PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS ANAK USIA 2-5 TAHUN DI KOTA BANDUNG

Design Of Activity Book to Train Fine Motors for Children Aged 2-5 Years in Bandung

Indi Annisa Qotrunada[1], Olivine Alifaprilina Supriadi[2] dan Bambang Melga[3]
[1,2,3] S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
indiqotrunada@student.telkomuniversity.ac.id, olivinea@telkomuniversity.ac.id, bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Setiap manusia memiliki masa keemasan dalam hidupnya, masa keemasan atau *The Golden Age* merupakan masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu dan masa ini terjadi ketika manusia baru berusia 0-6 tahun. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan masa keemasan adalah dengan melatih motorik halus dan mengajarkan kegiatan dasar sehingga anak akan bisa melakukan dan tumbuh sesuai dengan usianya. Kurangnya stimulasi motorik halus pada anak dapat menyebabkan gangguan pada sistem saraf yang mengakibatkan penurunan fungsi dan kemampuan anak untuk menjalankan aktivitas sehari-hari yang berdampak pada kualitas hidup anak. Hal inilah yang melatar belakangi perancangan buku aktivitas untuk melatih motorik halus anak sebagai media edukasi untuk anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi untuk melatih motorik halus anak dengan aktivitas dasar sederhana. Metode yang digunakan dalam menelitian adalah melakukan studi pustaka, wawancara, kuisioner dan observasi. Hasil penelitian berupa rancangan buku aktivitas untuk melatih motorik halus anak. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu orang tua dalam memberikan fasilitas anak untuk belajar dan bermain di masa awal kehidupan anak.

Kata kunci: Motorik halus, anak usia dini, buku aktivitas.

Abstract: *Every human being has a golden period in his life, the golden age or The Golden Age is the most appropriate time to stimulate individual development and this period occurs when humans are only 0-6 years old. One of the efforts that can be done in utilizing the golden age is to train fine motor skills and teach basic activities so that children will be able to perform and grow according to their age. Lack of fine motor stimulation can cause disturbances in the nervous system which results in decreased function and ability of children to carry out daily activities that have an impact on*

children's quality of life. This is the background for designing activity books to train children's fine motor skills as an educational medium for children. This study aims to design educational media to train children's fine motor skills with simple basic activities. The method used in the research is literature study, interviews, questionnaires and observations. The results of the study were in the form of an activity book design to train children's fine motor skills. With this design, it is hoped that it can help parents in providing facilities for children to learn and play in the early days of their children's lives.

Keywords: Fine motor, early childhood, activity book.

PENDAHULUAN

Setiap orang tua akan menjadi pendidik pertama bagi seorang anak, maka sebaiknya sebagai orang tua harus mempersiapkan diri akan hal tersebut. Salah satu faktor penting dalam kesuksesan seorang anak tumbuh menjadi seseorang yang berkualitas adalah dengan memanfaatkan waktu emas atau biasa disebut dengan *The Golden Age* (Uce, 2017: 77). *The Golden Age* adalah anak yang berusia dari 0-6 tahun atau biasa juga disebut dengan usia dini, dimana pada usia ini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Beberapa yang harus disiapkan orang tua dalam proses menstimulasi anak usia dini adalah dengan pendekatan, strategi, metode, rencana, media atau alat permainan edukatif yang dibutuhkan oleh anak setiap tahapan usianya (Khaironi, 2020: 2). Salah satu upaya dalam memanfaatkan usia keemasan anak adalah dengan melatih kemampuan motorik halus dan mangajarkan kegiatan dasar sehari-hari. Perkembangan motorik merupakan suatu proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak yang berkembang bersamaan dengan kematangan saraf otot anak, sehingga setiap gerakan sekecil apapun merupakan hasil pola interaksi dari berbagai bagian yang dikontrol oleh otak (Saripah, 2021: 96).

Kemampuan motorik halus anak dikatakan terlambat jika anak telah mencapai usia 6 tahun namun tidak menunjukan kemajuan yang seharusnya sudah dapat mengembangkan keterampilan baru, dimana usia 6 tahun

merupakan usia akhir dari masa keemasan usia anak. Anak dengan keterlambatan dalam perkembangan motorik halusnya akan mengalami kesulihatan untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari-jari secara fleksibel (Sari, M. M., Sariah, S., & Heldanita, 2020: 137). Dampak dari keterlambatan dalam melatih motorik halus anak dapat mengakibatkan terlambatnya perkembangan anak yang tidak sesuai dengan usianya, kemudian cenderung memiliki gangguan pada sistem saraf atau *cerebral palsy* (Widiatrilupi & Maulina, 2020: 2).

Menurut Kemenkes RI sekitar 16% anak di Indonesia yang berusia di bawah 5 tahun mengalami gangguan perkembangan otak dan saraf yang mengakibatkan anak mengalami gangguan kecerdasan, gangguan pendengaran dan gangguan motorik (Amalia & Rofiqoh, 2021: 705). Di Jawa Barat sekitar 30% anak usia balita mengalami keterlambatan perkembangan dan 80% diantaranya terjadi karena kurangnya stimulasi (Puspita & Umar, 2020, p. 122). Sedangkan di Bandung khususnya daerah perkotaan pada data 2016 sekitar 19% balita mengalami keterlambatan perkembangan dengan jumlah gangguan anak yang mengalami keterlambatan motorik halus sekitar 35% (Fadlyana et al., 2016, p. 175). Faktor yang mempengaruhi keterlambatan kemampuan motorik halus anak adalah terdapat kelainan tonus otot atau penyakit neuromuscular, namun tidak selamanya disebabkan oleh penyakit tersebut. Faktor lain yang dapat mengakibatkan keterlambatan motorik halus anak adalah faktor lingkungan dan kepribadian, dalam faktor lingkungan ini orang tua memegang peran penting dalam menciptakan lingkungan yang baik dalam menjaga kesehatan mental dan fisik anak karena anak sebagai bagian dari anggota keluarga tidak akan terlepas dari lingkungan mereka dalam berkembang dan bertumbuh serta dalam pengasuhan dan perawatan orang tua (Diana, 2019: 52).

Berdasarkan penjelasan diatas penulis tertarik untuk membuat media edukasi dan interaktif yang dapat dilakukan bersama antara orang tua dan anak

berupa buku aktivitas untuk melatih motorik halus pada anak usia dini. Diharapkan orang tua dapat terbantu untuk melakukan stimulasi gerak motorik halus anak dengan adanya buku aktifitas ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan studi Pustaka, wawancara, kuisioner dan observasi. Studi Pustaka dilakukan dengan cara mencari data atau informasi melalui *journal*, buku dan artikel sebagai referensi dan teori pendukung yang berkaitan dengan topik yang diangkat. Kemudian wawancara dilakukan secara daring dengan narasumber yang dipilih adalah seseorang yang mengerti dengan *Montessori-parenting*, kesehatan anak dan ilustrasi. Untuk kuisioner dilakukan dengan cara menyebarkan form survey kepada kurang lebih berjumlah 100 responden dengan kriteria berusia 25-35 tahun berdomisili bandung dan memiliki anak usia di bawah 5 tahun. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang faktual atau opini dari khalayak sasaran. Kemudian observasi dilakukan berdasarkan tiga aspek visual, yaitu:

a. Aspek imaji, observasi terhadap proyek sejenis.
b. Aspek pembuat, wawancara.
c. Aspek pemirsa, kuisioner.

LANDASAN TEORI

Desain Komunikasi Visual

Menurut (Anggraini & Nathalia, 2018) Desain Komunikasi Visual merupakan seni penyampaian informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa atau visual yang disampaikan melalui media berupa desain

dengan tujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga mengubah perilaku target sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Layout

Menurut (Surnandri, 2021) *Layout* atau tata letak merupakan penyusunan dari elemen-elemen desain yang terhubung ke dalam sebuah bidang hingga membentuk susunan artistik yang bertujuan menampilkan elemen gambar dan teks agar terlihat komunikatif dan memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Ilustrasi.

Ilustrasi

Menurut (Hidayat & Hidayat, 2019: 48) ilustrasi merupakan jenis informasi visual berupa non teks, sering kali diidentikan dengan makna suatu gambar. Ilustrasi memiliki fungsi sebagai informasi pendukung untuk memperjelas tulisan, dekorasi, bahkan dapat menjadi informasi utama ilustrasi itu sendiri.

Buku

Menurut (Rustan, 2014:120) buku memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan, cerita, laporan dan lain-lain, buku juga dapat menampung banyak informasi sesuai dengan jumlah halaman yang ada.

Buku interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*, buku adalah lembar kertas yang berjilid berisi tulisan atau kosong. Sedangkan pengertian interaktif (Warsita:2008) adalah hal yang berkaitan dengan komunikasi dua arah yang memiliki sifat timbal balik untuk saling aktif dan saling

berhubungan satu sama lain (Shalikhah, 2016: 108). Buku interaktif memiliki beberapa jenis antara lain *pop-up, peek a boo, pull a tab, hidden objects, games,* dan *participation.*

Buku aktivitas

Buku aktivitas atau *activity book* dan bisa disebut dengan *Quiet Book* merupakan buku yang menyenangkan dan memiliki banyak kegiatan yang dapat merangsang imajinasi dan melatih motorik halus seperti menekan tombol, mengompres, mengikat pita dan lain sebagainya. Buku aktivitas juga dapat digunakan sebagai media untuk belajar mengenal warna, bentuk, nama benda, nama binatang, bagian tubuh, angka, huruf dan lain-lain (Wardana et al., 2021: 954).

Anak usia dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pada usia ini perkembangan terjadi sangat pesat dan sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini (Khaironi, 2020: 1).

Motorik halus

Motorik halus merupakan suatu gerak yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, gerakan ini dipengaruhi dengan adanya kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan dalam memindahkan benda, menulis, menyusun benda, menggunting, mencoret-coret dan lain sebagainya (Munir, Yulisyowati and Virana, 2019).

Konsep dan hasil perancangan

Konsep pesan

Pesan yang ingin disampaikan pada perancangan buku adalah bagaimana melakukan kegiatan sehari-hari bersama anak dengan tujuan untuk menstimulasi motorik halusnya dan mengajarkan *practical life skill*. Dalam perancangan ini diambil judul "Beraktivitas Bersama Lilo!", Lilo adalah karakter berkepribadian ceria yang akan mengajak anak untuk mengikuti apa yang diperintahkan dan bertanya mengenai aktivitas apa yang sudah bisa dilakukan oleh anak. Diharapkan dengan adanya media interaktif berbentuk buku untuk menstimulasi motorik halus anak dapat menjadi hal yang menarik bagi anak dan orang tua dalam menghabiskan waktu bersama untuk bermain dan belajar. Dari uraian di atas terbentuklah kata kunci sebagai dasar acuan dalam perancangan yaitu anak usia dini, interaktif, aktivitas, motorik halus.

Konsep kreatif

Untuk menyampaikan tujuan dari konsep pesan dan analisis yang telah dilakukan, maka perancangan media interaktif untuk anak berusia 2-5 tahun ini dikemas dalam bentuk buku interaktif berukuran 20cm x 20cm dengan jumlah isi 26 halaman yang dilengkapi dengan berbagai aktivitas yang dapat melatih gerak motorik halus anak.

Buku ini memiliki alur cerita yang diperankan oleh Lilo dan diisi dengan beberapa halaman yang dapat dicoret dan digunting oleh anak sesuai dengan konsep utama buku adalah untuk melatih perkembangan motorik halus anak dan mengajarkan *practical life skill* yang biasa dilakukan sehari-hari.

Konsep media

Media utama berupa buku aktivitas dicetak pada kertas *art carton* dan *art paper* berukuran 20cm x 20cm menggunakan *soft cover* dengan jumlah isi sebanyak 26 halaman dan dilaminasi glossy agar dapat dihapus terutama

pada bagian halaman yang dapat dicoret oleh anak untuk melakukan kegiatan meniru bentuk, menggambar dan lainnya dikemas dengan *box packaging* agar rapih dan menarik. Media pendukung berupa *x banner*, poster, stiker, gantungan kunci, notebook dan media sosial.

Konsep visual

Untuk membuat sebuah buku aktivitas melatih motorik halus anak usia 2-5 tahun dirancang menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Autodesk Sketchbook. Ilustrasi yang digunakan adalah kartun yang disesuaikan dengan target usia anak dan menggunakan warna-warna yang cerah. Tipografi menggunakan jenis huruf serif dan sans serif dengan *font Love Ya Like a Sister* untuk cover dan *font Fuzzy Bubbles* untuk isi.

Konsep bisnis

Dalam proses perancangan buku interaktif dibutuhkan biaya untuk mencetak perancangan menjadi buku dalam bentuk fisik. Cetakan pertama akan dicetak sebanyak 100 buku dengan total biaya sebanyak Rp. 6.937.300,-. Harga satuan buku Rp. 69.373,- dengan keuntungan 20% maka harga jual buku Rp. 84.000,-. Sedangkan untuk harga jual dengan merchandise Rp. 96.000,-.

Hasil perancangan

Media utama

1. Cover

2. Isi

Beraktivitas
Bersama Lilo!

Beraktivitas
Bersama Lilo!
Oleh: Indi Annisa Qotrunada
Naskah dan Ilustrasi: Indi Annisa Qotrunada
Perancang sampul: Indi Annisa Qotrunada
Cetakan pertama, Agustus 2022
Beraktivitas Bersama Lilo!
(28 halaman; 20cm x 20cm)
© Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang
All Rights Reserved
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku!
2

Daftar
Isi
Beraktivitas Bersama Lilo 2
Daftar Isi 3
Petunjuk untuk orang tua 4
Rutinitas sebelum beraktivitas 6
Belajar menggunakan alat tulis 11
Belajar mengguntung dan menempel 13
Belajar menarik garis 14
Belajar menggambar dan menulis 15
Belajar menghitung 23
Merapikan barang 25
Bercerita hari ini 26
Menentukan perasaan 27
Biografi penulis 28
3

Petunjuk Untuk
Orang Tua
Tujuan buku ini adalah untuk menstimulasi gerak motorik halus anak.
Cara menggunakan buku ini adalah:
• Siapkan benda-benda seperti spidol dan gunting
• Ciptakan suasana yang menyenangkan
• Gunakan intonasi suara yang menarik
• Bantu anak melakukan aktivitas yang dirasa sulit untuk mereka kerjakan
• Jangan terlalu memaksa
• Berikan kesempatan untuk anak menyampaikan pendapat
• Berikan apresiasi setiap anak selesai mengerjakan sesuatu
4

Hello, _____
Ayo bangunkan lilo!
tok-tok!
5

Hello, _____
Ayo bangunkan lilo!
Hi! Sudah siap?
tok!
5

Jangan lupa untuk mandi dan menggosok gigi
"apakah kamu sudah bisa gosok gigi sendiri?"
6

Lilo akan memakai baju sekolah
apakah kamu bisa mengancing baju?
7

Sebelum beraktivitas, mari makan terlebih dahulu menggunakan garpu dan sendok
8

Ayo pakai dan jangan lupa untuk mengikat tali sepatumu
9

Jangan lupa selalu berpamitan
kepada ayah dan bunda
10

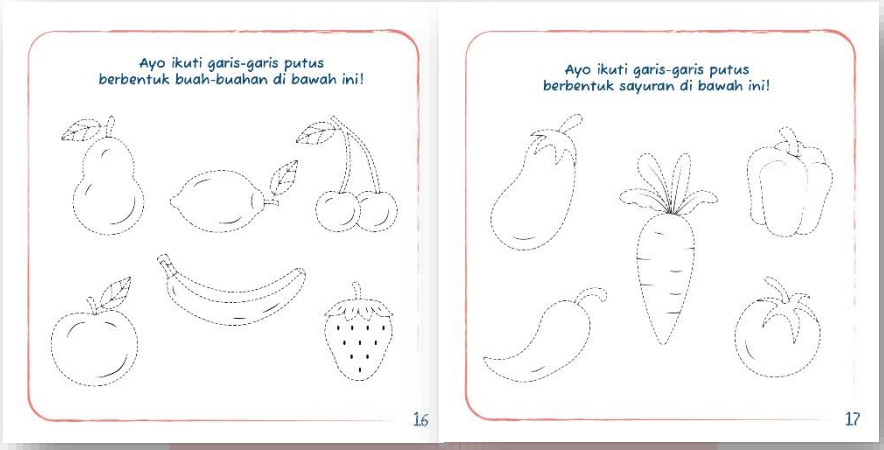
Bantu Lilo untuk sampai ke sekolah!
SEKOLAH
11

Bersiaplah untuk melakukan lebih banyak
aktivitas bersama Lilo
12

Ayo bantu teman-teman Lilo
mendapatkan bangku!
13

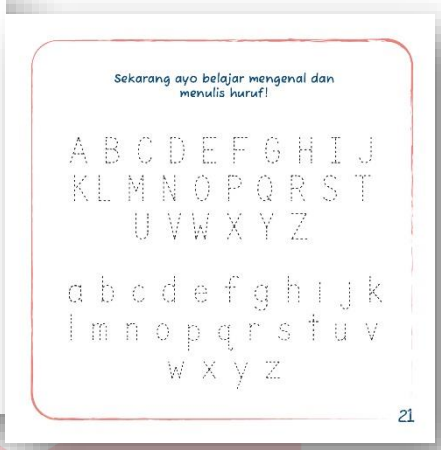
Pasangkan bentuk benda dengan
bentuk dasar yang sesuai
14

Ayo ikuti garis-garis putus
bentuk sederhana di bawah ini!
15


Ayo ikuti garis-garis putus
berbentuk buah-buahan di bawah ini!
16
Ayo ikuti garis-garis putus
berbentuk sayuran di bawah ini!
17

Ayo ikuti garis-garis putus
berbentuk hewan di bawah ini!
18
Sekarang, gambarlah sesuka hatimu!
19

Saatnya belajar menulis dan berhitung!
0 1 2 3
4 5 6 7
8 9
20


Sekarang ayo belajar mengenal dan menulis huruf!
A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k
l m n o p q r s t u v
w x y z
21

Sepulang sekolah...
Di perjalanan menuju rumah Lilo melihat banyak burung di langit.
22

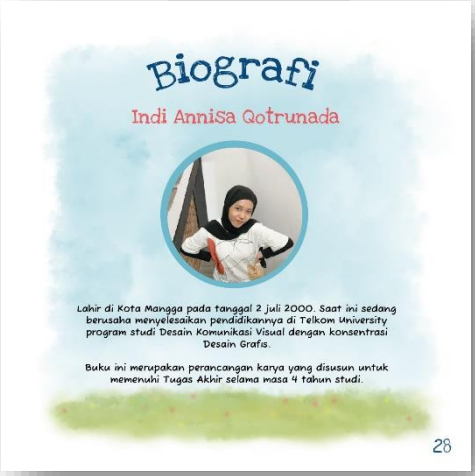
Ada berapa jumlah burung di langit?
23

Yeay! Akhirnya aktivitas Lilo hari ini selesai.
24

Jangan lupa rapihkan kembali benda-benda di sekelilingmu setelah beraktivitas.
25

Waktunya beristirahat.
Ayo ceritakan kegiatanmu hari ini pada ayah dan bunda!
26

Bagaimana perasaanmu setelah beraktivitas bersama Lilo?
Bulatkan satu ekspresi sesuai yang kamu rasakan
27


Biografi
Indi Annisa Qotrunada
Lahir di Kota Mangga pada tanggal 2 juli 2000. Saat ini sedang berusaha menyelesaikan pendidikannya di Telkom University program studi Desain Komunikasi Visual dengan konsentrasi Desain Grafis.
Buku ini merupakan perancangan karya yang disusun untuk memenuhi Tugas Akhir selama masa 4 tahun studi.
28

Gambar 3.1 Buku aktvitas
(sumber: Indi Annisa Qotrunada, 2022)

a. Media pendukung

1. Poster

Gambar 3. 2 Poster

(sumber: Indi Annisa Qotrunada, 2022)

2. X banner

Gambar 3. 3 X banner

(sumber: Indi Annisa Qotrunada, 2022)

3. Stiker

(sumber: Indi Annisa Qotrunada, 2022)

4. Gantungan kunci

Gambar 3. 5 Gantungan kunci

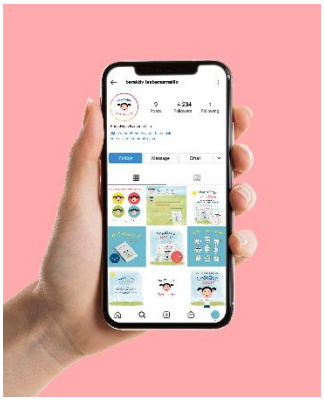
(sumber: Indi Annisa Qotrunada, 2022)

5. Infografis

Gambar 3. 6 Infografis

(sumber: Indi Annisa Qotrunada, 2022)

6. Media sosial



Gambar 3. 7 Media sosial

(sumber: Indi Annisa Qotrunada, 2022)

7. *Notebook*

Gambar 3. 8 Notebook

(sumber: Indi Annisa Qotrunada, 2022)

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data dan perancangan yang telah dilakukan maka disimpulkan bahwa melatih motorik halus anak merupakan hal penting dalam masa pertumbuhan anak yang dapat menunjang kualitas hidup anak kedepannya. Motorik halus anak dapat dilatih dengan kegiatan dasar yang sederhana dan juga membutuhkan bantuan dan dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitarnya.

Dalam perancangan ini dibuat media berupa buku aktivitas yang disertai dengan cerita agar terjadi interaksi antara orang tua dan anak. Aktivitas yang ada di dalam buku merupakan kegiatan melatih motorik halus anak seperti menggambar, menulis, menggunting dan kegiatan dasar lainnya. Buku ini disertai juga dengan ilustrasi yang dibuat dengan gaya kartun menggunakan warna-warna cerah untuk menarik perhatian audiens.

Saran

Perancangan buku aktivitas untuk melatih motorik halus anak ini diharapkan dapat membantu orang tua dalam memberikan fasilitas anak untuk belajar dan bermain di masa awal kehidupan anak. Diharapkan juga orang tua sebagai sekolah pertama bagi anak dapat mengajarkan berbagai hal positif agar tumbuh menjadi anak cerdas.

Saran untuk penulis selanjutnya sekiranya dapat mengerucutkan permasalahan yang terjadi sehingga dapat fokus pada pembahasan dari masalah yang didapat dan menghasilkan perancangan yang lebih kreatif dan inovatif.

Daftar Pustaka

Amalia, P. and Rofiqoh, S. (2021) 'Penerapan Terapi Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Dengan Resiko Gangguan Perkembangan', pp. 799–805.

Azis Said, A. (2006) *Dasar Desain Dwimatra*.

Diana, W. (2019) 'HUBUNGAN POLA ASUH ORANGTUA DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH. (Di PAUD HARAPAN BUNDA Surabaya)', *J-HESTECH (Journal Of Health Educational Science And Technology)*, 2(1), p. 51. doi: 10.25139/htc.v2i1.1660.

Fadlyana, E., Alisjahbana, A., Nelwan, I., Noor, M., Selly, S., & Sofiatin, Y. (2016). Pola Keterlambatan Perkembangan Balita di daerah Pedesaan dan Perkotaan Bandung, serta Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Sari Pediatri*, *4*(4), 168. https://doi.org/10.14238/sp4.4.2003.168-75

Hidayat, A. D. and Hidayat, D. (2019) 'Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik', *e-Proceeding of Art & Design*, 6(1), pp. 46–55. Available at:

https://libraryeproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8810/8676.

Khaironi, M. (2020) 'Perkembangan Anak Usia Dini', *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), pp. 92–105. doi: 10.54045/ecie.v1i1.35.

Munir, Z., Yulisyowati, Y. and Virana, H. (2019) 'Hubungan Pola Asuh Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Usia Pra Sekolah', *Jurnal Keperawatan Profesional*, 7(1). doi: 10.33650/jkp.v7i1.505.

Puspita, L., & Umar, M. Y. (2020). Perkembangan motorik kasar dan motorik halus ditinjau dari pengetahuan ibu tentang pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4-5 tahun. *Wellness And Healthy Magazine*, *2*(1), 121–126. https://doi.org/10.30604/well.80212020

Sari, M. M., Sariah, S., & Heldanita, H. (2020) 'Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini.', *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), pp. 136–145.

Saripah (2021) 'Peran Orangtua Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Anak', *Jurnal Kajian Keluarga, Gender dan Anak*, 1(2), pp. 92–106.

Shalikhah, N. D. (2016) 'PEMANFAATAN APLIKASI LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF', *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, XI(1), pp. 101–115. Available at: google scholer.

Uce, L. (2017) 'The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak', *International Journal*, 64(1), pp. 205–221. doi: 10.1177/002070200906400118.

Wardana, M. H. *et al.* (2021) 'Perancangan Buku Aktivitas Tentang Meningkatkan Kesadaran Toxic Masculinity Terhadap Laki-Laki Disekitar Kita Untuk Dewasa Muda Di Kota Bandung Design of Activity Book About Toxic

Masculinity Awareness of a Men Around Us for Young Adults', *e-Proceeding of Art & Design*, 8(3), pp. 952–962. Available at: https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16054.

Widiatrilupi, R. M. V. and Maulina, R. (2020) 'Pengaruh Teknik Mozaik Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini DI KB Insan Ceria 1 Malang', pp. 1–6.