



Pengaruh Papan Tulis Ajaib (*Magic Drawing Board*) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Sitti Fatimah¹, Icam Sutisna² & Nunung Suryana Jamin³

Jurusan PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: amitsittifatimah@gmail.com¹, lcamsutisna@ung.ac.id², nunung_sj@ung.ac.id³

Info Artikel

Abstrak

Sejarah Artikel:

Diterima (Oktober)

(2025)

Disetujui (Februari)

(2026)

Dipublikasikan

(Maret) (2026)

Tujuan riset ini yaitu untuk menyelidiki bagaimana Papan Gambar Ajaib dapat membantu para anak berusia 5 sampai 6 tahun di Taman Kanak-Kanak Negeri Kartika, Kecamatan Bulango Timur, Kabupaten Bone Bolango, dalam mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. Riset ini menggunakan desain pra-eksperimen dengan satu kelompok, yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dengan metodologi eksperimental. Jumlah sampel yakni 15 anak. Berdasarkan hasil riset, skor rata-rata berubah dari 9,82 pada pra-tes menjadi 25,33 pada pasca-tes. Hipotesis alternatif disetujui setelah pengujian hipotesis menggunakan regresi linier mempunyai nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Sebagai hasilnya, media Magic Writing Board secara signifikan mempengaruhi perkembangan motorik halus para anak TK berusia 5–6 tahun.

Kata kunci: *Papan Tulis Ajaib (Magic Drawing Board), Konsep Motorik Halus Anak, Taman Kanak – Kanak*

Abstract

The purpose of this research is to investigate how Magic Drawing Boards may help children aged 5 to 6 at Kartika State Kindergarten in Bulango Timur Subdistrict, Bone Bolango Regency, develop their fine motor abilities. The research used a single group pre-test and post-test pre-experimental design, combining a quantitative approach with an experimental methodology. There were 15 kids in the sample. According to the findings, the average score changed from 9.82 on the pre-test to 25.33 on the post-test. The alternative hypothesis was approved after hypothesis testing using linear regression had a significance value of 0.000 (<0.05). As a result, the Magic Writing Board media significantly impacted the kindergarteners' fine motor development who were 5–6 years old.

Keywords: *Magic Whiteboard (Magic Drawing Board), Children's Fine Motor Concepts, Kindergarten*



PENDAHULUAN

Menggunakan stimulus pendidikan, pendidikan anak usia dini (PAUD) mendorong kemajuan dan pertumbuhan para anak dari lahir sampai usia enam tahun. Pada anak berusia 0 sampai 6 tahun diklasifikasikan sebagai anak usia dini berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Rentang usia ini dikenal sebagai “fase awal kehidupan” atau “fase anak usia dini.”

Bayi dan para anak kecil yakni individu yang unik dengan kemampuan sosial yang luar biasa, rasa ingin tahu tinggi, dan potensi beragam. Usia ini menjadi tahap awal pembentukan kedewasaan dan dasar perkembangan kepribadian. Periode lahir sampai enam tahun disebut “masa emas” karena anak mudah menyerap pengaruh lingkungan, yang berperan penting dalam perkembangan otak, fisik, bahasa, dan sosial (Maria Montessori dalam Mukhzin, 2018). Anak sebagai generasi penerus yakni karunia Tuhan, sesampai pendidikan menjadi prioritas utama keluarga (Suwika & Aryati, 2021). Lingkungan berperan besar memberi dorongan dan dukungan agar potensi anak berkembang optimal. Melewati belajar sambil bermain, anak memperoleh pengalaman dan stimulasi tumbuh kembang secara menyeluruh.

Dalam pendidikan anak usia dini, fokus utama yakni pada anak dan tahap perkembangan anak. Ketersediaan sumber daya atau media yang memfasilitasi pembelajaran seharusnya, secara teori, termasuk dalam pendidikan anak usia dini. Keterbatasan fasilitas atau media pembelajaran di lembaga PAUD dapat menghambat optimalisasi proses pengajaran kepada anak.

Saat ini masih banyak guru yang kurang memperlihatkan inovasi dalam mendukung perkembangan anak. Media dan sumber daya sederhana, seperti foto, papan tulis, atau buku yang bersifat tradisional dan visual, tidak seharusnya menjadi satu-satunya hal yang digunakan dalam proses pembelajaran. Diperlukan variasi media pembelajaran yang lebih beragam untuk mencegah kebosanan serta memperkaya pengalaman belajar anak. Penggunaan media yang bervariasi tidak hanya menambah pengalaman belajar, tetapi juga mampu memenuhi aspek

kebahagiaan anak. Perkembangan dan pertumbuhan anak muda dapat sangat dibantu oleh media pendidikan.

Menurut Hurlock (dalam Winata 2023), perkembangan motorik dibagi menjadi dua motorik halus dan motorik kasar, motorik halus adalah koordinasi yang melibatkan kelompok otot yang lebih untuk digunakan menggenggam, melempar, menggambar, menangkap bola, menggunting dan sebagainya, motorik kasar mencakup tentang ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, kekuatan dan tentunya pelatihan pelatihan ini tidak didapatkan selama pembelajaran daring.

Keterampilan motorik halus berperan besar dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Lisa dkk. (2020) menyebutkan bahwa keterampilan ini tidak hanya berdampak pada aspek fisik, tetapi juga mendukung penyesuaian sosial dan pribadi anak. Pada usia dini, anak berada pada tahap aktif mengeksplorasi hal-hal baru, sehingga kegiatan yang menyenangkan dan terstruktur sangat dibutuhkan untuk menstimulasi motorik halusnya (Nimah & Maulidiyah, 2020).

Kemampuan motorik halus pada para anak dapat ditingkatkan melewati aktivitas yang melibatkan otot-otot kecil. Para anak seringkali merasa tertarik dengan penggunaan aktivitas dalam proses belajar karena hal itu memungkinkan mereka untuk melihat dan berpartisipasi secara langsung. Aktivitas berbasis bermain merupakan metode yang membahagiakan untuk menambahkan kemampuan motorik halus. Kemampuan ini dapat dilatih melewati berbagai aktivitas seni, termasuk kolase, pengamplasan, semprotan udara, origami, melipat kertas, dan kerajinan tangan terkait lainnya. Dengan penerapan kegiatan tersebut, anak diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses perkembangan motorik halus.

Menurut Pratama & Sasa (2024) Media pembelajaran adalah untuk membantu para pendidik dalam menyampaikan ide atau topik kepada para siswa dengan cara yang lebih mudah dan menarik bagi mereka.

Menurut (Mita & Qalbi, 2020) bahwa alat permainan edukatif merupakan jenis permainan yang didesain sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi,

merangsang perkembangan dan kemampuan anak serta menciptakan suasana nyaman bagi anak usia dini.

Berdasarkan observasi awal di TK Negeri Kartika, Kecamatan Bulango Timur, Kabupaten Bone Bolango, Pendidikan anak usia dini untuk kemampuan gerak halus masih belum optimal. Kekurangan media yang menarik untuk membantu perkembangan kemampuan ini yakni penyebabnya. Peneliti menemukan bahwa kemampuan motorik halus anak masih rendah, seperti kesulitan memegang pensil dengan benar dan kurang fokus saat belajar. Selain itu, aktivitas pengembangan motorik halus masih monoton dan didominasi guru karena terbatasnya media pembelajaran.

Oleh karena itu penulis menggunakan *papan ajaib (Magic Drawing Board)* untuk melatih motorik anak usia dini. Untuk itu peneliti ingin mencoba untuk mengetahui pengaruh permainan *Papan Ajaib (Magic Drawing Board)* mempengaruhi kemampuan gerak halus pada anak. Akibatnya, para peneliti ingin melakukan riset dengan judul **“Pengaruh Papan Ajaib (Magic Drawing Board) Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Kartika Kec. Bulango Timur Kab. Bone Bolango”**

METODE RISET

Riset ini berusaha untuk memperlihatkan bagaimana kemampuan motorik halus para anak berusia lima sampai enam tahun dipengaruhi oleh penggunaan papan ajaib. Taman Kanak-Kanak Negeri Kartika menjadi lokasi riset ini, yang melibatkan 15 siswa. Metodologi yang diterapkan yakni eksperimental dan kuantitatif. Untuk satu kelompok, desain pra-eksperimen menggunakan pendekatan pretest dan posttest. Data dikumpulkan melewati observasi dengan instrumen penilaian yang mencakup 7 indikator, masing-masing dinilai menggunakan skala BSH, BSB, atau MB. Desain riset dirancang seperti yang dijelaskan di bawah ini:

Tabel 1 Bagan Desain *one group pretest-posttest design*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
X1	T	X2

Keterangan:

X1= Pretest (Sebelum perlakuan) kemampuan motorik halus anak sebelum diberi perlakuan

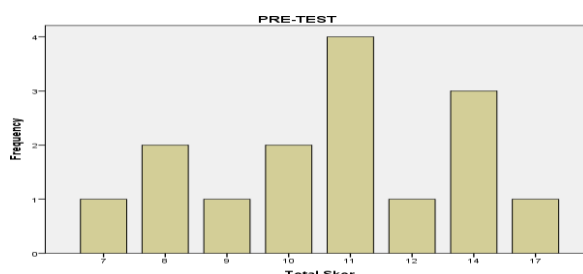
X2= Posttest (sesudah perlakuan) kemampuan motorik halus anak setelah diberi perlakuan

T= *papan ajaib (Magic Drawing Board)*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pre-Test

Sebelum menggunakan papan ajaib, dilakukan penilaian awal untuk mengukur kemampuan motorik halus awal para anak. Penilaian ini mencakup kekuatan gengaman, kelenturan jari, serta koordinasi mata dan tangan saat menggambar atau menulis, sebagai dasar mengetahui kesiapan anak sebelum intervensi. Pretest berfungsi sebagai evaluasi awal sebelum pemberian materi atau perlakuan untuk memperoleh gambaran tingkat pemahaman dan kemampuan peserta didik. Hasil tes pretest keseluruhan untuk Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Kartika di Distrik Bulango Timur, Kabupaten Bone Bolango, yakni 167 dari 15 anak, dengan rata-rata 9,82, berdasarkan hasil perhitungan. Berikut daftar nilai pretest masing-masing anak:

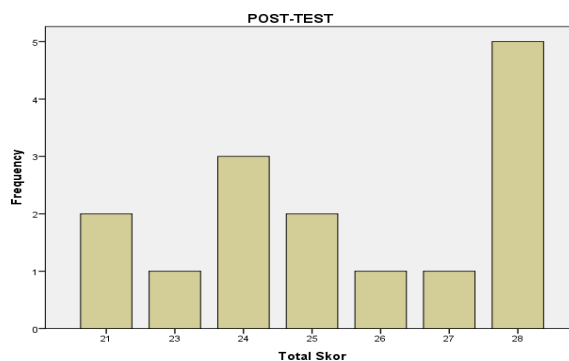


Grafik batang di atas memperlihatkan hasil belajar siswa kelima dan keenam di Taman Kanak-Kanak Negeri Kartika sebelum menerima pengobatan menggunakan media papan ajaib. Berdasarkan hasil pretest, seorang anak

mempunyai skor terendah tujuh dan skor tertinggi tujuh belas, dengan total skor 167. Perhitungan rata-rata (mean) pretest memperlihatkan skor sebesar 9,82 dari total nilai tersebut.

Deskripsi Hasil Post-test

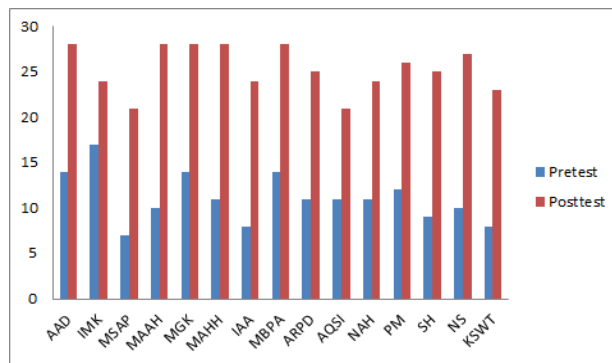
Posttest dilakukan setelah anak menerima materi dan perlakuan menggunakan papan tulis ajaib, bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan dan perubahan kemampuan anak setelah pembelajaran. Nilai rata-rata ujian akhir untuk kelompok B di Taman Kanak-Kanak Negeri Kartika, Kecamatan Bulango Timur, Kabupaten Bone Bolango, yaitu 25,33, dengan total nilai 380 dari 15 siswa. Ini yakni hasil ujian akhir masing-masing anak:



Seperti yang dapat dilihat dari grafik batang di atas, siswa di Taman Kanak-Kanak Negeri Kartika berusia lima sampai enam tahun memperlihatkan manfaat yang jelas setelah menjalani pengobatan dengan media papan ajaib. Dengan skor terendah 21 dan tertinggi 380, hasil posttest memperlihatkan tertinggi 28. Perhitungan rata-rata (mean) posttest memperlihatkan skor sebesar 25,33 dari total nilai tersebut.

Analisis Data Pre-test Dan Post-test Kemampuan Motorik Halus

Antara usia 5 dan 6 tahun, hasil tes pra dan pasca memperlihatkan peningkatan rata-rata dalam kemampuan motorik halus. Selisih 15,51 poin terdapat antara skor rata-rata 9,82 pada tes pra dan 25,33 pada tes pasca. Perbedaan rata-rata ini memperlihatkan bahwa setelah menerima terapi papan ajaib, kemampuan motorik halus para anak mengalami peningkatan yang signifikan.



Diagram

batang

dengan warna biru

menggambarkan hasil pretest, sedangkan warna merah memperlihatkan hasil posttest. Berdasarkan diagram tersebut, peneliti dapat mengilustrasikan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak dari hasil pretest ke posttest.

Tabel 2 Data Statistik Kemampuan Motorik Halus *pre-test* (test awal) Dan *Post-test*

Descriptives		Statistic	Std. Error
Mean		11.13	.703
Pretest	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	9.63
		Upper Bound	12.64
	5% Trimmed Mean	11.04	
	Median	11.00	
	Variance	7.410	
	Std. Deviation	2.722	
	Minimum	7	
	Maximum	17	
	Range	10	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	.525	.580
	Kurtosis	.027	1.121
	Mean	25.33	.645
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	23.95
		Upper Bound	26.72

	5% Trimmed Mean	25.43	
	Median	25.00	
	Variance	6.238	
	Std. Deviation	2.498	
Poste st	Minimum	21	
	Maximum	28	
	Range	7	
	Interquartile Range	4	
	Skewness	-.438	.580
	Kurtosis	-.931	1.121

Sumber : Olah Data SPSS (21)

Rata-rata tabel di atas yakni, simpangan baku, nilai minimum, dan nilai maksimum merupakan hasil pemrosesan data SPSS 21 untuk tes awal (tes pertama) sebelum pengobatan dan tes akhir (tes terakhir) setelah pengobatan menggunakan media papan ajaib.

Hasil analisis statistik tes awal dan tes akhir memperlihatkan bahwa kemampuan gerakan halus para anak telah bertambah. Interval kepercayaan 95% dengan batas bawah 9,63 ditemukan untuk rata-rata pretest sebesar 11,13. Mediannya yakni 11,0, dengan nilai terbesar 17 dan terkecil 7. Rentang nilainya yakni 10 dan rentang kuartil yakni 5. Skewness tercatat 0,525 dan kurtosis 0,27. Pada posttest, rata-rata nilai bertambah menjadi 25,33 dengan batas bawah interval kepercayaan 23,95. Median tercatat 25,00, nilai tertinggi 28 dan terendah 21. Rentang nilai 7, interquartile range 4, skewness 0,438, dan kurtosis 0,931.

Hasil Pengukuran Uji Normalitas

Pretest yakni pengukuran awal yang dilakukan sebelum peserta menerima intervensi, sedangkan post-test dilakukan setelah intervensi diberikan. Data pretest dan posttest diuji normalitasnya untuk memastikan bahwa intervensi atau terapi memang bertanggung jawab atas variasi hasil.

Untuk menentukan apakah data mempunyai distribusi normal dan untuk mengidentifikasi tren dalam distribusi skor data, digunakan uji normalitas. Rumus

Kolmogorov-Smirnov digunakan jika jumlah responden lebih dari lima puluh, sedangkan rumus Shapiro-Wilk diterapkan jika jumlah responden kurang dari lima puluh. Riset ini melibatkan 15 anak, oleh karena itu tabel Shapiro-Wilk digunakan untuk uji normalitas guna menentukan tingkat signifikansi.

Keputusan :

- Jika nilai sig >0,05 maka data berdistribusi normal
- Jika nilai sig <0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Table 3 Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.186	15	.171	.950	15	.526
Posttest	.191	15	.148	.880	15	.048

a. Lilliefors Significance Correction

Peneliti melakukan uji normalitas pada hasil pre-test dan posttest anak kelompok B di Tk Negeri Kartika, Kec. Bulango Timur, Kabupaten Bone Bolango. Hasil perhitungan menunjukkan nilai uji Kolmogorov- Smirnov 0,171 dan 0,148 sedangkan uji Shapiro-wilk 0,526 dan 0,48 Seluruh data ini memperlihatkan nilai lebih >dari wah dari 0,05 sesampai berdasarkan pengujian normalitas, seluruh data yang telah peneliti dapatkan yakni “Normal”.

Hasil Uji Hipotesis

Uji t yakni metode statistik untuk menilai apakah hasil pretest dan posttest dalam kasus ini memperlihatkan perbedaan yang signifikan antara dua kelompok atau kondisi. Para peneliti menggunakan uji t untuk menganalisis perbedaan rata-rata skor sebelum dan setelah intervensi eksperimental guna menentukan apakah perubahan yang terjadi bersifat kebetulan atau secara statistik signifikan.

Berdasarkan analisis data, peneliti dapat menguji hipotesis menggunakan uji t. Hipotesis diterima jika nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05, sesuai dengan hipotesis yang diuji. Secara spesifik **“Media papan ajaib berpengaruh pada kemampuan motorik halus anak.”** Perhitungan uji t dilaksanakan memakai SPSS 21 seperti dibawah ini.

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis
Paired Sample Test**

	Paired Differences				t	df	Sig (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 pretest posttest	-14.200	2.783	.718	-15.741	-12.659	-19.764	14	0.0

Pengambilan keputusan nilai yakni :

- a. Nilai probabilitas (dua ekor) kurang dari 0,05 memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel pertama dan kedua, yang memperlihatkan adanya efek signifikan dari perlakuan yang diterapkan pada masing-masing variabel.
- b. Dari variabel awal ke variabel akhir. Ketidakadaan perbedaan yang signifikan ditunjukkan jika nilai signifikansi dua ekor lebih besar dari 0,05.

Analisis tabel sampel berpasangan menghasilkan tingkat signifikansi (dua ekor) sebesar $0.000 < 0.05$. Kejadian tersebut memperlihatkan perbedaan yang signifikan antara hasil pra-tes dan pasca-tes. Sebagai akibatnya, perlakuan tersebut mempunyai efek yang signifikan pada semua faktor yang diteliti.

Nilai signifikansi dua ekor sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sesampai H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kejadian tersebut memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar para anak sebelum dan setelah penggunaan media papan ajaib. Akibatnya, variabel X (media papan ajaib) mempengaruhi variabel Y (kemampuan motorik halus pada anak).

Pembahasan

Peneliti di Taman Kanak-Kanak Negeri Kartika di Kecamatan Bulango Timur, Kabupaten Bone Bolango menemukan bahwa penggunaan papan ajaib secara signifikan menambahkan kemampuan motorik halus para anak berusia lima sampai enam tahun. Uji t, dengan nilai signifikansi (Sig.) $0,000 < 0,05$, mendukung kesimpulan tersebut. Penggunaan media ini menghasilkan perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, mendukung hipotesis alternatif

(Ha) dan menolak hipotesis nol (H_0).

Berdasarkan analisis deskriptif, yang memperlihatkan perbedaan antara skor rata-rata sebelum dan setelah pengobatan, kemampuan motorik halus para anak telah bertambah. Skor kemampuan motorik halus pretest anak berkisar antara minimum 7 sampai maksimum 17, dengan rata-rata 9,82. Rata-rata (25,33), skor terendah (21), dan skor tertinggi (28), yang diukur pada pasca-tes, bertambah secara signifikan setelah terapi. Hampir setiap anak memperlihatkan perkembangan motorik halus yang lebih ideal, seperti yang terlihat dari perbedaan distribusi ini. Oleh karena itu, penggunaan papan ajaib terbukti efektif dalam merangsang kemampuan motorik halus pada masa kanak-kanak.

Papan ajaib mendukung temuan Ismawati et al. (2023), Menurut pernyataan ini, media pendidikan berfungsi sebagai saluran informasi sekaligus menarik minat, motivasi, dan perhatian para anak. Para anak dapat menjelajahi dengan lebih bebas berkat sifat dapat digunakan ulang papan ajaib, yang memungkinkan penggunaan berulang tanpa khawatir tentang limbah atau kotoran. Para anak menjadi lebih termotivasi, fokus, dan bersemangat untuk menyelesaikan setiap tugas selama terapi, yang memperlihatkan kejadian tersebut. maka dari itu, selain mengembangkan kemampuan motorik, media ini mempersembahkan lingkungan belajar yang membahagiakan dan memuaskan bagi para anak.

Lebih lanjut, riset ini mendukung teori Montessori (Masruroh & Abidin, 2022) yang menekankan pentingnya stimulasi konkret pada masa kanak-kanak awal atau golden age. Pada periode ini, anak lebih mudah menyerap pengalaman belajar dari lingkungan sekitarnya. Papan ajaib memberikan pengalaman belajar langsung (*learning by doing*), sesampai anak dapat berlatih sambil bermain, yang pada akhirnya berdampak positif pada perkembangan gerak halus mereka.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Nurhayati dan Wahyuni (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas motorik halus. Media seperti Papan Tulis Ajaib (*Magic Drawing Board*) memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan menggambar dan menulis awal secara berulang. Selain itu,

Rahmawati et al. (2023) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas bermain dengan media sederhana namun menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini. Anak menjadi lebih antusias, tidak mudah bosan, serta menikmati proses pembelajaran karena dilakukan secara langsung dan menyenangkan. Hal ini penting karena pada usia 5–6 tahun, minat dan motivasi belajar berperan besar dalam mendukung perkembangan motorik halus anak secara optimal.

Selain berdampak pada kemampuan fisik, penggunaan papan ajaib juga memberikan efek sosial dan emosional. Anak yang sebelumnya kesulitan menggenggam alat tulis atau menyalin huruf menjadi lebih percaya diri setelah terbiasa berlatih menggunakan papan ajaib. Temuan tersebut mendukung klaim yang disampaikan oleh Suhartanti dkk. (2019) bahwa para anak dapat menjadi lebih percaya diri, mandiri, dan siap untuk pendidikan lanjutan dengan mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. Para anak yang mempunyai kemampuan motorik halus yang lebih baik seringkali lebih mudah berinteraksi dengan teman sekelas dan beradaptasi dengan lingkungan belajar.

Dari segi praktis, media papan ajaib bermanfaat bagi guru maupun anak. Bagi guru, media ini mempermudah penyampaian materi karena fleksibel, sederhana, dan ramah lingkungan, serta mengurangi kebutuhan kertas karena dapat digunakan berulang kali. Bagi anak, media ini menciptakan suasana belajar membahagiakan karena aktivitasnya menyerupai bermain. Dengan demikian, pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan ramah lingkungan.

Secara keseluruhan, riset ini mendukung gagasan bahwa papan ajaib merupakan alat yang efektif dalam membantu bayi usia dini mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. Setelah beberapa sesi, para anak yang sebelumnya kesulitan dalam menulis, menggambar, atau menggunakan pensil memperlihatkan kemajuan yang signifikan. Peningkatan ini terlihat tidak hanya pada skor post-test yang lebih tinggi, tetapi juga pada perilaku anak yang lebih fokus, teliti, dan percaya diri saat melakukan aktivitas motorik halus. Papan ajaib dapat menjadi alternatif kreatif dalam pendidikan anak usia dini, terutama dalam menumbuhkan kemampuan motorik halus.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Papan Tulis Ajaib (*Magic Drawing Board*) berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Kartika Kecamatan Bulango Timur Kabupaten Bone Bolango. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai kemampuan motorik halus anak dari hasil pre-test ke post-test serta hasil uji regresi linier sederhana dengan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Kesimpulan ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengkaji dampak penggunaan media Papan Tulis Ajaib terhadap kemajuan keterampilan motorik halus anak. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas menulis dan menggambar yang bersifat interaktif, sehingga membantu melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan, serta kontrol gerakan jari anak secara optimal.

REFERENSI

- Anak, P., & Dini, U. (2023). *PRESCHOOL* : 4, 53–64.
- Anbiya, R., Putra, D. S., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2025). *Pengembangan Media Digital Interaktif untuk Pembelajaran Penggunaan Osiloskop pada Mahasiswa Teknik Otomotif Development of Interactive Digital Media for*

- Teaching Oscilloscope Operation to Automotive Engineering Students. 777–790.*
- Aryfien, W. N., Ragil, I., & Atmojo, W. (2025). *Interactive Learning Media for Better Learning Outcomes in Elementary School : A Systematic Literature Review. 12(1), 132–147.* <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
- Habibah, A., & Fauziah, N. N. (2025). *Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD. 9, 18355–18363.*
- Halizhah, S. N., & Fitrianingtyas, A. (n.d.). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN DECOUPAGE. 7(2), 168–178.*
- Humaeroh, D., & Suryani, Y. D. (2025). *Development of Phonics Method through Magic Board to Stimulate Reading Skill of Children Aged 5 – 6 Years. 10(137), 572–586.*
- Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addrary, A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR ' AN HADITS BERBASIS SMARTPHONE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI MADRASAH TSANAWIYAH (MTS) YAYASAN PENDIDIKAN KARYA SETIA (YPKS) PADANGSIDIMPUAN. 11(1).*
- Kaisar, A. (2024). *Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Origami Pendahuluan. 6(1), 31–36.*
- Kamil, B. (2024). *Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai , Menggunting , Menempel) Di TK DW Agung. 4, 1–10.*
- Kreatif, M., Motorik, M., Anak, H., & Kegiatan, M. (2025). *Jurnal Anak Usia Dini. 2.*
- Kreativitas, M., Di, S., & Dasar, S. (2024). *Penerapan media lingkungan sekitar dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah dasar. 8, 219–226.*
- Misbahul, S., Gumawang, U., Jl, B., Desa, I., & Merah, T. (n.d.). *PENGENALAN KLASIFIKASI , KARAKTERISTIK , DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI Abstrak. 162–175.*
- Pembelajaran, M., Anak, P., Dini, U., Pratama, H. P., & Sasa, E. U. (2024). *Pendahuluan. 7, 91–113.*

- Pendidikan, C., Siswa, B., & Dasar, S. (2021). *Cendikia pendidikan*. 15(2).
- Ramdani, Z. (2025). *WORKSHOP PENINGKATAN KUALITAS MENGAJAR GURU PAUD MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK*. 3(3), 601–609. <https://doi.org/10.58540/sambarapkm.v3i3.995>
- Safitri, A. M., & Apriani, I. F. (2022). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Media Papan Ajaib dalam Pembelajaran Geometri : Studi Literatur untuk Penggunaan di SD*. 9(4), 673–682.
- Setiawati, A., Nisa, L., & Prasetyo, D. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Skill Abad 21 : Penggunaan Media Magnetic Alphabet dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autism Spectrum Disorder (ASD)*.
- Studi, J., & Edukatif, T. (2025). *Penggunaan Media Papan Magnetik Cerita (Magnetic Storyboard) untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak pada Kisah Nabi RA Baiturrahman Tasikmalaya*. 1(2), 149–153.
- Susanti, R., Education, M., Program, S., & Program, P. S. (2020). *ZONA KEBIDANAN – Vol. 10 No. 3 Agustus 2020*. 10(3), 6–11.
- Djumaati, G. D. P., Laiya, S. W., & Juniarti, Y. (2024). Pengaruh media papan multifungsi terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 85–94.
- Tatiana, T., Amalia, R., Joni, J., Daulay, M. I., & Alim, M. L. (2024). Pengaruh media sticky magnetic board terhadap kemampuan pengenalan bentuk geometri anak usia 5–6 tahun. *Journal of Education Research*, 5(1), 33–41.
- Hairani, S., Malaikosa, Y. M. L., Fitri, R., Setianingsih, H. P., & Zuama, S. N. (2025). Interactive magnetic board media to enhance alphabet and counting skills of early childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 4(2), 311–325.
- Djumaati, G. D. P., Laiya, S. W., & Juniarti, Y. (2024). Pengaruh media papan multifungsi terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 85–94.