

Perancangan Permainan Interaktif Berbentuk *Activity Pack* sebagai Media Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun

Ghozi Alfani Dimas Anggriawan¹⁾ Muh. Bahruddin²⁾ Fenty Fahminnansih³⁾

Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baru 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100046@dinamika.ac.id, 2) Bahruddin@dinamika.ac.id, 3) Fenty@dinamika.ac.id

Abstrak: Permainan Interaktif adalah jenis permainan yang dapat memberikan kesempatan belajar tertentu kepada penggunanya (anak-anak). Permainan juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak dan sangat membantu untuk merangsang pikiran mereka, Meningkatkan interaksi sosial, membangun kepercayaan diri juga baik untuk keterampilan motorik halus anak. Terutama pada usia sekitar 4-6 tahun. Pada usia ini sangat penting dilakukan kegiatan yang membantu tumbuh kembang anak karena proses tumbuh kembang anak terjadi dengan sangat cepat. Sehubungan dengan berbagai kegiatan, Peran guru TK yang peneliti amati adalah memperhatikan dan membatasi permainan setiap anak. Jauhkan anak Anda dari mengenali hanya satu jenis mainan anak dan aktivitas bermain anak yang menyertainya satu-satunya permainan. Oleh karena itu, penulis berusaha untuk membuat permainan anak-anak yang memiliki sesuatu, yang didalamnya terdapat permainan edukatif untuk merangsang perkembangan motorik halus anak.

Kata kunci: Motorik Halus, Permainan Interaktif, Activity Pack

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut Sutini dan Rahmawati (2018) anak usia dini adalah individu kecil yang ada pada tahap awal kehidupan. Pada masa ini, mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental yang paling pesat. Aspek yang paling berkembang paling pesat adalah aspek motorik.

Menurut Indrawan & Wijoyo (2000), motorik merupakan gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh semua tubuh sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur matangnya pengendalian gerak tubuh.

Motorik dapat dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik penting sekali dikembangkan karena akan berpengaruh terhadap diri sendiri dan juga kemampuan kognisi (Desmita, 2009). Seperti halnya motorik halus anak yang bisa mempengaruhi kegiatan akademisi. Contohnya kegiatan menulis, menggunting, menempel dan lain lain.

Namun permasalahan yang terjadi saat ini, orang tua terkadang mengandalkan *gadget* sebagai media tumbuh kembang anaknya. Tanpa menyadari tentang dampak pada perubahan anak-anak yang menjadi jarang memperhatikan lingkungan sekitar dan jarang melakukan

aktivitas motorik halus secara optimal (Elfiadi, 2018). Tidak hanya itu saja kegiatan untuk mengembangkan motorik halus anak sering terjebak pada aktivitas yang hanya menggunakan pensil dan kertas. Hal ini menyebabkan kegiatan menjadi monoton.

Menurut Wulan (2021), untuk mengatasi perubahan perilaku anak tersebut, diperlukan alat bermain yang dapat menumbuhkan kreativitas dan kegotong-royongan anak serta memperkuat nilai sosialnya. Faktor yang merangsang minat bermain anak adalah adanya permainan yang sesuai dengan karakter usia tersebut, seperti elemen warna-warni dan mainan dengan bentuk menarik yang mudah diingat oleh anak. Wahana ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak untuk masa depan. Anak-Anak lebih menyukai permainan yang menarik secara visual, Hal ini ditandai dengan daya ingat anak yang lebih besar untuk mengingat objek yang memiliki tampilan menarik dan media pendukung berupa gambar dengan cara yang menyenangkan sehingga anak tidak sadar sedang belajar.

Penelitian yang sedang diteliti pada saat ini berada di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng, dari 20 anak 5-8 anak lainnya terkadang

mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan kecil seperti menulis ataupun melipat kertas dikarenakan media pembelajaran yang berhubungan dengan motorik halus masih kurang dan tidak dilakukan secara langsung sedangkan untuk pengembangan motorik halus anak dibutuhkan interaksi secara langsung, entah melalui teman atau media pendukung yang lain.

Sejalan dengan hal itu, salah satu solusi dari permasalahan tersebut yaitu pembuatan model pembelajaran permainan anak berbentuk *Activity Pack* dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik halus anak. *Activity Pack* merupakan paket permainan yang di dalamnya terdiri dari beberapa permainan super seru, kreatif, dan mendidik. Model pembelajaran ini berbasis *Game-Based Learning* yaitu pembelajaran yang menggunakan permainan yang telah dirancang khusus membantu proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi aspek kognitif dan sisi emosional (Cinta, 2021).

Atas dasar itulah model pembelajaran ini dikembangkan untuk mengantisipasi permasalahan yang muncul di lapangan mengenai keterbatasan guru dalam memanfaatkan sumber daya untuk pembelajaran motorik halus. Oleh karena itu, diharapkan melalui pengembangan model pembelajaran *Activity Pack* dapat dirancang keefektifan pengelolaan pembelajaran desain melalui media yang sederhana dan murah. Harapannya, para guru tidak akan lagi mengeluhkan sulitnya mengakses media, terutama yang berkaitan dengan motorik halus

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah proses penelitian yang menggunakan penelitian deskriptif yang dikumpulkan dari sumber untuk memahami kondisi dan masalah sosial yang ada dalam suatu ekosistem dan mengolahnya menjadi ide-ide konsep untuk menciptakan karya (Fadli, 2021) Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara, observasi, dan literatur sebagai sumber data. Metode wawancara untuk mendapatkan informasi akurat dari sumber yang membantu peneliti memahami peristiwa, aktivitas, dan proses secara detail.

Hasil Analisis Data

1. Reduksi Data
 - a. Observasi
 1. Sekolah TK Dharma Wanita Persatuan

- Medaeng Surabaya sudah mengajarkan mengenai motorik halus pada siswa.
2. Berbagai pembelajaran sudah dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya, seperti menggambar, mewarnai bersama, belajar melipat dan lain-lain yang berhubungan dengan motorik halus.
 3. TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng terdapat 2 cara pembelajaran agar siswa tetap tidak bosan dengan pembelajaran *teoritis*, seperti pembelajaran *praktis* seperti mewarnai, melipat yang melibatkan motorik anak dan kegiatan menari.
 4. Terdapat siswa yang sudah bisa melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus seperti melipat dan menempel namun masih banyak juga siswa lainnya yang masih belum/kurang memahami.
 - b. Wawancara
 1. Menurut guru TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya, tidak hanya pembelajaran secara *teoritis* namun juga disela itu memberikan pembelajaran *praktis* seperti, mewarnai, menggambar, menempel dan lain lain. Guru TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya juga menjelaskan jika anak-anak menyukai karakter dengan bentuk-bentuk hewan dan juga menyukai warna-warna yang cerah dan mencolok
 2. Menurut orang tua siswa, anak terkadang kurang fokus apabila dihadapkan dengan pembelajaran *teoritis* daripada pelajaran *praktis* karena pembelajaran teoritis mungkin terlihat sangat membosankan bagi anak tersebut.
 3. Menurut Dokter Tumbuh Kembang Anak, selama bermain anak-anak menggunakan otot-ototnya untuk merangsang indera tubuhnya, sehingga diharapkan anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang percaya diri dan memiliki sportivitas yang tinggi. Untuk media permainan diharapkan memiliki unsur yang disukai anak seperti hewan, warna dan lain lain dan juga diharapkan dalam merancangan media interaktif berupa permainan anak supaya dibuat berkelompok dan tidak terlalu ketat dalam aturan bermain.
 - c. Studi Literatur

Studi literasi pada penelitian ini menggunakan buku diantaranya, buku oleh Imas Kurniasih yang berjudul Kumpulan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak. Dalam buku ini disebutkan bahwa Permainan interaktif dapat meningkatkan kepercayaan diri anak, semangat bersaing dan rasa kejujuran. Dapat disimpulkan bahwa permainan interaktif sangat penting dalam mendukung tumbuh kembang anak. Dan juga Buku pengembangan motorik halus anak usia dini oleh Sri Wulan dalam buku ini dijelaskan tentang ciri-ciri perkembangan motorik halus anak usia 0-6 tahun sekaligus menjelaskan perkembangan motorik halus melalui kegiatan kecil

d. Studi Eksisting

Studi Eksisting digunakan penulis terhadap media penyimpanan permainan yang dipakai TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng. Studi ini digunakan untuk mengetahui media penyimpanan yang digunakan, terutama dari segi bahan dan informasi yang tersedia.

Gambar 1. Packaging



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Packaging yang tersedia untuk menyimpan permainan anak terbuat dari karton dan kardus untuk media utamanya, didalamnya tidak ada penjelasan mengenai isi permainan dan cara bermain dari sisi *visual* pun terlihat kurang menarik sehingga anak-anak hanya bermain ketika ada kegiatan saja.

e. Dokumentasi

Kesimpulan yang diperoleh adalah TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng saat ini mengikuti kegiatan pembelajaran tatap muka sebanyak lima kali dalam seminggu, sehingga diharapkan siswa

dapat berinteraksi langsung dengan teman sekelas dan guru.

f. Penyajian Data

Pengumpulan data observasi, wawancara, studi literatur, studi eksisting, dan dokumentasi akan direduksi dan didapatkan data sebagai berikut:

- a. Permainan yang akan dirancang memiliki dua konsep model, yang terdiri dari model pertama gabungan dari ular tangga dan *puzzle*, model yang kedua penyesuaian warna, *puzzle* dan menempel.
- b. Bentuk-bentuk permainan interaktif yang dirancang nanti akan dibuat desain karakter, hewan, dan warna dengan ciri khas yang unik dan mudah disukai anak anak.
- c. Bentuk *puzzle* untuk menyusun *board game* nantinya bisa disusun dengan mudah karena terdapat magnet sebagai media penghubung antara bentuk satu dengan bentuk yang lain.
- d. Pembuatan buku manual agar mempermudah anak anak dalam melakukan pembelajaran interaktif ini.
- e. *Packaging* dibuat dengan bahan karton dengan desain menarik sehingga dapat menambah daya tarik anak-anak.
- g. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulannya adalah game interaktif sebagai media pembelajaran motorik halus akan dirancang dengan konsep seperti ular tangga dengan hambatan internal. Juga permainan yang nantinya akan menambahkan unsur *puzzle*, dirancang agar mudah disusun, dan ditambahkan permainan karakter hewan, anak dan warna agar anak mudah mengenal dan memiliki ciri khas, membuat permainan menjadi lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu anak. Media pelengkap seperti buku petunjuk, stiker, dan pin melengkapi media pembelajaran ini dan dapat digunakan sambil belajar dengan permainan interaktif ini. Buku manual menggunakan kertas coated 210 gram, dengan total 10 halaman termasuk cover yang tidak terlalu tipis. Anak-anak bisa mengenal tata cara bermain yang baik dan benar Dengan media pembelajaran ini anak dapat bermain sekaligus belajar, sehingga tidak hanya

mendapatkan nilai edukasi tetapi juga memiliki nilai hiburan agar anak lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning)

1. Segmentation

Tabel 1. Tabel Segmentation

	Segmentasi	Keterangan
Geografis	Letak Wilayah	Indonesia
	Ukuran Wilayah	Jawa Timur
Demografis Primer	Gender	Semua Gender
	Usia	4-6 Tahun
	Kelas Sosial Pendidikan	Menengah TK
Demografis Sekunder	Gender	Semua Gender
	Usia	25-45 Tahun
	Kelas Sosial Pendidikan	Menengah SMA/Perguruan tinggi
Psikografis		Segmentasi psikografis dalam penelitian ini adalah anak TK usia 4-6 tahun yang mengalami atau tidak mengalami keterlambatan motorik halus, anak dengan rasa ingin tahu yang tinggi, kemudian orang tua dan guru TK usia 25-45 yang senang mengajari anaknya hal-hal baru, dan belajar menggunakan media pendukung.

Sumber: Olahan Penulis, 2023

2. Targeting

a. Target Audience

Target audience penelitian ini adalah anak TK dengan usia 4-6 tahun yang tidak mengalami atau mengalami

keterlambatan dalam motorik halus anak..

b. Target Market

Target market penelitian ini adalah guru TK yang mengetahui atau belum mengetahui media pembelajaran yang dapat melatih motorik halus anak.

3. Positioning

Media permainan ini diharapkan Sebagai media pembelajaran yang menarik untuk anak usia 4-6 tahun agar bisa *menstimulasi* motorik halus anak melalui metode permainan interaktif

Unique Selling Proposition (USP)

USP digunakan untuk mendefinisikan keunikan suatu rancangan dengan membuatnya menarik dan berbeda dari rancangan lainnya dengan cara menarik perhatian *audiens*. Dalam penelitian ini, penulis mengambil media pembelajaran permainan interaktif berupa permainan dengan dua model berbeda sehingga dapat menarik minat dan melatih motorik halus anak. Didalam *packaging* akan diberikan buku manual agar anak-anak tidak bingung akan bagaimana memainkan permainan yang akan dirancang nantinya

Analisis SWOT

Metode SWOT digunakan untuk mencari strategi sebagai rujukan untuk mengkonsep desain melalui aspek internal dan eksternal: Strengths, Weakness, Opportunities, Threats.

Tabel 2. Analisis SWOT

	Strengths	Weakness
	<ul style="list-style-type: none"> Rasa ingin tahu anak tinggi Potensi kecerdasan anak usia 4-6 tahun sedang berkembang Keter tarikan anak-anak terhadap permainan sangat tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mudah bosan Media permainan interaktif yang dimiliki terlalu monoton
Opportunities	Strategi S – O	Strategi W – O
<ul style="list-style-type: none"> Daya tangkap anak lebih baik ketika menggunakan media 	Merancang media pembelajaran dengan tema yang dikenali	Merancang media pembelajaran berkelompok dan dan

- pendukung oleh anak menggunakan
- Antusias Objek media karakter yang
- anak pembelajaran tidak asing bagi
- bertambah memiliki anak
- ketika belajar tampilan dan
- hal yang bentuk yang
- berkaitan menarik bagi
- dengan anak supaya
- kelompok menambah rasa
- antusias mereka

yang artinya adalah proses berkembangnya individu ketika mendapat dan mempelajari informasi baru yang menurutnya menarik. Maka dalam penelitian ini dirancang dengan ide dan gagasan baru tujuan yang telah ditentukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik perhatian anak dan diharapkan dapat mengembangkan sensor motorik halusnya.

Threats	Strategi S – T	Strategi W – T
<ul style="list-style-type: none"> • Anak kurang antusias dengan sistem belajar teoritis • Media pembelajaran yang melatih system motorik halus anak kurang menarik dan bervariasi 	Media pembelajaran tersebut dirancang dengan memberikan beberapa permainan yang menarik dan <i>colorfull</i> supaya terkesan unik dan menambah rasa ingin tahu anak	Media pembelajaran tersebut dibentuk dengan model yang bervariasi, menarik dan menyenangkan serta menambahkan media apresiasi untuk anak agar mereka lebih bersemangat

Strategi Kreatif

Strategi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan interaktif dengan menambahkan karakter yang disukai anak usia dini. Karakter hewan yang digunakan adalah karakter yang dikenal anak sehingga informasi yang digunakan sebagai edukasi untuk anak akan mudah tersampaikan. Untuk merancang penelitian ini diperlukan beberapa strategi kreatif sebagai berikut:

- Jenis Permainan
 Jenis permainan yang akan dibuat nantinya berjenis permainan interaktif dengan konsep edukatif
- Media Pembelajaran
- Merancang media pembelajaran menggunakan permainan interaktif dengan menambahkan karakter hewan yang sudah dikenal anak. *Game* ini juga menggunakan magnet sebagai penghubung antar potongan teka-teki jigsaw. Nama rancangan media pembelajaran permainan interaktif ini adalah “Gative” yaitu singkatan dari beberapa game, edukatif dan aktif. Diharapkan nama ini dapat menjalankan isinya.
- Material Kertas Karton
 Material utama dalam perancangan media pembelajaran permainan interaktif ini adalah karton. Material ini untuk untuk *packaging*. Kertas karton mempunyai karakter yang kokoh dan tebal sehingga cocok untuk menjadi wadah barang-barang tertentu. Kertas karton juga cukup awet dan tahan lama.

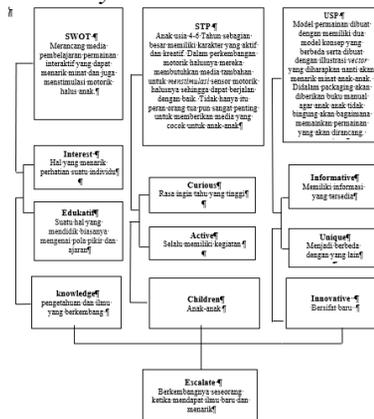
Kesimpulan Strategi Utama

Merancang media pembelajaran permainan interaktif yang dapat menarik minat dan juga menstimulasi motorik halus anak.

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Key Communication Message

Gambar 1. Key Communication Message



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Kesimpulan yang telah didapatkan dari penyusunan STP, USP, dan SWOT peneliti menemukan keyword yang tepat untuk digunakan dalam merancang permainan interaktif berbentuk Activity pack sebagai media pengembangan Motorik halus anak usia 4-6 tahun yaitu escalate

Gambar 2. Kertas Karton



Sumber: Olahan Penulis, 2023

2. Media Pendukung

Media pendukung terdiri dari stiker, x-banner, poster, gantungan kunci, dan pembatas buku. Media pendukung ini berfungsi untuk memperkenalkan elemen yang ada di tampilan Mojoputri.

a. Sticker

Gambar 8. Desain Sticker



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Stiker Nanti akan di cutting sesuai dengan bentuknya, Gambar karakter dijadikan sebagai stiker supaya bisa dibuat merchandise untuk anak-anak dan jadi penyemangat untuk mempelajari media interaktif.

b. X-Banner

Gambar 9. Desain X-Banner



Sumber: Olahan Penulis, 2023

X-banner dibuat menjadi media untuk menarik perhatian masyarakat. X-banner menampilkan beberapa visual yang ada di dalam game nantinya.

c. Packaging

Gambar 10. Desain Packaging



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Packaging digunakan sebagai tempat menyimpan mainan agar aman dan lebih rapi. Selain itu, kemasannya juga didesain semenarik mungkin menggunakan warna cerah dengan gambar karakter yang digunakan pada mainan interaktif ini. Agar anak lebih tertarik dan berminat dengan mainan yang dirancang pada penelitian ini.

d. Pin

Gambar 11. Desain Pin



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Pin nantinya akan dibuat merchandise ke anak-anak setelah memenangkan game

e. Buku Manual

Gambar 12. Desain Buku Manual



Sumber: Olahan Penulis, 2023

buku didesain menggunakan visual yang ada pada Packaging diharapkan buku manual dapat membantu anak-anak dan tenaga pengajar dalam menggunakan pembelajaran interaktif ini.

SIMPULAN

Perancangan media pembelajaran menggunakan permainan interaktif ini bertujuan

untuk membantu merangsang kemampuan motorik halus anak yang memiliki keterlambatan pada anak usia 4-6 tahun. Konsep keyword yang telah didapatkan adalah “escalate” yang memiliki arti berkembang. Pada media pembelajaran ini dirancang agar pembelajaran siswa lebih aktif, dengan menggunakan alat permainan interaktif siswa dapat langsung berinteraksi dengan teman, sehingga mengembangkan kesadaran sosial anak. Pemilihan bahan, bentuk dan warna yang digunakan dalam permainan ini telah disesuaikan dengan karakteristik anak TK usia 4-6 tahun agar terlihat menarik. Terlihat juga dari pemilihan karakter desain karya yang sudah ditentukan, dan lebih condong menggunakan karakter binatang yang lucu agar sesuai dengan karakter anak-anak. Berikan karya pendidikan tepi visual dari desain karakter dan konsep yang matang. Dalam penerapan langsung, anak-anak akan dikenalkan dengan teka-teki yang disediakan. Setelah puzzle selesai, anak-anak diberikan permainan baru berupa board game, dan anak-anak juga bisa melihat cara menyusun media yang tersedia di manual sebagai media sekunder. Selain buku manual, media pendukung lainnya adalah stiker, pin dan *packaging*.

SARAN

Peneliti berharap temuan penelitian ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya anak-anak yang masih memiliki kekurangan dalam keterampilan motorik halus. Jika ingin memunculkan tema yang sama, diharapkan para peneliti baru memberikan lebih banyak bentuk dan visual untuk berkomunikasi secara tepat. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andy Offset.
- Ambrose, Gavin., and Paul Harris. 2011. *Layout*. Switzerland: Ava Pub. SA.
- Brian, Clegg. 2006. *Permainan Interaktif*. Yogyakarta: Erlangga.
- Cinta, Aisyah Wibawa Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. 2021. “Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.” *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)* 3(1):17–22.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Elfiadi. 2018. “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3(9):837–49. doi: 10.36418/japendi.v3i9.1159.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. “Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif.” *Humanika* 21(1):33–54. doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- Febrian, Bening. 2022. *Perancangan Media Pembelajaran Permainan Konstruktif Sebagai Upaya Pengenalan Bentuk Geometri Pada Siswa TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya*. Surabaya: Universitas Dinamika Surabaya.
- Hardiyanti, Yariska, Saleh Muhammad Husain, and Nurabdiansyah. 2017. *Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Indrawan, Irjus, and Hadion Wijoyo. 2000. *Buku Pra Sekolah*. Purwokerto: Pena Persada.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2010. “Interaktif.” Retrieved (<https://kbbi.web.id/interaktif>).
- Kotler, and Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. 2nd ed. Jakarta: Erlangga.
- Muslich, A., & Ismawati, S. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga.
- Puspitosari. 2010. “Pengaruh Warna Dapat Membantu Proses Pembelajaran Anak Usia Dini.” Retrieved (<http://kbalnaba.blogspot.com/2010/07/pe- ngaruh-warna-dapat-membantu- proses.html>).
- Rachmawati, Imami Nur. 2007. “Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara.” *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11(1):35–40. doi: 10.7454/jki.v11i1.184.
- Sucipta, I. Nyoman. 2017. *Kajian Pengemasan Yang Aman, Pangan Nyaman, Efektif Dan Efisien*. Denpasar: Udayana University press.
- Sutini, Ai, and Meti Rahmawati. 2018. “Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Model Pembelajaran Bals.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(2):49–60. doi: 10.17509/cd.v6i2.10519.
- Witabora, Joneta. 2012. “Peran Dan Perkembangan Ilustrasi.” *Humaniora*

3(2):659. doi:

10.21512/humaniora.v3i2.3410.

Wulan, Tri Ambar. 2021. *Perancangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Menggunakan Metode Quality Function Deployment*. Pekanbaru: UIN Suska Riau.