

Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Maze Warna pada Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD SPS Flamboyan 05 Ledokombo Jember

Siti Yuliana*, Indah Kharismawati, Muhammad Agus Sugiarto

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas PGRI Argopuro Jember Jl. Jawa No. 10, Tegal Boto Lor, Summersari, Jember. 68121. Indonesia

*Corresponding Author: sitiyuliana99@gmail.com

Article History

Received : June 27th, 2026

Revised : July 23th, 2026

Accepted : August 03th, 2026

Abstract: Kemampuan motorik halus pada anak kelompok usia 5–6 tahun di PAUD SPS Flamboyan 05 Ledokombo Jember teramati belum tumbuh secara maksimal, terlihat dari kesulitan mereka menggerakkan jari-jemari secara luwes dan terarah ketika mengerjakan berbagai aktivitas. Proses pembelajaran yang berjalan selama ini cenderung hanya mengandalkan lembar kerja siswa tanpa diimbangi media yang beragam dan menarik, sehingga rangsangan terhadap motorik halus anak menjadi kurang optimal. Tujuan penelitian ini adalah mengkaji penerapan permainan maze warna serta mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun setelah menggunakan media tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, dilaksanakan melalui dua siklus dengan tiga pertemuan pada masing-masing siklus, melibatkan 6 anak kelompok B sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi dengan lembar checklist yang mencakup empat aspek penilaian, yakni kelenturan jari, koordinasi mata-tangan, ketepatan gerak dalam menyelesaikan maze, serta tingkat konsentrasi dan ketekunan anak. Hasilnya memperlihatkan kenaikan yang cukup berarti, yaitu dari rata-rata 47% pada tahap pra-siklus (kategori Masih Berkembang/MB), naik menjadi 58% pada siklus pertama (kategori Berkembang Sesuai Harapan/BSH), hingga mencapai 85% pada siklus kedua (kategori Berkembang Sangat Baik/BSB). Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan maze warna efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di PAUD SPS Flamboyan 05 Ledokombo Jember.

Keywords: motorik halus, maze warna, anak usia dini, penelitian tindakan kelas, alat permainan edukatif.

PENDAHULUAN

Salah satu dimensi perkembangan yang krusial bagi anak berusia 5–6 tahun adalah kemampuan motorik halus, sebab hal ini terkait erat dengan kesiapan mereka untuk melanjutkan ke jenjang sekolah dasar. Secara sederhana, motorik halus dapat dipahami sebagai kemampuan mengoordinasikan otot-otot kecil—khususnya jari tangan—bersama koordinasi mata dan tangan ketika menjalankan suatu aktivitas (Munthe, 2023; Rasid, Wondal, & Samad, 2020). Kemampuan ini tidak muncul dengan sendirinya, melainkan membutuhkan rangsangan yang tepat sasaran, terprogram, dan berkelanjutan sejak usia dini (Wahyuni & Agustin, 2021). Anak dengan motorik halus yang terlatih cenderung lebih mudah menjalankan rutinitas harian yang menuntut keterampilan tangan, misalnya

mengikat tali sepatu, memegang sendok, sampai menulis (Santrock, 2011). Memasuki rentang usia ini, anak mulai sanggup melakukan gerakan yang semakin terarah dan rumit, seperti menggenggam pensil dengan posisi yang benar, menulis kata-kata sederhana, menggambar, menggunting, serta mewarnai.

Tidak hanya itu, isu perkembangan motorik halus juga sudah menjadi perhatian pemerintah Indonesia secara resmi. Melalui Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, ditegaskan bahwa anak usia 5–6 tahun semestinya sudah dapat menuangkan gagasan dalam bentuk gambar, memakai alat tulis dengan tepat, dan menirukan suatu bentuk, sehingga capaian motorik halus dijadikan salah satu tolok ukur kesiapan anak menuju sekolah dasar. Lebih jauh, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) di dalam regulasi tersebut

menggarisbawahi bahwa kemampuan motorik halus bukan semata keterampilan fisik belaka, tetapi juga merefleksikan tingkat kematangan saraf dan kognisi anak (Kemendikbud, 2014). Atas dasar itu, upaya mengoptimalkan motorik halus sejak dini sepatutnya menjadi tanggung jawab kolektif antara orang tua, pendidik, dan satuan PAUD.

Idealnya, kegiatan belajar untuk anak usia dini dirancang selaras dengan karakter mereka yang gemar bermain dan menjelajahi lingkungan sekitar secara langsung (Rustiyana, 2025). Pada fase ini, anak membutuhkan pendekatan yang menyeluruh, yaitu pembelajaran yang merangkul sisi fisik, emosi, sosial, dan kognitif sekaligus. Pandangan ini sejalan dengan teori kognitif Piaget yang menyebutkan bahwa pada tahap praoperasional, anak menyerap pelajaran paling baik melalui pengalaman konkret dan kegiatan nyata, bukan sekadar penjelasan lisan (Alfadhilah, 2025). Pada tahapan ini pula, anak membutuhkan benda-benda nyata serta interaksi langsung dengan lingkungannya supaya konsep yang diajarkan benar-benar terserap dengan baik.

Konsep belajar sambil bermain (*play-based learning*) juga dipandang sebagai cara utama bagi anak usia dini mengasah keterampilan motorik sekaligus mentalnya secara natural (Numaseb, 2025). Lewat aktivitas bermain, anak bukan hanya merasa senang, melainkan juga turut mengasah kreativitas, kemampuan menyelesaikan masalah, serta keterampilan bersosialisasi sekaligus (Hurlock, 2010). Vygotsky pun menyoroti pentingnya zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*) dalam aktivitas bermain, yakni saat interaksi bersama teman sebaya atau pendampingan orang dewasa lewat permainan mampu mendorong perkembangan anak melebihi batas kemampuannya saat ini (Santrock, 2011). Oleh sebab itu, pemanfaatan permainan edukatif yang bersifat konkret, visual, dan menyenangkan merupakan pilihan tepat untuk merangsang motorik halus anak usia dini.

Namun kenyataan di lapangan justru memperlihatkan adanya jarak antara harapan tersebut dan praktik pembelajaran yang sesungguhnya terjadi. Berdasarkan observasi awal di PAUD SPS Flamboyan 05 Ledokombo Jember, diketahui bahwa mayoritas anak masih kesulitan memadukan gerak mata dan tangan secara baik, sulit mengikuti pola garis, serta gerakan jarinya cenderung kaku saat beraktivitas. Dari total 6 anak yang diamati, 5 di antaranya memperlihatkan tanda-tanda motorik halus yang

belum berkembang secara optimal, tampak dari ketidakmampuannya menyusuri jalur gambar tanpa melewati garis batas dan minimnya kelenturan jari ketika memegang alat tulis.

Selain itu, praktik pembelajaran motorik halus selama ini terkesan monoton sebab semata bertumpu pada lembar kerja siswa (LKS) tanpa ditunjang media yang menarik perhatian, akibatnya anak mudah bosan dan rangsangan yang diterima belum sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini yang pada dasarnya lebih menggemari aktivitas bermain. Hal serupa juga diungkap oleh Maisyaroh (2023), yang mendapati bahwa kegiatan motorik halus di berbagai satuan PAUD masih didominasi tugas mewarnai dan menulis pada LKS tanpa keragaman media, sehingga belum mampu merangsang perkembangan motorik halus anak secara maksimal. Fakta ini mengisyaratkan perlunya terobosan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan cocok dengan karakter belajar anak usia dini.

Salah satu alternatif media yang dipandang mampu menjawab persoalan tersebut adalah permainan maze warna, sebuah permainan berupa jalur atau labirin yang menuntut anak menelusuri lintasan tertentu sambil memperhatikan arah dan warna. Kegiatan semacam ini dengan sendirinya melibatkan koordinasi mata-tangan, ketepatan gerak, serta kelenturan jari anak. Maze warna tergolong alat permainan edukatif (APE) yang dirancang khusus untuk mengasah persepsi visual, daya konsentrasi, dan keterampilan motorik halus anak secara terpadu. Unsur warna yang disisipkan dalam permainan ini juga memberikan rangsangan tambahan bagi kemampuan anak membedakan serta mengenali warna, yang termasuk salah satu indikator perkembangan kognitif anak usia dini (Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD).

Riset yang dilakukan Soleha, Yasbiati, dan Muslih (2018) mengungkapkan bahwa pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) maze dapat mendongkrak kemampuan motorik halus anak usia dini sebab anak dilatih mengendalikan gerak tangannya secara presisi dan terarah. Hal ini didukung pula oleh penelitian Maisyaroh (2023) yang membuktikan efektivitas permainan maze warna dalam meningkatkan koordinasi mata-tangan dan konsentrasi anak usia dini. Di samping itu, Fadlillah (2017) berpendapat bahwa media permainan yang menggabungkan unsur visual dengan gerak tangan terbukti lebih unggul dalam

mendorong keterlibatan anak selama proses belajar dibandingkan media berbasis kertas yang konvensional. Berbagai temuan tersebut semakin menegaskan bahwa maze warna layak dijadikan salah satu media inovatif dalam pembelajaran motorik halus di PAUD.

Bertolak dari pemaparan tersebut, penelitian ini diselenggarakan guna menerapkan permainan maze warna sebagai media stimulasi motorik halus bagi anak usia 5–6 tahun di PAUD SPS Flamboyan 05 Ledokombo Jember, sekaligus mengukur seberapa besar kontribusi media tersebut dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dijalankan dalam dua siklus dengan memperhatikan asas pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) yang selaras dengan karakter anak usia dini (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015). Penerapan permainan maze warna diharapkan menjadi pilihan media yang bukan hanya mendongkrak kemampuan motorik halus, melainkan juga menumbuhkan semangat belajar dan partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran.

Diharapkan, temuan penelitian ini bisa menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran berbasis permainan yang bermakna serta memberi sumbangsih nyata bagi peningkatan mutu pembelajaran di lembaga PAUD. Tidak hanya itu, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memperkaya wawasan keilmuan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam hal pengembangan media permainan edukatif yang dapat merangsang aspek motorik halus secara optimal sesuai tahapan perkembangan anak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas, dengan mengikuti model siklus Kemmis dan McTaggart yang mencakup empat tahap pada tiap siklusnya, yakni perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahap ini berjalan secara berulang membentuk spiral hingga indikator keberhasilan tercapai, sehingga tindakan dapat terus disempurnakan berdasarkan evaluasi siklus sebelumnya.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 6 anak kelompok B berusia 5–6 tahun di PAUD SPS Flamboyan 05 yang berlokasi di Dusun Pasar, Desa Ledokombo, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 2 anak perempuan. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada Semester Genap Tahun Ajaran 2026, diawali tahap pra-siklus pada 23 Maret 2026, kemudian siklus I pada 3–5 Juni 2026, dan siklus II pada 8–15 Juni 2026. Tiap siklus terbagi dalam tiga pertemuan, yang masing-masing diawali penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bertema “Alam Semesta” dengan subtema “Pelangi”, lalu dilanjutkan kegiatan pembuka, kegiatan inti berupa demonstrasi dan bermain maze warna baik secara individu maupun berkelompok, sesi recalling, dan diakhiri kegiatan penutup.

Pengumpulan data ditempuh melalui dua cara, yaitu pengamatan langsung dengan lembar checklist terstruktur serta dokumentasi berupa foto dan video kegiatan. Instrumen pengamatan disusun mengacu pada ruang lingkup perkembangan motorik halus sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10, yang terdiri dari empat aspek dengan keseluruhan enam belas indikator, meliputi kelenturan jari, koordinasi mata-tangan, ketepatan gerak saat menuntaskan maze, serta konsentrasi dan ketekunan anak. Tiap indikator diberi skor pada skala 1 hingga 4 yang mewakili kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Analisis data ditempuh dengan dua cara, yakni analisis deskriptif kualitatif untuk memaparkan jalannya pembelajaran, interaksi anak, serta kendala yang muncul sepanjang penelitian, serta analisis kuantitatif sederhana guna menghitung persentase capaian motorik halus anak dengan rumus $P = (F/N) \times 100$, di mana P merupakan persentase capaian, F adalah skor yang diraih anak, dan N adalah skor maksimal (Malik, 2018). Persentase yang diperoleh kemudian dikelompokkan ke dalam kategori Belum Berkembang (1–25%), Masih Berkembang (26–50%), Berkembang Sesuai Harapan (51–75%), dan Berkembang Sangat Baik (76–100%). Penelitian dianggap berhasil bila rata-rata kemampuan motorik halus anak mencapai sekurang-kurangnya 75% dan minimal 5 dari 6 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau di atasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian terbagi dalam tiga tahap, yakni pra-siklus, siklus I, dan siklus II,

dengan capaian rata-rata kemampuan motorik halus anak pada setiap pertemuan tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-Rata Capaian Kemampuan Motorik Halus per Tahap

Tahap Pelaksanaan	Rata-Rata (%)	Kategori
Pra-Siklus	47	Masih Berkembang (MB)
Siklus I – Pertemuan 1	52,5	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Siklus I – Pertemuan 2	54	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Siklus I – Pertemuan 3	58	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Siklus II – Pertemuan 1	68,5	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Siklus II – Pertemuan 2	81	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Siklus II – Pertemuan 3	85	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Pada tahap pra-siklus, rata-rata kemampuan motorik halus keenam anak tercatat sebesar 47% dengan kategori Masih Berkembang. Sebagian anak pada tahap ini masih kesulitan menggerakkan jari secara luwes, memegang alat dengan benar, serta memadukan gerak mata dan tangan saat menyusuri alur maze. Setelah tindakan diberikan pada siklus I, rata-rata capaian merangkak naik dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya, dari 52,5% menjadi 54%, lalu mencapai 58% pada pertemuan ketiga, sehingga kategorinya berubah menjadi Berkembang Sesuai Harapan. Kendati demikian, target keberhasilan minimal 75% belum tercapai pada siklus ini karena sebagian anak masih kurang percaya diri saat mengerjakan kegiatan secara mandiri.

Sejumlah perbaikan tindakan diterapkan pada siklus II, antara lain pendampingan individual bagi anak yang masih kesulitan, penataan posisi tempat duduk yang lebih nyaman, pemberian penguatan positif, serta penyesuaian alokasi waktu kegiatan, yang kemudian berdampak pada lonjakan capaian yang lebih nyata. Rata-rata capaian pada siklus II naik dari 68,5% di pertemuan pertama menjadi 81% pada pertemuan kedua, lalu mencapai 85% pada pertemuan ketiga, dengan kategori Berkembang Sangat Baik. Perbandingan capaian tiap anak pada ketiga tahap penelitian ditampilkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Capaian Individual pada Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

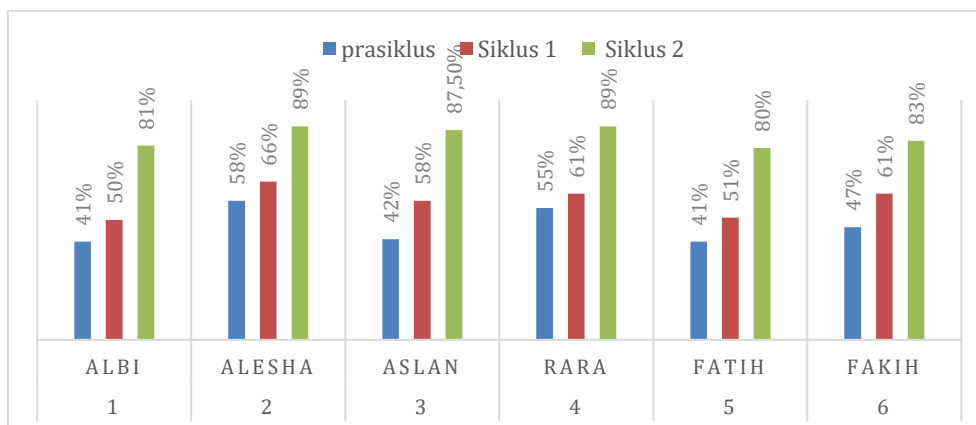
No.	Nama Anak	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Albi	41% (MB)	50% (MB)	81% (BSB)
2	Alesha	58% (BSH)	66% (BSH)	89% (BSB)
3	Aslan	42% (MB)	58% (BSH)	87,5% (BSB)
4	Rara	55% (BSH)	61% (BSH)	89% (BSB)
5	Fatih	41% (MB)	51% (BSH)	80% (BSB)
6	Faqih	47% (MB)	61% (BSH)	83% (BSB)
Rata-Rata		47% (MB)	58% (BSH)	85% (BSB)

Data pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa setiap anak mengalami kenaikan kemampuan motorik halus secara konsisten sejak pra-siklus hingga siklus II. Anak-anak yang awalnya berada pada kategori Masih Berkembang, yaitu Albi, Aslan, Fatih, dan Faqih (41–47%), justru

menunjukkan lonjakan paling besar hingga mencapai kategori Berkembang Sangat Baik pada akhir siklus II (80–87,5%). Di penghujung penelitian, seluruh subjek telah berada pada kategori Berkembang Sangat Baik dengan rentang nilai 80–89%, sehingga indikator keberhasilan

penelitian—yaitu rata-rata minimal 75% serta minimal 5 dari 6 anak mencapai kategori

Berkembang Sesuai Harapan atau lebih tinggi—dapat dikatakan tercapai.



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Prasiklus, Siklus 1 Dan Siklus 2

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa permainan maze warna efektif dalam mendongkrak kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di PAUD SPS Flamboyan 05 Ledokombo Jember. Kenaikan bertahap dari kategori Masih Berkembang menuju Berkembang Sangat Baik menegaskan bahwa keterampilan motorik halus tumbuh lewat latihan serta pengulangan gerakan yang terarah. Karakter permainan maze warna yang konkret, visual, dan menyenangkan memberi ruang bagi anak untuk belajar lewat pengalaman langsung, sejalan dengan cara berpikir anak usia dini yang masih bertumpu pada objek dan kegiatan nyata. Prinsip belajar sambil bermain dalam permainan ini juga mendorong anak terlibat aktif tanpa merasa terbebani, sehingga rangsangan motorik halus berjalan secara alami dalam suasana yang menyenangkan.

Selisih capaian antara siklus I dan siklus II menggambarkan betapa pentingnya peran guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran terhadap kebutuhan anak. Selama siklus I, anak mulai memperlihatkan minat dan keaktifan ketika bermain maze warna, namun sebagian masih kurang percaya diri dan belum sepenuhnya paham aturan main sehingga peningkatannya belum maksimal. Sementara perbaikan tindakan pada siklus II—berupa pendampingan individual, penataan posisi duduk, penguatan positif seperti pujian dan tepuk tangan, serta penyesuaian durasi kegiatan—terbukti berhasil mendongkrak fokus, rasa percaya diri, dan antusiasme anak secara nyata. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan suatu media pembelajaran tidak semata ditentukan oleh jenis medianya, tetapi juga oleh

mutu pendampingan dan penguatan yang diberikan pendidik.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Soleha, Yasbiati, dan Muslihin (2018) yang membuktikan bahwa alat permainan edukatif berbasis maze efektif mendongkrak motorik halus anak usia dini karena melatih anak mengendalikan gerak tangan secara presisi dan terarah. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Maisyaroh (2023) yang membuktikan bahwa permainan maze warna mampu meningkatkan koordinasi mata-tangan dan konsentrasi anak. Kesesuaian temuan pada konteks lembaga PAUD yang berlainan menandakan bahwa permainan maze warna memiliki peluang yang cukup besar untuk diterapkan sebagai media stimulasi motorik halus anak usia dini secara lebih luas.

Meski hasil penelitian menunjukkan tren yang positif, penelitian ini tetap memiliki sejumlah keterbatasan, di antaranya jumlah subjek yang tergolong sedikit (6 anak) serta pelaksanaan yang hanya mencakup satu lembaga PAUD dalam rentang dua siklus. Oleh karenanya, generalisasi atas hasil penelitian ini perlu dilakukan dengan kehati-hatian, dan penelitian lanjutan dengan jumlah subjek yang lebih banyak serta konteks lembaga yang lebih bervariasi akan memperkuat validitas temuan terkait efektivitas permainan maze warna dalam merangsang motorik halus anak usia dini.

KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian tindakan kelas yang telah dijalankan, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan maze warna efektif

mendongkrak kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di PAUD SPS Flamboyan 05 Ledokombo Jember. Peningkatan tersebut berlangsung secara bertahap dan terukur, mulai dari rata-rata 47% pada pra-siklus dengan kategori Masih Berkembang, naik menjadi 58% pada siklus I dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan, hingga mencapai 85% pada siklus II dengan kategori Berkembang Sangat Baik, sehingga telah memenuhi target keberhasilan minimal 75%. Keberhasilan ini ditopang oleh karakter permainan yang konkret, visual, dan menyenangkan, serta penyempurnaan strategi pembelajaran berupa pendampingan individual dan penguatan positif pada siklus kedua. Mengacu pada temuan tersebut, pendidik PAUD disarankan menjadikan permainan maze warna sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang mudah diterapkan, menarik, dan terjangkau, disertai demonstrasi serta penguatan positif bagi anak yang masih kurang percaya diri. Pihak sekolah juga diharapkan menyediakan alat permainan edukatif yang lebih bervariasi serta memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media stimulasi motorik halus yang kreatif dan inovatif. Adapun bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan kajian dengan subjek yang lebih luas dan variasi media permainan yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SPS Flamboyan 05 Ledokombo Jember yang telah berkenan memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini di SPS Flamboyan 05 Ledokombo Jember.

REFERENSI

- Alfadhilah, J. (2025). Penerapan teori kognitif Piaget dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–58.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian tindakan kelas. Bumi Aksara.
- Fadlillah, M. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini. Kencana.
- Hurlock, E. B. (2010). Perkembangan anak (Jilid 1, Edisi keenam). Erlangga.
- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maisyaroh, S. (2023). Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Maze Warna pada Kelompok A2 di Pos PAUD Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Malik, A. (2018). Statistika Pendidikan. Sleman: CV Budi Utama.
- Munthe, R. (2023). Kegiatan Bermain Origami dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini. *JUDIMAS*, 3(2), 168–178.
- Numaseb, N. (2025). Belajar Sambil Bermain: Menguak Strategi Pembelajaran Efektif untuk Anak Usia Dini. *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini*, 6(1), 95-100.
- Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rasid, J., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Kajian tentang Kegiatan Cooking Class dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun. *Cahaya Paud*, 2(2), 384074.
- Rustiyana, R. (2025). Karakteristik pembelajaran anak usia dini berbasis eksplorasi lingkungan. *Jurnal PAUD Agapedia*, 9(1), 77–89.
- Santrock, J. W. (2011). Perkembangan anak (Edisi kesebelas, Jilid 1). Erlangga.
- Soleha, A. M., Yasbiati, Y., & Muslihin, H. Y. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Maze untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun di TK Negeri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(2), 175–183.
- Wahyuni, S., & Agustin, M. (2021). Stimulasi motorik halus anak usia dini melalui kegiatan finger painting. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.