebut di atas, kegiatan selanjutnya setelah anak bermain kotak lotto anak diminta untuk menggambar sesuai dengan puzzle gambar yang telah berhasil dipasangkan pada kotak lotto dengan kreasi anak masing-masing. Adapun indikator kemampuan fisik motorik halus anak yang mulai berkembang pada tahap ini adalah anak mampu menggambar sesuai gagasannya, anak mampu menggunakan alat tulis dengan benar dan anak mampu mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.



**Gambar 10. Anak menggunting sesuai dengan pola**

Berdasarkan gambar tersebut di atas, setelah anak selesai menggambar sesuai dengan kreativitas dan gagasan masing-masing anak. Anak diminta untuk menggunting gambar mengikuti pola gambar dengan menggunakan gunting yang telah disediakan oleh guru sebelumnya. Adapun pada tahap ini, indikator kemampuan fisik motorik halus anak yang mulai berkembang adalah anak mampu menggunting sesuai dengan pola.



**Gambar 11. Anak bermain secara bergiliran**

Gambar tersebut di atas, menunjukkan anak secara bergantian menempel puzzle gambar buah pada media kotak lotto. Sehingga indikator kemampuan fisik motorik halus yang mulai berkembang adalah anak mampu meniru bentuk dan anak mampu menempel gambar dengan tepat. Berdasarkan langkah-langkah penggunaan media kotak lotto yang telah diterapkan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah serta diperkuat dengan langkah-langkah pembelajaran maka dapat diketahui bahwa, langkah-langkah penggunaan media kotak lotto tersebut telah sesuai dengan teori yang ada.

Perkembangan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan media kotak lotto di TK Pertiwi Kota Gajah, yaitu peserta didik pada kategori Belum Berkembang sebanyak 9 anak, peserta didik pada kategori Mulai Berkembang sebanyak 7 anak, sedangkan kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik tidak ada. Perkembangan fisik motorik halus pada anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan media kotak lotto di TK Pertiwi Kota Gajah, yaitu peserta didik pada kategori Belum Berkembang sudah tidak ada, peserta didik pada kategori Mulai Berkembang sebanyak 6 anak dan peserta didik pada kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 8 anak, sedangkan kategori Berkembang Sangat Baik sudah ada 2 anak. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa media kotak lotto dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah.

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah selama 2 minggu dengan langkah awal yaitu pembuatan desain produk media kotak lotto. Selanjutnya peneliti melakukan validasi desain kepada dua ahli yang dalam hal ini yaitu ahli media dan ahli materi. Setelah kedua ahli tersebut menyatakan bahwa media kotak lotto yang peneliti kembangkan ini layak, maka langkah selanjutnya yaitu dilakukan ujicoba produk kepada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah. Setelah dilakukan ujicoba terbukti bahwa media kotak lotto dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media kotak lotto pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah Tahun Pelajaran 2023/2024 terbukti mampu meningkatkan kemampuan fisik motorik anak, hal ini terbukti pada saat pembelajaran berlangsung. Kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Gajah mulai berkembang, hal ini ditunjukkan pada saat penelitian yaitu anak mulai mampu menggambar sesuai gagasannya, anak mampu meniru bentuk, anak melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, anak mampu menggunakan alat tulis dengan benar, anak dapat menggunting sesuai dengan pola, anak mampu menempel gambar dengan tepat, serta anak mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

Efektivitas penggunaan media kotak lotto untuk meningkatkan aspek perkembangan fisik motorik halus pada anak usia 5-6 tahun terbukti dari Perkembangan fisik motorik halus pada anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan media kotak lotto di TK Pertiwi Kota Gajah, yaitu peserta didik pada kategori BB sebanyak 9 anak, peserta didik pada kategori MB sebanyak 7 anak, sedangkan kategori BSH dan BSB tidak ada. Sedangkan Perkembangan fisik motorik halus pada anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan media kotak lotto di TK Pertiwi Kota Gajah, yaitu peserta didik pada kategori BB sudah tidak ada, peserta didik pada kategori MB sebanyak 6 anak dan peserta didik pada kategori BSH sebanyak 8 anak, sedangkan kategori BSB sudah ada 2 anak.

## **REFERENSI**

- Alfadilah, dkk, "Sidik Jari Dalam Al-Quran (Kajian Tafsir Ilmi)", *Ikhtisar: Jurnal Pengetahuan Islam*, Vol. 2, No. 2, November 2022.  
<https://doi.org/10.55062/IJPI.2022.v2i2.122>
- Alfina Lailan, "Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini", *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, Vol.2, No.12 Desember 2023.  
<https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>

- Ana Silvia, Masrurrotul Mahmudah, Leli Fertiliana Dea, Muh. Ngali Zainal Makmun, Choirudin, "Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peduli Terhadap Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas IV", *Snastep: Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 2021. <http://snastep.com/proceeding/index.php/snastep/index>
- Asni Karlina Sanenek, Nurhafizah, Dadan Suryana, Nenny Mahyuddin, "Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 2, 2023. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177>
- Azizah Anistia, "Pengaruh Media Lotto Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini DI TK PGRI Candimas Lampung Utara", *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022
- Binti Urrofah, Leli Fertiliana Dea, Ferdian Utama, Adebayo Ola Afolaranmi, "Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun melalui Tari Kreasi di SPS Mentari", *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 1, 2023. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v6i1.1665>
- Cut Juliani, Riza Oktariana, dan Didi Yudha Pranata, "Analisis Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B di TK Ananda Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 2, No. 1, 2021. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/313>
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: CV. Darus Sunah, 2017)
- Duta Anggoro, dkk, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist", *Journal of Student Research (JSR)*, Vol.1, No.5 September 2023. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i5.1727>
- Erine Agustia, "Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Egileaner*, Vol. 1 No 1, 2023. <http://dx.doi.org/10.56783/ja.v1i1.14>
- Fitria Maharani, Rukayah, Siti Kamsiyati, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Penggunaan Media Lotto Angka Pada Anak Kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017", *PAUD*, Vol. 4, No. 3, 2017. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/35109>
- Hanafi, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan", *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 4, No. 2, 2017. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini", *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, 2017. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Lidia, Fitriani. M, Siti Sahwin, Muhamad Yusril, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bungoro", *Guru Pencerah Semesta(GPS)*, Vol. 1, No. 4, September 2023. <https://doi.org/10.56983/jgps.v1i4.706>
- Muhammad Munif Syamsuddin, dkk, "Kompetensi Motorik Anak Usia Dini: Keterkaitannya Dengan Kognitif, Afektif Dan Kesehatan", *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas*, Vol. 14, No. 2, 2019. <http://dx.doi.org/10.21009/JIV.1402.5>
- Murtiyah, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak Di RA Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung", *OSF Preprints*, Vol. 1, No. 1, 2021. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/nc4w7>
- Roby Maulana Al Hakim, "Pengembangan Fisik Motorik Melalui Gerak Tari di Kelompok B RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta", *GOLDEN AGE Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 4. Desember 2018. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.34-05>
- Sisca Asria Sukarelawanto, "Pengaruh Penggunaan Media Lotto Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak PKK I Gintungan", *PAUD Teratai*, Vol. 3, No. 3, 2017. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8028>

- Siti Roudhotul Jannah, Muhammad Yusuf, Choirudin, Rani Darmayanti, Dhita Paranita Ningtyas, "The Effect of Instructional Media and Interpersonal Intelligence on Early Reading Skills", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 2, 2023. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3515>
- Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 yang terdapat pada PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Wahyu Nanda Eka Saputra dan Indah Setianingrum, "Perkembangan Motorik Halus Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Cendekia Kids School Madiun Dan Implikasinya Pada Layanan Konseling", *Jurnal Care*, Vol. 03 No. 2 Januari 2017. <http://doi.org/10.2573/jcare.v3i2.536>
- Wiri Sumiati, Asnawati, Rika Partika Sari, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus AnakKelompok B Melalui Kegiatan Montase", *Early Child Research and Practice - ECRP*, Vol. 4, No. 1, 2023. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v4i01.4390>
- Wiwin Yuliani & Nurmauli Banjarnahor, "Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling", *Quanta*, Vol. 5, No. 3, 2021. <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>
- Zahrotul Mufidah, dkk, "Implementasi Media Lotto Angka Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A1 Di RA Khadijah 50 Sumberasri", *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 03 No. 02. 2022. <https://ejournal.iaibrahimy.ac.id/index.php/alihsan/article/view/1523>

---

**Copyright Holder :**

© Rani Zulfia Khasanah et al., (2024)

**First Publication Right :**

© Bulletin of Pedagogical Research

**This article is under:**

CC BY SA