

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BUSY*
BOARD UNTUK MOTORIK HALUS ANAK
KELOMPOK A DI TAMAN
KANAK-KANAK**

SKRIPSI

oleh

Nurima Yuliasari

NIM: 06141281621018

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BUSY BOARD* UNTUK MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK

SKRIPSI

oleh

Nurima Yuliasari

NIM: 06141281621018

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP.195901011986032001

Pembimbing 2,

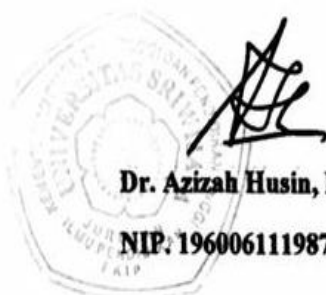


Dra. Rukiyah, M.Pd

NIP. 196112251988032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 1960061119870320001

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 1959081519860920001

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BUSY BOARD* UNTUK MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK

SKRIPSI

Oleh

Nurima Yuliasari

NIM: 06141281621018

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 08 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Sri Sumarni, M.Pd



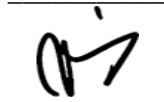
2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd



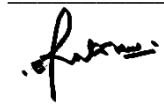
3. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd



4. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd



5. Anggota : Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph.D



Inderalaya, 08 Juli 2020

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurima Yuliasari

NIM : 06141281621018

Program Studi : PG-PAUD

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Busy Board* Untuk Motorik Halus Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



Nurima Yuliasari

NIM. 06141281621018

PRAKATA

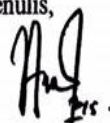
Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Busy Board* Untuk Motorik Halus Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sri Sumarni, M.Pd. dan Dra. Rukiyah, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Dra. Hasmalena, M.Pd, Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph.D, Mahyumi Rantina, M.Pd, Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Febriyanti Utami, M.Pd anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak DIKTI yang telah memberikan beasiswa PPA selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Juli 2020

Penulis,



Nurima Yuliasari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil 'alamiin. Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala yang selalu memberikan karunia serta nikmat dan kasih sayang-Nya. Atas karunia yang telah Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad Sawlallahu alaihi wassalam.

Kupersembahkan karyaku ini kepada orang-orang yang aku sayangi,

- ♥ Ibu dan Ayah Ku Tercinta, Ibu Nurhamawati, S.Pd dan Ayah Jufri.
Sebagai tanda bakti, rasa hormat, dan rasa terimakasih, kasih sayang, semangat, dan doa yang tak terhingga, kupersembahkan karya sederhana ini untuk Ibu dan Ayah. Terimakasih atas segala dukungan yang telah kalian berikan setiap harinya. Semoga ini bisa menjadi salah satu dari kebahagiaan Ibu dan Ayah.
- ♥ Kakak-kakaku Tercinta, Mario Hardiansyah, Rendi Juwansyah, Wandri Ferdiansyah, Maididi Gasiva.
Terimakasih atas segala dukungan dan kasih sayang kalian kepada satu-satunya adik perempuan mu ini. Aku berharap selalu menjadi adik kebanggan kalian dan saling membahagiakan satu sama lainnya.
Aku sayang kalian super brooo...
- ♥ Dosen Pembimbingku, yang terhormat Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. Terimakasih banyak atas bimbingan dan motivasi yang selalu diberikan sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- ♥ Seluruh dosen di PG-PAUD Unsri, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu (Almh) Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D. Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd Terimakasih banyak atas semua ilmu yang telah kalian berikan kepada kami.

- ♥ Dosen penguji, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, dan Ibu Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph. D. terimakasih atas saran dan masukkannya dalam perbaikan skripsi ini.
- ♥ Sahabat terbaikku. Part of Fantastic Four Abang Anisah, Bik Mela, Ria Melati. Terimakasih banyak sudah menjadi teman berbagi sedari kecil, selalu ada dan menerima, aku sayang kalian guys.
- ♥ Teman baikku semasa putih abu Restuk, Pika, Hadi, Ciluk, Wijay terimakasih banyak sudah mewarnai masa sekolah sampai sekarang dan selamanya.
- ♥ Ado Caro Squad, June, Turok, Dinda, Ojak, Yayak, Pini, Lilik, Asmiw. Terimakasih banyak kalian teman terbaikku menemani masa kuliahku, terimakasih banyak support dan bantuan kalian, sampai bertemu lagi guys see you on the top!!
- ♥ Partner Organisasi terbaik, Bupati HMJ KM FKIP periode 2017/2018, Alfin, Alif, Alfisyahrin, Cahyono, Dede, Dinda, Elma, Ilham, Nedi, Nia, Rama, Rizky, Sishi, Yeyen. Terimakasih banyak sudah berbagi pengalaman kepemimpinan, kalian luar biasa!
- ♥ Terimakasih banyak semua teman-teman PG-PAUD Unsri Angkatan 2016, serta seluruh keluarga besar HMPAUD UNSRI
- ♥ Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Almamater Kebanggaanku, Universitas Sriwijaya.

MOTTO

Never give up.

Everyone has bad days.

Pick yourself up and keep going.

-it's okay to not be okay-

2020

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA.....
HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING.....
HALAMAN PENGESAHAN OLEH TIM PENGUJI.....
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Alat Permainan Edukatif.....	8
2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	8
2.1.2 Karakteristik Alat Permainan Edukatif.....	8
2.2 Hakikat <i>Busy Board</i>	10

2.2.1 Pengertian <i>Busy Board</i>	10
2.2.2 Tujuan Alat Permainan <i>Busy Board</i>	12
2.3 Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	13
2.3.1 Pengertian Motorik Halus.....	14
2.3.2 Prinsip Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	15
2.3.3 Tujuan Perkembangan Motorik Halus Anak.....	16
2.3.4 Kemampuan Motorik Halus Anak Usia (4-5) Tahun.....	17
2.3.5 Kategori Skor Hasil Observasi Untuk Motorik Halus.....	19
2.4 Pengertian Anak Usia Dini.....	20
2.5 Penelitian Pengembangan.....	21
2.5.1 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	21
2.5.2 Pengertian Validitas.....	21
2.5.3 Pengertian Validitas Isi.....	22
2.5.4 Pengertian Validitas Konstruk.....	22
2.5.5 Pengertian Praktis.....	23
2.5.6 Model Pengembangan Produk <i>Rowntree</i>	24
2.5.7 Prosedur Evaluasi Formatif <i>Tessmer</i>	25
2.6 Teknik Pengumpulan Data.....	25
2.6.1 Teknik <i>Walkthrough</i>	25
2.6.2 Teknik Observasi.....	26
2.7 Penelitian Relevan.....	26
2.8 Kerangka Berfikir.....	29

BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Jenis Penelitian.....	30
3.2 Jenis Data.....	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.3.1 Teknik Observasi dan Lembar <i>Checklist</i>	30
3.3.2 Teknik Wawancara.....	31
3.4 Teknik Analisis Data.....	31
3.4.1 Analisis Data Lembar <i>Checklist</i>	31
3.4.2 Analisis Data Observasi.....	32
3.5 Teknik Interpretasi Data.....	32
3.6 Instrumen Penelitian.....	34
3.6.1 Instrumen Validasi Ahli.....	34
3.6.2 Instrumen Observasi Anak.....	36
3.7 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	37
3.7.1 Perencanaan.....	37
3.7.2 Pengembangan	37
3.7.2.1 Pengembangan Desain.....	37
3.7.2.2 Produksi Prototipe.....	38
3.7.3 Evaluasi.....	38
3.7.3.1 <i>Self Evaluation</i>	38
3.7.3.2 <i>Expert Review</i>	38
3.7.3.3 <i>One To One Evaluation</i>	38
3.7.3.4 <i>Small Group</i>	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40

4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan.....	40
4.1.2 Hasil Tahapan Pengembangan.....	42
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi.....	45
4.1.3.1 Tahap <i>Self Evaluation</i>	45
4.1.3.2 Tahap <i>Expert Review</i>	45
4.1.3.3 Tahap <i>One to one evaluation</i>	49
4.1.3.4 Tahap <i>Small Group</i>	51
4.2 Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Simpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR RUJUKAN.....	60
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kategori Nilai Hasil Observasi.....	19
Tabel 2 Kategori Nilai Validasi.....	31
Tabel 3 Interpretasi Nilai Valid.....	33
Tabel 4 Interpretasi Nilai Praktis.....	33
Tabel 5 Instrumen Validasi Materi.....	34
Tabel 6 Instrumen Validasi Media.....	35
Tabel 7 Instrumen Observasi Anak.....	36
Tabel 8 Komentar/saran Terhadap Alat Permainan <i>Busy Board</i>	47
Tabel 9 Komentar/saran Validasi serta Keputusan Revisi.....	48
Tabel 10 Produk Sebelum dan Sesudah.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur Desain Formatif Tessmer.....	25
Gambar 2 Kayu dan Triplek Dipotong Sesuai Ukuran.....	43
Gambar 3 Potongan Kayu Dibentuk Menjadi Papan.....	43
Gambar 4 Papan Diberi Dempul.....	43
Gambar 5 Papan Diberi Cat.....	43
Gambar 6 Permainan <i>Busy Board</i> Siap Digunakan.....	44
Gambar 7 Produk Sebelum Diperbaiki.....	49
Gambar 8 Produk Sesudah Diperbaiki.....	49
Gambar 9 Uji Coba Tahap <i>One To One Evaluation</i>	50
Gambar 10 Uji Coba Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Mentah Penelitian.....	64
Lampiran 2 Pengolahan Data.....	66
Lampiran 3 Instrumen Validasi Materi.....	71
Lampiran 4 Instrumen Validasi Media.....	74
Lampiran 5 Hasil Penilaian Validator.....	77
Lampiran 6 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	78
Lampiran 7 Rubrik Penilaian.....	79
Lampiran 8 Instrumen Observasi Anak.....	85
Lampiran 9 Analisis Data.....	86
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dari Dekan FKIP.....	89
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Dari Dinas OI.....	90
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari TK.....	91
Lampiran 13 Dokumentasi Tahap <i>One To One Evaluation</i>	92
Lampiran 14 Dokumentasi Tahap <i>Small Group</i>	93
Lampiran 15 Usul Judul Skripsi.....	94
Lampiran 16 SK Pembimbing.....	95
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Pembimbing 1.....	97
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Pembimbing 2.....	99
lampiran 19 Bukti Submit Jurnal.....	100
Lampiran 20 Bukti Plagiat.....	101

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BUSY BOARD*
UNTUK MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-
KANAK**

Oleh:

Nurima Yuliasari

NIM: 06141281621018

Pembimbing: (1) Dr. Sri Sumarni, M.Pd

(2) Dra. Rukiyah, M.Pd

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk alat permainan edukatif *busy board* untuk kemampuan motorik halus anak usia (4-5) tahun yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan adalah Rowntree yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi Tessmer yang terdiri dari tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik analisis data menggunakan *walkthrough* dan observasi serta daftar ceklist. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 97% dan validitas media sebesar 94%. Dari hasil validitas materi dan media diperoleh rata-rata sebesar 95,5% termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil dari tahap *one-to-one evaluation* sebesar 91% dan tahap *small group evaluation* sebesar 91% dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 91% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, pengembangan alat permainan edukatif *busy board* sangat valid dan praktis sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus.

Kata kunci: *Alat Permainan, Busy Board, Motorik Halus.*

Pembimbing 1,



Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP.195901011986032001

Pembimbing 2,



Dra. Rukiyah, M.Pd

NIP. 196112251988032001

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 1959081519860920001

**THE DEVELOPMENT OF BUSY BOARD GAME FOR FINE MOTOR
SKILLS IN GROUP A CHILDREN KINDERGARTEN**

By:

Nurima Yuliasari

NIM: 06141281621018

Preceptor: (1) Dr. Sri Sumarni, M.Pd

(2) Dra. Rukiyah, M.Pd

Early Childhood Education Program

ABSTRACT

This study aims to develop a busy board educational instrument product for valid and practical motor skills of children (4-5) years old. The development model used is Rowntree which consists of three stages, namely the planning, development and evaluation stages of Tessmer consisting of the stages of self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data analysis techniques using walkthrough and observation and checklist. The results showed that the material validity was 97% and the media validity was 94%. From the results of the validity of the material and the media obtained an average of 95.5% included in the category of very valid. The results of the one-to-one evaluation stage of 91% and the small group evaluation stage of 91% of the two obtained an average of 91% included in the category of very practical. Thus, the development of busy board educational games is very valid and practical so that it can be applied in learning activities of fine motor skills.

Keywords: Game Tools, Busy Board, Fine Motor.

Pembimbing 1,



Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP.195901011986032001

Pembimbing 2,

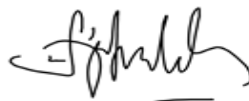


Dra. Rukiyah, M.Pd

NIP. 196112251988032001

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 1959081519860920001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan aspek motorik erat kaitannya dengan masalah perkembangan fisik. Ketika otot-otot badan cenderung lebih kuat dan kokoh, maka keterampilan-keterampilan yang menggunakan otot tangan dan kaki sudah mulai berfungsi. Menurut Mulyani (2018) Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pada masa *golden age* ini, merangsang perkembangan dan pertumbuhan anak merupakan hal yang sangat cermat untuk dilakukan, dikarenakan anak memiliki kemampuan dan kapasitas yang sangat tinggi terhadap berbagai macam bakat dan keahlian pada masa ini. Menurut Mulyani (2018), pada usia berkisar antara 0 sampai 6 tahun, anak mempunyai kemampuan yang tinggi untuk menjalankan aspek-aspek perkembangan yang ada.

Salah satu dari aspek perkembangan pada anak ialah aspek fisik motorik. Mengasah kemampuan otot-otot anak agar dapat berkembang dengan baik sangat diperlukan, oleh karena itu sejak dini fisik motorik anak harus dikembangkan dengan baik oleh orang tua maupun guru pengajar. Namun terkadang motorik halus anak sering terlupakan oleh sang pendidik dan orang tua, kebanyakan para orang tua hanya memprioritaskan gerakan-gerakan motorik kasar anak tetapi melupakan keterampilan jari-jemari anak agar dapat lebih terampil dan anak menjadi lebih kreatif dengan kemampuan jari tangannya.

Keterampilan jari jemari anak dalam kegiatan bermain dan belajar di TK sangat penting diperhatikan oleh guru, yang mana biasa dilakukan dengan media atau alat permainan. Dengan kegiatan yang nyata, pembelajaran akan menjadi ampuh dan berhasil. Alat permainan edukatif sangat penting untuk kegiatan belajar pada anak. Anak akan menjadi lebih bersemangat dalam belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif sebagai alat belajar karena hal tersebut mempunyai daya tarik untuk anak. Menurut Fadlillah (2017:56) alat permainan edukatif merupakan semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif

memiliki peranan yang cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu pendidik diharapkan terampil dan mempunyai ide-ide baru dalam menemukan media dan alat pembelajaran edukatif yang dihasilkan dari lingkungan sekitar dan kehidupan anak-anak.

Peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara terhadap tiga Taman Kanak-Kanak yang ada di Indralaya yaitu TK Al Kautsar, TK Al Ittifaqiah dan TK Pertiwi. Pertama, peneliti melakukan observasi di TK Al-Kautsar dan peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Nurhasanah selaku guru kelas kelompok A yang dilakukan di TK Al-Kautsar Indralaya tanggal 17 September 2019, Ibu Nurhasanah mengungkapkan setuju apabila peneliti mengembangkan sebuah alat permainan yang dapat membantu menunjang perkembangan motorik pada anak, terlebih karena di TK tersebut masih terbatasnya alat permainan edukatif terkhusus untuk melatih motorik halus anak. Di sekolah TK Al-Kautsar media belajar untuk motorik halus anak berupa plastisin. Kegiatan yang dilakukan anak membentuk dengan plastisin juga terbatas. Kemudian motorik halus anak dilatih dengan memegang bola. Selanjutnya peneliti menawarkan rancangan produk alat permainan edukatif yang dirancang khusus untuk melatih motorik-motorik halus anak. Guru sangat antusias dengan alat permainan tersebut agar dapat membantu kegiatan belajar di TK Al-Kautsar untuk membantu mengembangkan motorik halus anak dan apabila alat permainan tersebut bisa membuat anak menjadi lebih senang dalam proses pembelajaran yang tanpa sadar anak motorik halusnya dapat berkembang dengan baik.

Selanjutnya pada tanggal 24 September 2019, observasi diadakan di TK Pertiwi Indralaya dan mewawancarai Ibu Nurjanah, guru kelas kelompok A. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa pembelajaran di TK Pertiwi alat permainan yang menunjang proses pembelajaran terkhusus untuk motorik anak media yang digunakan atau dilakukan dalam kegiatan bermain menggunakan media kertas origami, kegiatan yang dilakukan menggunakan kertas origami ialah menggunting, menempel, melipat. Selanjutnya peneliti menawarkan rancangan

produk alat permainan edukatif yang akan dikembangkan untuk melatih motorik-motorik halus pada anak. Ibu Nurjanah mengatakan sangat setuju dan begitu antusias dengan alat permainan edukatif rancangan peneliti karena alat media atau produk permainan ini belum ada di sekolah. Ibu Nurjanah juga menjelaskan media yang tersedia di TK berupa kertas origami untuk kegiatan 3M. Untuk menunjang motorik halus anak guru memfasilitasi dengan media yang sudah tersedia. Ibu Nurjanah juga mengungkapkan bahwa anak-anak kelompok A mudah bosan dan jenuh dalam belajar bila tidak adanya alat permainan edukatif mereka sangat mengharapkan sesuatu yang baru, oleh karena itu alat permainan edukatif *busy board* ini akan sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran pada anak yang dirancang untuk melatih motorik halus di TK.

Lebih lanjut peneliti melakukan observasi di TK Al-ittifaqiah Indralaya pada tanggal 25 September 2019. Setelah dilakukan wawancara dengan Ibu Ida selaku guru di kelas kelompok A dan jawabannya Ibu Ida mengungkapkan antusiasnya terhadap alat permainan yang akan dikembangkan oleh peneliti, karena dengan alat permainan edukatif kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Dalam wawancara dengan Ibu Ida mengatakan bahwa alat permainan edukatif *busy board* ini akan sangat berguna bagi gurunya karena akan mempermudah guru dalam mengajar anak apalagi untuk membantu mendukung perkembangan motorik-motorik halus pada anak. Ibu Ida menjelaskan bahwa biasanya anak bermain dengan media seperti *playdough* dan origami untuk melatih motorik-motorik halus anak. Anak-anak melakukan kegiatan membentuk dari *playdough* dan melipat dari origami, terkadang anak juga merasa bosan karena belum adanya perkembangan atau pembaharuan alat permainan edukatif. Karena itu Ibu Ida mengatakan setuju dengan alat permainan edukatif *busy board* untuk motorik halus ini agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dapat membantu melatih dan mengembangkan motorik-motorik halus anak serta keterbatasan alat permainan edukatif yang menunjang kegiatan pembelajaran.

Keterbatasan alat permainan membuat keterampilan motorik halus anak kurang diperhatikan. Motorik halus anak hanya dilatih dengan kegiatan melipat, mewarnai, bermain plastisin, memegang bola atau benda-benda disekitar ruang

kelas. Adapun dengan alat permainan edukatif *busy board* peneliti mengharapkan agar kegiatan pembelajaran melatih motorik anak dapat diutamakan juga serta pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik bagi anak. Peneliti ingin anak-anak di TK sudah terampil dengan jari-jemari nya seperti hal nya meronce, menganyam, mengancingkan baju dan lain sebagainya, karena keterampilan seperti ini sangat berguna untuk menolong anak itu sendiri.

Senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniawan dan Komalasari (2019) dengan judul “Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun” Setelah pemberian treatment berupa media busy board, hampir semua anak mengalami peningkatan kemampuan memasukkan benda-benda ke dalam lubang. *Pre-test* dan *post-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan media *busy board*. Dapat disimpulkan penggunaan media *busy board* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. Anak sudah mengenal konsep bagaimana cara membuka sabuk tas, memasukkan stop kontak, memasukkan slot pintu, membuka dan mengunci gembok, memasukkan bola ke dalam pipa yang sebelumnya belum pernah anak kerjakan, peningkatan ini terjadi karena kegiatan motorik halus ini dilakukan dengan berulang-ulang.

Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Utomo, dkk (2018) dengan judul “Penerapan Strategi Bermain Melalui Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini”. Melalui penerapan strategi media *busy book* penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak dengan mengkoordinasikan gerak mata dan tangan. Dari hasil penelitian tersebut dapat konklusikan kemampuan fisik motorik halus anak dapat ditingkatkan dengan mengaplikasikan strategi bermain melalui media *busy book*. Dengan media ini secara langsung anak menggerakkan jari-jemarinya untuk melakukan segala macam aktifitas yang ada di dalam *busy book*, tak hanya itu, media ini juga sangat menyenangkan bagi anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat anak dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif, aktif, dan menarik. Peningkatan yang diperoleh dapat

dicapai melalui keterlaksanaannya pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik sehingga dapat memberikan kemajuan pada kemampuan fisik motorik halus anak.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 anak usia 4-5 tahun sudah mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halusnya. Anak sudah mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan tangan kiri dan kanan dalam berbagai aktivitas (misal: mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting, dan makan). Selanjutnya melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal: meronce). Anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi. Anak mampu melakukan koordinasi antara mata dan tangan serta teliti dalam menyelesaikan kegiatan permainan.

Alat permainan edukatif *busy board* ini dapat digunakan untuk kegiatan belajar melatih motorik halus anak usia dini, yang selama ini alat permainan untuk anak di sekolah hanya terbatas alat permainan menghitung dan membaca, sekarang akan dikenalkan dengan alat permainan yang dapat melatih motorik halus karena dengan alat permainan ini anak akan berlatih menganyam, meronce, memasang tali sepatu, memasang kancing baju dan lainnya, anak akan mencoba secara langsung untuk menyelesaikan permainan sambil belajar bersama, dan lebih menarik perhatian anak. Dari hasil analisis kebutuhan yang ada di lapangan, maka peneliti akan mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Busy Board* Untuk Motorik Halus Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak”**.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang dikaji adalah :

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif *Busy Board* untuk motorik halus anak kelompok A yang teruji validitasnya?

2. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif *Busy Board* untuk motorik halus anak kelompok A yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan alat permainan edukatif *Busy Board* untuk motorik halus anak kelompok A yang teruji validitasnya.
2. Menghasilkan alat permainan edukatif *Busy Board* untuk motorik halus anak kelompok A yang praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang sudah dipaparkan, peneliti membuat manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Secara Teoritis alat permainan *busy board* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran edukatif untuk kegiatan bermain sambil belajar untuk melancarkan motorik halus pada anak usia dini yang kreatif, menarik dan menyenangkan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi anak, supaya anak menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat mengasah motorik halus yang asyik dan menyenangkan dengan alat permainan *busy board*.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran untuk mengasah motorik halus anak yang lebih inovatif di Taman Kanak-Kanak.
- c. Bagi sekolah, studi ini dimaksudkan dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar di sekolah supaya dapat meningkatkan pembelajaran yang bermutu dan lebih menarik.
- d. Bagi orang tua, diharapkan mampu memeberikan sumbangan wawasan tambahan alat permainan yang efektif untuk melatih motorik halus anak di rumah.

- e. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambahkan referensi baru dan tambahan untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghnaita. (2017). Perkembangan Fisik Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No.137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* (Vol.3 No.2).
- A'yuni, Qurrota. (2018). Pengembangan Produk Alat Permainan Penyaring Air Berbasis Sains Untuk Anak Usia 5-6 tahun di TK IT Menara Fitrah Indralaya. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.
- Febriana dan Kusumaningtyas. (2018). Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Audi*.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 9(2): 160-170.
- Claudia, M., Inggried. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (*Puzzle*) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosion Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Skripsi*.
- Difatiguna, S. (2015). Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan *Playdough* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak. *Jurnal Audi*.
- Dewi dan Surani (2018). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Seni Rupa. *Jurnal Dimensi Pendidikan*. (Vol. 7 Edisi 2).
- Emzir. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. KENCANA. Jakarta.
- Febrida. (2015). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Papan Pasak Karet Gelang di Paud Mawaddah Kota Padang Panjang. *Jurnal*. (Volume 3 Nomor 1).
- Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik observasi. *Jurnal At-taqaddum*. (Vol.8 No. 1): 21 - 46.
- Hapsari, I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hijriati (2018). Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal*. Banda Aceh: Unsyiah Banda Aceh.
- Hildayani, R., dkk. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Indriyani, Maria. (2016). Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak TK Kelompok B Kelurahan Balecatur Gamping Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniawan dan Komalasari. (2019). Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Audi*.
- Laili, R.A., Mintarsih, Masrurroh, M.B., dkk. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif. Volume 02 nomor 2. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Lusiana, N., Andriyani, R. & Megasari, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kebidanan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mulyani, N. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Ningsih, A. S. (2015). Identifikasi Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Dalam Berbagai Kegiatan Main Di Kelompok B. *Artikel Jurnal Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Noor, J. (2015). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurjannah, D. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain *Papercraft*. *Jurnal Audi*. (Volume 13 Nomor 1).
- Panjaitan, R. L. (2014). *Evaluasi Pembelajaran SD Berdasarkan K13*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 146 Tahun 2014
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi, A. (2017). Pengembangan Soal Penalaran Model TIMSS Pada Materi Geometri Dan Pengukuran SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. (Vol. 1 No. 2): 115-128.
- Rasyadi. (2018). Mengembangkan Media *Readklopedia Book* Pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Kelas 1 SDN Girimoyo 02 Malang. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Romanica, M. (2018). Perancangan *Board Game* Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta. Institut Seni Indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan*.

- Rustiyanti, D. W. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saprida. (2018). Peningkatan Menulis Teks Observasi Melalui Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* Pada Siwa Madrasah Aliyah. *Jurnal*. (Vol.1 No. 1): 1-9.
- Sari, Y. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. Universitas Lampung. *Jurnal Audi*.
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*. (Vol. 4 No.1): 47-57.
- Sidabutar, R.R., Siahaan, H. (2019). Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Media Daun Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Journal Of Islamic Early Childhood Education*. (Vol.2 No.1).
- Soegoto, E. S. (2017). *Marketing Research*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA. Bandung.
- Sujiono, B. (2018). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukardi. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susanti, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Menganyam Dari Bahan Alam Di Taman Kanak-Kanak Cahaya Hati Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*. (Vol. 3 No. 2)
- Utami, dkk. (2019). Efektivitas Penggunaan Jari Tangan Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 1 Padang. *Journal On Teacher Education*. (Volume 1 Nomor 1).
- Utomo, dkk (2018). Penerapan Strategi Bermain Melalui Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal*. (Volume 3 nomor 12).
- Waldi, E. (2014). Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Wulandari, A. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Sandpaper Letters* Untuk Kemampuan Mengenal Huruf Alpabet Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.
- Yuliana dan Bahri (2019). Kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui model pembelajaran sentra alam di PAUD bintang kecil kecamatan Karawaci kota Tangerang. *Jurnal pendidikan*. (Vol.10 No.1) :56.
- Zaim, M. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Kencana.
- Zaman, B., & Hermawan (2016). *Media Dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.