



Jurnal Ilmiah KEPERAWATAN INDONESIA (JIKI)



Text

Dipublikasikan oleh :

Program Studi S-1 Keperawatan dan Profesi Ners
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Tangerang

JIKI/ Vol. 7/ No. 1/ September 2023

Pengaruh Bermain Aktif Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak

Elang Wibisana¹, Santi Dwi Suharti², Eni Nuraeni³, Shieva Nur Azizah Ahmad⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: fikes.elang@gmail.com

Diterima : 20 Agustus 2024

Disetujui : 29 Agustus 2024

ABSTRAK

Latar belakang: Perkembangan anak akan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya masing – masing yang juga dipengaruhi oleh kesiapan anak untuk diberikan rangsangan atau stimulus. Di Indonesia terutama anak dibawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum yang meliputi perkembangan motorik kasar dan halus, bahasa, sosial, emosional, dan kognitif. **Tujuan :** Untuk mengetahui adanya pengaruh bermain aktif terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-5 tahun di Paud Aisiyah Poris. **Metode :** Desain penelitian ini adalah one group pre test post test without control dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen. Populasi anak di Paud Aisiyah Poris berjumlah 40 orang. Tehnik sampling menggunakan purposive sampling dengan sampelnya sejumlah 17 orang. Instrumen penelitian menggunakan lembar DDST II dengan pengolahan data editing, coding, scoring, tabulating dan uji statistik menggunakan Wilcoxon Match Pair Test. **Hasil :** menggunakan uji Non Parametrik Wilcoxon Match Pair Test diperoleh Asmp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (nilai p value) <0,05 yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima artinya ada Pengaruh Bermain Aktif Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun di Paud Aisiyah Poris. **Saran :** Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah bahan acuan bagi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran anak serta dapat mengetahui dampak pada anak yang kurang stimulasi perkembangan motorik halusnya, dan dapat sebagai bahan penyuluhan tentang perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

Kata Kunci: bermain aktif; perkembangan motorik halus; anak usia dini

Rujukan Artikel Penelitian:

Wibisana, E., Suharti, S.D., Nuraeni, E., Ahmad, S.N.A. (2024). Pengaruh Bermain Aktif Terhadap Perkembangan Motorik Anak. Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI). Vol. 7(1): 119-129.

ABSTRACT

Background: Children's development will develop according to their respective stages of development, which is also influenced by the child's readiness to be given stimulation. In Indonesia, especially, children under the age of 5 years experience general developmental delays which include gross and fine motoric, language, social, emotional and cognitive development. Objective: To determine the influence of active play on the fine motor development of children aged 3–5 years at Paud Aisiyah Poris. Method: The design of this research is one group pre-test post test without control with a Quasi Experimental research type. The population of children at Paud Aisiyah Poris is 40 people. The sampling technique used purposive sampling with a sample of 17 people. The research instrument uses DDST II sheets with data processing, editing, coding, scoring, tabulating and statistical tests using the Wilcoxon Match Pair Test. Results: using the non-parametric Wilcoxon Match Pair Test, Asmp was obtained. Sig. (2-tailed) of 0.000 (p value) <0.05, which means that Ho is rejected and Ha is accepted, meaning that there is an influence of active play on the fine motor development of children aged 3–5 years at Aisiyah Poris Preschool. Suggestion: It is hoped that this research can be used as reference material for students in children's learning activities and can determine the impact on children who lack stimulation in their fine motor development, and can be used as counseling material regarding the fine motor development of preschool-aged children.

Keywords: active play; fine motor development; early childhood

PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus yang perlu diberikan perhatian khusus dalam tumbuh kembang. Setiap anak pasti memiliki pertumbuhan serta perkembangan yang pastinya berbeda – beda, sehingga anak sering disebut memiliki pribadi yang unik. Perkembangan anak akan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya masing-masing yang juga dipengaruhi oleh kesiapan anak untuk diberikan rangsangan atau stimulus. (Arie Paramitha & Sutapa, 2019)

Bermain termasuk aktivitas yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain dapat dijadikan wahana yang tepat dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak. Selain menyenangkan bermain juga memiliki manfaat untuk anak, seperti pengetahuan bertambah, membangun interaksi sosial dengan anak lain, panca indera dan gerak fisik akan terlatih, meningkatkan kemampuan berbahasa, melatih kesabaran anak, meningkatkan empati dan berbagi. Bermain dapat merangsang perkembangan anak disemua aspek (Arie Paramitha & Sutapa, 2019).

Motorik halus merupakan kemampuan anak untuk mengekspresikan kemampuan fisik dengan melibatkan koordinasi dari otot halus, artinya tidak hanya gerakan lengan, kegiatan menggambar dan menulispun juga melibatkan gerakan dari pergelangan tangan dan jari – jari tangan (Pura & Asnawati, 2019).

Berdasarkan dari data Badan Pusat Statistik (BPS), di Indonesia saat ini terdapat 30,83 juta anak usia dini. Dari jumlah yang didapat 13,56% adalah bayi usia <1 tahun, 57,16% merupakan balita usia 1-4 tahun, serta 29,28% yang merupakan anak prasekolah usia 5-6 tahun (Kusnandar, 2021). Sedangkan di provinsi Banten baik di Kabupaten/Kota anak usia dini 0-6 tahun berjumlah 1.463.738 anak (Dinas Pendidikan Banten, 2021).

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), 5-25% anak kecil menderita disfungsi otak ringan, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. Balita berbeda dengan orang dewasa karena setiap anak memiliki ciri khasnya masing – masing dan selalu tumbuh dan berkembang. Berkembang sampai akhir pubertas (Patabang, 2020). Kemenkes mengatakan sekitar 1–3% terutama anak dibawah usia 5 tahun di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan umum yang meliputi perkembangan motorik kasar dan halus, bahasa, sosial, emosional, dan kognitif. Menurut Departemen Kesehatan RI setelah dilakukan skrining, dilaporkan 45, 12% anak balita mengalami gangguan

perkembangan. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan mencatat bahwa data perkembangan anak usia 3-5 tahun di Indonesia angka rata-ratanya adalah 88,3%, dimana kemampuan perkembangan literasi anak mencapai posisi terendah dengan rata-rata 64,6%, sementara kemampuan sosial emosional sebanyak 69,9%. Untuk di Provinsi Banten mendapatkan nilai rata-rata 81% yang artinya masih di bawah angka nasional (Puspita & Umar, 2020).

Dampak buruk yang akan terjadi apabila anak mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus yaitu akan menghambat proses perkembangan anak yang selanjutnya, karena aspek motorik ini sangat mendasar dalam berbagai aktivitas sehari-hari dan juga untuk kesiapan sekolah anak, Adanya keterlambatan atau terhentinya perkembangan motorik halus salah satunya dikarenakan kurangnya stimulasi pada anak (Suparyanto dan Rosad, 2020).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Made Vina Arie Paramita dan Panggung Sutapa tentang “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”, hasil pengujian pengembangan permainan sirkuit - model pembelajaran berbasis permainan sirkuit dinyatakan efektif meningkatkan kemampuan motorik halus Anak, Hal ini terlihat dari hasil J hitung lebih kecil dari J tabel, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil pretest dan posttest atau perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di Paud Aisyah Poris dengan melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah dan Guru Wali kelas A dan B menyebutkan bahwa terdapat 2 kelas, dimana dalam kelas A terdapat 18 anak dan kelas B terdapat 22 anak. Wali kelas mengatakan bahwa untuk kelas A dalam kegiatan motorik halus seperti menyusun balok, melepaskan kancing baju, membuat garis lurus, menggunting dan menempel masih belum maksimal dengan presentase 65%. Dan di kelas B kegiatan motorik halusnya juga masih belum maksimal dengan presentase 75%. Dalam hal ini peneliti akan memberikan sebuah metode permainan dengan teknik kolase menggunakan media serbuk kayu/gergaji, dimana dengan permainan yang diberikan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak. Didalam permainan kolase dengan serbuk kayu ini, nantinya anak akan berperan aktif dengan melibatkan berbagai aspek untuk merespon. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan

judul “Pengaruh Bermain Aktif Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun Di PAUD Aisiyah Poris”.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan jenis *Quasi Eksperimen*. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *One Group pretest-posttest without control* atau tanpa adanya kelompok kontrol. Tempat penelitian dilakukan di Paud Aisiyah Poris dilakukan pada bulan Juni 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid Paud Aisiyah Poris yang berjumlah 40 anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan rumus Taro Yamane didapatkan jumlah sampel sebanyak 17 responden. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi DDST II (Denver Developmental Screening Test II) untuk mengukur perkembangan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1: Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia (n=17)

No	Usia	Jumlah	Presentase
1	3 Tahun	10	58,5 %
2	4 Tahun	7	41,2 %
	Total	17	100%

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden berumur 3 tahun yaitu sebanyak 10 responden (58,8%). Sedangkan pada usia 4 tahun sebanyak 7 responden (41, 2%).

Tabel 2: Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin (n=17)

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	3 Tahun	10	58,5 %
2	4 Tahun	7	41,2 %
	Total	17	100%

Berdasarkan table 2 diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden dengan jenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 10 responden (58, 8%). Sedangkan responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 7 responden (41, 2%).

Tabel 3: Distribusi frekuensi bermain aktif pada tahapan mengambil lem

Bermain Aktif (mengambil lem)	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
	n	%	n	%	n	%
BB (Belum Berkembang)	4	23,5	0	0	0	0
MB (Mulai Berkembang)	12	70,6	3	17,6	0	0
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	1	5,9	13	76,5	3	17,6
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0	1	5,9	14	82,4

Berdasarkan Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa karakteristik bermain aktif pada tahapan mengambil lem di pertemuan pertama mayoritas responden yang memiliki skor mulai berkembang sebanyak 12 responden (70,6%), kemudian responden yang memiliki skor belum berkembang sebanyak 4 responden (23,5%), dan responden yang memiliki skor berkembang sesuai harapan sebanyak 1 responden (5,9%).

Berdasarkan karakteristik bermain aktif pada tahapan mengambil lem di pertemuan kedua mayoritas responden yang memiliki skor berkembang sesuai harapan sebanyak 13 responden (76,5%), kemudian responden yang memiliki skor mulai berkembang sebanyak 3 responden (17,6%), dan responden yang memiliki skor berkembang sangat baik sebanyak 1 responden (5,9%).

Berdasarkan karakteristik bermain aktif pada tahapan mengambil lem di pertemuan ketiga mayoritas responden yang memiliki skor berkembang sangat baik sebanyak 14 responden (82,4%), sedangkan responden yang memiliki skor berkembang sesuai harapan sebanyak 3 responden (17,6%).

Tabel 4: Distribusi frekuensi bermain aktif pada tahapan menjemput serbuk kayu

Bermain Aktif (menjemput serbuk kayu)	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
	n	%	n	%	n	%
BB (Belum Berkembang)	5	29,4	1	5,9	0	0
MB (Mulai Berkembang)	11	64,7	6	35,3	0	0
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	1	5,9	8	47,1	10	58,8
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0	2	11,8	7	41,2

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa karakteristik bermain aktif pada tahapan menjumpuk serbuk kayu di pertemuan pertama mayoritas responden yang memiliki skor mulai berkembang sebanyak 11 responden (64,7%), kemudian responden yang memiliki skor belum berkembang sebanyak 5 responden (29,4%), dan responden yang memiliki skor berkembang sesuai harapan sebanyak 1 responden (5,9%).

Berdasarkan karakteristik bermain aktif pada tahapan menjumpuk serbuk kayu di pertemuan kedua mayoritas responden yang memiliki skor berkembang sesuai harapan sebanyak 8 responden (47,1%), kemudian responden yang memiliki skor belum berkembang sebanyak 1 responden (5,9%), responden yang memiliki skor mulai berkembang sebanyak 6 responden (17,6%), dan responden yang memiliki skor berkembang sangat baik sebanyak 2 responden (11,8%).

Berdasarkan karakteristik bermain aktif pada tahapan menjumpuk serbuk kayu di pertemuan ketiga mayoritas responden yang memiliki skor berkembang sesuai harapan sebanyak 10 responden (58,8%), sedangkan responden yang memiliki skor berkembang sangat baik sebanyak 7 responden (41,2%).

Tabel 5: Distribusi frekuensi bermain aktif tahapan menempelkan serbuk kayu sesuai pola

Bermain Aktif (menempelkan serbuk kayu)	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
	n	%	n	%	n	%
BB (Belum Berkembang)	5	29,4	0	0	0	0
MB (Mulai Berkembang)	9	52,9	2	11,8	0	0
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	17,6	15	88,2	3	17,6
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0	0	11,8	14	82,4

Berdasarkan tabel 5 diatas menunjukkan bahwa karakteristik bermain aktif pada tahapan menempelkan serbuk kayu sesuai pola di pertemuan pertama mayoritas responden yang memiliki skor mulai berkembang sebanyak 11 responden (64,7%), kemudian responden yang memiliki skor belum berkembang sebanyak 5 responden (29,4%), dan responden yang memiliki skor berkembang sesuai harapan sebanyak 1 responden (5,9%).

Berdasarkan karakteristik bermain aktif pada tahapan menempelkan serbuk kayu sesuai pola di pertemuan kedua mayoritas responden yang memiliki skor berkembang sesuai harapan sebanyak 8 responden (47,1%), kemudian responden yang memiliki skor

belum berkembang sebanyak 1 responden (5,9%), responden yang memiliki skor mulai berkembang sebanyak 6 responden (35,3%), dan responden yang memiliki skor berkembang sangat baik sebanyak 2 responden (11,8%).

Berdasarkan karakteristik bermain aktif pada tahapan menempelkan serbuk kayu sesuai pola di pertemuan ketiga mayoritas responden yang memiliki skor berkembang sesuai harapan sebanyak 10 responden (58,8%), sedangkan responden yang memiliki skor berkembang sangat baik sebanyak 7 responden (41,2%).

Tabel 6: Distribusi frekuensi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

Perkembangan Motorik Halus	Pre-Test		Post-Test	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Unstable	4	23,5%	0	0
Suspect	13	76,5%	6	35,3%
Normal	0	0	11	64,7%
Total	17	100%	17	100%

Berdasarkan tabel 6 diatas maka pada penelitian ini didapatkan distribusi frekuensi sebelum diberikan perlakuan mayoritas responden memiliki nilai suspect sebanyak 13 (76,5%), sedangkan responden yang memiliki nilai unstable sebanyak 4 (23,5%). Distribusi frekuensi sesudah diberikan perlakuan mayoritas responden yang memiliki nilai normal sebanyak 11 (64,7%), sedangkan responden yang memiliki nilai suspect sebanyak 6 (35,3%).

Tabel 7: Hasil Uji Statistik Wilcoxon Match Pair Test

n	Perkembangan Motorik Halus	Pre Test – Post Test	Perkembangan Motorik Halus
Z		-3.873	
Asymp. Sig (2-tailed)		0.0000	

Pada hasil pengujian statistik menggunakan uji Non Parametrik *Wilcoxon Match Pair Test* diperoleh Asmp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (nilai p value) <0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada Pengaruh Bermain Aktif Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun di Paud Aisyah Poris. Menurut pendapat peneliti, dengan diberikannya stimulasi bermain aktif pada usia dini dapat membantu koordinasi antara mata dan jari jemari, kemampuan jari jemari saat mengambil lem, menjemput, dan menempel pada pola gambar. Dengan perhitungan menggunakan program SPSS diuji

melalui uji normalitas, uji non parametrik *Wilcoxon Match Pair Test*, terdapat perbedaan hasil sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil meningkat secara signifikan dan berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3 – 5 tahun di Paud Aisyah Poris. Adapun penelitian yang mendukung bahwa kegiatan bermain aktif dapat meningkatkan motorik halus khususnya pada koordinasi mata dan tangan anak usia dini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah et al., (2023) berdasarkan hasil uji wilcoxon terkait data pretest dan posttest bermain aktif pada anak usia 3 – 5 tahun di Paud Lestari Tegalgangsri didapatkan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p > 0,05$), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain aktif terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 3 – 5 tahun di Paud Lestari Tegalgangsri Lumajang. Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh Kuswanto, (2022) Setelah dilakukan analisis menggunakan uji wilcoxon pada pre dan post terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah dengan nilai $p\text{-value} = 0,01 < 0,05$.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain aktif kolase dengan media serbuk kayu dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dihitung dengan uji statistik non parametrik *Wilcoxon Match Pair Test* yang mendapatkan nilai *Asmp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 (nilai $p\text{ value} < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada Pengaruh Bermain Aktif Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun di Paud Aisyah Poris.

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah bahan acuan bagi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran anak serta dapat mengetahui dampak pada anak yang kurang stimulasi perkembangan motorik halus, dan dapat sebagai bahan penyuluhan tentang perkembangan motorik halus anak usia prasekolah, dan bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai perkembangan motorik halus anak usia prasekolah, mengenai pengaruh bermain aktif lainnya terhadap perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah agar dapat mengetahui juga terhadap aspek perkembangan anak yang lainnya.

RUJUKAN

- Arie Paramitha, M. V., & Sutapa, P. (2019). "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun". *Jurnal Golden Age*, volume 3(hlm. 1-16).
- Aulina, C. N. (2020). "*Buku Ajar Metodologi Pengembangan Motorik Halus*" volume 21. Sidoarjo: Umsida Press.
- Dewi, A. S. (2021). "Pengaruh Penggunaan Website Brisik.Id Terhadap Peningkatan Aktivitas Jurnalistik Kontributor". *Jurnal Komunika*, volume 17 (hlm. 1-14).
- Dharma, K. K. (2011). "*Metodologi Penelitian Keperawatan (pedoman melaksanakan dan menerapkan hasil penelitian)*". Jakarta: Trans Info Media.
- Dinas Pendidikan. (2021). "Jumlah Penduduk Sekolah Berdasarkan Usia 0-6 Tahun", https://opendata.bantenprov.go.id/dataset/jumlah-penduduk-sekolah-berdasarkan-usia-0-6-tahun?view_id=28bf9fb4-65a2-4378-a791-beac78cf789, diakses pada 22 Januari 2023 pukul 10.23.
- Fandy. (2021). "Hipotesis Penelitian : Pengertian, Jenis, dan Cara Penyusunannya", <https://www.gramedia.com/literasi/hipotesis-penelitian/>, diakses pada 1 Maret 2023 pukul 20.01.
- Fitriyah, N., Yessie Nur E., Iit Ermawati. (2023). "Pengaruh Bermain Aktif Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun Di Paud Lestari Desa Tegalsangri Lumajang". *Jurnal Ilmiah Obsgin*, volume 15(hlm. 32-38).
- Habibah, L. N., Wahyoni I. (2020). "Metode Bermain Air Outdoor Dalam Mengoptimalkan Fisik Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Darul Amin Sempu". *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, volume 1(hlm. 79-88).
- Krisnan. (2021). "20 Permainan Sederhana Untuk Melatih Motorik Halus Anak", <https://meenta.net/melatih-motorik-halus-anak/>, diakses pada 27 Februari 2023 pukul 19.20.
- Kusnandar, V. B. (2021). "Anak Usia Dini di Indonesia Capai 30,83 Juta pada 2021", <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/12/15/anak-usia-dini-di-indonesia-capai-3083-juta-pada-2021>, diakses pada 23 Januari 2023 pukul 12.16.
- Kuswanto, H. A. (2022). "Pengaruh Terapi Bermain Papercraft Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun". *Jurnal Keperawatan*, volume 14(hlm. 1009-1016).
- Nardina, E. A., Etni Dwi Astuti Suryana Wanodya Hapsari, Laeli Nur Hasanah, Rina Simanjuntak, Niken Bayu Argaheni, Maria Tarisia Rini (2021). "*Tumbuh Kembang Anak*", Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

- Nolita, W., & Wulandari, N. (2021). "Jurnal Kesehatan As-Shiha Tingkat Pengetahuan Kader Posyandu tentang Pentingnya Pemeriksaan Denver Development Screening Test (DDST di Posyandu Wilayah Kerja". *Jurnal Kesehatan As-Shiha Available*, (hlm. 68–81).
- Nurfadilah, N., Nurmalina, N., & Amalia, R. (2020). "Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota". *Journal on Teacher Education*, volume 2(hlm. 224–230).
- Nurjanah, D. Y., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. (2021). "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Dalam Persiapan Menulis Melalui Kegiatan Kolase". *Jurnal Mentari*, volume 1(hlm. 69–78). Sriwahyuni, Sulasri, Patabang, I. (2020).
- "Efektivitas Pemberian Alat Permainan Edukatif Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di TK Frater Bakti Luhur Makassar". *Jurnal Ilmiah Kesehatan Pencerah*, volume 09(hlm. 59–64).
- Primayana, K. H. (2020). "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini". *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, volume 4(hlm.91–100).
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). "Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil". *Jurnal Ilmiah Potensia*, volume 4 (hlm. 131–140).
- Puspita, L., & Umar, M. Y. (2020). "Perkembangan motorik kasar dan motorik halus ditinjau dari pengetahuan ibu tentang pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4-5 tahun". *Wellness And Healthy Magazine*, volume 2(hlm. 121–126).
- Puspitasari, B. (2019). "Gambaran Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Usia 3-5 Tahun Di Posyandu 1 Kelurahan Botoran, Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung". *Jurnal Kebidanan*, volume 8(hlm. 110–115).
- Putri, R., Maghfiroh, Jumiatmoko, R., Hafidah, & Eka Restu Iriani, Kezia Irene Joseph. Meliana Oloan Makdalena, Kiki Amanda Fatmawati, Fista Magdalin, Gusti Melinda (2021). "Deteksi Dini Tumbuh Kembang Pada Anak Melalui Ddst Ii Di Wilayah Kerja Puskesmas Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat 2019". *Prossiding Hasil Pengabdian Masyarakat Tahun 2021*. (hlm. 17–22).
- Sri, A. (2021). "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal An-nur : Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, volume 7 (hlm. 230–238).
- Suparyanto dan Rosad. (2020). "Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-6 Tahun Dengan Permainan Playbox". *Journal of Comprehensive Science*, volume 5 (hlm. 248–253).