

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BANTU DIRI BERPAKAIAN MELALUI MEDIA *BUSY BOARD* BERBASIS BAHAN BEKAS DI KB CAHAYA HATI DESA MOPUYA UTARA KECAMATAN DUMOGA UTARA

Puput Rahayu✉, IAIN Sultan Amai Gorontalo

Herson Anwar, IAIN Sultan Amai Gorontalo

Kasidi, IAIN Sultan Amai Gorontalo

✉ puputrahayu376@gmail.com

Vol. 2, No. 1 (2025): Mei-Juli

Abstrak. Permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini yakni bagaimana meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian anak melalui media busy board di KB Cahaya Hati Mopuya Utara dan bagaimana tahapan bermain media busy board dikelas KB Cahaya Hati. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan bantu diri berpakaian anak menggunakan media busy board di KB Cahaya Hati dan untuk mengetahui bagaimana tahapan bermain busy board di KB Cahaya Hati. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada anak di KB Cahaya Hati Mopuya Utara, Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa siswi KB Cahaya Hati dengan jumlah 10 siswa. Hasil penelitian ini menjelaskan pada pra siklus, terdapat 1 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang tidak tuntas dengan memperoleh nilai rata-rata 49.93%. pada siklus I, terdapat 4 siswa yang tuntas dan 6 siswa yang tidak tuntas dengan memperoleh nilai rata-rata 61.17%. dan terakhir pada siklus II terdapat 8 siswa yang tuntas dan 2 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 81.08%. Dengan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keterampilan bantu diri berpakaian dapat meningkat melalui media busy board.

Kata Kunci: Keterampilan Bantu Diri Berpakaian, Media Busy Board, Bahan Bekas

Abstract. The problem that will be discussed in this thesis is how to improve children's self-help dressing skills through busy board media at KB Cahaya Hati Mopuya Utara and how the stages of playing busy board media in KB Cahaya Hati class. This study aims to determine children's self-help dressing skills using busy board media at KB Cahaya Hati and to determine how the stages of playing busy board at KB Cahaya Hati. This type of research uses Classroom Action Research (CAR) which is carried out on children at KB Cahaya Hati Mopuya Utara. The subjects of this study were students of KB Cahaya Hati with a total of 10 students. The results of this study explain that in the pre-cycle, there was 1 student who completed and 9 students who did not complete with an average score of 49.93%. in cycle I, there were 4 students who completed and 6 students who did not complete with an average score of 61.17%. and finally in cycle II there were 8 students who completed and 2 students who did not complete with an average score of 81.08%. With the results of this study, it can be concluded that self-help dressing skills can be improved through busy board media.

Keywords: Self Help Dressing Skills, Busy Board Media, Recycled Materials

PENDAHULUAN

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.

Pendidikan Anak usia Dini (PAUD) merupakan sebuah upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga mencapai usia enam tahun, yaitu memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, pengetahuan, sikap dan keterampilan anak. Pembelajaran di PAUD merupakan suatu upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan, karena di PAUD memiliki prinsip pembelajaran yaitu bermain sambil belajar. (Fikriyah, 2023:114)

Anak adalah individu yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Setiap anak juga memiliki karakteristik yang khas dan berbeda-beda serta tidak sama dengan orang dewasa. Pendidikan pada anak TK sangat di pengaruhi oleh pendidiknya. Tetapi kadang kala pendidik kurang memahami tentang pentingnya

memupuk kemandirian anak sejak usia dini. Kemandirian seorang anak tidak akan berkembang jika lingkungan tidak mendukung. Oleh karena itu lingkungan pendidikan dalam hal ini sekolah memegang peranan penting dalam mengembangkan keterampilan anak.

Keterampilan bantu diri atau *Self-help skills* adalah kemampuan berpakaian, makan, toilet training, perawatan diri, dan Kesehatan diri (Ade Dwi, 2016:118). Kurikulum Pendidikan di Indonesia juga menekankan tentang *self-help skills* yang ditulis terpisah dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 137 Tahun 2014 pada tingkat pencapaian perkembangan aspek motoric halus anak usia 2-5 tahun dan Permeendikbud Nomor 146 Tahun 2014 pada aspek motoric halus (Kementerian Pendidikan Nasional). Peraturan ini menunjukkan bahwa keterampilan bantu diri terdiri dari beberapa aspek yang meliputi keterampilan makan, berpakaian, kebersihan diri dan keterampilan umum. Dengan kata lain aktivitas berpakaian merupakan salah satu keterampilan menolong diri sendiri yang penting untuk dikuasai anak, terutama bagi anak yang memiliki keterlambatan dalam perkembangan.

Keterampilan bantu diri khususnya berpakaian, merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak-anak. Keterampilan ini tidak hanya berkaitan dengan fungsi fisik, tetapi juga memiliki dampak signifikan pada perkembangan sosial dan emosional anak. Mengajarkan anak untuk berpakaian secara mandiri membantu mereka memahami konsep otonomi dan tanggung jawab yang merupakan bagian dari proses tumbuh kembang.

Menurut Utami dan Yunitami dalam Duinda dkk, manfaat dari keterampilan bantu diri adalah dapat mengembangkan konsep diri dan harga diri yang baik, membantu anak memahami orang lain, memberikan pengalaman dalam mengambil keputusan dan pemecahan masalah, serta anak dapat menghabiskan waktu yang lebih efektif bersama guru atau orang yang berada disekitarnya untuk berinteraksi (Dwinda Damayanti, 2023:50). Orang dewasa disekitar anak berperan penting dalam merangsang perkembangan keterampilan bantu diri pada anak terutama keterampilan bantu diri dalam berpakaian.

Berpakaian merupakan salah satu kegiatan utama sehari-hari. Berpakaian menjadi penting karena dengan berpakaian selain untuk berpenampilan rapi dan sopan berpakaian juga dapat melindungi tubuh. Sebagai kegiatan sehari-hari yang tidak dapat terlepas, seorang individu haruslah mampu menggunakan pakaiannya sendiri. Pada usia dini, anak-anak mulai menunjukkan minat untuk melakukan berbagai aktivitas secara mandiri. Kemampuan berpakaian sendiri adalah salah satu Langkah awal menuju kemandirian. Ketika anak bisa berpakaian sendiri, mereka merasa lebih percaya diri dan mampu mengatasi tantangan sehari-hari. Kemandirian ini juga mendorong berkembangnya keterampilan motoric halus.

Keterampilan motoric halus penting dalam kehidupan sehari-hari anak. Motoric halus mencakup beberapa kegiatan, yaitu kegiatan menggenggam, membentuk, menggambar, menempel, dan menjiplak. Kegiatan tersebut dapat di lakukan melalui berbagai media dan permainan yang menyenangkan, melalui kegiatan tersebut diharapkan keterampilan motoric halus anak dapat berkembang Keterampilan motoric halus berkaitan dengan kemampuan membantu atau merawat diri sendiri dan keterampilan akademik. Anak yang memiliki kemampuan

motoric halus akan mampu melakukan berbagai hal yang berkaitan dengan *self-help*, misalnya mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, makan atau menggosok gigi.

Menurut Dinehart dan Manfra dalam Masganti keterampilan motoric halus juga mempengaruhi keterampilan akademik, misalnya menulis, membaca dan keterampilan matematika (Masganti Sit, 2023:14). Semakin baik kemampuan motorik anak, maka semakin baik pula kemampuannya dalam membantu atau merawat dirinya sendiri. Dalam konteks Pendidikan, kemampuan berpakaian secara mandiri juga memudahkan transisi anak Ketika memasuki lingkungan sekolah, Dimana mereka diharapkan dapat melakukan berbagai aktivitas tanpa bantuan orang dewasa. Namun, banyak anak yang kesulitan mengembangkan keterampilan tersebut, seringkali karena kurangnya media yang menarik dan metode pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang inovatif, seperti busy board berbasis bahan bekas, yang dapat membangkitkan minat anak dan membantunya menguasai keterampilan berpakaian secara mandiri.

Busy board merupakan media yang berasal dari papan yang membuat anak sibuk dengan kegiatan. Media tersebut dapat dijadikan Solusi dan manfaat di era modern ini. Manfaat yang di dapat dari media *busy board* ini yaitu: media ini dapat merangsang berbagai inra anak, dapat menjaga keseimbangan dan koordinasi tangan dan mata anak, belajar menyelesaikan masalah dan tugas sehari-hari, bahan dasarnya berupa papan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti perlu melakukan penelitian tentang media pembelajaran *busy board* untuk meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian. Media yang akan peneliti gunakan terbuat dari bahan-bahan bekas seperti kardus/papn/tripleks bekas, kain perca, dan lain sebagainya. Pemanfaatan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat di lakukan dengan memperhatikan lingkungan sekitar dan mengembangkannya menjadi media yang menarik dan kreatif serta mempermudah proses belajar mengajar. Sejalan dengan penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian anak melalui penggunaan media yang kreatif dan edukatif, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemandirian anak.

Hasil pengamatan awal yang dilakukan di Kelompok Bermain Cahaya Hati Mopuya Utara belum menunjukkan perkembangan keterampilan bantu diri berpakaian yang diharapkan. Anak usia dini mengalami kesulitan memasang dan melepaskan pakaian dengan bahan penguat seperti tali, dan pengait dan ketergantungan pada orang lain. Itu bisa dibuktikan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, yaitu: 1) sebanyak 13 anak belum dapat mengikat tali sepatu; 2) sebanyak 10 anak masih membutuhkan bantuan pada saat mengaitkan celana dan rok. Selama proses pembelajaran yang dilakukan, tidak terlihat penanaman kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian. Dengan kata lain, sebanyak 70% anak masih kesulitan saat berpakaian dengan menggunakan material penguat tali dan pengait.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah

pembelajaran yang dihadapi oleh guru, meningkatkan mutu dan hasil belajar serta mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan hasil belajar. Alasan peneliti menggunakan penelitian Tindakan kelas karena desainnya memudahkan peneliti dalam menilai perkembangan anak dalam proses pembelajaran dikelas.

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Cahaya Hati Mopuya Utara, Kecamatan Dumoga Utara. Alasan pengambilan lokasi ini karena sekolah ini berorientasi pada pembentukan karakter dan kemandirian anak. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik di kelompok bermain Cahaya hati mopuya utara tahun ajaran 2024-2025 yang terdiri dari 3 laki-laki dan 7 Perempuan. Objek yang diteliti adalah pembelajaran menggunakan media *busy board* untuk meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian anak. Untuk memperoleh data dalam suatu penelitian maka diperlukan sumber data yang dapat dijadikan sumber data atau informasi untuk membantu peneliti. Sumber data tersebut adalah peserta didik KB Cahaya Hati. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada kelompok bermain Cahaya Hati Mopuya Utara, Kecamatan Dumoga Utara, Kabupaten Bolaang Mongondow, subjek yang diteliti yaitu peserta didik berjumlah 10 orang terdiri dari 3 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, setiap pertemuan berdasarkan pada RPPH sesuai dengan peraturan sekolah dan menggunakan instrument penelitian yang telah dibuat oleh peneliti. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah busy board. Dengan menggunakan media busy board ini dapat mengembangkan aspek perkembangan salah satunya perkembangan motoric halus.

Pada observasi awal ditemukan bahwa keterampilan bantu diri berpakaian anak masih rendah hanya 10% yang mampu dalam keterampilan bantu diri berpakaian dengan bantuan orang tua sedangkan yang tidak mampu 90% dikarenakan Sebagian besar peserta didik belum mampu dalam mengenakan pakaian sendiri dan mengandalkan bantuan orang tua. Kemudian dri masalah yang ditemukan dilapangan, peneliti membuat perencanaan terkait hal-hal yang akan dilakukan dalam penelitian. Dimana siklus I dilakukan 2 kali pertemuan dan siklus II dilakukan 2 kali pertemuan.

SIKLUS I

Pada kegiatan siklus I yang dilakukan selama 2 hari dengan setiap harinya terdapat 3 tahapan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Sebelum Tindakan siswa yang tuntas hanya 1 siswa sehingga nilai rata-rata prasiklus 49.93% dengan presentase 10%. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 61.17% dengan presentase 20%. Meskipun mengalami peningkatan namun skor yang diperoleh belum mencapai nilai maksimal.

Pada hasil diatas ditemukan bahwa pada siklus I pertemuan pertama belum ada yang memenuhi standar ketuntasan, namun sudah sedikit ada perkembangan keterampilan berpakaian, pada pertemuan ke dua sudah ada 2 siswa yang tuntas dengan presentase 20% dan belum memenuhi nilai rata-rata sebanyak siswa dengan presentase 80%. Hal ini sesuai dengan wawancara guru kelas, ketika berhasil pada siklus I ini dipengaruhi oleh beberapa factor yaitu:

1. Masih terdapat siswa yang belum mampu merapikan pakaian masing-masing
2. Masih banyak siswa yang belum mampu melatih kesabaran
3. Masih banyak siswa yang belum mandiri
4. Masih terdapat beberapa siswa yang tidak hadir
5. Peneliti kadang lupa untuk memberikan apresiasi setelah kegiatan pembelajaran.

Temuan-temuan yang ada pada siklus I memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I kurang maksimal, sehingga peneliti melanjutkan pada siklus II. Dengan adanya siklus II diharapkan akan semakin meningkatnya keterampilan bantu diri berpakaian anak dengan media busy board. Dari kekurangan pada siklus I guru dan peneliti berdiskusi mengenai hal-hal yang harus diperbaiki untuk dilakukan pada siklus II.

SIKLUS II

Hasil peningkatan keterampilan bantu diri berpakaian dengan menggunakan media busy board mengalami peningkatan. Kendala yang dialami pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus II. Berdasarkan hasil Tindakan didapatkan bahwa pada siklus II terdapat 2 siswa yang belum tuntas dengan presentase 20% dikarenakan belum mencapai nilai standar dan siswa yang mencapai nilai ketuntasan berjumlah 8 orang dengan presentase 80%.

Hasil diatas menjelaskan perbandingan antara pertemuan pra siklus, siklus I, siklus II, keterampilan bantu diri berpakaian anak diterapkan media busy board pada KB Cahaya Hati dengan nilai rata-rata pertemuan pra siklus 49.93%, siklus I 61.17%, siklus II 81.08%. Perbandingan antara pra siklus, siklus I, siklus II dari beberapa Langkah tersebut mengalami peningkatan diandingkan dengan pra siklus atau kondisi awal dengan (presentase ketuntasan 10%), siklus I (presentase ketuntasan 20%) dan siklus II (presentase ketuntasan 80%). Sehingga penggunaan media busy board sangat penting dalam meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian pada anak di KB Cahaya Hati. Maka dapat disimpulkan bahwa siklus II berhasil karena sudah melebihi nilai rata-rata yang ditentukan.

Pembahasan

1. Bagaimana meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian anak menggunakan media busy board di KB Cahaya Hati

KB Cahaya Hati adalah salah satu sekolah untuk anak usia dini yang berada di Sulawesi Utara tepatnya di jalan Agus Salim, Kecamatan Dumoga Utara, Kabupaten Bolaang Mongondow. Disekolah tersebut menjadi tujuan peneliti untuk melakukan penelitian guna meningkatkan keterampilan bantu diri

berpakaian pada siswa di KB Cahaya Hati, dalam hal ini Gambaran umum tentang keterampilan bantu diri berpakaian dapat dilihat dari anak mampu merapikan seragamnya ketika dikelas dan tidak meminta bantuan guru maupun orang tua. Keterampilan berpakaian anak pada KB Cahaya Hati masih belum berkembang, hal ini dilihat dari hasil wawancara awal bahwa dari 10 orang siswa dikelas hanya terdapat 1 siswa yang sudah mampu dalam keterampilan berpakaian hal ini dikarenakan anak-anak mengandalkan orang tua dan ibu guru dikelas. Selain itu kurangnya bimbingan dan motivasi kepada siswa dan media yang mendukung dalam meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian.

Beberapa aspek keterampilan berpakaian yang wajib diajarkan pada anak diantaranya meliputi:

- a. Keterampilan mengenakan pakaian seperti memakai baju, celana, kaos kaki, Sepatu, dan lain sebagainya.
- b. Keterampilan melepaskan pakaian seperti melepaskan baju, celana, kaos kaki, dan sebagainya.
- c. Mengancingkan baju seperti memasang dan melepaskan kancing baju.
- d. Memasang resleting seperti memasang resleting pada baju atau celana.
- e. Memakai Sepatu.
- f. Memakai kaos kaki.
- g. Menalikan tali Sepatu
- h. Mengatur pakaian.

Meningkatkan keterampilan berpakaian melalui media busy board di KB Cahaya Hati, ada beberapa Langkah yang dilakukan yaitu dengan memberikan bimbingan kepada siswa seperti melatih memasang dan melepas pakaian sehingga anak akan terampil dalam berpakaian, guru memberikan hadiah atau apresiasi sehingga anak termotivasi, dan inovasi media seperti busy board sehingga anak tertarik dan bersemangat lagi. Dari beberapa Langkah diatas dalam meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian siswa KB Cahaya Hati sudah meningkat dan lebih baik dari sebelumnya, anak-anak sudah bisa mandiri dalam merapikan pakaian.

2. Bagaimana tahapan bermain busy board pada KB Cahaya Hati

Bermain merupakan aktivitas yang banyak disukai tidak hanya anak-anak tetapi orang dewasa juga menyukainya. Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Bermain juga kesukaan anak-anak secara normal dan tidak ada seorangpun yang tidak menyukai bermain. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti dapat melihat tahapan-tahapan bermain busy board di KB Cahaya Hati yaitu:

- a. Memperkenalkan kepada peserta didik apa itu busy board.
- b. Memperkenalkan apa saja yang ada dalam media busy board.
- c. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam media busy board.
- d. Membuat kelompok sesuai jumlah peserta.
- e. Guru membagikan media busy board ke peserta didik.
- f. Anak duduk sesuai kelompoknya.

- g. Anak mulai memainkan busy board dengan arahan guru seperti memasang dan melepas kancing, mengikat dan melepas tali Sepatu, memasang dan melepas pengait, memasang dan melepas perekat, memasang dan melepas kaos kaki, dan sebagainya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasa dapat disimpulkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 61.17% dengan presentase 20%. Berdasarkan hasil Tindakan didapatkan bahwa pada siklus I siswa belum mampu memenuhi nilai ketuntasan. siklus I pertemuan pertama belum ada yang memenuhi standar ketuntasan, namun sudah sedikit ada perkembangan keterampilan berpakaian, pada pertemuan ke dua sudah ada 2 siswa yang tuntas dengan presentase 20% dan belum memenuhi nilai rata-rata sebanyak 8 siswa dengan presentase 80% belum memenuhi nilai rata-rata. Temuan-temuan yang ada pada siklus I memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I kurang maksimal.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media busy board secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian pada anak-anak di KB Cahaya Hati. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata keterampilan anak, yaitu dari 49,93% pada pra siklus, menjadi 61,17% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 81,08% pada siklus II. Persentase ketuntasan juga mengalami kenaikan, dari 10% pada pra siklus, 20% pada siklus I, hingga mencapai 80% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media busy board sangat efektif dan penting dalam meningkatkan keterampilan bantu diri berpakaian pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, Afni, and Vivi Angraini. "Pengaruh Media Busy Board Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di TK Iqra' Tunggul Hitam Padang." *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education* 2, no. 2 (2024): 115–126.
- Aini, Winda Hurotul. "ANALISIS KEPUASAN KONSUMEN PADA PENGGUNAAN OJEK ONLINE DAN OJEK KONVENSIONAL DI KABUPATEN BANYUWANGI." *Jurnal manajemen dan akuntansi* 12 (2024): 16.
- Ani Widayati. "PENELITIAN TINDAKAN KELAS." *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA* VI, no. 1 (2008): 87–93.
- Damayanti, Dwindi, and Universitas Pgrri Madiun. "Faktor Kemampuan Bantu Diri Anak Usia Dini Yang Beraktivitas Bersama Orang Tua Di Pasar Besar Madiun." *SENASSDRA* 2 (2023): 50–56.
- Dimas, Annisa Putri, and Nur Akmal. "Pengenalan Permainan Busy Board Untuk Membantu Perkembangan Anak Usia Dini Di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar." *Jurnal Dedikasi* 24, no. 1 (2022): 39–42. <https://doi.org/10.26858/dedikasi.v24i1.33109>.
- Handayani, Meri, Fakultas Tarbiyah, D A N Keguruan, Universitas Islam Negeri, and Raden Intan Lampung. "MEDIA BUSY BOARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DI TK KUNTUM MEKAR KIDS RAJABASA" (2024).
- Hasanah, Faujiyyah, Sri Nurahayati, Kelompok Bermain Mandiri, Kota Bandung, and Provinsi Jawa Barat. "Media Pembelajaran Busy Board Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 1 (2023): 2614–4107.
- Hikrawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas." *Jurnal Smart Paud* 5, no. 2 (2022): 131–139.

- Izzatul, Fikriyah. "Busy Board Sebagai Media Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Ajaran 2021/2022" (2023): 1–114.
- Juliana. "Pengasuhan Parenting Islami Dalam Berpakaian Pada Anak Usia Dini Umur 6-7 Tahun Di SDN 23 Panai Tengah." *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 2, no. 2 (2024): 293–299.
- Karsih, Karsih. "Meningkatkan Kemampuan Bantu Diri Anak Autistik Melalui Metode Intervensi Dan Tingkat Kecerdasan." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 26, no. XVII (2012): 115–124.
- Kementerian Pendidikan Nasional. "Permendikbud No 146 Tahun 2014." 8 □□□, no. 33 (2014): 37.
- Kristiyanti, Mariana. "Peran Indikator Kinerja Dalam Mengukur Kinerja Manajemen." *Majalah Ilmiah INFORMATIKA* 3, no. 3 (2012): 103–123.