

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pada Anak Usia Dini masih butuh perhatian lebih. Karena pada masa itu Otak dan fisik berkembang dengan sangat cepat, stimulasi pada seluruh aspek perkembangan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan selanjutnya, sehingga sangat penting untuk memperhatikan dan mendorong perkembangan pada anak usia dini. Perkembangan yang didukung oleh stimulus, rangsangan, dan bimbingan yang tepat, dapat meningkatkan aspek tumbuh kembang anak dengan baik (Mardiana Elvi, 2019). Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 diubah dengan peraturan baru, yakni Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, menyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini sebagaimana dimaksud pada ayat (2) difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup, nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, Bahasa, dan sosial (Hidayat & Nurlatifah, 2023). Salah satu dari 6 aspek tersebut adalah fisik motorik. Aspek perkembangan fisik motorik yaitu perkembangan raga, keterampilan motorik agresif, dan keahlian motorik halus.

Perkembangan fisik motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh (Hayati & Fatimah, 2019). Perkembangan fisik motorik dibedakan menjadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. (Taznidaturrohmah, et al.

2020). Dalam keterampilan motorik kasar memerlukan koordinasi dari otot tubuh yang besar dalam keseimbangan, postur tubuh, orientasi, dan gerakan batang serta anggota tubuh, sedangkan keterampilan motorik halus yaitu integrasi otot yang lebih kecil yang mana contohnya seperti kegiatan seperti menggambar, menulis, membaca, dan berbicara (Asmuddindkk, 2022). Kemampuan motorik halus diawali dengan kegiatan yang amat sederhana seperti memegang sendok, memegang pensil, mengaduk. kegiatan gosok gigi, memakai baju, menggenggam alat makan, mengikat tali sepatu, dan lain sebagainya. Pada kegiatan akademik yang biasanya dilaksanakan oleh peserta didik seperti menulis menggunting, kegiatan mewarnai, melipat, menggambar, dan kegiatan lainnya (Paramitha&Supiat, 2020). Kemampuan motorik halus lebih lama pencapaiannya dari pada kemampuan motorik kasar karena motorik halus membutuhkan kemampuan yang lebih sulit misalnya konsentrasi, kontrol, kehati-hatian, dan kondisi otot tubuh yang satu dengan yang lain (Mardiana, 2019).

Kemampuan motorik cenderung diabaikan oleh beberapa pihak stimulan, seperti orangtua dan guru. Hal tersebut karena adanya faktor individu yang beranggapan bahwa aspek kognitif atau kemampuan berfikir pada anak memiliki makna yang lebih penting dibandingkan dengan kemampuan yang lainnya (Hermens *et al.*, 2017) (Marinda, 2020). Peserta didik dengan perkembangan motorik yang tertunda seringkali mengalami masalah kelemahan otot sehingga menyebabkan aktivitas fisik tidak optimal. Kelemahan otot berhubungan dengan penurunan kekuatan otot halus dan buruknya keseimbangan saat melakukan aktivitas (Nabilah *et al.*, 2022). Awal tahun 2020 hingga 2022, terdapat kasus pandemi virus corona menyerang di seluruh dunia. Pandemi virus corona ini berdampak besar

pada seluruh aspek dunia (McKibbin & Fernando, 2020). Dalam situasi pandemi ini, anak-anak harus tinggal di rumah masing-masing dan belajar mandiri. Masalah yang terlihat pada anak usia 4 hingga 5 tahun saat di masa pandemi covid-19 salah satunya kurangnya latihan menggenggam pensil atau alat tulis dengan benar dapat menyebabkan anak kesulitan dalam menulis atau menggambar dengan nyaman dan efektif. Kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang melibatkan motorik halus seperti, kesulitan dalam membuka kancing baju, mengikat tali sepatu, atau menggunakan sendok dan garpu. Ini dikarenakan kegiatan pembelajaran daring yang mendorong siswa untuk lebih banyak beraktivitas sambil duduk di depan laptop atau ponsel, sehingga hal tersebut mengurangi aktivitas gerak dan fokus anak, sehingga aktivitas bermain berkurang (Nugroho *et al.*, 2021).

Bedasarkan permasalahan kemampuan motorik khususnya pada motorik halus saat masa pandemi dan didukung dengan fenomena di lingkungan Pendidikan usia dini, terdapat beberapa masalah salah satunya kegiatan bermain sambil belajar yang sedikit melibatkan alat permainan yang pada umumnya saja seperti buku cerita, puzzle, balok, yang dalam permainan tersebut tidak mencakup banyak kegiatan. Di sisi lain, kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan alat permainan yang memiliki kebaharuan masih banyak belum optimal. Pendapat tersebut didukung oleh fakta bahwa masih banyak pelatih dan guru yang masih menggunakan buku teks hingga saat ini. Kegiatan di kelas hanya berfokus pada media seadanya saja. Berdasarkan dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan Masalah yang sering timbul di lingkungan sekolah cenderung berkaitan dengan kesulitan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Firdaus dkk., 2020).

Perkembangan motorik halus pada anak dapat mempengaruhi perkembangan yang lainnya seperti perkembangan kognitif dan aktivitas fisik untuk menjalani kehidupan sehari-hari (Lubans, Morgan, Cliff, Barnett, & Okely, 2010; Dubose, Mcmillan, Wood, & Sisson, 2018). Berdasarkan permasalahan kemampuan motorik khususnya pada motorik halus saat masa pandemi dan didukung dengan fenomena di lingkungan Pendidikan usia dini, terdapat beberapa masalah salah satunya kegiatan bermain sambil belajar yang sedikit melibatkan alat permainan yang pada umumnya saja. Di sisi lain, kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan alat permainan yang memiliki kebaharuan masih banyak belum optimal. Pendapat tersebut didukung oleh fakta bahwa masih banyak pelatih dan guru yang masih menggunakan buku teks hingga saat ini. Kegiatan di kelas hanya berfokus pada media seadanya saja. Berdasarkan dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan Masalah yang sering timbul di lingkungan sekolah cenderung berkaitan dengan kesulitan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Firdaus dkk., 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia dini masih belum optimal. Mardiana Elvi (2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa sebagian besar anak di kelompok A mengalami kesulitan dalam mengurus diri sendiri, seperti mengikat tali sepatu, menggunakan alat tulis dengan baik, serta melipat origami secara sejajar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterampilan motorik halus anak belum berkembang secara maksimal, sehingga diperlukan adanya upaya perbaikan dalam aspek perkembangan fisik motorik, khususnya motorik halus.

Penelitian lain oleh Rahmawati dan Setyaningsih (2020) di salah satu Taman Kanak-Kanak juga menunjukkan permasalahan serupa, di mana anak-anak usia 4–5 tahun mengalami keterlambatan dalam keterampilan motorik halus. Hal ini diperburuk oleh kurangnya variasi kegiatan pembelajaran yang disediakan guru serta minimnya penggunaan media yang mendukung pengembangan motorik halus secara efektif. (Fitriyah *et al.*, 2021) juga menemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan kurang melibatkan media yang bisa menstimulasi keterampilan motorik halus anak secara optimal.

Penelitian lain oleh Sumiyati (2018) menambahkan bahwa peserta didik di sebuah TK lebih banyak distimulasi pada aspek kognitif, seperti baca, tulis, dan hitung (calistung), sementara pengembangan fisik-motorik hanya dilakukan secara terbatas, misalnya melalui senam atau kegiatan olahraga yang tidak terstruktur secara spesifik untuk pengembangan motorik halus.

Temuan-temuan ini sejalan dengan pandangan Santrock (2011) yang menyatakan bahwa masa kanak-kanak awal merupakan periode penting bagi perkembangan keterampilan motorik, baik kasar maupun halus. Santrock menekankan pentingnya stimulasi yang tepat melalui aktivitas bermain, manipulasi objek, serta penggunaan alat dan media yang dirancang untuk melatih koordinasi tangan dan jari anak. Tanpa stimulasi yang memadai, perkembangan motorik halus anak dapat terhambat, yang pada akhirnya akan berdampak pada kemandirian dan kesiapan belajar mereka.

Disisi lain hasil observasi yang dilaksanakan di 2 lembaga TK pada bulan November salah satunya pada TK Ceria Asih Singaraja ditemukan beberapa hal

yang menjadi masalah yakni diantaranya anak belum dapat memegang pensil yang benar. Dimana anak di kelompok A usia 4-5 Tahun memegang pensil dengan menggunakan semua jari seperti memegang tongkat, bahkan ada anak yang masih memegang pensil dengan tangan yang jauh dengan jarak pena pensilnya. Karena pada umumnya teknik memegang pensil yang benar dikenal dengan istilah tripod grasp atau pegangan tiga jari, yaitu posisi di mana pensil dipegang menggunakan ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah. Ujung pensil berada di antara ibu jari dan telunjuk, sementara jari tengah menopang bagian bawah pensil untuk memberikan kestabilan. Jari manis dan kelingking berperan sebagai penopang dan tidak ikut mencengkeram pensil. Pegangan ini memungkinkan gerakan jari yang lebih fleksibel dan kontrol yang baik saat membuat goresan pada kertas. Apabila anak belum menguasai teknik ini, biasanya ditandai dengan cara memegang pensil terlalu erat, menggunakan seluruh genggam tangan, atau pensil tidak diarahkan dengan tepat, sehingga menghambat proses belajar menulis. Oleh karena itu, penting bagi guru maupun orang tua untuk membimbing anak secara bertahap melalui latihan yang menyenangkan dan media yang sesuai agar anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus secara optimal, termasuk keterampilan memegang pensil dengan benar (Sutjihati, 2008). Selain itu anak juga belum mampu mengontrol gerakan tangan saat melakukan aktivitas di lingkungannya, seperti ketika memegang sendok, gelas, mengancing baju, mengikat tali Sepatu bahkan beberapa anak belum mampu untuk menarik resleting seragam yang dikenakan, padahal aktivitas itu seharusnya pada anak usia dini khususnya umur 4-5 tahun dengan kegiatan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot-otot kecil sudah bisa dilakukan sendiri. Tidak hanya melakukan pengamatan pada satu

tempat saja, Pengamatan kedua yang dilakukan di TK Eka Dharma Singaraja terdapat berbagai permasalahan yang sama terjadi, motorik halus anak pada anak usia 4-5 tahun dari hasil wawancara bersama kepala sekolah yang mengatakan jumlah siswa yakni 40 orang dengan rata-rata kemampuan motorik halus belum keseluruhan dicapai oleh peserta didik. Masih banyak anak usia dini yang belum mandiri dalam melakukan kegiatan yang berfokus pada keterampilan mengurus diri sendiri. Hal ini terlihat dari banyaknya anak yang masih membutuhkan bantuan orang dewasa dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari, seperti mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, mengelompokkan warna, serta memasukkan tali ke dalam lubang biji ronce. Aktivitas-aktivitas tersebut sejatinya merupakan bagian dari pengembangan kemampuan motorik halus dan kemandirian anak, yang idealnya mulai terbentuk pada usia 4-5 tahun. Ketidakmampuan anak dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut menunjukkan bahwa koordinasi tangan dan mata, kekuatan otot jari, serta konsentrasi mereka belum berkembang secara optimal. Menurut Hurlock (2003), keterampilan motorik halus merupakan dasar penting bagi kemandirian anak dan berkaitan erat dengan perkembangan emosional dan sosialnya. Apabila anak terlalu sering dibantu dan tidak diberikan kesempatan untuk berlatih, maka kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas sederhana akan terhambat, yang pada akhirnya berdampak pada kurangnya rasa percaya diri dan kemandirian. Permasalahan yang paling terlihat yakni penggunaan alat permainan edukatif yang kurang bervariasi, Biasanya, permainan ini hanya berfokus pada satu jenis aktivitas yang cenderung berulang, seperti menyusun balok tanpa variasi dalam bentuk, warna, atau cara bermainnya, sehingga anak-anak mudah merasa bosan. Permainan semacam ini juga seringkali tidak melibatkan

aspek motorik, sosial, kognitif, dan emosional secara seimbang, sehingga tidak mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Misalnya, jika guru hanya memberikan aktivitas mewarnai dengan pola yang sama setiap hari tanpa menggabungkan kegiatan fisik, bermain peran, atau permainan kelompok, maka anak kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi kreativitas, berinteraksi dengan teman, atau mengembangkan keterampilan baru. Permainan yang kurang bervariasi dapat menghambat motivasi anak untuk belajar dan bermain secara aktif. APE yang baik tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui bermain, memperkuat keterampilan baru, dan mengeksplorasi dunia di sekitarnya. Karena alat yang digunakan hanya alat permainan yang umum dikalangan lingkungan anak-anak. Sehingga mengakibatkan kurang optimal untuk meningkatkan motorik halus anak melalui alat seadanya saja.

Sementara itu salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan perkembangan motorik halus anak yaitu dengan memberikan stimulus. Karena idealnya perkembangan motorik halus Anak Usia 4-5 tahun . Pendidikan Anak Usia Dini adalah anak telah mampu memegang pensil dengan tepat yang diperlukan untuk persiapan menulis, karena nantinya kemampuan motorik juga digunakan untuk pendidikan ke jenjang selanjutnya. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan. Tujuan dan pentingnya perkembangan motorik halus anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda. Anak mampu mengkoordinasikan

indra mata dan aktivitas tangan, anak mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus, anak mampu menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis (Juliani, 2021). Maka dari itu pentingnya perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun untuk keberhasilan akademis dan kemandirian anak.

Keterampilan pada motorik halus sangat penting bagi perkembangan anak, maka seorang guru diperlukan untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk melatih keterampilan motorik anak. Salah satunya dengan kegiatan yang menarik bagi anak usia dini yaitu melalui kegiatan bermain. Berdasarkan ahli yaitu dari Jean Piaget yang memaparkan bahwa kegiatan bermain mengalami perubahan pada tahap sensori motor, bermain khayal, hingga bermain sosial yang disertai dengan peraturan permainan (Khadijah & Armanila, 2017). Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada bentuk sebuah permainan tentunya membuat anak akan lebih tertarik, menyenangkan, dan tidak cepat merasa bosan pada pembelajaran di sekolah. Melatih kemampuan motorik anak melalui kegiatan permainan yang kreatif merupakan tahap mendukung tumbuh kembang dari anak (Apriloka, 2020). Kegiatan pada kegiatan bermain selalu berkaitan dengan permainan. Baik permainan maupun bermain hal yang tidak bisa dihindari dari anak usia dini, pada aktivitas bermain dan permainan anak dibebaskan untuk berekspresi (Samsiah, 2018). Permainan bisa dijadikan sebagai sarana untuk anak untuk menjelajah dunia anak, dimulai dari yang tidak diketahui oleh anak hingga anak mengetahui serta dapat membantu agar mampu membangun pengalamannya. Semakin baiknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi, seperti

menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan kilp untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama. (Fitriyah *et al.*, 2021).

Berdasarkan uraian permasalahan yang dipaparkan maka sangat diperlukan untuk melakukan pengembangan alat permainan yang tepat dalam perkembangan kemampuan motorik halus anak. Ada berbagai alat yang dapat digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan yang bisa merangsang pikiran dan perasaan sehingga terjadinya proses pembelajaran (Andika *et al.*, 2023). Salah satunya adalah penggunaan alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja dirancang khususnya untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, serta sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan yang dirancang secara multiguna sehingga anak dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran (PERAN AKAL DALAM TAFSIR AL-KASYAF Lukman Nurchakim, 2023)

Salah satu alat permainan edukatif yang mampu membantu mestimulasi motorik halus anak adalah media *busy book*. *Busy Book* merupakan media berbahan kain perca dan kain flanel yang dirancang untuk membantu anak-anak Kelompok A dalam mempelajari motorik halus. Menurut (Rahmasari & Ismet, 2022). Permainan edukatif *Busy Book* berbasis *Life Skill* ialah sebuah konsep yang menjadi

dasar untuk membina, memperbaiki dan meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kualitas seseorang sehingga mampu menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari secara efektif. Kemandirian ditunjukkan dengan adanya kemampuan untuk mengambil inisiatif, kemampuan untuk mengatasi masalah, penuh ketekunan, memperoleh kepuasan dari usahanya serta berkeinginan mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orang lain (Hermens *et al.*, 2017)

Busy book berbasis *life skill* ini mampu mengasah kemampuan motorik halus anak secara keseluruhan dengan menggabungkan fokus mata dan gerakan anak secara teratur. Alat permainan edukatif berbasis *Life Skill* ini terdiri dari beberapa halaman yang di setiap halaman terdapat kegiatan untuk anak, di dalam buku tersebut terdapat media dengan menggunakan *zipper* (risleting), kancing baju, kain perca, dan variasi-variasi yang dapat membangkitkan semangat anak dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum menggunakan *busy book*, dengan bantuan guru anak diwajibkan untuk memecahkan masalah di setiap setelah melakukan kegiatan yang akan membantu anak untuk mengingat kembali aktivitas sebelumnya.

Penelitian ini berfokus untuk menstimulasi kemampuan motorik halus melalui alat permainan edukatif *busy book* berbasis *life skill*. Penggunaan permainan *Busy Book* berbasis *Life Skill* untuk anak usia 4-5 tahun akan membantu dan memudahkan aktivitas belajar mengajar, karena idealnya seharusnya tidak hanya mengasah motorik halus, tetapi juga memperkenalkan konsep-konsep kehidupan sehari-hari. Dengan memadukan elemen permainan yang menyenangkan dan aktivitas yang merangsang pikiran, *busy book* dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan berbagai *life skill*. Mulai dari mengajarkan urutan berpakaian, mengelola waktu dengan sederhana, hingga mengenali berbagai

jenis pekerjaan, *busy book* dapat menjadi jendela pertama anak untuk memahami dunia di sekitarnya sehingga harapannya dapat memberikan dampak yang baik bagi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Topik yang dibahas dalam penelitian ini adalah: ” **Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Busy Book* Berbasis *Life Skill* Guna Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun**TK Eka Dharma Singaraja”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu sebagai berikut.

1. Permainan yang diterapkan oleh guru dulu dan sekarang sangat berbeda dari segi desain dan keragaman untuk menstimulasi kemampuan motorik halus sehingga harus di ciptakan Alat Permainan Edukatif yang inovatif
2. Keterbatasan pembaharuan Alat Permainan Edukatif yang dikemas dalam bentuk buku kreasi yang mencakup aspek peningkatan motorik halus berbasis *Life Skill*
3. Kemampuan motorik halus anak usia dini pada *life skill* di usia 4-5 Tahun yang belum maksimal
4. *Busy Book* sebagai alat permainan edukatif belum banyak diintegrasikan dalam lingkungan permainan anak.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Maka dari itu berikut adalah beberapa batasan dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan *Busy Book*.
2. Pengembangan alat permainan edukatif khususnya *Busy Book* yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan hidup *life skill* pada anak usia 4-5 tahun.
3. Penggunaan *Busy Book* sebagai alat pembelajaran di PAUD. Fokusnya adalah pada integrasi *Busy Book* dalam aktivitas sehari-hari di PAUD
4. Belum digunakan ataupun dikembangkannya alat permainan edukatif yang berbasis *Life Skill* mengenai permainan *Busy Book*. Karena itu, penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan *Busy Book* berbasis *Life Skill* pada permainan *Busy Book* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti diatas, Adapun rumusan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana rancang bangun Alat Permainan Edukatif *Busy Book* berbasis *Life Skill* guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana validitas alat Permainan Edukatif Edukatif *Busy Book* berbasis *Life Skill* guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun?
3. Bagaimana kepraktisan alat Permainan Edukatif Edukatif *Busy Book* berbasis *Life Skill* guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun?

4. Bagaimana efektivitas alat permainan edukatif *Busy Book* berbasis *Life Skill* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan agar penelitian ini menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan Prototype alat permainan Edukatif *Busy Book* berbasis *Life Skill* guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun
2. Untuk mengetahui Validitas alat Permainan Edukatif *Busy Book* berbasis *Life Skill* guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun
3. Untuk menganalisis Kelayakan alat permainan Edukatif *Busy Book* berbasis *Life Skill* guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun
4. Untuk mengetahui keefektifan alat permainan edukatif *Busy Book* berbasis *Life Skill* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan bahwa pengembangan Alat Permainan Edukatif *Busy Book* Berbasis *Life Skill* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Hasil ini diharapkan akan memberikan manfaat yang signifikan secara konseptual dan praktis. Salah satu keuntungan yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu Pendidikan yang berkaitan dengan APE pada permainan *Busy Book*. Lebih mengkhhusus pada system berbasis *Life Skill*.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, terdapat manfaat secara praktis yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan pengembang lainnya.

1. Bagi Peserta Didik

Harapannya penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, aman, dan menghibur bagi peserta didik.

2. Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan dukungan kepada para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mendorong mereka untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Tujuannya adalah agar pencapaian tujuan pembelajaran dapat optimal selain itu, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memiliki makna yang lebih dalam.

3. Bagi Sekolah

Harapan dari hasil penelitian ini adalah dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan atau referensi dalam penelitian serupa, serta sebagai masukan untuk mengembangkan media yang lebih inovatif dan kreatif di masa depan.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam pengembangan ini, fokus utamanya adalah menciptakan *Busy Book* berbasis *life skill* untuk merangsang kemampuan motorik halus. Alat Permainan Edukatif *Busy Book* tersebut bertujuan sebagai alat bantu yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif di dalam kelas. Berikut adalah spesifikasi yang diharapkan untuk produk penelitian ini.

1. *Busy Book* terbuat dari bahan yang aman dan tahan lama seperti kain felt, kain katun, atau bahan plastik lembut yang tidak berbahaya bagi anak.
2. Buku dirancang ringan dan mudah dibawa, sehingga dapat digunakan di rumah, sekolah, atau tempat lain.
3. Menggunakan warna-warna cerah dan kontras untuk menarik perhatian anak dan memudahkan mereka dalam membedakan berbagai elemen di dalam buku.
4. Setiap halaman dirancang untuk mengajarkan keterampilan hidup seperti mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, memasang resleting, dan mengenali bentuk serta warna sesuai dengan untuk anak usia 4-5 tahun.
5. Setiap halaman menyediakan aktivitas yang melibatkan manipulasi jari dan tangan, seperti menjahit sederhana, mengikat simpul, dan memasang atau melepas kancing.
6. Alat-alat yang ada di dalam *Busy Book* bagian kecil yang dapat dilepas harus berukuran cukup besar agar tidak tertelan oleh anak.

7. Setiap halaman harus memiliki elemen interaktif yang dapat disentuh, dipindahkan, atau dimanipulasi oleh anak dan Halaman atau elemen tertentu dapat dipertukarkan atau diganti untuk memberikan variasi dalam bermain dan belajar untuk anak usia 4-5 tahun.
8. *Busy Book* Dilengkapi dengan panduan penggunaan yang sederhana untuk orang tua atau guru, menjelaskan cara menggunakan *Busy Book* untuk memaksimalkan manfaat edukatifnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini didasari oleh hasil observasi di beberapa lembaga taman kanak-kanak di Singaraja dan fenomena terkait masalah kemampuan Motorik, terutama dalam aspek motorik halus anak. Hasil analisis kebutuhan guru dan anak kelompok anak Usia 4-5 tahun menunjukkan bahwa alat permainan edukatif untuk di kelas sangat penting. Temuan analisis menunjukkan beberapa masalah, termasuk kurangnya keragaman dalam proses pembelajaran yang menunjukkan perlunya menciptakan alat permainan baru. Meskipun guru telah menggunakan alat permainan edukatif dan media pembelajaran lainnya, mereka masih menghadapi kesulitan dalam menemukan alat permainan yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Keterbatasan dalam variasi media juga menyebabkan anak-anak terus menggunakan media yang sama berulang kali.

Dalam menghadapi tekanan dari berbagai masalah yang telah disebutkan sebelumnya, penting untuk mengembangkan sebuah media. Dalam konteks permasalahan yang telah diidentifikasi, pengembangan yang tepat adalah APE (Alat Permainan Edukatif) untuk permainan *Busy Book*. Penggunaan *Busy Book* ini sebagai alat pembelajaran yang dapat membantu guru menjadi lebih efisien dan

efektif dalam mengajar. Guru dapat bekerja sama dengan alat tersebut, sehingga memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada aspek pendidikan lainnya. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa, akan terdapat dampak positif pada kualitas pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pengembangan media ini menjadi sangat penting karena dapat menjadi alat bantu pembelajaran.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book* berbasis *Life Skill* ini didasarkan pada asumsi:

1. *Busy Book* yang ringan mempermudah untuk mempelajari dimana dan kapan saja
2. Alat permainan edukatif *Busy Book* tidak hanya mencakup aspek motorik halus saja
3. Alat permainan yang mudah dimengerti, dapat menarik perhatian peserta didik dan mudah digunakan oleh guru.
4. Materi yang disajikan dalam *Busy Book* diasumsikan sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak.

Berikut adalah beberapa keterbatasan dalam pengembangan Alat Permainan Edukatif *Busy Book* berbasis *Life Skill*

1. *Busy Book* biasanya berbentuk buku dengan halaman yang terbatas, sehingga hanya dapat mencakup sejumlah keterampilan dan aktivitas.

2. Meskipun *Busy Book* dapat mencakup berbagai keterampilan, mungkin ada keterampilan tertentu yang tidak dapat dijangkau atau terlalu kompleks untuk ditangani dalam format buku.

1.10 Definisi Istilah

Berikut penjelasan tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dalam pemahaman terhadap konteks penelitian:

1. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) terdiri dari tiga kata, yaitu alat, permainan, dan edukatif. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, alat diartikan sebagai benda yang digunakan untuk mengerjakan atau mencapai suatu tujuan; permainan berasal dari kata main yang artinya melakukan aktivitas yang menyenangkan hati, sedangkan edukatif adalah berkenaan dengan pendidikan atau bersifat mendidik. Secara terminologi terdapat beberapa pengertian alat permainan edukatif seperti yang dikemukakan oleh Riany bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu, baik yang berasal dari alam maupun yang dibuat oleh manusia, yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Ariesta, 2017). Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan sebuah benda atau alat yang mengandung nilai edukatif dan digunakan untuk kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yang terdiri dari moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Alat permainan

edukatif dapat berupa alat permainan tradisional maupun *modern* dengan menggunakan teknologi.

2. *Busy Book*

Media *Busy Book* merupakan media buku tekstil terbuat dari kain perca atau kain flanel berisi kegiatan bermain sederhana yang dirancang secara kreatif sebagai alat demonstrasi dan biasanya ditujukan untuk anak usia 6 bulan hingga usia prasekolah (Mufliharsi, 2017). *Busy Book* Media dipopulerkan oleh Diana. Merupakan buku edukasi berbahan dasar kain (terutama kain flanel) terdiri dari beberapa halaman dan berisi berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan keterampilan anak dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak (Nirmayani *et al.* 2017). Ini akan menjadi bahan ajar yang bisa diajarkan. manfaat *Busy Book* untuk anak usia dini adalah dapat mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, mental, dan emosional melalui kegiatan yang menyenangkan dan merangsang rasa ingin tahu anak (Ulfah, 2017), Di sisi lain, media *busy book* juga dapat membantu mengembangkan aspek tumbuh kembang anak

3. *Life Skill*

Agar pembelajaran pada anak usia dini dapat terlaksana, diperlukan program pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam praktik pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan prinsip-prinsip praktis kegiatan pembelajaran. Hal ini mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD 2013 yang menjelaskan bahwa salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini ditujukan pada

pengembangan kecakapan hidup. Segala kecerdasan terpendam yang dimiliki anak disebut kecakapan hidup dan menjadi lebih bermakna jika dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kecakapan hidup (*Life Skill*) pada anak usia dini merupakan bentuk kepedulian dan tanggung jawab kita sebagai individu dan makhluk sosial yang menjaga diri, serta pengembangan keterampilan pribadi, sosial, dan intelektual untuk mengeksplorasi dan/atau menjalani kehidupan mandiri yang memberikan pendidikan profesional dan keterampilan profesional (Nugrahanietal., 2011). (self-help), membangun citra diri, meningkatkan pengetahuan diri, dan pada akhirnya membantu orang lain (keterampilan sosial)

4. Motorik Halus

Keterampilan motorik halus adalah otot-otot kecil dan saraf yang terlibat dalam koordinasi mata-tangan yang dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan yang dapat membimbing keterampilan motorik secara terus menerus. Keterampilan motorik memegang peranan penting dalam aktivitas sehari-hari anak. Menurut (Dewi, 2020) beberapa faktor yang mendukung kesiapan motorik anak yakni: dukungan lingkungan, persiapan fisik dan mental anak, kegiatan belajar atau bermain yang inovatif untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Dalam pembelajaran motorik diperlukan media bermain yang edukatif, kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga motorik halus dapat berkembang secara maksimal. Anak dengan kemampuan motorik tinggi mampu mengintegrasikan gerakan terkoordinasi antara saraf dan otot dalam mencapai tujuan (Sutapa dan Suharjana, 2019)