

Pengembangan Buku Panduan Balon Twist sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.

Salwa Tsabitha Saputra¹✉, Deri Hendriawan², Pepi Nuroniah³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia ^(1,2,3)

DOI: [10.31004/aulad.v9i2.1637](https://doi.org/10.31004/aulad.v9i2.1637)

✉ Corresponding author:
[salwatsabithas19@upi.edu]

Abstrak

Pemanfaatan balon twist di lembaga PAUD masih hanya sebatas dekorasi dan hiburan karena belum tersedia panduan yang terstruktur dan tervalidasi untuk mendukung stimulasi motorik halus anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan balon twist sebagai media stimulasi motorik halus anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan Design & Development Research (D&D) dengan empat tahapan yaitu Analysis, Design, Development, & Evaluation. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi ahli media, lembar keterbacaan, lembar respon pengguna, dan lembar observasi uji coba terbatas pada tiga orang guru dan delapan belas anak. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan presentase. Hasil penilaian ahli media menunjukkan validitas sebesar 96,87%, uji keterbacaan 94,44%, uji respons pengguna sebesar 85,3%, dan uji kepraktisan pada uji coba terbatas sebesar 83,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa buku panduan balon twist layak digunakan sebagai media untuk membantu guru menstimulasi motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *Buku Panduan Balon Twist, Stimulasi Motorik Halus, Pendidikan Anak Usia Dini, Desain dan Pengembangan*

Abstract

The use of twist balloons in early childhood education institutions is still limited to decoration and entertainment because there is no structured and validated guide to support children's fine motor stimulation. This study aims to develop a twist balloon guidebook as a medium for fine motor stimulation for children aged 5-6 years. This study uses a Design & Development Research (D&D) approach with four stages: Analysis, Design, Development, & Evaluation. Data were collected using a media expert validation sheet, a readability sheet, a user response sheet, and a limited trial observation sheet with three teachers and eighteen children. Data were analyzed descriptively quantitatively using percentages. The results of the media expert assessment showed a validity of 96.87%, a readability test of 94.44%, a user response test of 85.3%, and a practicality test in a limited trial of 83.3%. These findings indicate that the twist balloon guidebook is suitable for use as a medium to help teachers stimulate fine motor skills in children aged 5-6 years.

Keywords: *Twist Balloon Guidebook, Fine Motor Stimulator, Early Childhood Education, Design and Development*

Article Info

Copyright (c) 2026 Salwa Tsabitha Saputra, Deri Hendriawan, Pepi Nuroniah
Received 18 May 2026, Accepted 20 June 2026, Published 27 July 2026

1. PENDAHULUAN

Masa usia dini 0-6 tahun, anak berada pada periode emas perkembangan (Goleman, D, 1995; Nafisa dkk., 2024; Solehuddin, 2018). Pada masa ini dasar kepribadian manusia terbentuk, membuatnya menjadi periode yang unik dan penting untuk kehidupan anak (*a highly eventful and unique priode of life*) (Santrock, J.W. & Yussen, S. R, 1992; Solehuddin, 2018). Pengalaman belajar di usia ini tidak dapat tergantikan, karena itu pendidik dan orang tua di era modern dituntut mampu merespon kebutuhan anak dengan penyelenggaraan PAUD profesional, interaktif dan bertanggung jawab (Fernie, D. E, 1988; Solehuddin, 2018). Menyiapkan anak untuk jadi manusia yang berkualitas diperlukan upaya dasar yaitu pendidikan (Bulan & Suzanti, 2022). Untuk mencapai prestasi akademik yang optimal, mendukung perkembangan motorik halus anak menjadi salah satu hal yang penting (Rasyid, A., dkk., 2023).

Pentingnya perkembangan motorik halus anak sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, pembelajaran anak usia dini dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang interaktif, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada anak. Regulasi ini menjadi dasar STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) yang mencakup enam aspek perkembangan, salah satunya aspek fisik-motorik. Perkembangan motorik berkaitan dengan kemampuan mengkoordinasi saraf dan otot dalam mengendalikan gerakan tubuh (Hurlock, 2003). Anak usia 5-6 tahun umumnya mulai mampu melakukan berbagai aktivitas yang memerlukan koordinasi gerakan tangan secara lebih terarah seperti meniru bentuk, eksplorasi dengan banyak media dan kegiatan, menggambar sesuai gagasan dsb. Saat proses belajar, motorik halus memiliki pengaruh pada kemampuan akademik anak (Ramahwanti & Widjayatri, 2024). Sejalan dengan itu, *Early Years Foundation Stage* (EYFS) di Inggris juga menekankan physical development melalui kegiatan bermain yang melatih koordinasi, kekuatan, dan kelincahan anak (Bacotang & Isa, 2016; Department for Education, 2014). Perkembangan motorik halus berkaitan dengan koordinasi otot-otot kecil, terutama gerakan jari dan tangan pengendalian emosi dalam aktivitas sehari-hari (Rasyidah dkk., 2024).

Untuk menyelesaikan aktivitasnya terutama yang berkaitan dengan keterampilan, motorik halus sangat berguna bagi seorang anak (Bulan & Suzanti, 2022). Menghadirkan lingkungan belajar yang kondusif merupakan tanggung jawab guru guna mengembangkan potensi anak secara menyeluruh (Paridah dkk., 2025). Namun tidak semua anak memperoleh stimulasi motorik halus yang optimal akibat kurangnya kesempatan eksplorasi dan kemandirian, sehingga fleksibilitas jari-jemari belum berkembang secara maksimal (Adetya & Gina, 2022). Kondisi tersebut menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam menulis, menggambar, mengancing baju, dan menggunakan alat makan (Maylita dkk., 2025). Anak juga mengalami kesulitan dalam kesiapan akademik pra-menulis dan manipulasi alat tulis (Junita dkk., 2025). Kondisi tersebut juga menyebabkan rendahnya kerapian, ketelitian, dan ketepatan pada kegiatan menggunting (Niqa & Wahyudi, 2024). Selain itu, anak mengalami kesulitan memegang sesuatu dengan tekstrur lengkat atau berlendir seperti lem (Yulia, 2024), serta dapat mengalami kesulitan menganyam dengan kertas (Khoiriyah dkk., 2022). Oleh karena itu, guru diharapkan kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan dengan memanfaatkan media variatif dan menarik. Penggunaan media yang variatif merupakan salah satu tanda guru yang efektif (Aniza dkk., 2024). Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian pesan yang dapat memotivasi anak dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang mencakup unsur perangkat (harware) dan pesan pembelajaran (software) yang sesuai kebutuhan dan tahap perkembangan anak (Fatimah dkk., 2023; Hasnida., 2015). Karena hal-hal tersebut, perencanaan yang tepat diperlukan untuk meingkatkan keterampilan motorik halus anak untuk mencapai perkembangan yang optimal (Rasyidah dkk., 2024).

Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru untuk perkembangan motorik halus anak adalah balon twist, yaitu balon yang dapat dipelintir menjadi berbagai bentuk seperti hewan, bunga, dan benda lainnya. Aktivitas membuat balon twist melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan bermain yang mendorong kreativitas, pemecahan masalah, serta keterampilan motorik halus. Manipulasi balon melalui kegiatan memutar, mengikat, dan membentuk balon twist membutuhkan gerakan tangan, dan kelenturan jari yang penting untuk keterampilan menulis, menggambar, dan aktivitas sehari-hari (Mark, 2024).

Balon sebelumnya sudah sering digunakan untuk media pembelajaran di dunia pendidikan anak usia dini pada penelitian sebelumnya dengan fokus dan pencapaian perkembangan yang sangat

beragam. Dalam aspek kognitif dan sains, balon sering digunakan sebagai alat peraga konkret dalam metode eksperimen, seperti pada penelitian Nafsia dkk. (2025) dan Widadiyah & Andrayani (2022) yang menemukan bahwa fenomena balon mengembangkan mampu meningkatkan keterampilan proses sains dan pemahaman reaksi kimia sederhana pada anak. Selain sains, balon juga efektif sebagai media stimulasi kemampuan numerasi dan warna, sebagaimana ditunjukkan oleh Rahun dkk. (2022) melalui penggunaan balon angka untuk kemampuan berhitung, serta Wilis dkk. (2019) dalam pengenalan warna. Selain aspek kognitif, penggunaan balon juga merambah pada pengembangan aspek psikososial dan interpersonal. Fitri & Rakimahwati. (2019) melalui permainan train balloon menunjukkan keberhasilan meningkatkan perkembangan social anak. Sementara Hayati & Julia. (2018) memanfaatkan permainan balon berpasangan untuk melatih kerjasama dan komunikasi interpersonal. Bahkan aspek konsentrasi belajar anak juga dapat ditingkatkan melalui aktivitas menggunakan balon, seperti yang ditemukan dalam penelitian Nuraida dkk. (2024) terkait fokus perhatian anak saat bereksperimen.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, balon telah banyak dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, Namun belum ada yang digunakan sebagai alat stimulasi motorik halus. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang mengembangkan buku panduan balon twist yang tervalidasi dan terstruktur. Para guru juga masih ragu memanfaatkan balon twist karena takut balon mudah pecah dan belum tahu cara menggunakannya dengan aman. Selama ini, panduan yang ada di internet masih berupa video terpisah yang tidak terstruktur untuk pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan berupa pengembangan buku panduan balon twist yang dilengkapi tutorial, panduan keamanan, video berbasis QR Code, serta divalidasi melalui penilaian ahli dan uji coba terbatas untuk mendukung stimulasi motorik halus anak usia 5-6 tahun di kelas secara terarah. Sebab itu penelitian ini mencakup dua pertanyaan penelitian yaitu bagaimana prosedur pengembangan buku panduan bermain balon twist sebagai media stimulasi motorik halus anak usia 5-6 tahun? Serta bagaimana kelayakan dan kepraktisan buku panduan tersebut berdasarkan penilaian ahli dan uji coba terbatas? Hal ini selaras dengan tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan buku panduan, serta mengevaluasi tingkat kelayakan kepraktisannya sebagai media stimulasi motorik halus anak usia 5-6 tahun.

2. METODE

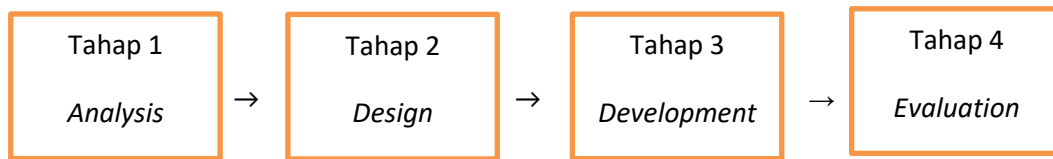
Penelitian ini menggunakan pendekatan Design & Development Research (D&D) kategori penelitian produk dan alat instruksional (Richey & Klein, 2014). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi sebuah produk instruksional berupa buku panduan balon twist yang dapat digunakan sebagai media stimulasi motorik halus anak usia 5-6 tahun. Proses pengembangan dilakukan dengan empat tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, & Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di TK Al-Azhar Syifa Budi Talaga Bestari, Cikupa, Kabupaten Tangerang. Uji coba terbatas dilakukan bersama 3 guru kelas dan 18 anak usia 5-6 tahun dalam 1 kelas.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran, komentar dan masukan dari ahli dan guru terhadap isi, Bahasa, penyajian, dan tampilan buku panduan sebagai dasar revisi produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi ahli, uji keterbacaan, respon pengguna, dan hasil observasi uji coba terbatas terhadap aktivitas motorik halus anak.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik validasi ahli, angket, dan observasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media yang menilai aspek format, isi/materi, dan bahasa penyajian. Yang kedua lembar uji keterbacaan guru yang menilai kemudahan memahami isi buku, penyajian bahasa, dan format penyajian. Ketiga, lembar respon pengguna yang menilai kemudahan penggunaan, daya Tarik, kebermanfaatan, kontekstualitas, dan kemudian penerapan dalam kelas. Dan yang terakhir lembar observasi uji coba terbatas yang disusun berdasarkan indikator perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor setiap aspek penilaian. Persentase tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan, keterbacaan, respon pengguna dan kepraktisan berdasarkan kriteria. Data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli maupun guru dianalisis secara deskriptif sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba terbatas. Alur penelitian yang digunakan

dalam pengembangan buku panduan balon twist mengikuti tahap *Analysis, Design, Development, & Evaluation*. Setiap tahapan saling berkaitan mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan produk, validasi dan revisi, hingga uji coba terbatas. Alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

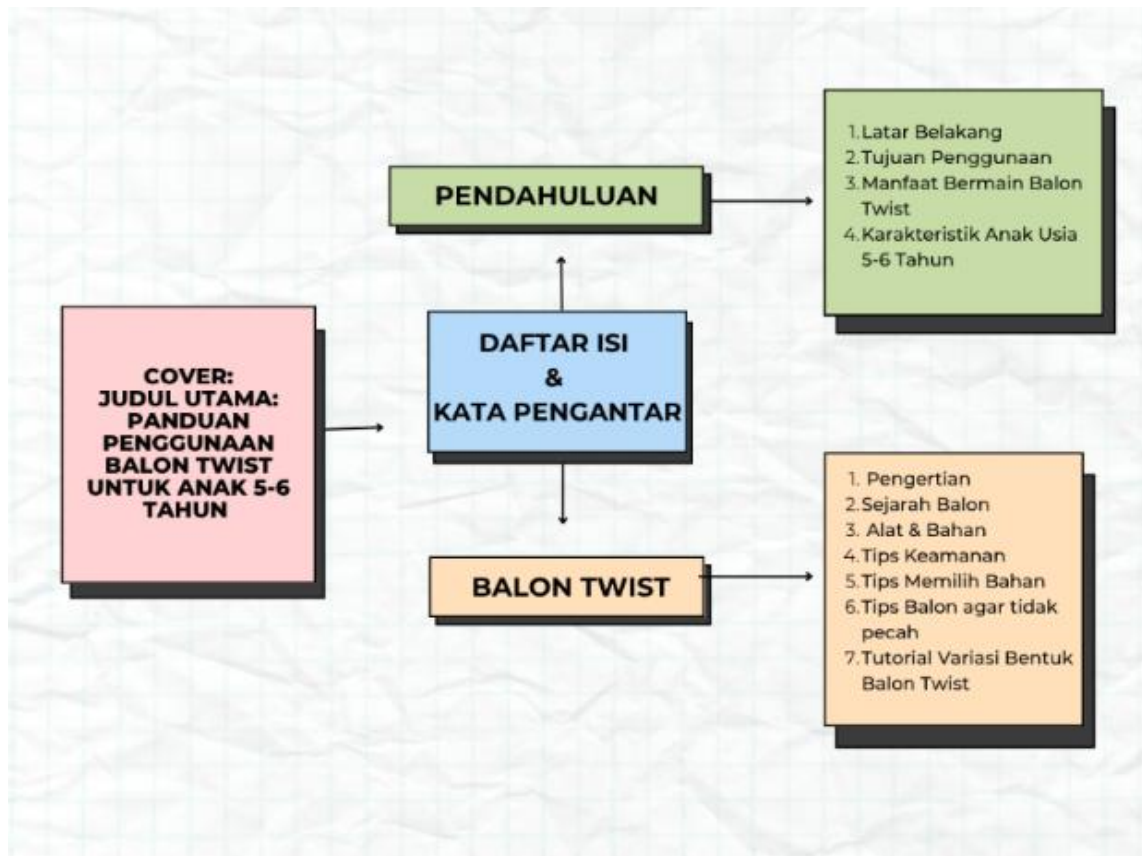
Tahap Analisis (Analysis)

Tahapan awal ini berfungsi untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada (W. N. Sari dkk., 2024). Dimana setelah dilakukan pengamatan pada sekolah selama 4 bulan, TK tersebut sering menggunakan balon & balon twist sebagai dekorasi acara-acara besar, namun belum memiliki kesempatan untuk melihatkan anak dalam membuatnya. Maka dari itu peneliti membuat buku panduan penggunaan balon twist untuk anak usia 5-6 tahun yang berisi informasi, tips, tutorial dan lainnya untuk membantu guru dan orang tua agar dapat mengikutsertakan anak dalam membentuk balon twist dengan aman. Membentuk balon twist membutuhkan gerakan tangan dan kelenturan jari, yang penting untuk keterampilan menulis, menggambar, dan aktivitas sehari-hari (Mark, 2024). Hal ini juga diungkapkan oleh kepala TK yang mengatakan bahwa *"Bermain balon itu sangat menyenangkan namun anak belum memiliki kesempatan untuk terlibat dalam proses pembuatannya karena sejauh ini balon hanya digunakan sebagai dekorasi, kreasi balon juga dapat menjadi value atau nilai tambahan untuk guru."*

Temuan ini menunjukkan bahwa balon sebenarnya telah dikenal di lingkungan sekolah, tapi pemanfaatannya masih terbatas sebagai dekorasi sehingga belum memberikan pengalaman proses membuatnya secara langsung. Hal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media balon dengan implementasinya dalam pembelajaran motorik halus. Menurut Fajri dkk, 2022 Media yang bervariasi mampu mengembangkan keterampilan multisensory anak (Yulia, 2024).

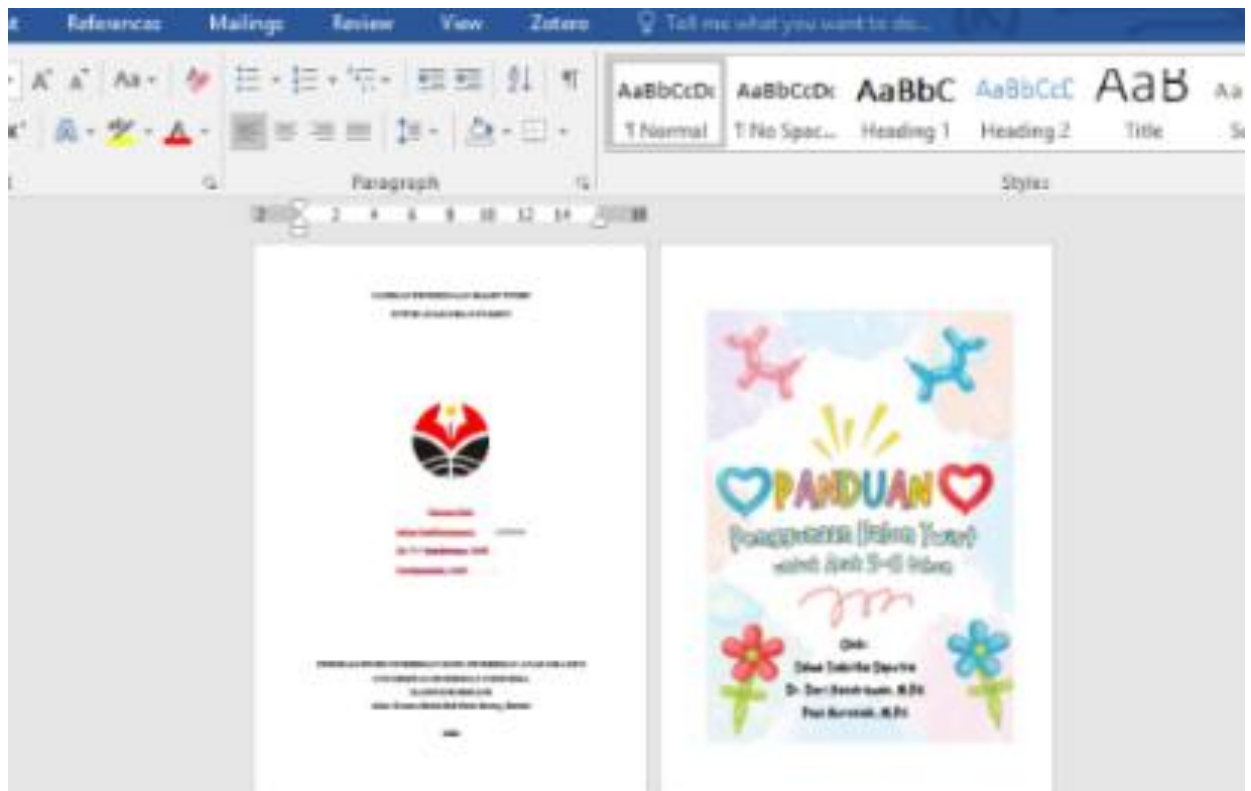
Tahap Desain (Design)

Untuk mendukung pengembangan buku panduan balon twist ini berbagai sumber informasi disiapkan seperti mengumpulkan buku, artikel, website, video dari berbagai platform media social yang relevan, berdiskusi dengan para ahli bidang terkait, dan menyusun isinya. Materi yang terdapat dalam buku panduan meliputi latar belakang, tujuan penggunaan buku panduan, manfaat kegiatan bermain balon twist, karakteristik anak usia 5-6 tahun, alat dan bahan, tips keamanan, tips memilih balon, tips agar balon tidak mudah pecah, dan tutorial membentuk variasi balon. Informasi yang telah diperoleh selanjutnya disusun secara runut dengan struktur yang jelas dan Bahasa sederhana yang mudah dipahami (Aida dkk., 2025). Berikut ini disajikan gambar 2.



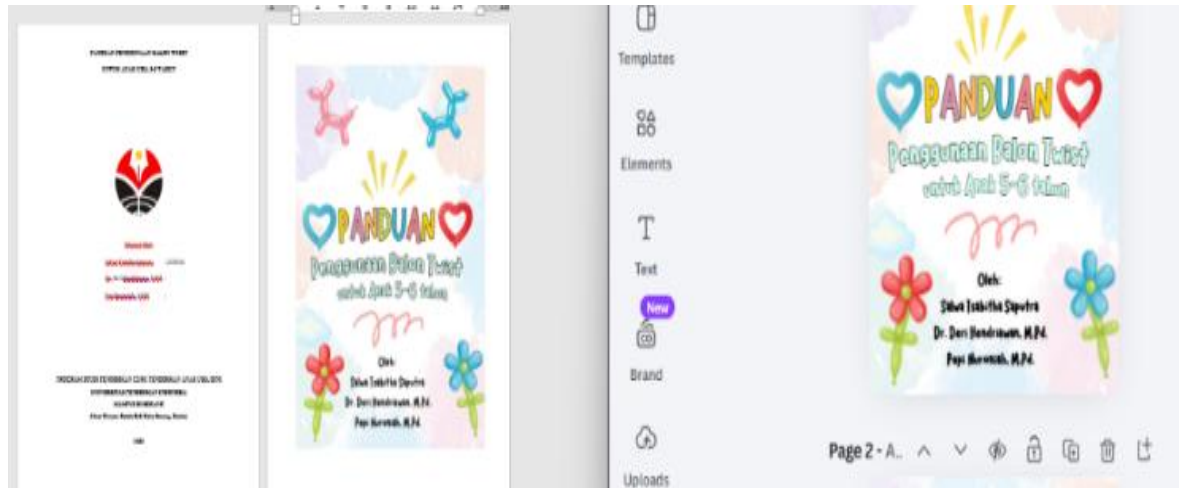
Gambar 2. Struktur Isi Buku Panduan.

Gambar 2 memperlihatkan rancangan awal buku panduan secara manual di kertas yang dibuatkan bagan agar terlihat lebih jelas sebelum menyusun informasi dan materi pada Microsoft Word. Lalu diuraikan lebih detail susunan informasi dan materi seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Penyusunan Informasi dan Materi/Isi Buku Panduan pada Microsoft Word.

Pada gambar 3 merupakan proses penyusunan informasi dan materi/isi buku panduan pada *Microsoft Word* yang disusun secara lebih detail draf materi dari struktur isi buku panduan yang bersumber dari buku artikel, website, video dari berbagai platform sosial media yang relevan sebelum memasuki proses desain pada aplikasi Canva untuk penggunaan font, warna, juga tema pada buku panduan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi, pengaturan tata letak, juga elemen visual yang akan digunakan. Langkah tersebut dilakukan membantu penyusunan lebih terarah sesuai tujuan buku (Aida dkk., 2025).



Gambar 4. Pemindahan Materi/Isi dari Microsoft Word ke Canva.

Gambar 4 merupakan proses memindahkan isi draf materi ke Canva Dengan menggunakan font, warna, juga tema yang sesuai dengan buku panduan. Dipilih warna yang cerah dan elemen balon twist untuk memberikan visual yang sesuai dengan isi buku. Pemilihan warna cerah bertujuan mengundang perhatian juga menghadirkan suasana positif (Nurdiana, 2023). Informasi dan elemen visual dirancang menarik serta komunikatif agar pembaca lebih mudah memahami dan mengimplementasikan instruksi yang ada.

Tahap Pengembangan (Development)

Bagian proses ini dilakukan untuk menilai kelayakan media melalui validasi yang dilakukan oleh ahli (Putri dkk., 2025). Ahli media untuk penelitian ini merupakan dosen yang memiliki kepakaran dan pengalaman di bidang pendidikan anak usia dini yang berfokus pada format, isi/materi, dan bahasa penyajian pada buku panduan. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dengan skala Likert 4 poin. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui konversi skor ke dalam persentase kelayakan (Anggraini dkk., 2025). Pada tahap ini dilakukan uji validitas media oleh ahli untuk melihat apakah media layak diuji keterbacaan oleh guru.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Nilai Maksimal	Nilai Diperoleh	Presentase	Kategori
Format	12	12	100%	Sangat Valid
Isi/Materi	12	12	100%	Sangat Valid
Bahasa Penyajian	8	7	87,5%	Sangat Valid
Total	32	31	96,875 %	Sangat Valid

Tabel 1 yang merupakan hasil penilaian ahli media yang memberikan penilaian untuk format, isi/materi, dan bahasa penyajian mendapat nilai 96,875% kategori "Sangat Valid" yang artinya buku balon twist sangat baik untuk digunakan. Aspek format berisi penilaian mengenai kriteria kemudahan penggunaan, tampilan visual juga kejelasan instruksi yang mendapat persentase nilai 100% dengan kategori "Sangat Valid". Aspek kedua yaitu Isi/Materi dengan penilaian mengenai kriteria kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, memuat aktivitas yang relevan, dan memuat informasi yang jelas mendapat persentase nilai 100 dengan kategori "Sangat Valid". Dan aspek ketiga yaitu bahasa

penyajian yang berisi penilaian mengenai kesesuaian kaidah bahasa Indonesia serta tidak menimbulkan penafsiran ganda mendapat persentase nilai 87,5% yaitu kategori "Sangat Valid". Persentase aspek bahasa lebih rendah dibandingkan aspek lainnya karena validator masih menemukan penggunaan Bahasa yang menimbulkan penafsiran ganda dan informasi yang berlebihan. Revisi dilakukan sesuai saran dari ahli media dimana pada bagian latar belakang dihilangkan dan dibuat lebih ringkas pada bagian informasi. Setelah direvisi, dilakukan uji keterbacaan media oleh guru sebanyak 3 orang guru.

Tabel 2. Hasil Penilaian Uji Keterbacaan Media oleh Guru

Aspek	Nilai Maksimal	G1	G2	G3	Rata-Rata	Presentase	Kategori
Materi	16	15	14	16	15	93,75%	Mudah dipahami
Penyajian Bahasa	12	12	11	12	11,67	97,22%	Mudah dipahami
Format	8	8	6	8	7,33	91,67%	Mudah dipahami
Total	36	35	31	36	34	94,44%	Mudah dipahami

Tabel 2 menunjukkan hasil rata-rata hasil penilaian uji keterbacaan media mendapat nilai 94,44% kategori "Mudah dipahami". Meskipun pada hasil uji keterbacaan menemui hasil mudah dipahami, para guru juga memberikan komentar dan juga saran untuk mendukung hasil yang lebih maksimal yaitu perbaikan tanda baca, penulisan istilah berbahasa Inggris, penulisan angka, format pengetikan, serta pemilihan kata agar lebih jelas dan rapi. Guru juga menyarankan penambahan demonstrasi video sebagai pendukung, penjelasan penggunaan pompa tangan untuk mengembangkan balon yang dapat dilakukan anak, serta penyusunan materi yang lebih sistematis. Penambahan QR Code video dilakukan karena keterampilan membentuk balon merupakan keterampilan procedural sehingga demonstrasi visual dapat membantu. Pada bagian awal buku disarankan memuat tahap perkembangan usia anak dan media yang digunakan sebelum masuk materi utama. Selain itu, pada bab manfaat disarankan diawali dengan penjelasan umum mengenai balon dan jenis-jenisnya, kemudian dilanjutkan pada balon twist beserta manfaatnya. Dari komentar dan saran tersebut, dilakukan perbaikan sesuai saran. Dapat dilihat pada gambar 5 adalah hasil dari perbaikan sesuai saran yang diberikan.

Materi/isi yang terdapat di dalam buku panduan pada gambar 5 meliputi kata pengantar, daftar isi, tahapan usia anak, karakteristik anak usia 5-6 tahun, sejarah & definisi balon twist, manfaat bermain balon twist, tips keamanan bermain, tips memilih balon, tips memilih balon agar tidak mudah pecah, alat & bahan, persiapan & cara meniup balon, tutorial 9 variasi bentuk balon twist disertai dengan QR CODE yang terhubung dengan link Google Drive yang berisi video tutorial, referensi, dan penutup. Setelah sesuai dilakukan pencetakan buku/ hardfile untuk dilakukan uji coba terbatas yang akan dilakukan oleh guru di sekolah seperti pada Gambar 6.

Tahap Evaluation atau Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan pengukuran terhadap keberhasilan pengembangan produk yang telah dilaksanakan (Nurazka dkk., 2022). Pada tahap evaluasi, dilakukan uji coba terbatas pada salah satu kelas TK B/ K2 yaitu kelas K2 C dengan 18 anak usia 5-6 tahun. Untuk uji coba terbatas, guru kelas dan guru pendamping diminta untuk membaca buku panduan dan melihat video sebagai latihan sebelum mengajarkannya pada anak. Peneliti hadir sebagai observer untuk menilai aspek motorik halus anak pada saat bermain dengan balon. Sebelum dilakukan kegiatan, guru menyampaikan kesinambungan antara tema pembelajaran dengan bentuk balon yang akan dibuat.

Tabel 3 menunjukkan hasil respon pengguna oleh dua guru, media buku panduan balon twist memperoleh persentase keseluruhan sebesar 85,3% dengan kategori "Sangat Layak". Indikator tertinggi terdapat pada aspek kemudahan penggunaan serta peningkatan minat dan motivasi anak yang mendapat persentase nilai 91,7% dengan kategori "Sangat Layak", sedangkan aspek kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait memperoleh persentase nilai 79,2% dengan kategori "Layak". Hasil ini didapatkan karena guru dapat menggunakan guru ini dengan mudah menggunakannya untuk pembelajaran di kelas dan sesuai dengan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.



Gambar 5. Isi Buku Panduan Setelah Revisi



Gambar 6. Hasil Cetak Buku

Tabel 3. Hasil Penilaian Uji Respon Pengguna oleh Guru

Indikator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentasi	Kriteria
Kemudahan penggunaan	22	24	91,7%	Sangat Layak
Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas	22	24	91,7%	Sangat Layak
Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru	19	24	79,2%	Layak
Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah	13	16	81,3%	Sangat Layak
Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait	19	24	79,2%	Layak
Tingkat kemungkinan memberikan kemudahan dan kecepatan penguasaan materi, konsep dan keterampilan sesuai dengan topik terkait	21	24	87,5%	Sangat Layak
Total	116	136	85,3%	Sangat Layak



Gambar 6. Hasil Balon Hati Karya Anak

Gambar 6 menunjukkan hasil balon twist yang dibuat oleh anak. Pada tahap uji coba terbatas ini, ibu guru membaca buku panduan dan mencoba mempraktikkan sebelum diajarkan pada anak, mulai dari awal hingga akhir, lalu ibu guru memilih bentuk menyesuaikan tema yang sedang berlangsung dikelas. Bentuk hati dipilih karena bentuk tersebut tersusun atas kombinasi melengkung yang relative sederhana untuk uji coba pertama kali dan disesuaikan dengan tema pembelajaran kelas “Aku Cinta Bumi” dimana bentuk hati melambangkan cinta. Pada saat bermain balon twist anak-anak tampak antusias juga sedikit takut balon akan pecah, namun karena sudah diberikan tips agar balon tidak

mudah pecah, maka saat uji coba tidak ada satu pun balon yang pecah. Antusiasme anak muncul karena aktivitas balon twist memberikan pengalaman belajar langsung melalui manipulasi benda konkret. Sesuai dengan teori bermain konstruksi Piaget untuk memberikan kesempatan anak untuk belajar aktif dengan disajikannya tantangan dalam proses pembelajaran (Ginting, 2018).

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas Balon Twist Terhadap Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Meniru bentuk dasar (lurus, lengkung)	64	72	88,9%	Sangat Praktis
2.	Meniru bentuk yang diminta ibu guru	69	72	95,8%	Sangat Praktis
3.	Mencoba memutar balon	63	72	87,5%	Sangat Praktis
4.	Mengikat balon	36	72	50%	Cukup Praktis
5.	Anak menggunakan alat bantu balon dengan benar	56	72	77,8%	Praktis
6.	Anak menempelkan hiasan pada hasil balonnya	72	72	100%	Sangat Praktis
	Total	360	432	83,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada table 4 terhadap 18 anak, media balon twist mendapat presentase keseluruhan 83,3% dengan kategori "Sangat Praktis". Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada kegiatan menempelkan hiasan pada balon dengan presentase 100%, yang menunjukkan bahwa anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri. Kemampuan meniru bentuk dasar, meniru bentuk yang diminta guru dan mencoba memutar balon juga memperoleh kategori "Sangat Praktis", sehingga menunjukkan bahwa media balon twist mudah digunakan dan menarik bagi anak. Jika mengacu pada teori perkembangan motorik dari Hurlock (2003), rendahnya nilai pada kegiatan mengikat balon (50%) ini terjadi karena otot-otot kecil pada jari tangan anak memang belum matang sempurna. Koordinasi antara mata dan gerakan tangan anak usia 5-6 tahun juga masih terus berkembang. Akibatnya, aktivitas yang membutuhkan tenaga kuat seperti menarik ujung balon yang melar dan mengikatnya menjadi simpul mati dirasa masih sangat sulit dilakukan anak secara mandiri.

Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas mengikat balon merupakan bagian dengan tingkat kompleksitas motorik yang tinggi sehingga membutuhkan bantuan guru (*scaffolding*) (R. Sari, 2018). Seluruh indikator yang dipakai dalam lembar observasi uji coba terbatas ini dibuat dengan menyadur standar indikator perkembangan anak usia 5-6 tahun dari Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang STPPA, khususnya pada aspek motorik halus. Indikator tersebut kemudian disesuaikan secara khusus dengan langkah-langkah bermain balon twist. Temuan ini menjadi masukan berharga bagi peneliti untuk memperbaiki isi buku panduan, yaitu dengan menambahkan catatan penting atau petunjuk visual berupa "perlu bantuan atau bimbingan penuh dari guru" khusus pada bagian tutorial mengikat balon.

4. KESIMPULAN

Dari hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa buku panduan ini dinyatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan. Hal ini dibuktikan melalui: (1) penilaian ahli media sebesar 96,87% (Sangat Valid), (2) uji keterbacaan oleh guru sebesar 94,44% (Mudah Dipahami), dan (3) uji respon pengguna sebesar 85,3% (Sangat Layak). Pada uji coba lapangan terbatas, aktivitas ini terbukti praktis (83,3%) dalam menstimulasi motorik halus anak, meskipun anak masih membutuhkan bantuan penuh guru pada indikator mengikat balon. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena baru dilakukan pada skala terbatas dengan 18 anak di satu sekolah. Oleh karena itu, bagi penelitian lanjutan dianjurkan untuk melakukan uji coba pada kelompok yang lebih luas serta memperkaya variasi bentuk balon twist yang dikembangkan. Balon twist dapat digunakan untuk motorik halus anak usia 5-6 tahun.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan ridho pada setiap langkah pembuatan buku panduan ini. Terima kasih kepada sivitas Kampus Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang, khususnya pada dosen pembimbing Bapak Dr. Deri Hendriawan, M, Pd. dan Ibu Pepi Nuroniah M, Pd. yang telah membimbing dalam proses pembuatan buku panduan juga artikel ini. Terima kasih kepada Kepala TK, Guru-Guru, dan Anak-Anak TK Al-Azhar Syifa Budi Talaga Bestari yang sudah membantu secara praktik dan motivasi saat melakukan uji coba buku panduan ini. Terima Kasih juga kepada Orang tua, keluarga besar, juga sahabat atas dukungan dan kepercayaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini agar dapat bermanfaat kedepannya.

6. REFERENSI

- Adetya, S., & Gina, F. (2022). Bermain origami untuk melatih keterampilan motorik halus anak usia dini. *Altruus: Journal of Community Services*, 3(2), 46–50. <https://doi.org/10.22219/altruus.v3i2.21501>
- Aida, Z. N., Nuroniah, P., & Hendriawan, D. (2025). Pengembangan booklet edukasi ibu untuk stimulasi dan pencegahan stunting pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 279–294. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.987>
- Anggraini, D. I., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2025). Pengembangan media flipbook sebagai bahan edukasi pendidikan sekolah ramah anak. *Al-Abyadh*, 8(1), 37–40. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v8i1.1636>
- Aniza, N., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Analisis kesiapan guru paud dalam implementasi kurikulum merdeka. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 353–363. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.667>
- Bacotang, J., & Isa, Z. M. (2016). Pembinaan kerangka kurikulum awal literasi (kualiti) untuk kanak-kanak taska di malaysia.
- Bulan, C. D. V., & Suzanti, L. (2022). Optimalisasi perkembangan motorik halus anak menggunakan media menganyam dengan kertas. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 4(2), 26. <https://doi.org/10.30587/jieec.v4i2.4060>
- Department for Education. (2014). Statutory guidance early years foundation stage (eyfs) statutory framework.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fernie, D. E. (1988). Becoming a student: Messages from first settings. *Theory and Practice*, 27, 3–9.
- Fitri, Y., & Rakimahwati. (2019). Pengaruh permainan train ballon terhadap perkembangan sosial anak usia dini di tk aisyiyah vi ulak karang. <https://doi.org/10.51529/jiece.v4i1.141>
- Ginting, M. B. (2018). Membangun pengetahuan anak usia dini melalui permainan konstruktif berdasarkan perspektif teori piaget. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02). <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.190>
- Goleman, D. (1995). Emotional intelligence. *Bantam Books*.
- Hasnida. (2015). Media pembelajaran kreatif untuk anak usia dini. *PT. Luxima Metro Media*.
- Hayati, F., & Julia. (2018). Peningkatan kemampuan interpersonal melalui permainan balon berpasangan di kelompok bermain paud bina insani kemala bhayangkari 1 banda aceh. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v5i1.567>
- Hurlock, E. B. (2003). Perkembangan anak. *Erlangga*.
- Junita, A. D., Nursanty, A. A. R., Islami, A. L., Suyitno, B. K., Amalia, F., & Al Baqi, S. (2025). Pengembangan media shake board untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v4i1.1443>
- Khoiriyah, T., Pusari, R. W., & Rakhmawati, E. (2022). Upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menganyam menggunakan media loose part.
- Mark. (2024). Twisty art. *The Magic of Balloon Twisting: Transforming Fun into a Learning Adventure*.
- Maylita, N., Trianggono, M. M., Kurniawan, N., & Dahlan, M. Z. (2025). Pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis kearifan lokal jember dalam menstimulasi motorik halus anak usia dini di tk al hidayah III. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1223–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3352>
- Nafisa, R. S., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Pengembangan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun menggunakan metode drill. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 210–218. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.635>
- Nafsia, A., Gulo, O., & Meo, M. V. (2025). Penerapan metode eksperimen balon mengembangkan untuk meningkatkan keterampilan sains pada anak usia 5-6 tahun di tkn dolumolo. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 39–48. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i1.4351>
- Niqo, H., & Wahyudi, M. D. (2024). Mengembangkan motorik halus anak dalam kegiatan menggunting melalui kombinasi model project based learning dan metode demonstrasi dengan media bahan bekas di tk. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.20527/jikad.v4i2.12611>
- Nuraida, N., Fidrayani, F., Andriyani, L., & Aprilia, N. S. W. (2024). Peningkatan konsentrasi anak melalui metode eksperimen membuat balon mengembang tanpa ditiup pada kelompok a1 tk hom pim pa. *Jurnal Raudhah*, 12(1), 57. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v12i1.3289>
- Nurazka, R. A., Fitriarsi, N. S., & Widjayatri, Rr. D. (2022). Pengembangan aplikasi giat bergerak sebagai desain pembelajaran abad 21 bagi anak usia 4-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 242–252. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.356>
- Nurdiana, R. (2023). Analisis pengaruh lingkungan fisik kelas terhadap minat aktivitas belajar anak usia dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v1i1.16>

- Paridah, N., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Ulwan, M. N., & Faizin, I. (2025). Guru sebagai penggerak proses pendidikan dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar. 13.
- Putri, A. K., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2025). Magic words buku dongeng digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa santun pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 251–260. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.986>
- Ramahwanti, I., & Widjayatri, D. (2024). Penerapan permainan match colors dalam mengembangkan motorik halus anak usia 3 tahun.
- Rasyid, A., Marhani, & Taslim. (2023). Efektivitas teknik wants, doing, evaluation, planning (wdpe) terhadap kedisiplinan positif siswa di smp negeri 3 palopo. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(01), 263–270. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5107>
- Rasyidah, S., Suzanti, L. S., & Widjayatri, R. D. (2024). Practical life: Upaya guru dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 594–606. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.597>
- Rahun, R., Ismail, W., Tahir, R., Tayeb, T., & Susniwan, S. (2022). Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balon angka pada anak usia dini kelompok b di tk nurul hidayah lempangan kabupaten sinjai.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research: methods, strategies, and issues. *Taylor and Francis*.
- Santrock, J.W. & Yussen, S. R. (1992). Child development (5th ed.). Wm. C. Brown.
- Sari, R. (2018). Program studi pendidikan islam anak usia dini fakultas tarbiah dan tadris institut agama islam negara bengkulu 2018.
- Sari, W. N., Intani, A. N., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan video animasi berbasis canva sebagai media pembelajaran pai sd kelas 3. *Elementary School*.
- Solehuddin. (2018). Pendidikan anak usia dini (1th ed.). *Gapura Press*.
- Widadiyah, Q., & Andrayani, R. (2022). Penerapan pembelajaran sains melalui eksperimen balon udara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. 3.
- Wilis, R., Mansoer, Z., & Wulan, S. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan balon.
- Yulia, K. A. (2024). Peningkatan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan messy play. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 21(1). <https://doi.org/10.17509/edukids.v21i2.71647>