



Volume 7 Nomor 1 (2020) Halaman 87-96

**Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD  
Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya**

Website : <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/index>

Email : [jtk@fkip.unsri.ac.id](mailto:jtk@fkip.unsri.ac.id)

pISSN : 2355-7443 eISSN:2657-0785



**Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Busy Board* Untuk Motorik  
Halus Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak**

**Nurima Yuliasari<sup>1</sup>, Sri Sumarni<sup>2</sup>, Rukiyah<sup>3</sup>**

PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya

E-mail: [nurimayulia23@gmail.com](mailto:nurimayulia23@gmail.com)

DOI : 10.36706/jtk.v7i1.11552

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif *Busy Board* untuk kemampuan motorik halus anak usia (4-5) tahun yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan adalah *Rowntree* yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi *Tessmer* yang terdiri dari tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dan observasi serta daftar ceklist. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 97% dan validitas media sebesar 94%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 95% kategori sangat valid. Hasil dari tahap *one-to-one evaluation* dan *tahap small group evaluation* diperoleh hasil rata-rata sebesar 91% sangat praktis karena telah memenuhi kriteria mudah digunakan, menarik, menyenangkan, serta dilengkapi dengan petunjuk yang jelas. Dengan demikian, pengembangan alat permainan edukatif *busy board* sangat valid dan praktis sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus.

**Kata kunci:** Alat Permainan, Busy Board, Motorik Halus.

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a Busy Board Educational Instrument for valid and practical motor skills of children (4-5) years old. The development model used is Rowntree which consists of three stages: the planning, development and evaluation stages of Tessmer consisting of the stages of self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data collection techniques using walkthroughs and observations and checklists. The results showed that the material validity was 97% and the media validity was 94%, the average product validity was 95%, the category was very valid. The results of the one-to-one evaluation and small group evaluation stages obtained an average of 91% is very practical because it meets the criteria of easy to use, interesting, fun, and is equipped with clear instructions. Thus, the development of busy board educational game tools is very valid and practical so that it can be applied in learning activities of fine motor skills.*

**Keywords:** Game Tools, Busy Board, Fine Motor.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan aspek motorik erat kaitannya dengan masalah perkembangan fisik. Ketika otot-otot badan cenderung lebih kuat dan kokoh, maka keterampilan-keterampilan yang menggunakan otot tangan dan kaki sudah mulai berfungsi. Menurut Mulyani (2018) Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pada masa kanak-kanak merupakan masa keemasan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada.

Fisik motorik merupakan salah satu dari aspek perkembangan pada anak. Mengasah kemampuan otot-otot anak agar dapat berkembang dengan baik sangat diperlukan, oleh karena itu sejak dini fisik motorik anak harus dikembangkan dengan baik oleh orang tua maupun guru pengajar. Namun terkadang motorik halus anak sering terlupakan oleh sang pendidik dan orang tua, kebanyakan para orang tua hanya memprioritaskan gerakan-gerakan motorik kasar anak tetapi melupakan keterampilan jari-jemari anak agar dapat lebih terampil dan anak menjadi lebih kreatif dengan kemampuan jari tangannya.

Keterampilan jari jemari anak dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus diperhatikan pada saat proses kegiatan bermain sambil belajar, yang biasanya dilakukan dengan media atau alat permainan. Pembelajaran yang paling efektif untuk anak adalah melalui kegiatan yang konkret (nyata). Alat permainan sangat penting pada proses pembelajaran anak usia dini. Melalui alat permainan edukatif anak akan lebih bersemangat terhadap pembelajaran dikarenakan sarana dan prasarana yang disediakan menarik bagi anak. Senada dengan pendapat Fadlillah (2017:56) Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan Pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan yang cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan dan nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat bagi perkembangan anak terutama perkembangan fisik motorik halus anak.

Menurut Peraturan Kemendikbud (2014) tingkat kemampuan motorik halus anak usia (4-5) tahun mampu: 1) anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas seperti mengancing baju, menali sepatu, 2) menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan motorik halus terkontrol seperti meronce. Lebih lanjut menurut Sujiono dikutip oleh Waldi (2015:2) kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun meliputi bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil dan koordinasi antara mata dan tangan.

Berdasarkan kebutuhan anak usia (4-5) tahun maka dalam penelitian ini akan mengembangkan alat permainan edukatif *busy board* yang sudah ada sebelumnya namun diperuntukkan untuk anak usia 2 tahun ke bawah dengan kegiatan yang sederhana seperti tombol *on-off* lampu, maka dari itu peneliti mengembangkan alat

permainan tersebut dengan variasi kegiatan seperti mengancing baju, menali sepatu, menempel, meresleting dan masih banyak lagi serta menarik dan diperuntukkan untuk anak usia (4-5) tahun. Dengan alat permainan edukatif *busy board* peneliti mengharapkan agar kegiatan pembelajaran melatih motorik anak dapat diutamakan karena keterampilan seperti ini sangat berguna untuk menolong anak itu sendiri (*self helps skills*). Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Utomo, dkk (2018) dengan judul “Penerapan Strategi Bermain Melalui Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini” didapat hasil bahwa penerapan strategi bermain melalui media *busy book* dapat meningkatkan kemampuan kemandirian membantu diri sendiri serta kemampuan fisik motorik halus anak terbukti dengan hasil analisis data yang diperoleh.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dan wawancara, diperoleh data bahwa di TK Al-Kautsar dengan guru kelas kelompok A. Peneliti memperoleh data bahwa dalam proses pembelajaran untuk melatih motorik halus anak media yang digunakan hanya sebuah plastisin. Berdasarkan hasil wawancara di TK tersebut sangat dibutuhkan alat permainan edukatif agar dapat membantu kegiatan belajar di TK Al-Kautsar untuk membantu mengembangkan motorik halus anak dan membuat anak menjadi lebih tertarik dalam proses belajar mengajar yang tanpa sadar motorik halus anak dapat berkembang dengan baik.

Permasalahan yang didapat berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan yaitu keterbatasan alat permainan untuk keterampilan motorik halus anak. Media yang tersedia berupa plastisin dan kegiatan melipat origami yang dipakai terus menerus akan membuat anak jenuh dan bosan. Keterbatasan alat permainan seperti ini dapat menghambat berkembangnya keterampilan motorik halus anak padahal kemampuan motorik halus anak juga sangat penting misalnya untuk anak mampu memegang dan menggunakan pensil sebagai bekal pendidikan selanjutnya serta kemampuan kemandirian menolong diri sendiri pada anak.

Hasil observasi dan wawancara di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Kautsar dapat ditarik kesimpulan bahwa sangat dibutuhkan pembaharuan atau inovasi baru dalam pengadaan alat permainan edukatif untuk menunjang proses pembelajaran keterampilan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). menurut Sugiyono (2017:297) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model *Rowntree*. Menurut Prawiradilaga (2015: 46) model *Rowntree* adalah model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi suatu media. Dengan tahap perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Kemudian menggunakan evaluasi formatif *Tessmer*, dengan tahapan *self evaluation, expert review, one to one evaluation, dan small group evaluation*.

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melihat karakteristik perkembangan anak kelompok A, dengan mewawancarai guru pada tiga Taman Kanak-Kanak. Setelah mengetahui analisis kebutuhan serta karakteristik perkembangan anak peneliti mendeskripsikan kriteria alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum yang digunakan.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan desain. Pengembangan desain dalam penelitian ini berupa alat permainan *busy board*. Desain yang dibuat dirancang menyerupai meja belajar kayu anak agar anak merasa lebih leluasa dalam bermain permainan yang ada di sebuah papan (*busy board*), alat permainan juga dirancang agar dapat tahan lama atau awet sesuai dengan karakteristik alat permainan edukatif yang benar. Untuk memudahkan anak bermain dalam sebuah papan kemudian bila sudah selesai langsung dapat disimpan dengan rapi.

Proses evaluasi menggunakan prosedur evaluasi formatif *Tessmer*, dengan langkah-langkah sebagai berikut: *Self evaluation*, pada tahap ini peneliti melakukan penilaian sendiri terhadap alat permainan yang akan diproduksi untuk mengetahui apakah alat permainan sudah sesuai dengan kebutuhan anak, karakteristik anak dan memiliki kriteria alat permainan yang baik. Selanjutnya tahap *Expert review*, pada tahap ini produk yang dikembangkan kemudian diberikan kepada ahli untuk divalidasi dengan melakukan pengujian terhadap alat permainan, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi berupa tanggapan, komentar dan saran yang dituliskan pada lembar validasi sebagai acuan peneliti untuk merevisi produk selanjutnya. Hasil yang didapat dari validator ahli materi dengan kategori sangat valid, dikatakan sangat valid karena berdasarkan teori validitas isi menurut Zaim (2016:42) validitas isi adalah suatu tes yang disusun berdasarkan isi materi pelajaran yang akan dievaluasi dalam proses pembelajaran. Artinya kesesuaian alat permainan dengan kurikulum yang digunakan di TK untuk kemampuan motorik halus. Selanjutnya teori validitas konstruk menurut Lusiana dkk (2015:56) validitas konstruksi adalah validitas yang dilihat dari segi susunan, kerangka, atau rekaannya. Artinya alat permainan sudah sesuai dengan aspek desain tampilan, edukatif, dan teknik penggunaannya.

Masuk pada tahap *one to one evaluation*, pada tahap ini alat permainan mulai diujicobakan ke tiga orang anak dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Anak tersebut diberikan pembelajaran menggunakan prototipe 1 yang sudah direvisi, pada saat proses pembelajaran anak diamati menggunakan lembar observasi untuk melihat secara langsung tingkah laku anak selama bermain. Data yang didapatkan dari observasi akan dijadikan acuan dalam melihat kepraktisan alat permainan dan dijadikan dasar untuk merevisi prototipe 1 sehingga menghasilkan prototipe 2.

Setelah mendapatkan prototipe 2, dilanjutkan tahap *small group evaluation* dimana produk diujicobakan pada sembilan orang anak secara acak. Anak diberikan pembelajaran menggunakan prototipe 2 kemudian anak juga di amati menggunakan lembar observasi untuk melihat serta menilai tingkah laku selama proses pembelajaran secara langsung guna untuk melihat kepraktisan alat permainan *busy board*.

Teknik Pengumpulan Data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu sebagai berikut: Teknik *Checklist* dan Observasi, Beberapa ahli dilibatkan untuk mengevaluasi produk awal prototipe 1. Instrumen yang digunakan untuk mengukur produk yang dihasilkan menggunakan lembar ceklis. Data yang dikumpulkan dari lembar ceklis berupa tanggapan, saran serta komentar yang ditulis pada lembar validasi sebagai dasar peneliti untuk merevisi produk. Data hasil validasi kemudian didiskusikan untuk mendapatkan kejelasan informasi mengenai produk sebagai acuan untuk merevisi produk sampai dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Observasi digunakan untuk mengukur tingkah laku anak terhadap penggunaan alat permainan *busy board* dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas anak selama belajar. Menurut Nawawi dikutip oleh Saprida (2018) observasi adalah suatu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala dalam objek penelitian. Teknik observasi dilakukan pada saat *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Hasil observasi dicatat pada lembar observasi yang berisi kisi-kisi untuk menilai tingkah laku anak. Kisi-kisi tersebut berisi indikator yang dijadikan sebagai alat ukur untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan anak. Wawancara dilakukan terhadap tiga guru dari tiga Taman Kanak-Kanak. Kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti adalah analisis kebutuhan pada anak. Data berupa kualitatif yang digunakan untuk analisis kebutuhan.

## **Metode Analisis Data**

### **Analisis Data Lembar Checklist**

Hasil dari analisis lembar ceklist oleh ahli materi dan media dianalisis secara deskriptif sebagai masukan dan saran untuk merevisi alat permainan edukatif *busy board*. Masukan tersebut dituliskan pada lembar validasi. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli dalam bentuk skala *likert*. Kategori nilai validasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1** Kategori nilai validasi

<b>Kategori jawaban</b>	<b>Skor pernyataan</b>
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

### **Analisis Data Observasi**

Hasil observasi pada tahap *one to one* dan *small group* dilakukan untuk melihat tingkat laku anak dan kemampuan anak pada saat proses pembelajaran menggunakan

alat permainan *busy board*. Data hasil observasi kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2017)

Nilai observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2** Kategori nilai kepraktisan

Rata-rata	Kategori
4	BSB
3	BSH
2	MB
1	BB

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *self evaluation* peneliti melakukan penilaian sendiri terhadap alat permainan yang dikembangkan. Adapun hasil yang didapat yakni alat permainan tidak terbuat dari bahan yang berbahaya, bahan mudah didapatkan, kombinasi warna dan kegiatan yang menarik, serta yang terpenting sesuai dengan karakteristik kemampuan motorik halus anak usia (4-5) tahun.

Selanjutnya pada tahap *expert review* untuk menentukan tingkat kevalidan dengan melibatkan ahli materi dan media untuk melakukan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Dalam hal ini melibatkan dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validator materi yaitu Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd sebagai ahli materi dan validator media yaitu Ibu Febriyanti Utami, M.Pd sebagai ahli media.

Setelah dilakukan tahap *expert review* terhadap prototipe 1, selanjutnya peneliti melakukan tahap *one to one evaluation* yang bertujuan untuk melihat kepraktisan alat permainan *busy board* atau yang disebut dengan prototipe 1 yang telah divalidasi oleh ahli. Pada tahap ini melibatkan tiga orang anak secara acak untuk mewakili populasi target yaitu anak dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Selanjutnya mereka secara bersamaan menggunakan prototipe 1. Ujicoba ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kesulitan-kesulitan yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran menggunakan alat permainan tersebut.

Pada tahap *small group evaluation*, tahap ini diujicobakan pada sembilan orang anak secara acak dengan menggunakan prototipe 2. Anak dibagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing terdiri dari tiga orang anak. Pada tahap *one to one* dan *small group* ini peneliti menilai tingkah laku anak menggunakan lembar instrumen observasi yang sudah dibuat dan didiskusikan dengan dosen pembimbing.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan *busy board* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak

Islam Al-Kautsar. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan produk *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer* yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Selanjutnya untuk tahap evaluasi menggunakan model evaluasi formatif *Tessmer* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu, *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dimana pada tahap ujicoba *one to one evaluation* yang bertujuan untuk melihat kepraktisan alat permainan *busy board*. Pada tahap ini melibatkan tiga orang anak. Ketiga orang anak tersebut adalah JHN, RCL, IZM dan mendapatkan skor masing-masing 94, 91, dan 88 sehingga hasil nilai rata-rata adalah 91 berada pada kategori sangat praktis. Selanjutnya pada tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak, sembilan orang anak tersebut adalah GRC, AQL, IZM, JHN, RZF, RCL, RZQ, QNY, RVT dan mendapatkan skor masing-masing 94, 91, 88, 94, 88, 91, 94, 88, dan 88 sehingga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 91 dan berada pada kategori sangat praktis. Dari nilai rata-rata tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* didapatkan nilai rata-rata sebesar 91 dengan kategori sangat praktis. Artinya alat permainan edukatif *busy board* mudah digunakan oleh anak, petunjuk permainan mudah dipahami anak, alat permainan tidak membahayakan anak, menarik dan menyenangkan bagi anak.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut Alat permainan edukatif *busy board* dinyatakan valid. Dari hasil perhitungan tahap *expert review* dari kedua validator materi sebesar 97% dan validator media sebesar 94%. Sehingga diperoleh rata-rata validitas sebesar 95% dengan kategori sangat valid., Alat permainan edukatif *busy board* dinyatakan praktis. Dilihat dari tahap *one-to-one evaluation* dan tahap *small group* masing-masing tahap memperoleh sebesar 91%. Sehingga diperoleh rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat praktis, berdasarkan hasil perolehan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *busy board* untuk motorik halus anak kelompok A telah teruji kevalidan dan kepraktisannya serta layak digunakan sebagai kegiatan pembelajaran kemampuan motorik halus anak kelompok A di taman kanak-kanak.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pertama-tama Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karna berkat rahmat dan hidayahnyalah peneliti dapat menyelesaikan makalah hasil penelitian ini dengan judul “Pengembangan Alat Permainan *Busy Board* Untuk Motorik Halus Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak”. Artikel publikasi ilmiah ini peneliti susun guna memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd selaku pembimbing yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih Bapak Prof. Soefendi, M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama peneliti menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih juga peneliti tujukan pada Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd selaku penguji peneliti pada saat melaksanakan ujian serta ucapan terima kasih kepada Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd selaku validator materi dan validator media yang telah memberikan saran dalam perbaikan makalah hasil penelitian ini. Lebih lanjut, peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada kepala bidang PAUD Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Ilir serta kepada semua pihak yang ada di TK Islam Al-Kautsar Indralaya selaku subjek dalam penelitian ini.

Akhir kata semoga artikel publikasi ilmiah ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan peneliti juga mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dari para pembaca.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. KENCANA. Jakarta.
- Lusiana, N., Andriyani, R. & Megasari, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kebidanan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mulyani, N. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 146 Tahun 2014
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saprida. (2018). Peningkatan Menulis Teks Observasi Melalui Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* Pada Siwa Madrasah Aliyah. *Jurnal*. (Vol.1 No. 1): 1-9.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA. Bandung.
- Utomo, dkk (2018). Penerapan Strategi Bermain Melalui Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal*. (Volume 3 nomor 12).



Waldi, E. (2015). Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Zaim, M. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Kencana.