



Buku Cerita Interaktif Sebagai Medium Keterampilan Motorik Halus Anak

Bill Cedrik Putra Kalmansur, Elizabeth Susanti, Jessica Yonatia
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha
email: elizabeth.susanti@yahoo.com

Received: 23 June 2022; Revised: 12 July 2023; Accepted: 19 August 2023
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1719-1734.2023>

Abstract

Keterampilan motorik yang baik sangat penting bagi anak usia dini sejak usia 3-6 tahun karena merupakan landasan bagi berbagai aktivitas anak di masa depan. Ada juga banyak jenis permainan di pasaran untuk melatih keterampilan motorik halus, namun tidak ada media yang ringkas dan praktis. Oleh karena itu, perlu dikembangkan alat-alat untuk melatih motorik halus yang nyaman dan dapat dilakukan secara mandiri. Buku bergambar interaktif bisa menjadi solusi untuk masalah ini. Dengan menggunakan aktivitas interaktif yang ada, anak dapat melatih keterampilan motorik halus sambil melatih tahap perkembangan lainnya seperti aspek bahasa, kognitif, dan kreatif. Buku yang ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun ini berisi cerita tentang petualangan Benny dan Wanda dalam menyelamatkan dunia Crafty dari kehancuran. Ilustrasi dalam buku ini didesain menarik dengan warna cerah khas anak-anak. Kegiatan bermain dalam buku ini disusun sesuai dengan standar kemampuan motorik halus anak. Metode penelitian ini dilakukan melalui wawancara, survei, dan studi literatur. Buku bergambar interaktif ini diharapkan dapat menjadi sarana latihan di rumah yang efektif untuk memenuhi bidang perkembangan anak, khususnya motorik halus, dan menghasilkan manusia yang unggul untuk generasi selanjutnya.

Kata kunci: anak usia dini, buku cerita interaktif, keterampilan motorik halus, pendidikan anak

PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus bangsa, karena itu pendidikan anak usia dini sangat penting karena turut menentukan kualitas anak dalam membangun bangsa di masa depan. Usia dini merupakan masa yang krusial, karena seorang anak berada dalam fase sensitif untuk menerima berbagai rangsangan dari lingkungannya serta perkembangan otaknya berkembang secara optimal (Uce, 2017). Salah satu aspek perkembangan anak dalam masa pertumbuhannya adalah sisi fisik-motorik yang menitikberatkan pada gerak motorik. Aktivitas motorik terbagi menjadi motorik kasar (kemampuan menggunakan otot besar) dan motorik halus (penggunaan otot kecil) (Widi, 2015).

Keterampilan motorik menjadi dasar aktivitas manusia di masa depan, salah satunya yang penting adalah menulis dasar. Namun, sebelum anak bisa menulis dengan baik dan lancar, mereka harus melatih otot-otot halus jari untuk mengontrol alat tulis. Oleh karena itu, anak perlu melatih keterampilan motorik halus. Kegiatan yang dapat melatih motorik halus antara lain melipat kertas, menggunting, mengelem, *puzzle*, meronce dan menjahit/menyulam (Hidayah, 2017).

Kegiatan tersebut sebenarnya sudah dipraktikkan di lembaga pendidikan anak seperti PAUD, *playgroup* dan taman kanak-kanak, namun praktik di rumah juga sangat



penting anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah daripada di sekolah. Namun masa sekarang ini, orang tua memiliki waktu yang sangat terbatas untuk membimbing anak mereka dalam melatih motorik halus karena kesibukan pekerjaan. Mayoritas orang tua hanya memberikan latihan berupa permainan pada *gadget*, padahal anak usia dini masih membutuhkan bimbingan orang tua (Yonatia & Susanti, 2022). *Gadget* bukan media yang tepat karena jari yang bergerak aktif hanya ibu jari dan telunjuknya saja. Permainan *gadget* juga dapat menyebabkan kecanduan, yang berdampak negatif pada psikologis anak (Anggraini, 2019).

Banyak kegiatan menarik yang bisa dilakukan untuk motorik halus anak seperti latihan menggunting, merekat, melipat kertas, menyambung titik, menjiplak, meronce, bermain malam, menyobek kertas, menjahit, menggambar dan menyusun *puzzle*. Namun hingga saat ini belum ada sumber daya lengkap, yang mencakup semua fungsi tersebut, yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk melatih motorik halus di rumah. Buku-buku yang banyak tersedia di pasaran saat ini hanya mencakup sebagian kegiatan yang ada seperti *puzzle*, menggambar, menggunting, dan menghubungkan titik-titik. Oleh karena itu, perlu dibuat media yang efektif untuk melatih motorik halus anak melalui media yang praktis, menarik, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ini, data pendukung diperoleh dengan metode kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner *online* kepada 100 orang responden untuk mengetahui tingkat perhatian orang tua jaman sekarang terhadap perkembangan motorik anak, serta metode apa yang sudah dilakukan untuk melatih motorik halus anak. Secara kualitatif, data diperoleh melalui wawancara kepada seorang psikolog anak untuk menggali informasi tentang motorik halus, guru TK dan salah satu orang tua anak untuk mengetahui fakta dan keadaan yang terjadi di lapangan. Wawancara dengan psikolog anak bernama Ibu Marissa Chitra Sulastra, M.Psi., Psikolog untuk menggali informasi tentang motorik halus. Selain itu dilakukan juga wawancara dengan guru TK bernama Ibu Endah Thea, S.Pd. dan ibu muda bernama Ibu Dewi untuk mengetahui kondisi motorik halus anak sekarang ini dan metode apa yang digunakan untuk melatih motorik halus di rumah. Data dan informasi juga diperoleh dari studi literatur yang bersumber dari buku dan jurnal.

PEMBAHASAN

Buku cerita merupakan karya literatur yang mengombinasikan dua aspek yaitu aspek visual/gambar dengan verbal/kata-kata. Cerita bergambar dapat diartikan sebagai sebuah seni gambar berurutan yang menyajikan sebuah dongeng yang berpadu dalam sebuah *layout*. Buku cerita bergambar biasanya ditujukan untuk anak-anak usia dini hingga tingkat SD awal yang ditujukan agar anak dapat dengan mudah memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. Dengan penambahan interaksi di dalamnya berupa *pop-up* ataupun permainan, informasi buku akan menjadi lebih mudah dimengerti dan diserap oleh anak.

Buku ini dirancang untuk anak laki-laki ataupun perempuan berusia 3-6 tahun yang duduk di kelas TK A, TK B dengan kepribadian yang aktif, ceria dan ingin tahu, suka membaca dan mau untuk mengembangkan diri. Selain itu, perancangan ini menasar orang tua muda, perempuan dan laki-laki berusia 25 - 30 tahun yang tinggal



di kota besar seperti Jakarta, Surabaya dan Bandung, kelas menengah berpenghasilan Rp. 4.000.000,- ke atas yang memiliki anak di rentang usia 3-6 tahun yang sehari-harinya memiliki kesibukan bekerja sehingga tidak memiliki waktu mendampingi anak untuk belajar/bermain.

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil yang menjadi dasar untuk dapat melakukan keterampilan yang lainnya (Sumantri, 2005:143). Keterampilan motorik halus meliputi menggunting kertas, melipat kertas, menghubungkan titik, meronce, kegiatan gunting-tempel, permainan *playdough*, merobek kertas, menggambar/mewarnai, menjepit benda menggunakan jepitan, memasang tali sepatu, menjahit dan menyusun *puzzle* (Saputra, 2016). Latihan motorik seni juga biasa disebut terapi seni yang berfungsi sebagai latihan pengembangan dan pendisiplinan diri yang sangat dianjurkan untuk anak-anak (Susanti & Tjandradipura, 2017).

Buku ini diharapkan menjadi media anak untuk melatih motorik halus anak yang di dalamnya terdapat berbagai aktivitas untuk melatih motorik anak dengan visual yang menarik serta mudah dilakukan oleh anak-anak serta dapat mengembangkan kreativitas dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, bahasa dan sosial anak. Dalam pembuatannya, digunakan pendekatan-pendekatan yang disesuaikan dengan usia mereka pada umumnya seperti penggunaan konsep yang ceria, menyenangkan, dan juga mendidik/memberikan contoh yang baik dalam visual buku ini. Buku dibuat menggunakan bahasa Inggris yang dimaksudkan untuk melatih aspek linguistik anak dalam berbahasa Inggris. Meskipun menggunakan bahasa Inggris, alur cerita dibuat cukup sederhana sehingga mereka dapat tetap mengikuti cerita meskipun belum terlalu paham maknanya.

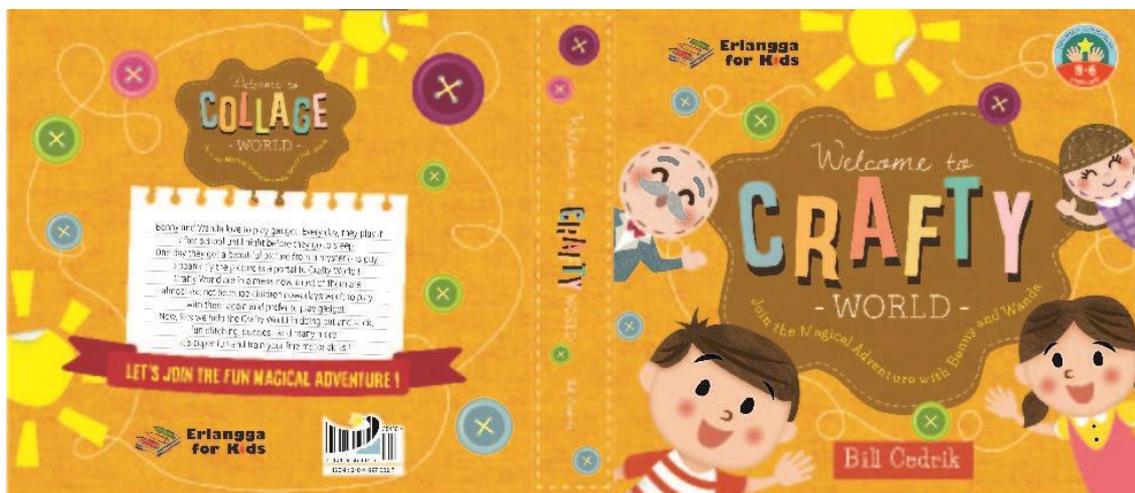
Buku diberi judul “*Welcome to Crafty World - Join the Magical Adventure with Benny & Wanda*” yang menceritakan petualangan dua orang tokoh anak yang membantu untuk memulihkan dunia *Crafty* agar kembali hidup. Cerita tersebut terinspirasi dari keadaan sekarang yaitu anak-anak lebih suka untuk bermain *gadget* dibandingkan melakukan kegiatan permainan yang dapat mengasah kemampuan motorik halus mereka. Buku cerita bergambar ini menggunakan teknik ilustrasi digital dengan menggunakan vektor yang dibuat ceria dan aktif sesuai dengan karakter anak usia 3-6 tahun. Warna yang digunakan adalah warna cerah yang disesuaikan dengan sifat anak yang ceria dan semangat. Warna cerah juga digunakan dengan tujuan untuk memberikan pengaruh yang positif kepada anak-anak dan mempermudah dalam memahami kesan gambar. Seturut dengan penggunaan kata *craft* dalam bahasa Indonesia yang berarti kriya, penggambaran tokoh dan suasana yang ada di dalam *Crafty World* dibuat menyerupai karya tekstil dengan bahan-bahan kain beragam warna tekstur dan motif dipadukan dalam sebuah komposisi.

Kegiatan-kegiatan yang ada disusun berdasarkan standar pencapaian motorik halus anak usia 3-4 tahun, yang dibagi menjadi tiga level yaitu level dasar, menengah dan atas. Pada level dasar, aktivitas-aktivitas motorik halus yang ada masih sederhana seperti kegiatan tempel-lepas sederhana, melipat kertas, menyobek kertas dan geser kanan-kiri. Hal ini dimaksudkan agar anak berlatih kemampuan dasar motorik atau setidaknya mereka dapat mengulang kegiatan dasar yang ada.



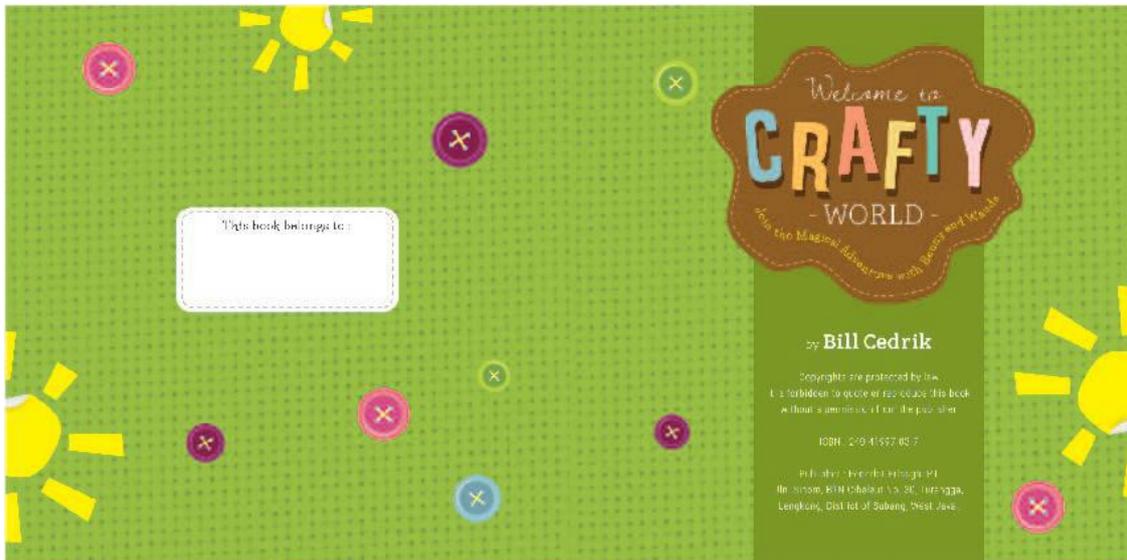
Gambar 1. Karakter dalam Cerita

Dalam buku ini terdapat banyak karakter yang berfungsi sebagai karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama bernama Benny dan Wanda yang merupakan anak kecil yang membantu untuk memulihkan dunia *Crafty*. Karakter pendukung bernama Mary si gadis berbaju ungu, Mr. Tarrant si tarantula, Carla si boneka Cihuahua, Mr. Owen si pemurung, Ms. Helga dan Stevensons bersaudara.



Gambar 2. Cover buku

Cover buku dibuat berwarna oranye agar dapat menarik perhatian konsumen. Selain itu warna oranye juga memiliki kesan bersemangat, petualangan dan optimisme yang dirasa sangat cocok dengan cerita pada isi buku. Tekstur kain, ornamen kancing dan benang ditambahkan untuk memberi kesan *crafty* atau *handmade* yang menjadi karakter gambar pada isi buku.



Gambar 3. Halaman *Title*

Halaman *title* atau halaman judul terdapat keterangan kepemilikan buku, judul buku, nama penulis, *Copyright* dan alamat percetakan juga ditempatkan di halaman ini yang dimaksudkan agar dapat menghemat halaman pada buku. Kesan gambar yang terbuat dari kain beserta ornamen-ornamen lain ditambahkan agar tidak terkesan sepi dan juga mengikuti konsep gambar yang ada.



Gambar 4. Daftar isi buku

Kegiatan-kegiatan yang ada pada buku dirangkum dari berbagai sumber seperti kurikulum PAUD tahun 2013 dan buku Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Wiyani, 2014:42-44) yang dibagi menjadi 3 level yaitu level bawah, level menengah dan level atas. Kegiatan yang ada pada level bawah mencakup aktivitas-aktivitas motorik halus yang masih sederhana seperti tempel-lepas sederhana, melipat kertas, menyobek kertas dan geser kanan-kiri. Kegiatan pada level menengah mencakup



aktivitas-aktivitas motorik halus yang sudah mulai kompleks seperti menyusun *puzzle*, gunting-tempel yang lebih kompleks, mencocokkan bentuk, dan menyulam sederhana. Pada bagian ini telah ditambahkan pelatihan aspek lain yaitu kemampuan kognitifnya. Kegiatan pada level atas mencakup aktivitas-aktivitas motorik halus yang lebih kompleks seperti menyulam, menali, meronce, menyusun yang lebih kompleks dan kombinasi dari semua kegiatan yang ada sebelumnya. Pada bagian ini bukan hanya ditambahkan pelatihan aspek lain seperti kemampuan kognitif, di bagian ini juga anak dapat dilatih kemampuan linguistik dan juga kreativitasnya.



Gambar 5. Halaman 1-2

Halaman 1-2 merupakan halaman perkenalan kedua tokoh utama. Pada halaman ini terdapat pesan yang mengedukasi anak tentang dampak negatif dari bermain *gadget* yang berlebihan dan mengajak mereka untuk beralih ke permainan-permainan yang lebih bermanfaat. Interaktif yang ada pada halaman ini adalah melipat kertas yang ada untuk mengetahui dampak negatif dari *gadget*.



Gambar 6. Isi buku halaman 3-4

Pada halaman 3-4, anak-anak diajak untuk bermain buka-tutup pintu, melakukan kegiatan copot-tempel dan kegiatan tambahan berupa kegiatan menempel stiker. Kegiatan interaktif yang ada pada halaman ini bermanfaat untuk melatih kekuatan tangan anak melalui kegiatan mencabut *velcro* dan menempel stiker yang ada.



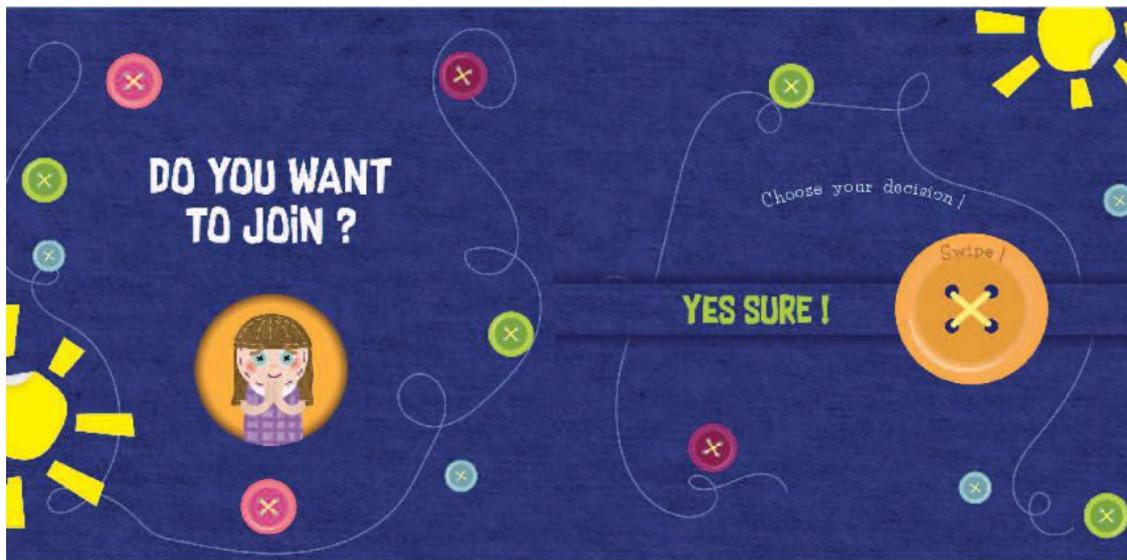
Gambar 7. Halaman 5-6

Halaman 5-6 menceritakan tentang bagaimana tokoh utama dapat masuk ke dalam *Crafty World*. Pada halaman ini terdapat interaktif berupa kegiatan menggeser. Ketika mereka menggeser kertas, akan ada gambar lain yang muncul.



Gambar 8. Halaman 7-8

Halaman 7-8 bercerita tentang tokoh utama yang telah berada di dalam *Crafty World*. Pada halaman ini anak-anak harus menemukan tokoh lain dengan melakukan interaktif merobek kertas yang telah tersedia.



Gambar 9. Halaman 9-10

Halaman 9-10 merupakan halaman transisi antara kegiatan pelatihan level dasar/bawah menuju level menengah. Pada halaman ini anak diajak untuk berlatih mengambil keputusan dengan menggeser kertas untuk menentukan jawaban.



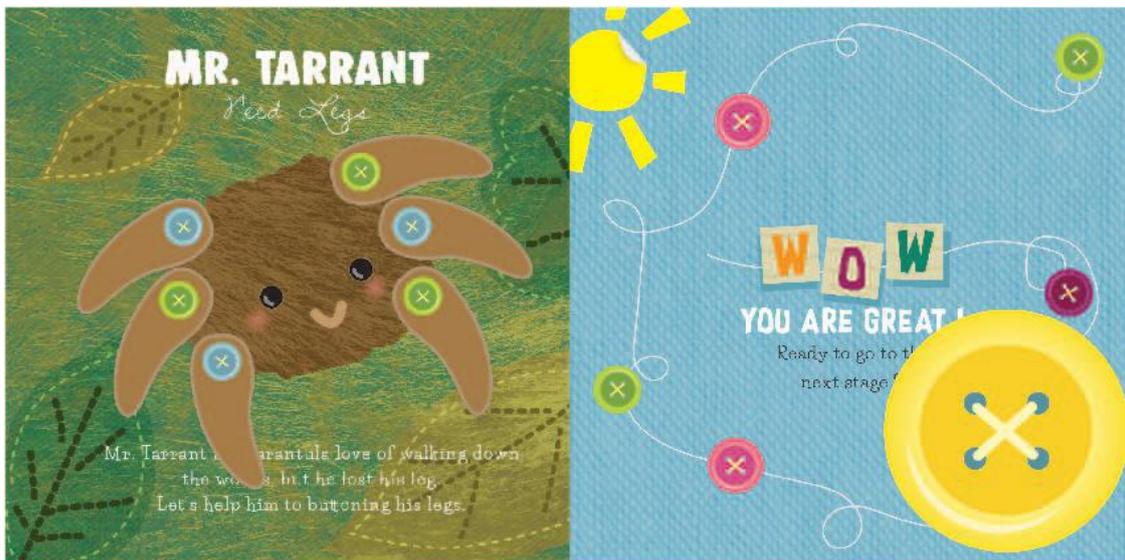
Gambar 10. Halaman 11-12

Pada halaman 11 terdapat tokoh Mrs. Helga yang interaktifnya berupa Menyusun *puzzle* dan pada halaman 12 terdapat tokoh Carla yang interaktifnya berupa menempel stiker ke bentuk yang tepat pada tempat yang telah tersedia.



Gambar 11. Halaman 13-14

Pada halaman ini anak-anak diminta untuk menjahit wajah Mr. Owen agar wajah yang tadinya sedih menjadi senang. Halaman ini berbentuk *pop-up* untuk memudahkan anak melakukan kegiatan menjahit.



Gambar 12. Halaman 15-16

Halaman ini merupakan halaman akhir dalam pelatihan motorik level menengah. Halaman 15 bercerita tentang Mr. Tarrant yang kehilangan kakinya sehingga anak-anak harus mengancingkan kaki yang telah tersedia. Halaman 16 merupakan halaman transisi dari pelatihan motorik menengah ke pelatihan motorik level atas.



Gambar 13. Isi buku halaman 17-18

Pada tahap ini anak mulai belajar alfabet dan angka sebagai pelatihan aspek linguistik dan kognitifnya. Halaman 17 mengajak anak untuk menyusun karakter sesuai dengan namanya menggunakan metode yang serupa dengan meronce. Pada halaman 18 anak-anak diajak untuk berlatih menali sepatu dan berhitung 1-8.



Gambar 14. Halaman 19-20

Halaman 19 merupakan halaman akhir kegiatan yang menggambarkan tokoh-tokoh dalam *Crafty World* yang berterima kasih karena telah menyelamatkan dunia mereka. Pada halaman 20 terdapat kegiatan menghias medali sebagai hadiah untuk anak sebagai tanda terima kasih dari warga *Crafty World*.



Gambar 15. Halaman 21-22

Pada halaman penutup ini, terdapat sebuah sertifikat yang diberikan untuk anak. Sertifikat ini merupakan bentuk *goal* dan apresiasi karena anak telah berhasil melalui berbagai pelatihan motorik halus yang ada dalam buku ini sehingga bisa membentuk kepribadian anak yang percaya diri, karena telah berhasil dengan *goal* pertamanya.

Buku dirancang berukuran 23x23 cm agar anak dapat dengan leluasa memainkan beragam permainan yang ada di dalam buku dan berjenis *boardbook* karena



semua di dalamnya berbentuk permainan dan dimaksudkan agar buku terlihat rapi dan profesional. Penggunaan elemen *scrapbook* dan teknik *pop up* menarik yang interaktif dapat membuat anak-anak tertarik dan untuk membaca dan melakukan aktivitas motorik halus pada buku. Dengan fitur-fitur yang dimiliki oleh buku, diharapkan mereka dapat mengulang-ulang kegiatan dalam buku dan tujuan utama dari pembuatan buku agar anak-anak dapat berlatih motorik halus.

Media promosi fisik yang digunakan adalah *x-banner*, poster, *backdrop*, *point of purchase*, juga media promosi *digital* Instagram. Instagram paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini, sehingga penggunaan Instagram untuk promosi dapat menjangkau masyarakat secara luas (Octaviany et al., 2023; Rashad et al., 2022). Media promosi yang berbentuk fisik dan digital dimaksudkan agar target sekunder yang merupakan orang tua dari anak dapat mengetahui keberadaan buku dan juga manfaat dari buku sehingga promosi buku ini menjadi efektif.



Gambar 16. Desain poster promosi buku

Poster dibagi menjadi dua jenis yaitu poster *pre-launching* yang berisi informasi mengenai tanggal, tempat dan waktu peluncuran buku dan poster *post-launching* yang berisi informasi mengenai buku. Pada setiap poster dicantumkan kontak untuk mengakses *website*, Instagram, dan Twitter. Poster dicetak berukuran A3 dan pemasangan poster akan dilakukan di lingkungan tempat target utama berada seperti di sekolah PAUD, TK, *daycare*, dan tempat les.

Feeds Instagram *pre-launching* berisi informasi mengenai tanggal, tempat dan waktu peluncuran buku. *Feeds* Instagram *post-launching* berisi informasi mengenai bentuk dan gambar buku serta cerita apa yang ada di dalam buku. *Feeds* Instagram dibuat untuk menjangkau target sekunder yang merupakan orang tua dari anak dan akan di-*posting* di Instagram.



Gambar 17. Karya *Point of Phurchase*

Point of Purchase dibuat interaktif agar anak-anak tertarik bermain di area tersebut dan tertarik untuk membeli buku. *Point of Purchase* menggunakan media *foamboard* berukuran 1 x 2 x 0.3 meter dan diletakkan di toko buku di pusat perbelanjaan kelas menengah atas di kota-kota besar.



Gambar 18. Karya *Backdrop Booth*

Backdrop booth digunakan sebagai latar belakang saat acara *launching* buku. *Backdrop booth* dibuat menggunakan *foamboard* berukuran 2,5 m x 2,5 m. Media *foamboard* dipilih agar *booth* dapat dengan mudah dibongkar pasang.



Gambar 19. *Gimmick* promosi

Gimmick diberikan selama periode promosi buku. *Gimmick* yang sudah termasuk ke dalam paket buku berupa aktivitas gunting-warna dan krayon. Paket tersebut diberikan sebagai latihan motorik halus tambahan yang diberikan kepada anak. *Gimmick* lain berupa kaos, tas, mainan Lego dan ronce box.

Tabel 1. *Timeline* Media Promosi

| Bulan | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | |
|----------------|--------|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|
| Media | Minggu | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Poster | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| Instagram | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| Booth | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| POP | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| <i>Gimmick</i> | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

■ Minggu pemasangan media promosi ■ Minggu peluncuran buku

Kegiatan *launching* buku dilaksanakan pada bulan Juni di minggu ke-2. Tanggal tersebut dipilih karena bertepatan dengan hari libur sekolah dan diprediksi pada tanggal tersebut konsumen akan menghabiskan waktu di pusat perbelanjaan. Anak-anak juga masih dalam masa libur sekolah sehingga sangat cocok untuk mengisi waktu dengan beraktivitas menggunakan buku cerita interaktif. Ini sangat sesuai dengan tujuan buku ini dibuat yaitu sebagai media anak berlatih motorik halus sebelum mereka naik ke tingkat selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil diskusi dengan pakar, pelatihan motorik halus sejak dini di rumah juga sangat penting. Banyak orang tua yang menyadari pentingnya melatih motorik halus pada anak usia dini, namun karena kesibukannya,



mereka memiliki waktu yang terbatas untuk mendampingi anak. Pelatihan motorik halus yang terutama digunakan oleh orang tua sebenarnya sudah cukup baik untuk memberikan mainan yang dapat merangsang keterampilan motorik halus anak, tetapi penggunaan peralatan yang berlebihan dan pelatihan yang monoton dianggap kurang baik untuk anak. Oleh karena itu perancangan media yang praktis dan serbaguna merupakan hal sangat baik untuk dilakukan, seperti merancang buku bergambar interaktif. Banyaknya latihan motorik halus yang ada pada buku cerita interaktif setidaknya dapat melatih motorik halus anak dengan cukup efektif.

Oleh karena itu, penciptaan buku bergambar interaktif ini ditawarkan kepada para orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya untuk melatih motorik halus anaknya. Dengan adanya buku latihan motorik halus untuk anak usia 3-6 tahun diharapkan dapat menjadi sarana latihan yang efektif di rumah sehingga aspek tumbuh kembang anak khususnya motorik halusnya dapat terwujud dan menciptakan manusia Indonesia unggul dari generasi ke generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Serayu Publishing.
- Hidayah, N. (2017). *Inilah Pentingnya Melatih Aktifitas Motorik Anak Sejak Dini*. Bernas.Id. <https://www.bernas.id/2017/11/62638/52333-inilah-pentingnya-melatih-aktifitas-motorik-anak-sejak-dini/>
- Rashad, M., Susanti, E., & Tjandra, M. (2022). Perancangan Promosi Museum Batik Indonesia untuk Generasi Muda Melalui Instagram. *Serat Rupa Journal of Design*, 6(2), 204–219. <https://doi.org/10.28932/srjd.v6i2.4619>
- Saputra, Z. (2016). *15 Aktivitas Menyenangkan Untuk Melatih Motorik Halus Anak*. DuniaBelajarAnak.Id. <https://www.duniabelajaranak.id/kak-zepe-lagui-anak-15-aktivitas-menyenangkan-untuk-melatih-motorik-halus-anak/>
- Sumantri, M. S. (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Dinas Pendidikan.
- Susanti, E. G., & Tjandradipura, C. (2017). Workshop seni rupa sebagai terapi seni (art therapy) untuk anak berkebutuhan khusus (ABK). *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), E1–E5. <http://repository.maranatha.edu/25002/2/42-462-1-PB%281%29.pdf>
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77–92.
- Widi, S. C. P. (2015). Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Gava Media.
- Yonatia, J., & Susanti, E. (2022). Perancangan Poster Edukatif Mengenai Pencegahan Covid-19 Untuk Anak Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(2), 291–316. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/4341>



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)
Volume 09 (03) September 2023
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>