

***Sensory Circle Time (Sencleti): Media Pembelajaran untuk
Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini***

Ikrima Pebi Fauziah¹

ikrimapebif@gmail.com

Sri Indriani Harianja²

Indriani.harianja@gmail.com

Winda Sherly Utami³

windasherly@unja.ac.id

^{1,2,3}, Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Jambi, Indonesia

Received: 13th May, 2025

Accepted: 4th July, 2025

Published: 31st July, 2025

Abstrak: *This study aims to examine the effect of Sencleti (Sensory Circle Time) media on fine motor skills development in children aged 4-5 years at TK Izzatul Islam Muaro Jambi. A pre-experimental design with one-group pretest-posttest was employed, involving 13 children selected through non-probability sampling techniques. Data were collected using a fine motor skills assessment rubric and analyzed using the Wilcoxon Matched Pairs Test. The results revealed a t-calculated value of 16.503, which exceeded the t-table value, indicating a significant difference between pretest and posttest scores. The findings demonstrate that Sencleti media has a significantly positive impact on fine motor skills development in children aged 4-5 years. The novelty of this research lies in the utilization of Sencleti media as an innovative learning approach that systematically combines sensory stimulation with fine motor skill development to enhance hand-eye coordination, concentration, and manipulative skills in early childhood. Future research should replicate this study with larger sample sizes and include control groups to strengthen the validity of the findings.*

Keywords: *Sencleti (Sensory Circle Time), fine motor skills, early childhood*

How to cite this article:

Fauziah, I. P., Harianja, S. I., & Utami, W. S. Sensory Circle Time (Sencleti): Media Pembelajaran untuk Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini: Indonesia. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 10(2), 198–205.
<https://doi.org/10.33369/jip.10.2.198-205>

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik sangat penting dalam pembentukan kemampuan gerak anak usia dini. Motorik berkembang seiring kematangan saraf dan otot, hasil interaksi kompleks dalam tubuh yang dikendalikan otak (Arnani & Dewi, 2022). Motorik dibagi dua yaitu motorik kasar (gerakan besar dan bertenaga) dan motorik halus (gerakan kecil dan lebih halus). Aspek perkembangan yang perlu dioptimalkan adalah motorik halus anak menurut Insana, dkk (2022).

Menurut Soetjiningsih dalam Puspitasari, dkk (2019) “motorik halus ialah gerakan yang melibatkan otot kecil tangan dengan koordinasi cermat, seperti mengambil benda kecil, menulis, atau menyusun balok”. Perkembangan ini, disebut juga *fine motor skill*,

merupakan bagian dari motorik anak usia dini yang bersifat terbatas namun penting. Perkembangan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu, dengan bantuan otot-otot kecil serta membutuhkan koordinasi yang tepat antara mata, tangan, dan jari dalam pendapat (Kasim dkk, 2021).

Terdapat beberapa permasalahan terkait motorik halus, antara lain kurangnya ketertarikan anak terhadap pengajaran keterampilan motorik halus yang disajikan oleh pengajar, pemilihan media pembelajaran yang tidak sesuai, serta kurangnya variasi, dan minimnya fasilitas serta prasarana (Suriati, dkk 2019). Pendapat diatas memperoleh dukungan dari Agustina, dkk (2019) yang mengatakan bahwa Kemampuan motorik halus anak belum mencapai potensi penuhnya, penyebab kurangnya motorik anak disebabkan oleh guru yang melakukan kegiatan membosankan setiap proses belajar hingga kemampuan motorik halus anak bisa diperluas dengan sejumlah kegiatan yang terbatas. Yunita, dkk (2021) juga mengemukakan dampak lain dari terlambatnya motorik halus anak bisa mengakibatkan frustrasi dalam melakukan tugas sehari-hari diantaranya makan, memakai sepatu, mengancing baju, dan menjadikan anak kikuk.

Ini sama seperti fakta lapangan yang sudah dilangsungkan di TK Izzatul Islam Muaro Jambi bahwasannya anak antara usia empat dan lima tahun belum memiliki kemampuan motorik halus yang berkembang sepenuhnya. Dari 13 anak yang diamati, hanya 1 anak menunjukkan perkembangan yang baik, sementara 12 anak lainnya masih memerlukan stimulasi lanjutan. Selama kegiatan pembelajaran, Tujuh anak terlihat masih kesulitan memegang pensil dengan benar saat mewarnai dan menulis angka, serta 5 anak masih kesulitan memegang sendok saat sarapan. Guru telah mencoba memfasilitasi perkembangan motorik halus anak dengan menerapkan banyak media, di antaranya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), aktivitas kolase, dan meronce. Namun, media yang digunakan masih belum sepenuhnya efektif dalam mengoptimalkan perkembangan tersebut.

Kurangnya media pembelajaran efektif guna menstimulasi motorik anak menjadi perhatian Iswahyuni dkk, 2023. Meskipun terdapat beragam pendekatan pembelajaran, media *Senclleti (Sensory Circle Time)* menawarkan alternatif inovatif dan menyenangkan yang belum pernah diterapkan sebelumnya, berpotensi memberikan stimulasi positif pada kemampuan motorik halus anak.

Media *Senclleti (Sensory Circle Time)* merupakan media inovatif berbasis edukasi yang digunakan untuk melatih motorik halus dengan melibatkan seluruh pancaindra anak, khususnya melalui kegiatan yang melatih kesabaran dan ketelitian. Kegiatan ini membantu anak dalam mengeksplorasi kehidupan sehari-hari serta mengembangkan kemampuan sensori motorik pada usia dini, dengan memberikan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif melalui keterlibatan indera peraba, penglihatan, dan pendengaran dalam mengenali lingkungan sekitar (Utami dkk, 2024). Penggunaan *Senclleti (Sensory Circle Time)* dalam kegiatan untuk melatih kemampuan motorik halus anak sangat tepat, karena *Senclleti* menawarkan berbagai tema yang beragam serta kegiatan yang mampu menstimulasi perkembangan keterampilan motorik halus pada anak. Terdapat tiga tema utama dalam *Senclleti*, yaitu tema Kebunku, tema Taman, dan tema Laut, yang masing-masing memiliki kegiatan berbeda. Selain itu, *Senclleti* dilengkapi dengan buku pencapaian kemampuan motorik anak, yang dikenal dengan *Senclleti Book*. Setiap kegiatan dalam

Sencleti juga dirancang untuk merangsang indera penglihatan anak, memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh.

Ini sama seperti studi yang dilaksanakan Martha dkk. (2024) dalam judul “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan *Sensory Play*,” menunjukkan bahwa sebagian besar anak di kelas sudah dapat memegang pensil dan krayon dengan benar setelah mengikuti kegiatan *sensory play*. Kegiatan ini efektif merangsang motorik halus anak, ditunjukkan oleh antusiasme dan keaktifan mereka, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Utami, dkk (2024) juga menyatakan bahwa kegiatan bermain menggunakan media *Sencleti (Sensory Circle Time)* merupakan metode yang sangat efektif untuk melatih kemampuan sensorik dan motorik, terutama motorik halus, melalui stimulasi kelima indera anak. *Sencleti* juga media inovatif yang dirancang untuk mendukung kemampuan motorik halus anak melalui pendekatan *sensory play*. Media ini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan motorik mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mendukung proses belajar menyeluruh serta optimal. Studi ini bertujuan guna memahami pengaruh media *Sencleti (Sensory Circle Time)* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one-group pretest-posttest design* yang bertujuan untuk mengetahui gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu dalam Maghfuroh, 2020. Penelitian dilakukan pada satu kelompok anak usia dini yang diberi perlakuan berupa penggunaan media *Sencleti (Sensory Circle Time)* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Sebelum perlakuan diberikan, anak-anak mengikuti *pretest* untuk mengukur kemampuan awal. Selanjutnya, dilakukan *treatment* melalui beberapa sesi kegiatan dengan media *Sencleti*. Setelah seluruh perlakuan selesai, anak-anak mengikuti *posttest* dengan indikator yang sama seperti saat *pretest*. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara statistik untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan dan melihat pengaruh media *Sencleti* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak. Desain penelitian pada studi ini:

Tabel 1. Desain penelitian

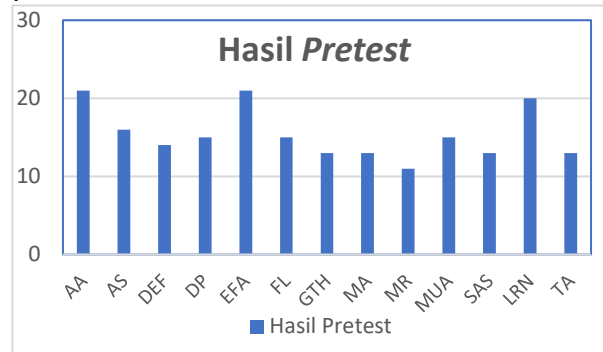
kelompok	<i>pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>posttest</i>
eksperimen	O1	X	O2

Keterangan: O1: Nilai *Pretest*, O2: Nilai *posttest*, X: *Treatment*

Studi ini menerapkan teknik pengambilan sampel yakni teknik *purposive sampling*, berdasarkan pertimbangan tertentu Amin dkk, 2023. Pada studi ini, Tiga belas anak sembilan laki-laki dan empat perempuan masuk dalam sampel, berdasarkan pertimbangan peneliti terhadap anak-anak berumur 4-5 tahun di kelas A di TK Izzatul Islam. Teknik pengumpulan data pada studi ini melibatkan observasi serta dokumentasi. Pengembangan instrumen dilakukan melalui validasi, termasuk uji validitas. Tujuan analisis data ialah guna menjawab pertanyaan studi ataupun menguji hipotesis yang sudah dirumuskan, dengan menerapkan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis dalam Purwanza dkk, 2022.

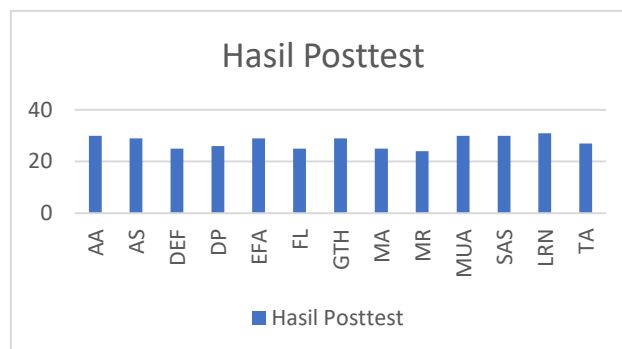
HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini berlangsung dari 27 Desember 2024 hingga 3 Februari 2025. Tahap awal penelitian meliputi *pretest* berupa observasi aktivitas anak selama pembelajaran, menggunakan instrumen yang mengukur indikator kemampuan motorik halus. Perolehan *pretest* yang didapat yakni:



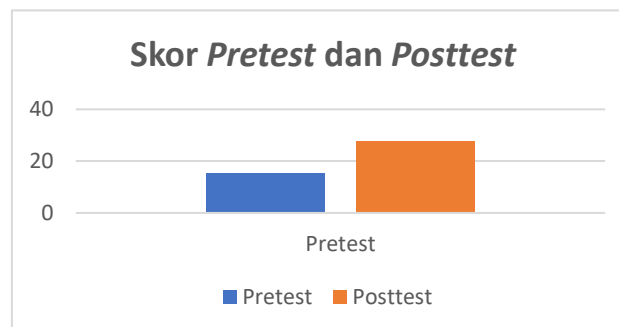
Gambar 1. Hasil skor *pretest*

Hasil *pretest* menunjukkan skor tertinggi 21, terendah 11, dan rata-rata 15,38 (n=200). Setelah *pretest*, *treatment* berupa penerapan media *Sencleti* diberikan sebanyak 6 kali pertemuan. Setelah *treatment* selesai, peneliti melaksanakan *posttest* (tes akhir) menggunakan instrumen penelitian untuk mengisi lembar observasi kemampuan motorik halus anak. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan yang terjadi setelah pemberian perlakuan. Kemudian perolehan *posttest* dijabarkan pada diagram berikut:



Gambar 2. Hasil skor *posttest*

Hasil perolehan nilai *posttest* menunjukkan total skor 360, nilai tertinggi 31, terendah 24, serta skor rerata (*mean*) senilai 27,69. Guna memberi visualisasi jelas tentang perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*, hasil ini bisa disajikan pada grafik berikut:



Gambar 3. Diagram skor *pretest* dan *posttest*

Analisis data dilangsungkan memakai SPSS 27, meliputi uji normalitas serta homogenitas. Uji normalitas mempunyai tujuan guna menentukan apakah data kemampuan motorik halus berdistribusi normal atau tidak. Perolehan uji normalitas adalah:

Gambar 4. Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
Pretes Sencleti	.239	13	.041
Postes Sencleti	.243	13	.034

Perolehan uji normalitas memperlihatkan signifikan senilai 0,41 untuk *pretest*, serta *posttest* >0,05, mengartikan data berdistribusi normal. Lalu, dilangsungkan uji homogenitas guna menentukan apakah varians data bersifat homogen. Pada uji homogenitas, bila Sig > 0,05, bisa disebut distribusi data dianggap homogen begitupun kebalikannya, bila Sig < 0,05, bisa disebut distribusi data dianggap tidak homogen Widana & Muliani 2020.

Gambar 5. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.362	2	6	.175

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,175 untuk *pretest* serta *posttest* >0,05, sehingga data dinyatakan homogen. Uji t diterapkan guna melangsungkan uji hipotesis, yaitu pengaruh media Sencleti terhadap kemampuan motorik halus anak. Perolehan uji hipotesis ditampilkan tabel 2:

Tabel 2. Uji Hipotesis

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	T
Pretest-posttest	-12.308	2.689	.746	16.503

Uji *paired samples t-test* menggunakan SPSS 27 memperlihatkan signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) juga t hitung (16,503) > t tabel (2,201). Bisa disebut, hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_1) diterima. Kesimpulannya, ada diferensiasi signifikan dari *pretest* juga *posttest*, menunjukkan bahwa media *Sencleti* (*Sensory Circle Time*) berpengaruh signifikan dalam menaikkan kemampuan motorik halus anak.

Sebelum *treatment*, sebagian besar anak belum mampu menunjukkan kemampuan motorik halus optimal, misalnya memegang pensil, menggunakan sendok, atau berekspresi melalui seni. Setelah penerapan media Sencleti, terlihat perubahan positif. Anak-anak lebih terampil mengontrol gerakan tangan, lebih percaya diri dalam berekspresi artistik, dan mampu melakukan kegiatan yang membutuhkan koordinasi motorik halus dengan lebih baik, seperti menuang pasir, membentuk tanah liat, dan memegang alat permainan dengan teknik yang benar.

Temuan ini sama seperti beberapa studi sebelumnya. Martha dkk. (2024) menyebutkan bahwasannya kegiatan *sensory play* bisa memperluas keterampilan motorik halus anak usia dini dikarenakan bersifat menyenangkan dan menjadikan anak aktif pada proses belajar. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Utami dkk. (2024) yang menyebutkan bahwa Sencleti adalah media inovatif berbasis edukasi yang efektif untuk

melatih sensorik dan motorik anak, khususnya motorik halus. Harianja dkk. (2024) menambahkan bahwa tema Sencleti seperti “Kebunku” menggunakan bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan, seperti bubuk cokelat, minyak, dan miniatur pohon, sehingga memudahkan guru dalam pelaksanaannya.

Koordinasi mata serta tangan begitu esensial bagi perkembangan anak i, terutama pada aktivitas yang rumit. Sebelum perlakuan, anak-anak menunjukkan koordinasi yang kurang. Setelah mengikuti kegiatan Sencleti, kemampuan motorik halus mereka meningkat melalui aktivitas seperti membentuk adonan, memegang sekop mini, dan menuangkan pasir. Temuan ini sama seperti studi yang dilangsungkan Rosa dkk. (2019) menyatakan bahwasannya koordinasi mata serta tangan menstimulasi motorik halus anak usia 4–5 tahun.

Mengekspresikan diri melalui karya seni merupakan salah satu indikator perkembangan motorik halus anak. Sebelum perlakuan, anak kurang mampu mengekspresikan diri dengan banyak media. Setelah mengikuti kegiatan Sencleti, keterampilan mereka meningkat, terlihat dari kemampuan menceritakan hasil karya, membentuk tanah liat sesuai ide, dan menata miniatur pohon ke dalam pot. Studi ini sama seperti studi yang dilangsungkan Damayanti dkk. (2020) menyatakan bahwasannya ekspresi diri melalui seni dapat menstimulasi motorik halus anak usia 4–5 tahun.

Kontrol gerakan tangan dengan otot halus, seperti menjumput, memilin, serta memeras, sangat esensial guna menstimulasi motorik halus anak. Untuk itu, peneliti memberikan treatment berupa kegiatan Sencleti, seperti membuat adonan, melubangi tanah untuk miniatur pohon, dan memeras tanah liat. Kegiatan ini sesuai dengan indikator perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Temuan ini didukung oleh Rahmawati (2017) yang menyatakan bahwa “aktivitas dengan kontrol otot halus berpengaruh signifikan atas perkembangan motorik halus anak”.

Maka, penggunaan media *Sencleti (Sensory Circle Time)* terbukti menjadi metodologi efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Media ini tak hanya menciptakan suasana belajar interaktif, tapi mendorong anak agar aktif mengeksplorasi, berkreasi, serta belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan seluruh pancaindra mereka. Oleh karena itu, media *Sencleti* layak untuk dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran di PAUD, khususnya dalam memperluas aspek perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Izzatul Islam Muaro Jambi, dapat disimpulkan bahwa media *Sencleti (Sensory Circle Time)* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan stimulasi melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi mata, tangan, dan pancaindra lainnya, sehingga anak menjadi lebih aktif dan terampil dalam kegiatan motorik halus

Secara teoritis penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis permainan yang dimodifikasi, khususnya dalam melatih motorik halus anak. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru, anak, sekolah, dan peneliti selanjutnya. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Bagi anak,

media *Sencleti (Sensory Circle Time)* membantu melatih kemampuan motorik halus serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Sencleti* sebagai inovasi pembelajaran yang menggabungkan stimulasi pancaindra dan motorik halus secara terstruktur, untuk meningkatkan koordinasi mata-tangan, konsentrasi, dan keterampilan manipulatif anak usia dini. Media *Sencleti (Sensory Circle Time)* sangat direkomendasikan guna pengembangan motorik halus anak. Kegiatan sensorik serta interaktif, dengan beragam tema menarik, efektif merangsang keterampilan motorik, ketelitian, kesabaran, dan kemampuan eksplorasi anak.

Saran

Stimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini sangatlah penting, dan media *Sencleti* menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk mendukung perkembangan tersebut. Temuan dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang luas, serta menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi berbagai media dan aktivitas pembelajaran lain yang dapat menstimulasi motorik halus anak. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan koordinasi mata dan tangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Sabaruddin, G., & Kamaluddin, A. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Agustina, S., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33. <https://doi.org/10.33369/Jip.3.1.24-33>
- Arnani, M., & Dewi, B. K. (2022). Apa Saja Manfaat Bermain Puzzle Untuk Anak? 2022 08 12. <https://www.kompas.com/sains/read/2022/08/12/160300023/Apa-Saja->
- Damayanti, F., Palupi, W., & Nurjanah, N. E. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 126. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.39744>
- Harianja, S. I., Utami, W. S., Siregar, M., & Muazzomi, N. (2024). *Sencleti: Pentingnya Media Sensory Motorik Bagi Anak Usia Dini*. PT Salim Media Indonesia.
- Iswahyuni, V., Muslihin, Heri, & Rahman, T. (2023). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 2-3 Tahun Melalui Permainan Sensori Di Daycare. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 7(1), 17–24. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>
- Insana, S., Ismail, W., Marjuni, M., & Agusriani, A. (2022). Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(2), 122–132. <https://doi.org/10.37411/Jecej.V4i2.1240>
- Kasim, S., Maelissa, S. R., & Lilipory, M. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Efektif Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus. *Moluccas Health Journal*, 2(2), 46–54. <https://doi.org/10.54639/Mhj.V2i2.524>
- Martha, S. A., Fitria, N. D., Arsantit, E. A., & Bakhrudin, A. (2024). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Sensory Play. 890–899.

- Maghfuroh, L. (2020). Kolase Daun Kering Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Parasekolah. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 5(2).
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Puspitasari, B., Kebidanan, A., & Kediri, D. H. (2019). Gambaran Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Usia 3-5 Tahun Di Posyandu Description Of Development Smooth Motor Development In Children Aged 3-5 Years In Posyandu I N F O A R T I K E L ABSTRAK. 8(2).
- Purwanza, W. Sena, Mufidah, A., Setiawan, J., Saloom, G., Rasinus, Amruddin, & Darwin. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (M. K. Ns. Arif Munandar, S.Kep.(Ed.)). CV. Media Sains Indonesia.
- Rosa, H., Nurhafizah, & Yulsyofriend. (2019). Efektifitas Papercraf Terhadap Kemampuan Motorik Halus. *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education*, 1(1), 24–34.
- Rahmawati, E. (2017). *Jurnal Pendidikan: Early Childhood Permainan Modifikasi Untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun*. *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*, 1(2), 1–13.
- Suriati, S., Kuraedah, S., Erdiyanti, E., & Anhusadar, L. O. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Mencetak Dengan Pelepah Pisang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.299>
- Utami, W. S., Harianja, S. I., Siregar, M., & Muazzomi, N. (2024). *Jurnal Pendidikan Progresif The Effectiveness Of Sensory Circle Time (Sencleti) Media To Improve Sensory Motor Skills In Early Childhood*. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(02). <https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i>
- Utami, W. S., Sari, F. L., & Sofyan, H. (2024). Pengaruh Finger Painting Menggunakan Tablet Lcd Drawing Board Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di Kbit Al-Muthmainnah Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), 68–75. <https://doi.org/10.33369/jip.9.1.68-75>
- Widana, W., & Muliani, P. L. (2020). Buku Uji Persyaratan Analisis. In Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang.
- Yunita, A., Fatimah, A., & Fahmi. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 25–34.