



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 728-739

Vol. 6, No. 1, Juli 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i1.1303

Pengaruh Media Interaktif “Busy Book” terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun

Siti Maryam¹, Wahono², Tri Kurniawati³ dan Ratno Abidin⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surabaya

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Busy Book terhadap perkembangan motorik anak. Busy Book berdampak besar pada peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini, terutama pada usia 3-4 tahun. Busy Book membantu anak mengenal pola, memperkuat keterampilan motorik halus, dan meningkatkan daya konsentrasi. Perkembangan motorik halus pada anak usia dini melibatkan kemampuan gerakan yang menggunakan otot-otot halus dengan koordinasi beberapa anggota tubuh, terutama tangan dan panca indera. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra eksperimen. Desain pra eksperimen yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah seluruh anak usia 3-4 tahun di PPT Laskar Pelangi tahun pelajaran 2024-2025. Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur dengan mengamati langsung aktivitas anak saat menggunakan media Busy Book. Observasi dilakukan pada pretest dan posttest, maka dapat disimpulkan media interaktif Busy Book dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan Uji Wilcoxon, diperoleh nilai Thitung sebesar 0 dan nilai Ttabel sebesar 17 pada taraf signifikansi 5%. Karena Thitung (0) < Ttabel (17), maka hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Busy Book berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini.

Kata Kunci : Busy Book; Motorik Halus; Anak Usia Dini

ABSTRACT. This study aims to analyze the effect of Busy Book on children's motor development. Busy Book has a major impact on improving the language skills of early childhood, especially at the age of 3-4 years. Busy Book helps children recognize patterns, strengthens fine motor skills, and improves concentration. Fine motor development in early childhood involves movement abilities that use fine muscles with coordination of several body parts, especially the hands and five senses. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design. The pre-experimental design used is a one group pretest-posttest design. The population in this study was all children aged 3-4 years at PPT Laskar Pelangi in the 2024-2025 academic year. This study uses structured observation by directly observing children's activities when using Busy Book media. Observations were made on the pretest and posttest, so it can be concluded that the Busy Book interactive media can have a positive impact on improving the fine motor skills of children aged 3-4 years. Based on the results of data analysis using the Wilcoxon Test, the Tcount value was obtained as 0 and the Ttable value was 17 at a significance level of 5%. Because Tcount (0) < Ttable (17), the hypothesis is accepted. This shows that the use of Busy Book has an effect on improving the development of fine motor skills in early childhood

Keyword : Busy Book; Fine Motor Skills; Early Childhood

Copyright (c) 2025 Siti Maryam dkk.

✉ Corresponding author : Siti Maryam

Email Address : sitimaryam.tama@gmail.com

Received 6 Mei 2025, Accepted 20 Juni 2025, Published 20 Juni 2025

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas (golden age) dalam tahap perkembangan anak, dimana pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat [1]. Salah satu aspek penting yang perlu distimulasi pada masa ini adalah perkembangan motorik halus. Kemampuan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot halus dengan koordinasi antara mata dan tangan [2]. Dalam Upaya untuk mengetahui seberapa besar peningkatan perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Laskar Pelangi melalui penggunaan media interaktif busy book, diperlukan media pembelajaran yang tepat, menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Media busy book hadir sebagai salah satu solusi inovatif dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Menurut Maryam, Busy Book adalah pengembangan dari buku edukatif yang terbuat dari kain flanel dengan warna menarik dan aman untuk anak [3].

Pentingnya pengembangan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun didukung oleh pendapat Sa'adah yang menyatakan bahwa kemampuan motorik halus tidak hanya berkaitan dengan aspek tumbuh kembang, tetapi juga mempengaruhi kesiapan mental dan emosional anak dalam menghadapi kehidupan di masa depan [4]. Keterampilan motorik halus yang perlu dikembangkan pada usia ini meliputi kemampuan menyikat gigi, menyisir rambut, membuka dan menutup resleting, serta menggunakan peralatan makan secara mandiri [5]. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif Busy Book terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Laskar Pelangi. Penelitian serupa yang dilakukan Pangesti menunjukkan bahwa media busy book efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk motorik halus [6]. Sehingga dengan dilakukannya Penelitian ini maka diharapkan dapat mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif busy book terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Laskar Pelangi.

Media interaktif Busy Book adalah sebuah alat pembelajaran yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan membaca anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan edukatif. Busy Book umumnya terbuat dari kain flanel berwarna-warni yang aman bagi anak-anak, dengan ukuran sekitar 25 x 25 cm. Buku ini terdiri dari halaman-halaman interaktif yang memuat berbagai aktivitas, seperti mengenal warna, menghitung, mengikat tali, dan mengenal hewan. Aktivitas ini bertujuan untuk membantu anak mengenali huruf, menamai benda, dan mengembangkan kemampuan membaca secara bertahap. Menurut Nurhayati, penggunaan Busy Book mampu menciptakan keterikatan anak terhadap media pembelajaran melalui penggunaan warna dan tekstur yang menarik [7]. Guru dapat membacakan isi buku sembari mengajarkan anak untuk menyebutkan nama gambar pada setiap halaman secara perlahan. Proses ini terbukti efektif dalam membantu anak meningkatkan keterampilan membaca. Busy Book juga memanfaatkan pendekatan interaktif melalui berbagai aktivitas menarik, seperti menyusun kata dan membaca kalimat sederhana [8]. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar anak dengan cara yang menyenangkan. Setyaningrum

menyebutkan bahwa media ini efektif untuk membantu anak mengenali simbol huruf, menyusun huruf menjadi kata, serta memahami hubungan antara kata dan kalimat [9].

Dengan pendekatan interaktif ini, anak-anak menjadi lebih aktif, termotivasi, dan secara bertahap meningkatkan kemampuan motorik halus. Selain versi tradisional, Busy Book modern kini sering kali menggabungkan elemen fisik seperti tombol, tekstur, dan penutup dengan elemen digital seperti suara, animasi, atau permainan interaktif. Perpaduan ini menciptakan pengalaman multi-indra yang merangsang perkembangan kognitif, keterampilan motorik halus, serta kreativitas anak. Penelitian menunjukkan bahwa media busy book dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan berpikir kritis melalui eksplorasi elemen interaktif. Media interaktif Busy Book juga dianggap sebagai alternatif efektif untuk mengurangi waktu layar pada anak, sekaligus mendorong kemandirian dan eksplorasi diri. Kegiatan seperti mencocokkan bentuk atau memasang manik-manik dapat membantu meningkatkan koordinasi mata-tangan dan kemampuan motorik halus anak [10]. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya mendidik, tetapi juga mendorong anak menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Busy Book berdampak besar pada peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini, terutama pada usia 3–4 tahun [11]. Selain itu, media ini juga membantu anak mengenal pola, memperkuat keterampilan motorik halus, dan meningkatkan daya konsentrasi. Dengan fleksibilitasnya, Busy Book dapat disesuaikan dengan minat dan gaya belajar anak, menjadikannya alat pembelajaran yang serbaguna. Kombinasi antara pendekatan taktil dan visual dalam Busy Book mendorong kecintaan anak terhadap pembelajaran sejak dini, sekaligus mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini melibatkan kemampuan gerakan yang menggunakan otot-otot halus dengan koordinasi beberapa anggota tubuh, terutama tangan dan panca indera. Menurut Alvarez, masa usia dini merupakan waktu terbaik untuk mengembangkan kemampuan motorik halus. Pada masa ini, tubuh anak-anak lebih lentur dibandingkan orang dewasa, sehingga mereka lebih mudah menerima pelajaran dan berani mencoba hal-hal baru [5]. Pelatihan kemampuan motorik halus sejak dini bertujuan untuk membiasakan anak melakukan kegiatan sehari-hari secara mandiri, seperti berpakaian, makan, menulis, menggambar, melipat, dan melukis. Setyaningrum menambahkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak usia 3 hingga 4 tahun tidak hanya terkait dengan tumbuh kembang fisik, tetapi juga dengan kesiapan mental dan emosional anak dalam menghadapi kehidupan di masa depan [9]. Keterampilan ini dapat ditingkatkan melalui proses pelatihan yang berkesinambungan dan tepat sasaran, seperti melibatkan anak dalam aktivitas bermain yang membutuhkan keterampilan motorik halus.

Aktivitas bermain seperti menggunting, merangkai puzzle, menarik resleting, dan menyusun balok merupakan kegiatan yang efektif untuk melatih motorik halus. Latihan yang dilakukan secara rutin dan berkesinambungan dapat memberikan dampak positif pada perkembangan anak. Dalam hal ini, penggunaan media edukatif seperti busy book telah terbukti efektif dalam mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih di KB Al-Quds menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus yang signifikan melalui penggunaan busy book, dari rata-rata awal 34% pada tahap pra-siklus menjadi 78% setelah siklus kedua [12]. Busy book menyediakan berbagai aktivitas menyenangkan seperti menarik resleting, mengancingkan pakaian, dan memasukkan tali sepatu ke lubangnya. Perkembangan motorik halus pada anak usia dini memainkan peran penting dalam mendukung kemandirian anak, baik secara fisik maupun emosional. Melalui stimulasi yang tepat, seperti penggunaan alat bantu edukatif busy book, anak dapat dilatih untuk meningkatkan keterampilan motorik halusnya [10].

METODE

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) Rancangan penelitian; (2) Populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) Teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; dan (4) Teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan. Penelitian ini menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test, yang merupakan uji statistik non-parametrik untuk sampel berpasangan. Uji ini dipilih karena data yang diperoleh dari penelitian dengan desain one group pretest-posttest cenderung berskala urut dan tidak selalu berdistribusi normal. Pendekatan kuantitatif dengan desain *pre eksperimen* yaitu suatu metode penelitian dengan menggunakan media sebagai alat untuk mengamati suatu kelompok utama penelitian yang kemudian dilakukan intervensi pada sepanjang masa penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Menurut Hasnuni, one group pretest-posttest design merupakan desain penelitian yang menggunakan satu kelompok subjek dengan melakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan [13]. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif busy book terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Laskar Pelangi. Berikut adalah bagan table uji Wilcoxon

Tabel 1. Uji Wilcoxon Match Pairis Test

No	Nama	XA1-	XB1	Beda	Tanda Jenjang		
				XB1-XA1	Jenjang	T'+	T-
1							
2							
3							
Jumlah		0	0	0	0	T+=	T-=

Keterangan :

- XA1 : Hasil belum dilakukan test (Pre Test)
- XB1 : Hasil setelah dilakukan test (Post Test)
- XA1-XB1 : Selisih Pre Test – Post Test

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 3-4 tahun di PPT laskar Pelangi tahun pelajaran 2024-2025. Adapun sampel penelitian berjumlah 12 anak yang diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Peneliti melakukan observasi terstruktur dengan mengamati langsung aktivitas anak saat menggunakan media Busy Book. Pengamatan ini dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sesuai dengan indikator perkembangan motorik halus, seperti kemampuan memegang benda kecil, koordinasi mata-tangan, dan kemampuan menggunakan jari-jemari. Observasi dilaksanakan pada saat pretest, selama pemberian perlakuan, dan saat posttest. Peneliti melakukan dokumentasi berupa pengambilan foto dan video selama kegiatan pembelajaran. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pelaksanaan penelitian dan membantu peneliti menganalisis perkembangan motorik halus anak yang mungkin tidak tertangkap saat observasi langsung. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Wawancara ini menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur yang berfokus pada perubahan kemampuan motorik halus anak dan respons mereka terhadap media Busy Book. Peneliti menyebarkan kuesioner kepada orang tua untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak di rumah. Kuesioner ini berisi pertanyaan mengenai aktivitas sehari-hari yang melibatkan keterampilan motorik halus dan perubahan yang diamati oleh orang tua setelah anak menggunakan media Busy Book di sekolah.

Tabel 2. Tabel Instrumen Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Interaktif "Busy Book"

No	Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	Skor Nilai
1	Perkembangan Motorik Halus	Anak mampu memegang benda kecil	Anak mampu memegang komponen busy book dengan jari-jari tangan dan dengan posisi yang benar.	BB MB BSH BSB
2		Anak mampu menggunakan kekuatan otot tangan	Anak mampu menekan dengan kuat untuk membuka dan menutup komponen dalam busy book.	BB MB BSH BSB
3		Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata	Anak mampu menyusun komponen busy book sesuai pola	BB MB BSH BSB
4		Anak mampu fokus menyusun dan merangkai	Anak mampu memasang kancing baju	BB MB BSH BSB

Keterangan:

4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

2 : MB (Mulai Berkembang)

1 : BB (Belum Berkembang)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis statistik inferensial, penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, yang merupakan uji statistik non-parametrik untuk sampel berpasangan. Uji ini dipilih karena data yang diperoleh dari penelitian dengan desain one group pretest-posttest cenderung berskala urut dan tidak selalu berdistribusi normal. Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest perkembangan motorik halus anak setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif Busy Book. Data penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini mengenai kemampuan motorik halus peserta didik di PPT Laskar Pelangi dengan menggunakan media Busy Book. Penelitian ini dimulai pada bulan Januari 2025 dimana pada bulan ini peneliti masih pada tahap menentukan sekolah yang akan dipakai sebagai tempat penelitian. Peneliti melakukan penelitian di PPT Laskar Pelangi yang beralamatkan di Jl Nyamplungan 6/51A Kelurahan Ampel Kecamatan Semampir, Surabaya pada peserta didik kelompok usia 3-4 tahun yang berjumlah 12 anak. Penelitian ini dilakukan pada tgl 6 Januari 2025 – 26 Februari 2025, jadwal penelitian disesuaikan dengan jadwal yang telah disepakati dengan sasaran penelitian. Hasil Penelitian diperoleh dengan melakukan kegiatan pertama atau treatment awal dengan media busy book pada peserta didik di PPT Laskar Pelangi pada kelompok usia 3-4 tahun yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai kemampuan anak dalam memegang benda kecil dengan menggunakan media Busy Book. Hasil dari treatment awal ini dijadikan sebagai analisis awal. Treatment ke dua dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap peserta didik setelah menggunakan media Busy Book yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai kemampuan anak usia dini dalam menggunakan kekuatan otot tangan pada kelompok usia 3-4 tahun dengan bantuan media Busy Book [14].

Data yang dianalisa dalam artikel ini diperoleh dari hasil observasi / pengamatan kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media Busy Book. Data ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Data yang diperoleh pada akhir penelitian adalah kemampuan anak dalam mengkoordinasi tangan dan mata setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media Busy Book. Dalam empat perkembangan kemampuan motorik halus anak di PPT Laskar Pelangi dan mempunyai empat indikator yang menjadi tahapan pencapaian bagi peserta didik kelompok usia 3-4 tahun. Diantaranya yaitu Anak mampu memegang benda kecil, Anak mampu menggunakan kekuatan otot tangan, Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata, Anak mampu fokus menyusun dan merangkai, dan Anak mampu dalam memecahkan masalah [15].

Kegiatan pembelajaran awal yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik yaitu menggunakan busy book. Adapun langkah-langkah permainan kartu bergambar yaitu sebagai berikut : 1). Guru mempersiapkan media yang akan digunakan. Sebelum peserta didik datang guru menyiapkan alat bermain anak. 2). Guru mengkondisikan anak sebelum permainan dimulai. Kondisi kelas yg kondusif akan memberi kenyamanan anak dalam belajar. 3). Guru memberitahukan permainan yang akan dilakukan, tentang cara bermain hari ini dengan media busy book. 4). Kemudian guru menanyakan gambar yang

telah diperoleh anak. Setelah peserta didik paham guru akan menanyakan gambar yang diperoleh peserta didik. 5). Guru meminta anak satu persatu untuk memegang komponen busy book. 6). Guru meminta anak untuk membuka dan menutup komponen busy book. 7). Guru meminta anak untuk Menyusun komponen busy book sesuai pola. 8). Guru meminta anak untuk memasang kancing baju pada komponen busy book. 9). Guru meminta anak untuk memasang tali sepatu pada komponen busy book. 10). Sebelum dilakukan treatment pada anak dengan media busy book maka dilakukan observasi untuk mengukur kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

Diketahui sebanyak 12 anak masih dalam kategori mulai berkembang pada indikator anak mampu memegang benda kecil, anak mampu menggunakan otot tangan, anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata dan anak mampu fokus menyusun dan merangkai. Setelah dilakukan observasi awal dilanjutkan untuk dilakukan treatment pembelajaran dengan menggunakan media Busy Book pada peserta didik di PPT laskar pelangi kelompok usia 3-4 tahun untuk dapat meningkatkan kemampuan Motorik halus anak [16]. Dengan permainan media Busy Book akan memberikan rasa kegembiraan, kebahagiaan dan pengetahuan baru terhadap peserta didik dalam pembelajaran. Dengan bermain diharapkan anak dapat menciptakan kemandirian dalam mengontrol diri, dalam menggunakan bahasa, daya ingat. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data dari observasi awal, maka dapat diketahui menunjukkan bahwa seluruh anak sudah mulai mengembangkan kemampuan motorik halus dasar.

Mereka telah menunjukkan tanda-tanda mampu memegang benda kecil, memiliki kekuatan otot tangan yang cukup, mampu mengkoordinasikan tangan dan mata, serta mulai fokus dalam kegiatan menyusun dan merangkai. Namun, semua anak masih berada pada tahap Mulai Berkembang (MB). Artinya, meskipun sudah ada kemajuan, kemampuan tersebut belum sepenuhnya matang atau sesuai harapan. Mereka masih memerlukan stimulasi dan latihan yang berkelanjutan untuk mencapai tahapan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Keseragaman hasil ini juga menunjukkan bahwa tingkat perkembangan motorik halus anak dalam kelompok ini relatif seragam, kemungkinan karena mereka berada pada tahapan usia dan pengalaman bermain yang hampir sama. Hal ini menjadi dasar bahwa strategi pembelajaran yang lebih menantang dan variatif, seperti menggunakan permainan tradisional (contohnya congkak), dapat diberikan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus mereka secara lebih optimal [17].

Setelah selesai dilakukan tindakan yang berupa pembelajaran atau stimulasi motorik halus melalui media busy book secara berkesinambungan maka memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di PPT Laskar Pelangi. Hal ini terlihat dari peningkatan skor dan capaian perkembangan dari mulai berkembang (MB) menjadi berkembang sesuai harapan (BSH) dan bahkan berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan yang merata di hampir seluruh indikator pada sebagian besar anak juga menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan bersifat efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan 50% anak (6 dari 12) berada di tingkat BSB, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak sudah menunjukkan keterampilan motorik halus yang matang, seperti kemampuan

memegang benda kecil, mengoordinasikan gerakan tangan dan mata, serta fokus dalam menyusun dan merangkai komponen Busy Book. Ini merupakan hasil yang sangat baik dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

No	Nama	XA1-	XB1	Beda	Tanda Jenjang		
				XB1-XA1	Jenjang	T ⁺	T ⁻
1	R1	4	16	12	9.5	9.5	
2	R2	4	12	8	3.5	3.5	
3	R3	4	12	8	3.5	3.5	
4	R4	4	16	12	9.5	9.5	
5	R5	4	12	8	3.5	3.5	
6	R6	4	16	12	9.5	9.5	
7	R7	4	12	8	3.5	3.5	
8	R8	4	16	12	9.5	9.5	
9	R9	4	16	12	9.5	9.5	
10	R10	4	12	8	3.5	3.5	
11	R11	4	16	12	9.5	9.5	
12	R12	4	12	8	3.5	3.5	
Jumlah		48	168	120	78	78	0

Gambar 1. Tabel Uji Wilcoxon Match Pairis Test

Tabel uji Wilcoxon di atas membandingkan skor kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah tindakan (dalam hal ini penggunaan permainan Busy Book). Kolom-kolom dalam tabel menunjukkan hal berikut:

- XA1 : Skor awal (pre test)
- XB1 : Skor akhir (post test)
- Beda (XB1 - XA1) : Selisih Post test dan Pre test

Dari data tersebut maka dapat di simpulkan semua anak mengalami peningkatan nilai (semua selisih positif). Dimana jumlah total peringkat untuk tanda positif adalah 90, sedangkan tanda negatif adalah 0 yang artinya tidak ada nilai yang menunjukkan penurunan (-). Secara statistik menurut Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara dua kondisi yang berpasangan. Dalam hal ini, kondisi sebelum anak usia dini di PPT Laskar Pelangi di berikan materi dengan media Busy Book dan kondisi sesudah anak usia dini di PPT Laskar Pelangi di berikan materi dengan media Busy Book. Karena seluruh tanda menunjukkan peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa media Busy Book memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan Uji Wilcoxon, diperoleh nilai Thitung sebesar 0 dan nilai Ttabel sebesar 17 pada taraf signifikansi 5%. Karena Thitung (0) < Ttabel (17), maka hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Busy Book berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini, khususnya pada anak usia 3-4 tahun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Busy Book memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PPT Laskar Pelangi. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai pada empat indikator utama perkembangan motorik halus, yaitu kemampuan memegang benda kecil,

penggunaan kekuatan otot tangan, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan fokus dalam menyusun dan merangkai.

Sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), sebagian besar anak berada pada kategori “Belum Berkembang” (BB) dan “Mulai Berkembang” (MB). Setelah dilakukan intervensi melalui kegiatan bermain dengan media Busy Book, mayoritas anak mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan hingga mencapai kategori “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH) dan “Berkembang Sangat Baik” (BSB). Hasil ini selaras dengan temuan dari [5], yang juga menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus anak secara signifikan setelah penggunaan Busy Book. Peningkatan ini sejalan dengan teori perkembangan motorik menurut Hidayat, yang menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah hasil dari proses belajar dan kematangan. Anak akan mengalami kemajuan motorik seiring dengan pemberian stimulus yang tepat dan berulang [18]. Dalam hal ini, media Busy Book berperan sebagai stimulus konkret yang merangsang pertumbuhan otot-otot kecil anak secara langsung melalui aktivitas tangan. Selain itu, kegiatan menggunakan Busy Book seperti mengancing, mengikat tali, menempel, dan menyusun benda kecil terbukti melatih koordinasi antara mata dan tangan. Hal ini sejalan dengan teori dari [5], yang menjelaskan bahwa pada usia 2–7 tahun (tahap praoperasional), anak berada dalam masa eksplorasi aktif menggunakan pancaindra dan gerakan motorik. Anak belajar melalui aktivitas langsung dengan objek konkret, dan media Busy Book menyediakan pengalaman langsung tersebut. Dukungan dari lingkungan pembelajaran yang terstruktur juga sangat berpengaruh, sebagaimana ditegaskan oleh Mesquida dalam teorinya tentang Zone of Proximal Development (ZPD). Menurut Mesquida menyatakan bahwa anak akan mencapai perkembangan optimal bila dibimbing oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu [19].

Dalam penelitian ini, peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam memberikan bimbingan saat anak bermain dengan Busy Book, membantu mereka menyelesaikan tugas-tugas yang menantang namun masih dalam jangkauan perkembangan mereka. Intervensi yang dilakukan guru melalui tahapan permainan dengan media Busy Book menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Penggunaan warna cerah, bahan tekstil yang aman, serta aktivitas yang menantang namun menyenangkan menjadi daya tarik tersendiri bagi anak. Selain itu, hasil uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah intervensi, yang berarti bahwa Busy Book efektif sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Ini memperkuat anggapan bahwa metode pembelajaran aktif dan berbasis permainan lebih efektif untuk anak usia dini dibandingkan metode konvensional yang pasif.

Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan Busy Book memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh tidak hanya melibatkan aspek motorik, tetapi juga kognitif, sosial, dan emosional. Penggunaan Busy Book yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong anak untuk lebih aktif, mandiri, dan kreatif. Oleh karena itu, Busy Book dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak usia dini [20]. Media Busy Book

merupakan salah satu media interaktif yang dapat membantu siswa dalam belajar. Media ini akan membantu siswa dalam mengenal huruf. Media ini terbuat dari kain (umumnya kain flanel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warni, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik anak secara halus [21]. Temuan ini memperkuat bahwa media pembelajaran interaktif seperti Busy Book dapat menjadi solusi edukatif yang menarik dan efektif dalam mengembangkan potensi anak usia dini secara optimal. Dengan demikian, data ini mendukung hipotesis bahwa metode permainan busy book sangat efektif diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran untuk anak usia dini yang menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan motorik halus anak.

KESIMPULAN

Masa usia dini merupakan periode penting dalam perkembangan anak, khususnya dalam aspek motorik halus yang berkaitan dengan koordinasi mata dan tangan. Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif Busy Book terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 3–4 tahun di PPT Laskar Pelangi. Melalui desain penelitian one group pretest-posttest, hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum kondisi sebelum anak usia dini di PPT Laskar Pelangi di berikan materi dengan media Busy Book dan kondisi sesudah anak usia dini di PPT Laskar Pelangi di berikan materi dengan media Busy Book, sebagian besar anak masih berada pada tahap Mulai Berkembang. Namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Busy Book, anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam lima indikator motorik halus: memegang benda kecil, kekuatan otot tangan, koordinasi mata dan tangan, fokus dalam menyusun, serta kemampuan memecahkan masalah. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Busy Book dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu Disarankan agar guru dapat lebih sering menggunakan media Busy Book dalam kegiatan pembelajaran harian, terutama dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pelatihan motorik halus. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot jari, serta kemampuan fokus dan pemecahan masalah pada anak usia dini. Lembaga diharapkan mendukung penyediaan dan pengembangan media pembelajaran kreatif seperti Busy Book. Dukungan ini penting agar proses stimulasi perkembangan anak berjalan lebih optimal, menarik, dan menyenangkan sesuai karakteristik anak usia dini. Disarankan agar orang tua melanjutkan stimulasi motorik halus anak di rumah dengan aktivitas serupa, seperti bermain Busy Book, menyusun puzzle, atau bermain peran yang melibatkan tangan. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan ini sangat penting untuk memperkuat hasil yang dicapai di sekolah.

PENGHARGAAN

Penulis ucapkan terima kasih kepada kampus Universitas Muhammadiyah Surabaya serta terima kasih kepada seluruh Dosen pembimbing Universitas Muhammadiyah Surabaya serta kepala sekolah PPT Laskar Pelangi atas bantuan dan dukungan sampai terbitnya artikel ini.

REFERENSI

- [1] Q. F. Fitriyah, S. Purnama, Y. Febrianta, S. Suisanto, and H. 'Aziz, "Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 719–727, Jun. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.789.
- [2] M. D. S. Wahyuningrum and S. Watini, "Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 5384–5396, Aug. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.3038.
- [3] R. M. N. Annisa, M. Agustin, and C. Eliyawati, "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Busy Book terhadap Perkembangan Kecerdasan Visual-Spasial Anak," *Edukid*, vol. 14, no. 1, May 2019, doi: 10.17509/edukid.v14i1.17095.
- [4] S. T. Nasution and P. Sutapa, "Strategi Guru dalam Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD Pada Era Pandemi Covid 19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1313–1324, Nov. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.849.
- [5] N. Martínez-Alvarez and L. Martínez-López, "Sinergia Piaget, Vygotsky y la inteligencia artificial en la educación universitaria," *Vinculatégica EFAN*, vol. 10, no. 4, pp. 70–84, Jul. 2024, doi: 10.29105/vtga10.4-948.
- [6] N. P. Pangesti, S. Wahyuningrum, and N. K. Dewi, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Busy Book," *Kumara Cendekia*, vol. 7, no. 4, p. 381, Dec. 2019, doi: 10.20961/kc.v7i4.35022.
- [7] R. Nurhayati, "Penggunaan Media Busy Book terhadap Perkembangan Motorik Halus," *Bookchapter Anak*, 2024, [Online]. Available: <https://bookchapter.optimalbynfc.com/index.php/anak/article/view/41>
- [8] N. Saida, N. Sa'ida, N. Veronica, and W. Wahono, "Pengaruh B&C Book terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Kelompok A di TK ABA 01 Surabaya," *Mitra Ash-Shibyan J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 7, no. 02, pp. 91–100, Jul. 2024, doi: 10.46963/mash.v7i02.1904.
- [9] H. Setyaningrum, M. Machmudah, and H. I. Sa'adah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Pramenulis Menggunakan Media yang Bervariasi di TK Tunas Pertiwi," *MAANA J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 25–37, Aug. 2024, doi: 10.52166/mjpiud.v3i1.6892.
- [10] R. R. Sidabutar and H. Siahaan, "Peningkatan motorik halus anak usia dini melalui pemanfaatan media daun dalam kegiatan pembelajaran," *Atfalunā J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–47, 2019, doi: 10.32505/atfaluna.v1i1.930.
- [11] A. Fahimiah, G. Gandana, and A. Loita, "Pengembangan Media Busy Book untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 8, no. 2, pp. 171–180, Dec. 2024, doi: 10.17509/jpa.v8i2.77296.
- [12] F. L. Setianingsih and L. I. Rocmah, "Memajukan Keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia Dini Melalui Intervensi Buku Aktif di Indonesia," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 4, p. 15, Jun. 2024, doi: 10.47134/paud.v1i4.706.

- [13] N. Hasnunidah, "Metodologi penelitian pendidikan," *Yogyakarta media Akad.*, 2017, [Online]. Available: <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=23028>
- [14] E. Wati, R. Abidin, and T. Kurniawati, "Penerapan Metode Pembelajaran Sentra Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A1 RA Hidayatul Hikmah," *J-SES J. Sci. Educ. Stud.*, vol. 2, no. 3, Dec. 2023, doi: 10.30651/jses.v2i3.20922.
- [15] M. Jannah, W. Wahono, and N. Saâ, "Pengaruh Penanaman Disiplin terhadap Kreativitas Anak Usia Prasekolah di TK. Nurul Yaqin Nyalabu Laok Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Tahun Ajaran 2021/2022," *PROCEEDING UMSURABAYA*, vol. 1, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14981>
- [16] E. Prakarsi, K. Karsono, and N. K. Dewi, "Penggunaan Media Busy Book untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Kumara Cendekia*, vol. 8, no. 2, p. 171, Jun. 2020, doi: 10.20961/kc.v8i2.35703.
- [17] G. K. Dewi, "Pengaruh Penggunaan Media Busy Book Untuk Melatih Kemampuan Motorik Halus Pada Siswa Autis," *Ibriez J. Kependidikan Dasar Islam Berbas. Sains*, vol. 7, no. 2, pp. 241–252, Dec. 2022, doi: 10.21154/ibriez.v7i2.300.
- [18] H. Hidayat, A. Nurfadilah, E. Khoerussaadah, and N. Fauziyyah, "Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital," *J. Pendidik. Anak*, vol. 10, no. 2, pp. 97–103, Dec. 2021, doi: 10.21831/jpa.v10i2.37063.
- [19] P. Mesquida, *Piaget e Vygotski: Um diálogo inacabado*. PUCPress, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=MWb7EAAAQBAJ>
- [20] H. Y. Muslihin, A. Loita, and D. S. Nurjanah, "Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 6, no. 1, pp. 99–106, Jun. 2022, doi: 10.17509/jpa.v6i1.51341.
- [21] M. Karmeliya Firdaus and D. Ayu Puteri Hadayani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 1, p. 53, Jul. 2021, doi: 10.23887/paud.v9i1.35719.