

**MEDIA *BUSY BOARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK BERMAIN
DI TK KUNTUM MEKAR KIDS RAJABASA
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

MERI HANDAYANI

NPM. 2011070072



Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1446 H/2024 M

**MEDIA *BUSY BOARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK BERMAIN
DI TK KUNTUM MEKAR KIDS RAJABASA
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh:

MERI HANDAYANI

NPM. 2011070072

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dosen Pembimbing I: Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Dosen Pembimbing II: Reiska Primanisa, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1446 H/2024 M

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok bermain dengan menggunakan media *busyboard* di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung. Pada penelitian ini menfokuskan terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok bermain yang memiliki rentang usia 3-4 tahun. Dalam hal ini peneliti menggunakan media *busy board* sebagai media ajar untuk menstimulasi dan merangsang perkembangan motorik halus anak sehingga anak dapat memiliki kemampuan untuk menolong diri sendiri (*self help skills*).

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang mendeskripsikan, menginterpretasi dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu bersamaan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi. adapun model yang digunakan dalam penelitian ini ialah Kemmis dan Taggart. Subjek dalam penelitian ini ialah anak kelompok bermain sejumlah 10 anak yang memiliki usia 3-4 tahun. Serta karakteristik yang di ambil pada penelitian ini ialah anak yang memiliki kemampuan motorik halus yang belum sesuai dengan usianya.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka di peroleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok bermain telah berkembang sangat baik. Hasil analisis membuktikan bahwa dengan menggunakan *busy board* di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung dapat meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok bermain, dari 10 peserta didik yang terlibat dalam penelitian, terdapat 2 peserta didik yang Belum Berkembang yaitu 20%, terdapat 6 peserta didik yang Mulai Berkembang dengan persentase sebesar 60%, 2 peserta didik yang Berkembang Sesuai Harapan 20%, dan tidak terdapat peserta didik yang tergolong Berkembang Sangat Baik 0%. Sehingga, masih tergolong cukup jauh untuk mencapai tahap yang paling tinggi Berkembang Sangat Baik. Kemudian pada Siklus I, dari 10 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang Mulai Berkembang 50%, lalu terdapat 5 peserta didik yang Berkembang Sesuai Harapan 50%, Artinya hasil kategori ini mulai menunjukkan sedikit peningkatan dari pra siklus. Sedangkan pada Siklus II, dari 10 peserta didik terdapat 2 peserta didik yang Berkembang Sesuai Harapan 20%, dan sebanyak 8 peserta Berkembang Sangat Baik 80%. Dengan demikian hasil pengkategorian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari sebelumnya. Sehingga, dengan adanya media *busy board* ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung.

Kata Kunci: Motorik Halus, *Busy board*

ABSTRACT

This research aims to improve the fine motor skills of play group children using busyboard media at the Kuntum Mekar Kids Kindergarten Rajabasa Bandar Lampung. This research focuses on the fine motor skills of play group children aged 3-4 years. In this case, researchers use busy board media as a teaching medium to stimulate and encourage the development of children's fine motor skills so that children can have the ability to help themselves (self help skills).

This research uses the Classroom Action Research Method. Classroom action research is a form of research that describes, interprets and explains a social situation at the same time as making changes or interventions with the aim of improvement or participation. The model used in this research is Kemmis and Taggart. The subjects in this research were 10 children in a play group aged 3-4 years. And the characteristics taken in this research are children who have fine motor skills that are not appropriate for their age.

Based on the results of the data analysis that has been carried out, research results have been obtained which show that the fine motor skills of play group children have developed very well. The results of the analysis prove that using busy boards at Kuntum Mekar Kids Kindergarten Rajabasa Bandar Lampung can improve the fine motor skills of play groups. Of the 10 students involved in the research, there were 2 students who had not yet developed, namely 20%, there were 6 students who were starting Developed with a percentage of 60%, 2 students developed according to expectations at 20%, and there were no students classified as Developing Very Well 0%. So, it is still quite far from reaching the highest stage of Very Well Developed. Then in Cycle I, out of 10 students there were 5 students who started to develop 50%, then there were 5 students who developed according to expectations 50%, meaning that the results for this category began to show a slight improvement from pre-cycle. Meanwhile, in Cycle II, out of 10 students, 2 students developed according to expectations at 20%, and 8 students developed very well at 80%. Thus, the results of this categorization show that there has been a significant increase from before. So, with this busy board media, it can improve children's fine motor skills at Kuntum Mekar Kids Kindergarten Rajabasa Bandar Lampung.

Keywords: *Fine Motor, Busy board*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meri Handayani
NPM : 2011070072
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Media *Busy Board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Di Tk Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut sebagai *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juli 2024

Penulis,



Meri Handayani

NPM. 2011070072



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Media *Busy Board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung**

Nama : **Meri Handayani**

NPM : **2011070072**

Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

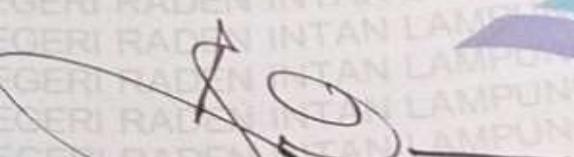
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Telah Dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001


Reiska Primanisa, M.Pd
NIP. 199403172024212058

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung”** yang disusun oleh: **Meri Handayani, NPM, 2011070072**, Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini** telah diujikan pada sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Kamis, 18 Juli 2024.**

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd.

(.....
Eti Hadiati

Sekretaris : Erfha Nurrahmawati, M.Pd

(.....
Erfha Nurrahmawati

Pembahas Utama : Dr. Hj. Meriati, M.Pd

(.....
Meriati

Pembahas Penguji I : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.

(.....
Agus Jatmiko

Pembahas Penguji II : Reiska Primanisa, M.Pd.

(.....
Reiska Primanisa

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

Nip. 196408281988032002

MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ ۖ
وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

"Diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui."

(QS. Al-Baqarah 2: Ayat 216)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan banyak rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat keberkahan sehingga penulis bisa sampai dititik ini, dengan rasa ikhlas serta tulus saya persembahkan sebagai tanda cinta, hormat dan bakti juga rasa terimakasih kepada orang yang telah memberikan makna serta dukungan dalam kehidupan saya. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Teruntuk cinta Pertamaku dan pintu surgaku Bapak Suharto dan Ibu Aryanti, yang sudah dengan tulus merawat, membimbing dan membesarkan saya dengan sertaan doa yang tulus dengan penuh kasih, kesabaran yang luas, rasa sayang yang tulus disertai dengan lembutnya tutur kata dan keridhoan akan langkah baik yang saya jalani sehingga dapat menghantarkan sampai dititik ini yang di sertakan dengan maaf yang tiada habisnya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kedua kakak tersayangku Muhammad Mirsa Faisal dan Dwi Utami Putri, terimakasih sudah selalu mendukung saya dari segi apapun, terimakasih sudah menjadi kakak terbaik dalam hidup saya yang dengan tulus menyayangi dan mengutamakan saya.
3. Keluarga besar saya om, tante, serta sepupu-sepupu tersayang yang telah memberikan dukungan penuh baik materi maupun tenaga, terimakasih telah membersamai dan memberikan semangat untuk saya sehingga bisa menyelesaikan pendidikan.
4. Teman-teman seperjuangan saya Piranhaa, terimakasih untuk selalu memberikan semangat, dukungan serta membersamai saya dari awal perkuliahan sampai dengan selesai.
5. Sahabat baik saya Gita Ayu terimakasih sudah dengan sabar dan mendukung penuh disetiap langkah saya.
6. Almamater UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Meri Handayani, Lahir di Bandar Lampung pada tanggal 26 Februari 2002, anak perempuan ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Suharto dan Ibu Aryanti, tempat tinggal penulis bertempat di Kurungan Nyawa, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung.

Pendidikan penulis dimulai dari TK Budaya Kemiling dan selesai pada tahun 2009, dilanjutkan di SDN 2 Sumber Rejo Bandar Lampung selesai pada tahun 2014, lalu melanjut di SMPN 26 Bandar Lampung yang lulus pada tahun 2017, dilanjutkan ke jenjang pendidikan SMAN 14 Bandar Lampung yang lulus pada tahun 2020. Dilanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi di UIN Raden Intan Bandar Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini melalui jalur SPAN-PTKIN dimulai pada semester 1 tahun akademik 2020 sampai dengan selesai.

Selama menjadi mahasiswa penulis mengikuti kegiatan perkuliahan dari semester 1-6 dan pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di Desa Way Kepayang, Kedondong, Pesawaran, Lampung. Dilanjutkan dengan mengikuti PPL di TK Kuntum Mekar Kids, Jl. Khomarudin, Rajabasa, Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Juli 2024
Penulis

Meri Handayani

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Media *Busy Board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung” Shalawat beserta salam penulis panjatkan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW, serta para pengikutnya yang taat menjalankan ajaran agama-Nya.

Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Piaud UIN Raden Intan Lampung dan Alhamdulillah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana.

Dalam upaya penulisan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan Wakil dekan beserta staf yang telah banyak membantu memberi kemudahan dalam proses menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung .
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku pembimbing I dan Reiska Primanisa, M.Pd selaku pembimbing II , terimakasih telah meluangkan dan memberikan waktu, bimbingan dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali ilmu, memberikan bimbingan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Verina selaku Kepala Sekolah TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung, serta dewan guru yang telah memberikan waktu, serta memberikan izin kepada penulis dalam mengadakan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Keluarga besarku semuanya yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada saya dari awal sampai titik ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Penegasan Judul	1
B.Latar Belakang Masalah	2
C.Identifikasi Masalah	7
D.Batasan Masalah.....	7
E.Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian.....	7
G.Manfaat Penelitian.....	7
H.Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	8
I. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. <i>Media Busy board</i>	10
1.Media Pembelajaran	10
2.Fungsi Media Pembelajaran	11
3.Prinsip Media Pembelajaran	11
4.Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
5.Pengaruh Positif Penggunaan Media Pembelajaran	13
B. <i>Busy board</i>	14
1.Rancangan Penggunaan Media <i>Busy board</i>	15
2.Kelebihan dan Kekurangan <i>Busy board</i>	15
C.Kemampuan Fisik Motorik.....	15
1.Kemampuan Motorik Halus	16
2.Tahapan Perkembangan Motorik Halus.....	19
3.Fungsi Motorik Halus	20

D. Media <i>Busy Board</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung	20
E. Model Tindakan.....	21
F. Hipotesis.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian	23
C. Subjek Penelitian	25
D. Peran dan Posisi Peneliti	25
E. Tahapan Intervensi Tindakan.....	25
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	26
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	26
1. Jenis Instrumen.....	26
2. Kisi-kisi Instrumen	26
3. Validasi Instrumen.....	27
H. Teknik Pengumpulan Data	27
I. Keabsahan dan Teknik Analisa Data	29
J. Analisis & Interpretasi Data.....	29
K. Pengembangan Perencanaan Tindakan.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Deskripsi Penelitian dan Pembahasan	32
B. Analisis Data	32
1. Siklus I	32
2. Siklus II	38
C. Pembahasan Hasil Penelitian	44
BAB V PENUTUP.....	49
A. Kesimpulan	49
B. Rekomendasi	49
DAFTAR RUJUKAN.....	50
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel

1. 1 Indikator Keberhasilan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4tahun.....	5
1. 2 Data Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun	6
1. 3 Presentase Kriteria Penilaian Praobservasi Kelompok Bermain	6
2 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun	17
2.2 Indikator Keberhasilan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4tahun.....	19
3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Motorik Halus	27
3. 2 Lembar Observasi Motorik Halus Anak Kelompok Bermain	28
3. 3 Kisi-Kisi Wawancara Motorik Halus Anak Kelompok Bermain	28
3. 4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	29
4. 1 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Siklus I.....	37
4. 2 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Siklus II	43
4. 3 Rekapitulasi Presentase Nilai Peserta Didik Pada Media <i>Busyboard</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar

3.1 Model Kemmis dan Taggart	24
4. 1 Presentase Diagram Nilai Peserta Didik Melalui Media <i>Busy Board</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini	48
5. 1 Pengenalan Media-Media <i>Busyboard</i>	69
5. 2 Kegiatan Balok Geometri dan Puzzle	69
5. 3 Memperkenalkan Media <i>Busy Board</i>	70
5. 4 Memasukkan dan Mengikat Tali Sepatu	70
5. 5 Mengajarkan Penggunaan <i>Drawing Pad</i>	71
5. 6 Membuat Tanda Silang dan Lingkaran	71
5. 7 Melengkapi Titik-Titik Pada Majalah	72
5. 8 Memasukkan dan Mengancing Baju	72
5. 9 Pertemuan 1 Kegiatan <i>Busy Board</i>	73
5. 10 Pertemuan 2 Kegiatan <i>Busy Board</i>	73
5. 11 Pertemuan 3 Membuat dan Mewarnai Lingkaran	74
5. 12 Membuat dan Mewarnai Lingkaran	75
5. 13 Pertemuan 4 Kegiatan <i>Busy Board</i>	75
5. 14 Melatih Membuka dan Menutup Tas	76
5. 15 Menebalkan Gambar Titik-Titik	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1 Surat Penelitian.....	54
2 Surat Balasan Penelitian	55
3 RPPH Kelompok Bermain.....	56
4 Pedoman Observasi Media <i>busy board</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain	62
5 Pedoman Penilaian Media <i>busy board</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain	63
6 Pedoman Wawancara Guru	64
7 Hasil Wawancara Guru.....	65
8 Dokumentasi.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami penulisan judul skripsi ini dan untuk menghindari adanya kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu untuk memaparkan beberapa kata yang menjadi judul penelitian ini. Adapun judul yang penulis maksud ialah **“Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain di Tk Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung”**. Adapun uraian pengertian dari beberapa istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Media Busy board

Menurut Kurniawan dan Komalasari *Busy board* adalah kata yang diambil dari bahasa Inggris, *busy* yang berarti sibuk sedangkan *board* yang berarti papan, jadi *Busy board* adalah papan sibuk. *Media Busy board* ialah media baru yang di gunakan para orang tua dan pendidik untuk menstimulasi kemampuan motorik dan kognitif anak. *Media Busy board* merupakan media yang sering digunakan di berbagai negara maju. Seperti Eropa dan Amerika.¹ Sedangkan Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Busy board* merupakan papan yang terbuat dari kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis. Sementara sibuk adalah penuh kegiatan atau banyak yang dikerjakan. *busy board* merupakan media papan sibuk yang terbuat dari kayu tipis yang didalam nya terdapat kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan anak.² Jadi, *Media Busy board* merupakan media pembelajaran yang terbuat dari papan kayu yang didalam papan tersebut terdapat banyak benda yang dapat membuat anak sibuk dengan benda-benda yang ada.

2. Motorik halus

Motorik halus merupakan gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil, dilakukan oleh otot kecil karena tidak memerlukan tenaga. Namun dengan begitu gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat,³ lalu kemampuan motorik halus berhubungan dengan koordinasi gerakan jari-jari tangan dan mata dalam melakukan berbagai aktivitas, di antaranya adalah dapat menggunakan gunting untuk memotong kertas, dapat memasang dan membuka kancing serta resleting, dapat menahan kertas dengan satu tangan, sementara tangan yang lain digunakan untuk menggambar atau menulis, dapat membentuk dengan plastisin dan dapat melipat kertas untuk dijadikan suatu bentuk.⁴

Jadi, di simpulkan kemampuan motorik halus dalam judul penelitian ini merupakan kemampuan dasar yang di miliki setiap manusia yang mana kemampuan tersebut, berhubungan dengan koordinasi mata dan tangan untuk melakukan aktivitas dan keadaan ini tidak terlalu membutuhkan banyak tenaga.

3. Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung

Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar Kids adalah sekolah yang bertempat di Jl. Hi. Khomarudin, Rajabasa, Bandar Lampung, Lampung. Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar kids merupakan sekolah yang berstatus Swasta.

Jadi, tujuan dari penulisan judul Skripsi ini membahas mengenai **“Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung”**.

¹ Dinda Putri Anugrah, Daviq Chairilisyah, and Enda Puspitasari, “Pengembangan Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hidayah Pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 10339–47.

² Dewi Kurniawan, Eko, & Komalasari, “Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun,” *Jurnal PG PAUD* 8, no. 1 (2019): 1–4, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/27681/25326>.

³ (Susanto dalam Putra and Pintari 2019)

⁴ (Rismayanthi dalam Putra and Pintari 2019)

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini dapat di artikan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan secara menyeluruh melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵ Pemberian stimulus dan rangsangan yang diberikan kepada anak mencakup aspek, seni, bahasa, kognitif, sosial emosional, moral agama dan fisik motorik, dengan memberikan stimulus dan rangsangan yang tepat maka anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.⁶

Anak usia dini di sebut sebagai individu yang sedang menjalani proses perkembangan, yang mana perkembangan anak usia dini berkembang dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*) yang mana masa ini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar agar perkembangan anak dapat didapatkan dengan baik dan optimal. *Golden age* adalah usia anak ketika mereka berumur 0 sampai dengan 6 tahun. Pada masa ini anak berkembang dari berbagai aspek.⁷

Berdasarkan hal tersebut maka proses perkembangan anak usia dini haruslah di lakukan secara optimal. Pemberian pendidikan sedini mungkin sudah menjadi kewajiban yang sangat penting untuk diperhatikan dalam menjamin perkembangan anak usia dini supaya tumbuh kembang anak dapat berjalan dengan tepat. Bila ditelusuri lebih dalam maka, ada beberapa ayat al-Qur'an yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan hal yang perlu di perhatikan sedini mungkin, karena pada usia dini merupakan masa yang tepat untuk memberikan dorongan, rangsangan serta upaya perkembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Sebagaimana tercantum dalam ayat Al-Qur'an pada Surah An-Nahl ayat 78, yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَتَكْفَرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.

Surat Al-Kahfi ayat 46, yang berbunyi:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الدُّنْيَا ۗ وَالْبَقِيَّةُ الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya: Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.

Kedua ayat Al-Quran pada surah An-Nahl ayat 78 dan surat AlKahfi ayat 46 diatas, menyerukan kepada umat (manusia) agar senantiasa mau belajar dengan mendengar dan melihat segala ciptaan Allah SWT sebagai tanda-tanda kekuasaan-Nya dalam menciptakan segala sesuatu, pada kedua ayat ini juga memberikan perintah yang mana setiap umat manusia haruslah belajar sedini mungkin dan hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memegang peran penting demi kelangsungan kehidupan manusia.

⁵ Anggi Sirka Rinta, Dike Febriana, and Retno Wulandari, "Name : Anggi Sirka Perencanaan , Mengetahui Fungsi Pemasaran Itu Sendiri , Pemahaman Konsep ,," 2022, 200.

⁶ Fauzi Fauzi, "Hakikat Pendidikan Bagi Anak Usia Dini," *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 15, no. 3 (2018): 386–402, <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>.

⁷ Oman Farhurohman, "Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta* 2, no. 1 (2017): 27–36.

Pencapaian tumbuh kembang yang optimal harus dilakukan dengan memberi rangsangan dan stimulus yang tepat kepada anak, jika anak tidak mendapatkan rangsangan dan stimulus yang tepat sesuai dengan usianya maka pertumbuhan dan perkembangan anak akan terhambat. Dan upaya yang dapat dilakukan ialah dengan memasukkan anak ke lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Ketika anak sudah berada dalam lembaga tersebut maka, kemampuan anak akan dikembangkan dan dilatih sesuai dengan usianya, salah satu kemampuan yang dilatih yaitu aspek fisik motorik. Sebagaimana Quran surat Hud ayat 42 yang berbunyi:

وَهِيَ تَجْرِي بِهَمِّ فِي مَوْجٍ كَالْجِبَالِ وَنَادَى نُوحُ ابْنَهُ وَكَانَ فِي مَعْزِلٍ يُبْنِي أَرْكَبَ مَعَنَا وَلَا تَكُنْ مَعَ الْكَافِرِينَ

Artinya: Dan kapal itu berlayar membawa mereka ke dalam gelombang laksana gunung-gunung. Dan Nuh memanggil anaknya, ketika dia (anak itu) berada di tempat yang jauh terpencil, "Wahai anakku! Naiklah (ke kapal) bersama kami dan janganlah engkau bersama orang-orang kafir." (Qs. Hud ayat 42)

Ayat di atas menjelaskan bahwa proses tumbuh kembang anak haruslah dilakukan dengan tepat supaya tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini yaitu dengan cara bermain sambil belajar. Karena pada rentang usia 0-6 tahun, anak berada di masa bermain di mana anak akan lebih senang bermain. Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan anak usia dini dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak. Bermain juga merupakan sarana bagi anak guna menyalurkan energinya yang besar dan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum diketahuinya dengan cara yang menyenangkan.⁸

Perkembangan fisik motorik anak sangatlah penting dan berpengaruh pada kehidupan anak di masa mendatang, karena proses tumbuh kembang kemampuan motorik sejalan dengan proses tumbuh kembang pada anak, untuk itu perlu pemahaman yang lebih mendalam bagi orang tua serta guru dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik pada anak.⁹ Karena, dimasa keemasan anak usia dini anak akan sangat aktif dalam bergerak, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga akan mendorong segala aspek perkembangan dalam diri untuk dikembangkan dan salah satunya motorik halus.

Fitri Ayu Fatmawati menjelaskan bahwa motorik halus ialah gerakan yang mengandalkan otot-otot halus dan sebagian tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan dan berlatih.¹⁰ Menurut Celicy dalam Suhartini, kemampuan motorik halus anak di usia 3-4 tahun atau kelompok bermain dapat ditandai dengan kemampuan untuk memasang manik-manik, menulis tanda silang, berpakaian sendiri dengan membuka dan menutup retsleting, melampaikan tangan, menyusun balok, meniru garis, menggunakan gunting, serta menggambar bentuk sederhana.¹¹ Kemampuan motorik halus pada anak perlu distimulasi dan dirangsang karena berkaitan dengan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap anak pada jenjang dasar mereka.

Kenyatannya masih terdapat anak usia dini yang memiliki kemampuan motorik halus yang rendah, dalam penelitian Faujiyyah Hasanah, dkk. Menjelaskan permasalahan yang

⁸ Fitri Wahyuni and Suci Midsyahri Azizah, "Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan* 15, no. 01 (2020): 161–79, <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>.

⁹ Regil Sriandila Mayar Farida, "Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini Farida," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 9769–75.

¹⁰ Fatmawati, Fitri Ayu. *Pengembangan fisik motorik anak usia dini*. Caremedia Communication, 2020.

¹¹ Ika Suhartanti et al., *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah, E-Book Penerbit STIKes Majapahit*, 2019.

dihadapi ialah Kober yang diteliti belum mentuntaskan tahapan motorik halus, sehingga motorik anak belum berkembang sebagaimana mestinya serta terdapat indikasi pendidik terhadap perkembangan motorik halus anak yang belum optimal. Seperti, peserta didik yang belum mampu dalam membuka dan menutup resleting, melepas dan melepas kancing, lalu, peserta didik tersebut selalu mengalami tumpah dalam membawa makanan, serta media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi.¹²

Pendidikan anak usia dini akan menstimulasi dan melatih anak untuk dapat terbiasa melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot, koordinasi mata dan tangan anak. Dengan terus di latih dan diberikan stimulus maka kemampuan motorik anak akan berkembang dengan optimal sesuai dengan usianya. Kenyataan dilapangan yang peneliti dapatkan pada saat melakukan observasi di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung. Pada Kelompok bermain yang memiliki rentang usia 3-4 tahun. Dengan jumlah 10 peserta didik terdapat peserta didik yang belum berkembang dengan optimal, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menggerakkan otot-otot tangan dan koordinasi mata. Seperti, masih terdapat anak didik yang memerlukan bantuan guru untuk membantu melakukan kegiatan menggambar dan mewarnai, membentuk plastisin, membuka serta menutup botol, melipat kertas, menggenggam serta meremas benda, dan masih banyak anak didik yang belum bisa menggaris mengikuti pola.

Kurang optimalnya kemampuan motorik halus anak dapat terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi yang digunakan sehingga kurang menariknya proses pembelajaran, dan menjadikan suasana yang monoton bagi anak yang menyebabkan anak kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang kurang menarik minat anak atau melibatkan anak pada saat proses pembelajaran maka proses pembelajaran akan cenderung pasif, dan anak-anak memilih melakukan hal lain. Oleh karena itu, setiap guru dituntut untuk dapat mengaktifkan suasana pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media baru.

Melihat permasalahan yang ada, maka kemampuan motorik halus anak sangat perlu ditingkatkan secara optimal, salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media baru sehingga dapat menciptakan minat baru bagi anak untuk terus di latih dan distimulasi kemampuannya, dan media tersebut ialah media *busy board*. Penggunaan media dapat menjadi stimulus untuk mengembangkan kemampuan dan pertumbuhan anak.¹³ Pemilihan media yang akan di gunakan anak haruslah dilakukan dengan teliti. Media yang baik di gunakan ialah media yang memiliki banyak manfaat jika di gunakan anak, media yang akan memberikan kesenangan dan juga pembelajaran bagi anak.¹⁴

Menurut *Association for Education and Communication Technology*, media merupakan semua bentuk yang dirancang untuk sebuah proses penyaluran informasi.¹⁵ Menurut Sadiman, media merupakan bentuk jamak dari suatu kata yaitu *medium*, yang mana *medium* dapat di artikan sebagai pengantar atau perantara adanya informasi atau komunikasi dari pengirim ke penerima.¹⁶

¹² Faujiyyah Hasanah, Sri Nurhayati, and Rohmalina, "Media Pembelajaran Busy Board Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun," *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 1 (2023): 68–74.

¹³ Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05, no. 01 (2021): 1561.

¹⁴ Rahayu Dwi Utami, Bahtiar Siregar, and Noni Pratiwi, "Implementasi Pembentukan Karakter Religius Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Pembiasaan Di PAUD Harapan Mandiri Kecamatan Medan Deli Kota Medan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 20 (2022): 8952–59.

¹⁵ Ahmad Syaefuddin Unang Wahidin and (Dosen, "Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Edukasi Islam: Jurnal Islam* 07, no. 1 (2018): 652–71, <https://doi.org/10.30868/EI.V7I01.222>.

¹⁶ Maghfiroh and Suryana, "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini."

Yuliasari menyatakan *busy board* hadir sebagai papan ajaib stimulator untuk mengasah dan melatih kemampuan otot-otot kecil anak agar berkembang dengan baik. Penggunaan alat permainan edukatif *busy board* untuk motorik halus anak telah teruji kevalidan dan kepraktisannya serta layak digunakan sebagai kegiatan pembelajaran kemampuan motorik halus.¹⁷

Busy board merupakan media bermain sambil belajar yang baru-baru ini banyak di minati para pendidik dan orang tua. Media *busy board* tepat untuk diterapkan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini, karena terdapat berbagai aspek perkembangan anak dapat di kembangkan. Bukan hanya rasa senang yang didapatkan anak namun dapat meningkatkan kemampuan sensorik, kemampuan berfikir, perkembangan otak dan mengenal bentuk serta warna. Dengan menerapkan media ini anak akan di sibukkan dengan berbagai kegiatan dalam satu wadah yang mana itu merupakan papan atau *Board*.

Keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini ialah 80% yang didasarkan oleh indikator motorik halus menurut Santrock yang memaparkan tercapainya perkembangan motorik halus usia 3-4 tahun sebagai berikut: 1. Menggambar bentuk yang mendekati gambar lingkaran, 2. menggunting kertas, 3. menempel menggunakan jari, 4. membangun jembatan 3 balok, 5. membangun menara 8 balok, 6. menggambar 0 dan x, 7. mengenakan dan membuka baju, 8. menuangkan benda kecil.¹⁸

Berdasarkan penjelasan diatas berikut ini merupakan indikator dan subindikator yang peneliti gunakan untuk melihat tingkat perkembangan motorik halus dengan menerapkan media *Busy board* pada anak usia 3-4 tahun yaitu:

Tabel 1. 1

Indikator Keberhasilan Perkembangan Motorik Halus Usia 3-4 tahun

Aspek Perkembangan	Indikator	Sub Indikator
Motorik Halus	1.Mampu memegang dan menggunakan benda	1.Menggunakan dan memegang pensil dengan mandiri 2. Membuka dan menutup kunci 3. Membuka dan menutup tas dan baju
	2.Meniru bentuk lingkaran	Membuat gambar bentuk lingkaran secara kasar
	3.Memasukkan dan menuang benda kecil	1.Memasukkan benda kecil kedalam wadah 2.Memasukkan dan menyimpulkan tali sepatu
	4.Membuat garis bila diberi contoh	1. Mampu membuat garis lurus sampai ke zigzag 2. Menulis tanda silang
	5.Memasang dan menyesuaikan bentuk	Menempelkan dan menyesuaikan bentuk pada papan puzzel

Berikut ini merupakan data anak didik kelompok bermain di Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung dengan jumlah 10 anak, terdapat beberapa indikator kemampuan motorik halus anak yang dalam perkembangannya belum mencakup

¹⁷ Nurima Yuliasari, Sri Sumarni, and Rukiyah Rukiyah, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok a Di Taman Kanak-Kanak," *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD* 7, no. 1 (2020): 87–96, <https://doi.org/10.36706/jtk.v7i1.11552>.

tahapan perkembangan yang seharusnya. Hal ini dibuktikan pada data anak didik sebagai berikut :

Tabel 1. 2

Data Praobservasi Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain

No	Nama anak didik	Indikator Perkembangan Motorik Halus						Keterangan
		1	2	3	4	5	6	Hasil
1.	BBA	MB	MB	BB	MB	MB	BB	MB
2.	GA	BB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
3.	GH	BB	MB	BB	BB	MB	BB	BB
4.	MHR	MB	MB	BB	MB	BB	BB	MB
5.	SAJ	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
6.	YAZ	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
7.	KZ	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
8.	HA	BB	MB	BB	BB	BB	MB	BB
9.	RF	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
10.	RAH	MB	MB	BB	MB	MB	MB	MB

Sumber: Data penilaian Kelompok Bermain TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung¹⁹

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Angka untuk persentase

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N= *Number of cases* (Jumlah Frekuensi atau jumlah peserta didik)

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Tabel 1. 3

Presentase Kriteria Penilaian Praobservasi Kelompok Bermain

No	Jenis Penilaian	Persentase penilaian
1	BB	20%
2	MB	60%
3	BSH	20%
4	BSB	0%

Berdasarkan hasil Prapenelitian yang telah di lakukan. Maka, diperoleh data penilaian kelompok bermain di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung, seperti yang terlampir pada tabel 1.2 dan 1.3. Maka, dari 10 jumlah anak didik di kelompok bermain, sebanyak 20% peserta didik yang belum berkembang, terdapat 60% anak didik yang mulai berkembang, dan terdapat 20% anak didik yang berkembang sesuai harapan, selanjutnya seperti yang terlihat maka 0% anak didik yang berkembang sangat baik. Hasil penilaian praobservasi di dapatkan berdasarkan lembar penilaian harian guru pada saat peneliti melakukan observasi langsung. Peserta didik yang belum berkembang dengan baik masih mengalami kesulitan dalam menggerakkan otot-otot tangan dan koordinasi mata. Seperti, peserta didik masih belum bisa dengan optimal melakukan kegiatan menggambar dan mewarnai, membentuk plastisin, membuka serta menutup botol, melipat kertas,

¹⁹ Data penilaian Kober TK Kuntum Mekar kids Rajabasa Bandar Lampung 6 November 2023

mengenggam serta meremas benda, dan masih banyak anak didik yang belum bisa menggaris mengikuti pola. Maka, berdasarkan data awal praobservasi. Jika, kemampuan motorik halus anak kelompok bermain di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung, masih perlu di tingkatkan dengan optimal. Disamping itu, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru Kelompok bermain diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran yang diberikan, guru masih menggunakan media seadanya yang tersedia dan belum pernah menggunakan media *busy board* sebagai sarana pembelajaran di kelompok bermain TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil praobservasi mengenai perkembangan motorik halus yang telah diuraikan, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana keberhasilan *busy board* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok bermain. Media *busy board* merupakan papan ajaib stimulator yang digunakan untuk mengasah dan melatih kemampuan otot-otot kecil anak agar berkembang dengan baik.

Sehingga, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain di Tk Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung**”.

C. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat ditemukan pada latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Anak mengalami kesulitan dalam menggerakkan otot-otot tangan dan koordinasi mata
2. Tingkat kemampuan anak dalam melakukan koordinasi mata dan tangan kurang terampil
3. Anak didik kurang antusias terhadap kegiatan keterampilan motorik halus
4. Media *busy board* yang belum pernah diterapkan sebagai media belajar.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini didasarkan dari permasalahan penelitian diantaranya:

1. Media *Busy board*
2. Motorik Halus

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini ialah: “Apakah media *busy board* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok bermain di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung?”

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka di temukan tujuan dari penelitian ini ialah: “Untuk mengetahui media *busy board* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung”.

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti maupun pihak lainnya yang membutuhkan. Adapun manfaat dalam penelitian yang hendak diharapkan antara lain:

- a) Bagi peserta didik, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi pengaruh baik dan peningkatan bagi kemampuan motorik halus anak didik.
- b) Bagi orang tua dan pendidik, penelitian ini merupakan penerapan media pembelajaran bagi anak didik yang diharapkan dapat di gunakan dan di kenal dengan baik oleh orang tua dan pendidik, sehingga dengan menggunakan media ini dapat memberikan pengaruh yang baik bagi setiap penggunaanya, dan bermanfaat sebagai pengembangan kompetensi pendidik dalam menggunakan media *busy board* terhadap proses kegiatan pembelajaran bagi anak didik.

- c) Bagi peneliti, penelitian ini merupakan penelitian yang didapatkan dari proses belajar dan pengalaman penulis sehingga dapat menambah wawasan penulis mengenai bagaimana pengaruh media belajar bagi anak usia dini.
- d) Bagi sekolah, media yang di gunakan dalam penelitian ini dapat di jadikan sebagai refrensi pembelajaran yang dapat di gunakan untuk meningkatkan kemampuan anak.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berikut ini merupakan peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *busy board* sebagai acuan untuk penelitian ini, yaitu:

1. Hasil penelitian Kurniawan, Eko & Komalasari, diperoleh dari nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (pre-test) ialah 9,9 sedangkan nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan (posttest) ialah 17,8. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih besar dari tabel dengan taraf signifikan 5% $(0,05) = 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Disimpulkan bahwa penggunaan media *busy board* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Peningkatan kemampuan motorik halus tersebut terjadi karena kegiatan dilakukan secara berulang-ulang dan anak sudah mulai mengenal konsep bagaimana cara membuka sabuk tas, membuka mengunci gembok, memasukkan stop kontak, memasukkan slot pintu, memasukkan bola ke dalam pipa yang sebelumnya belum pernah mereka kerjakan.²⁰ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di gunakan ialah sama-sama menggunakan variabel *busy board* dan motorik halus. Lalu perbedaannya pada metode yang digunakan. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan penelitian yang akan di lakukan menggunakan Penelitian Tindakan kelas dengan menerapkan media *busy board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok bermain di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa. Bandar Lampung.
2. Hasil penelitian Nurimala Yuliasari, dkk. 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. Sehingga hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif *busy board* sangat valid dan praktis sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus.²¹ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama menggunakan media *busy board* sebagai variabel bebas. Lalu Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah pada penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *pre-experimental design* dengan jenis *one group pre-test post-test design* sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas dengan meneliti anak yang berusia 3-4 tahun, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan anak usia 4-5 tahun.
3. Hasil penelitian Dinda Putri Anugrah, Daviq Chairilisyah, dan Enda Puspitasari, ini menghasilkan rata-rata penilaian validator ahli materi sebesar 87,77 % dengan tingkat validitas sangat valid, kemudian rata-rata penilaian ahli media sebesar 89,58% dengan tingkat validitas sangat valid dan kemudian hasil rata rata penilaian ahli pendidik sebesar 98,07% dengan tingkat validitas sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian dan

²⁰ Kurniawan, Eko, & Komalasari, "Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun."

²¹ Yuliasari, Sumarni, and Rukiyah, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok a Di Taman Kanak-Kanak."

pembahasan diperoleh kesimpulan yakni Media busy board yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan atau dengan menggunakan media *Busy Board* dapat memenuhi kriteria sebagai media pengembangan motorik halus anak.²² Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama menggunakan media *Busy board* sebagai variabel bebas dalam penelitian dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di lakukan ialah penelitian terdahulu menggunakan metode pengembangan atau yang biasa di sebut dengan R&D, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

4. Hasil penelitian Lalu Marzoan & M.Arzani, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi dapat meningkatkan motorik halus anak, perkembangan motorik halus anak yang dianalisa terdiri dari empat aspek, yaitu: ketelitian, kecepatan, kelenturan, dan kerapian. Dari analisa data menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya, ini dapat dilihat dari pra tindakan di peroleh nilai rata-rata motorik halus anak 49,33, pada siklus I rata-rata motorik halus anak naik menjadi 87,24, kemudian meningkat sebesar 96,10 pada siklus II²³. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan ialah sama-sama menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan sama-sama meningkatkan motorik halus anak usia 3-4 tahun, sedangkan perbedaannya ialah pada penelitian terdahulu variabel bebas yang di gunakan ialah metode demonstrasi sedangkan penelitian yang akan di lakukan menggunakan variabel bebas media *busy board*.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan bertujuan untuk mengetahui gambaran umum dari skripsi serta mempermudah memahami penulisan dan penyusunan, skripsi ini terbagi atas lima bab yaitu:

1. Bagian Awal

Bagian skripsi mencakup sampul depan, abstrak, lembar pengesahan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian bagian Isi Mencakup

Bab I Pendahuluan berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori yang digunakan, Model tindakan dan hipotesis tindakan.

Bab III metode penelitian yang memuat uraian tentang waktu dan tempat penelitian, subjek dan objek penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrumen dan teknik pengumpulan data.keabsahan data. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang deskripsi data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan.

Bab V Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang deskripsi data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar rujukan dan lampiran

²² Anugrah, Chairilisyah, and Puspitasari, "Pengembangan Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hidayah Pekanbaru."

²³ Lalu Marzoan and M. Arzani, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 3-4 Tahun Kelompok A Di Paud Riyadlusshibyan Lendangre Tahun Ajaran 2019/2020.," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 6, no. 2 (2020): 299–308, <https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1429>.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Busy Board

1. Media Pembelajaran

Media bisa diartikan sebagai suatu hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan atau materi pembelajaran, yang merangsang pikiran, atensi, perasaan dan juga kemampuan anak yang dapat mendorong lahirnya suatu kegiatan yang di stimulus oleh pendidik.

Menurut *Association for Education and Communication Technology* dalam Wahidin, media merupakan semua bentuk yang dirancang untuk sebuah proses penyaluran informasi. Dan menurut *Education Association*, media ialah alat yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.²⁴

Sedangkan, Menurut Sadiman, media merupakan bentuk jamak dari suatu kata yaitu *medium*, yang mana *medium* dapat di artikan sebagai pengantar atau perantara adanya informasi atau komunikasi dari pengirim ke penerima.²⁵ Lalu menurut Khadijah dalam Herman Zaini, Media ialah semua hal yang bisa digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim agar sampai ke penerima yang di harapkan bisa merangsang pemikiran, perasaan dan ketertarikan anak hingga dapat terjadinya proses pembelajaran.²⁶ Menurut Heinich dalam Guslinda, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur.²⁷

Penjelasan diatas mengenai media, maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang di rancang untuk di gunakan dalam menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima guna mempertegas pemebelajaran, sehingga dapat membangkitkan semangat dan motivasi anak pada saat proses belajar mengajar.

Pada pembahasan kali ini penerima pesan atau informasi ialah anak didik, dan disarankan sebaiknya di setiap pembelajaran tidak lepas dari penggunaan media. Karena dengan menggunakan media pembelajaran akan membantu pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang menyenangkan dan pastinya berbeda kepada anak didik. Secara umum, media pembelajaran berguna untuk mengarahkan juga menuntun anak didik untuk memperoleh pengalaman belajar, dan pengalaman belajar yang diperoleh anak didik tergantung dengan adanya interaksi antara anak dengan media. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya akan meningkatkan hasil belajar dan tercapainya tujuan belajar.

Untuk tercapainya tujuan belajar pendidik memiliki peran penting dalam pemilihan dan menentukan media pembelajaran yang cocok dan tepat juga berpengaruh bagi keberhasilan tahap perkembangan anak didik. jika mengalami kesalahan saat memilih media maka dapat membuat anak didik menjadi tidak fokus, tidak semangat dan tertarik bahkan anak merasa bosan pada saat kegiatan belajar yang di berikan. Oleh karena itu dalam proses

²⁴ Unang Wahidin and (Dosen, "Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam."

²⁵ Maghfiroh and Suryana, "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini."

²⁶ Herman Zaini and Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96, <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.

²⁷ Guslinda and Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Media Pembelajaran*, 2018, j.

pemilihan media pembelajaran memerlukan beberapa perencanaan dan pertimbangan, seperti, pendidik diharapkan terlebih dulu paham dengan media pembelajaran yang akan di gunakan anak didik. Sehingga, pada saat menjelaskan penggunaan media kepada anak didik, anak akan merasa tertarik dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran akan memberikan keringan dan kemudahan bagi pendidik dalam menyajikan dan membelajarkan anak didik . Sehingga pembelajaran akan lebih berpusat pada anak didik bukan pada pendidi. Karena anak akan dapat melakukan kegiatan-kegiatan pengembangan dalam pembelajaran seperti mengamati dan mengkomunikasikan. Dengan begitu pendidik akan dapat meningkatkan perannya sebagai pengajar dan pendidik. Namun menentukan dan memilih media yang terbaik dalam proses belajar mengajar merupakan sesuatu yang penting. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur atau komponen dalam sistem pembelajaran.²⁸

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelansungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebgai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi komunikatif
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi
Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan
Penggunaan media pembelajaran lebih bermakna karena pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.
- d. Fungsi penyamaan pendapat
Dapat menyamakan pendapat setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.
- e. Fungsi individualitas
Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²⁹

3. Prinsip Media Pembelajaran

Menurut Rita dalam Astuti berpendapat bahwa Media atau alat dalam pengajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan baik secara deskriptif maupun demonstrasi yang tentunya ini menandai pada fungsinya sebagai penyampai pesan, lalu pada konteks media pembelajaran bagi anak usia dini, media merupakan segala alat fisik yang

²⁸ Guslinda and Kurnia.

²⁹ Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 03 (2018): 171–87.

dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk mau belajar.³⁰ Oleh karena itu harus diperhatikan beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran antara lain:

- a. Penggunaan media pembelajaran haruslah dilihat sebagai suatu hal penting yang harus ada pada suatu sistem belajar mengajar yang artinya bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan apabila dianggap perlu dan hanya digunakan diwaktu tertentu.
- b. Media pembelajaran hendaknya dilihat sebagai sumber belajar yang dipakai dalam usaha mengatasi masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar karena pada saat proses belajar mengajar guru benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- c. Pada saat menggunakan media harus diorganisir dengan tertata dan tepat yang artinya media pembelajaran tidak sembarang digunakan, yang mana saat menggunakan media pembelajaran pendidik harus dengan tepat merancang perencanaan kegiatan dari rumah dan menerapkannya pada saat pembelajaran, jadi anak didik hanya mengikuti instruktur dari guru.
- d. Pendidik dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar-mengajar dan juga dapat merangsang anak aktif dalam belajar jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media pembelajaran.

Prinsip lain dalam penggunaan media pembelajaran secara tepat yang harus di perhatikan ialah:

- a. Diharapkan media pembelajaran hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat di gunakan secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda.
- b. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru.
- c. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- d. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Setiap media pembelajaran sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan
- e. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok atau secara klasikal.
- f. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang mana media yang akan di gunakan sebaiknya di sesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak, karena setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda dan memiliki penanganan yang berbeda pula.³¹

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai jenis yang dapat di gunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran kepada anak didik,

³⁰ Ayu Widi Astuti, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin, "Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun," *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 1 (2021): 73–81.

³¹ Guslinda and Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.

berikut ini adalah berbagai jenis media dalam kegiatan belajar sambil bermain yang dapat di gunakan pendidik, menurut Thoiruf antara lain:

- a. Media audio atau yang bisa di katakan sebagai media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan *sound effect* dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.
- b. Media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual.
- c. Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual di bagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film
- d. Media lingkungan adalah lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dimana anak-anak dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. sedangkan lingkungan yang dimaksud dapat berupa perkebunan, taman-taman sekolah, dan museum maupun ketempat wisata yang mempunyai nilai pendidikan lainnya.³²

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu jenis media pembelajaran yang ada, yaitu media Visual, yang mana media visual merupakan media yang menampilkan simbol-simbol yang digunakan sebagai penyampaian informasi melalui penglihatan.

5. Pengaruh Positif Penggunaan Media Pembelajaran

Pengaruh penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif anak didik dengan menggunakan media yang tepat maka anak diberi kesempatan untuk bereksperimen, dan bereksplorasi secara luas terhadap media tersebut. Sebagaimana Zaman dalam Tantri Eka dan Hasan Baidlawie menjelaskan bahwa penggunaan media akan berguna untuk:

- a. Menimbulkan gairahan belajar atau rasa semangat dalam belajar
- b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

³³

Pengaruh positif penggunaan media pembelajaran lainnya ialah sebagaimana menurut Kemp & Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Menjadikan pembelajaran menjadi lebih baku.
- b. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik.
- c. Yangmana dengan menggunakan media akan lebih menarik perhatian anak didik dengan warna dan bentuk yang beragam dari media yang di gunakan.
- d. Pembelajaran lebih interaktif.
- e. Dengan media yang menarik, berbentuk, bertekstur dan berwarna, maka anak didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
- f. Waktu pelaksanaan pembelajaran akan lebih pendek
- g. Dengan menggunakan media pembelajaran waktu pembelajaran dapat lebih singkat lagi, jadi tidak perlu menjelaskan terlalu panjang.
- h. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- i. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun.
- j. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.³⁴

³² Zaini and Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini."

³³ Unang Wahidin and (Dosen, "Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam."

B. *Busy board*

Busy board merupakan media baru yang di gunakan para orang tua dan pendidik untuk menstimulasi kemampuan motorik dan kognitif anak. Media *busy board* merupakan media yang sering digunakan di berbagai negara maju, Seperti Eropa dan Amerika.

Kurniawan dan Komalasari menyatakan bahwa *Busy board* ialah media yang berasal dari kata yang diambil dari bahasa inggris, *busy* yang berarti sibuk sedangkan *board* yang berarti papan, jadi *busy board* adalah papan sibuk, *Busy board* merupakan sebuah media yang berasal dari papan yang menjadikan anak sibuk dengan kegiatan.³⁵ Yuliasari menyatakan *Busy Board* hadir sebagai papan ajaib stimulator untuk mengasah dan melatih kemampuan otot-otot kecil anak agar berkembang dengan baik. Penggunaan alat permainan edukatif *Busy Board* untuk motorik halus anak telah teruji kevalidan dan kepraktisannya serta layak digunakan sebagai kegiatan pembelajaran kemampuan motorik halus anak-anak.³⁶ Anugrah, Chairilisyah dan Puspitasari menyatakan *Busy board* ialah media yang dirancang dengan menempatkan berbagai kegiatan di dalamnya dengan menggunakan sebuah papan yang dapat membuat anak sibuk dengan media tersebut, yang mana kegiatan yang terdapat didalam media ini terdiri dari kegiatan memasukkan biji-bijian ke pipa, mematikan dan menghidupkan lampu, memasang stop kontak ,menyusun puzzle,membuka dan mengunci gembok, menyusun geometri sesuai bentuknya, menulis menggunakan drawing pad, merasakan tekstur dari berbagai benda, mengunci dan membuka pengait pintu juga dompet, menggenggam dan menarik strap, serta memasang resleting.³⁷

Sedangkan Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Busy board* merupakan papan yang terbuat dari kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis. Sementara sibuk adalah penuh kegiatan atau banyak yang dikerjakan. Jadi, *Busy board* merupakan media papan sibuk yang terbuat dari kayu tipis yang didalam nya terdapat kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan anak.³⁸

Media *busy board* dapat di golongan sebagai salah satu media visual, di sebut sebagai media visual karena media ini menyampaikan pesan melalui pengelihatian dari berbagai bentuk dan simbol yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar dengan cara yang lebih aman. Media ini terdiri dari berbagai macam benda yang tidak hanya dapat menstimulasi motorik halus anak sana tetapi juga dapat menstimulasi indra anak, Di antaranya, indera penglihatan, indera pendengaran, dan indera peraba. Terdapat 2 *busy board* yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. yang mana di seriap papan erdapat berbagai macam media yang berbeda, *busy board* merupakan media terbuat dari papan kayu yang berukuran 30x30cm dengan berbagai macam benda dan simbol didalamnya, media yang terdapat di dalam *busy board* seperti: retseleting, drawing pad, saklar lampu, dan puzzle, balok geometri, biji-bijian, dan kancing baju. . Benda-benda tersebut di tempelkan pada papan dengan ukuran dan warna yang berbeda-beda. Media ini dapat di gunakan secara individu maupun kelompok oleh anak yang berusia 3-4 tahun,

Penggunaan *busy board* ini dapat membantu mengembangkan motorik halus dan mempertajam indera mereka, seperti penglihatan dan peraba serta dapat mengasah rasa ingin tahu dan kemampuan investigasinya. Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa media *busy board* merupakan media yang terbuat dari papan kayu yang

³⁴ Zaini and Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini."

³⁵ Kurniawan, Eko, & Komalasari, "Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun."

³⁶ Yuliasari, Sumarni, and Rukiyah, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok a Di Taman Kanak-Kanak."

³⁷ Anugrah, Chairilisyah, and Puspitasari, "Pengembangan Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hidayah Pekanbaru."

³⁸ Ibid.,

ditemplei berbagai macam benda yang memiliki tujuan untuk menstimulasi perkembangan anak serta mengenalkan anak dengan benda yang ada di sekitar dengan cara yang lebih ringkas dan aman.

1. Rancangan Penggunaan Media *Busy board*

Busy board merupakan media yang di rancang untuk membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Penggunaan media ini melibatkan koordinasi mata dan tangan, seperti kekuatan jari jemari ketika memegang, menggerakkan, menulis, menggambar serta memanipulasi elemen atau benda-benda pada *Busy board*. Dalam proses penggunaan media *busy board* pada penelitian ini, setiap media yang digunakan anak di beri batas waktu dan jika dalam batas waktu tersebut belum mencapai tujuan maka, akan di berikan batas waktu selanjutnya, sampai menghasilkan hasil yang di harapkan.

Berikut ini merupakan cara penggunaan media *Busy board*:

- a. Memperkenalkan dan menjelaskan terlebih dahulu media *busy board* kepada anak
- b. Disetiap pertemuan anak diberikan kesempatan untuk menggunakan media yang berbeda dan dilakukan bergantian.
- c. Menjelaskan bahwa penggunaan media *busy board* dapat dimainkan dengan cara bergantian dan dapat dimainkan maksimal 3 orang dalam satu papan.
- d. Menjelaskan setiap benda yang terdapat di *busy board* kepada anak, seperti, papan tulis/ *drawing pad* untuk menulis, tombol saklar untuk menghidupkan dan mematikan lampu, sleting untuk menutup tas atau pakaian, dan lain sebagainya.
- e. Menjelaskan cara penggunaan benda yang ada di *busy board*
- f. Memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk memainkan media *busy board*.
- g. Mengamati anak bermain *busy board* untuk mengembangkan keterampilan motorik halus.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Busy board*

Media *busy board* merupakan media visual yang terbuat dari bahan papan kayu, yang mana bagi sebagian pihak akan merasa bahwa media ini belum cukup aman bila di gunakan anak dengan sendiri tanpa pengawasan. Tapi dengan menggunakan media *Busy board* secara tepat dan dalam pengawasan maka aspek perkembangan anak dapat di tingkatkan, seperti:

- a. Dengan menggunakan media ini sebagai alat bermain sambil belajar maka dapat menstimulasi berbagai macam indra anak, seperti pengelihatian, dan peraba (motorik halus)
- b. Media ini dapat meniru dan memerankan sesuatu yang dapat mengembangkan keseimbangan serta koordinasi mata dan tangan anak.
- c. Media ini dapat mengajarkan anak untuk bisa memecahkan masalah dan melakukan tugas sehari-hari, seperti mengikat tali sepatu, membuka kunci, melepas dan mengancingkan baju, dan kegiatan keseharian lainnya.
- d. Benda yang digunakan dalam media ini merupakan benda yang sebenarnya atau benda asli, sehingga dapat membuat anak memiliki rasa ingin tau dan membuat anak tertarik untuk mengeksplor.
- e. Material yang di gunakan pun digunakan dengan mempertimbangkan keselamatan anak, seperti dengan menggunakan cat yang tidak berbau dan beracun bagi anak.

Selain itu, Terdapat pula kekurangan yang ada pada media *Busy board* ini, seperti:

- a. Media ini tidak bisa di jangkau oleh kelompok besar atau kelompok yang beranggota lebih dari 2 anggota.
- b. Media ini hanya menekankan pada persepsi indra pengelihatian dan peraba saja yang artinya media ini tidak menampilkan unsur audio dan gerak.

C. Kemampuan Fisik Motorik

Perkembangan anak usia dini haruslah dilakukan secara optimal. Untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal maka harus dilakukan rangsangan dan stimulus kepada anak, yaitu dengan memasukkan anak ke lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Ketika anak sudah berada dalam lembaga tersebut maka kemampuan anak akan dikembangkan dan dilatih, salah satunya yaitu mengembangkan aspek fisik motorik, melatih kemampuan fisik motorik sangatlah penting, karena proses tumbuh kembang kemampuan motorik sejalan dengan proses tumbuh kembang gerak pada anak, di mana anak usia dini merupakan golongan anak yang sangat aktif dalam bergerak, mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga akan mendorong segala aspek perkembangan dalam diri anak untuk dikembangkan, pada masa seperti ini dapat dijadikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan anak dengan baik agar perkembangan anak berjalan dengan optimal, dan cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan anak yaitu dengan cara bermain sambil belajar. Karena pada rentang usia 0-6 tahun ini anak usia dini berada di masa bermain di mana anak akan lebih senang bermain. Menurut Fitri Ayu Fatmawati, Fisik motorik merupakan perkembangan yang mengandalkan gerak tubuh manusia melalui kegiatan yang tersusun antara susunan syaraf, otak, otot dan *spinal cord*. Perkembangan fisik motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus.³⁹

1. Kemampuan Motorik Halus

Motorik ialah semua gerakan yang mungkin didapatkan oleh seluruh tubuh, perkembangan motorik disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Fitri Ayu Fatmawati menyatakan bahwa motorik halus merupakan gerakan yang mengandalkan otot-otot halus dan sebagian tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan dan berlatih. Perkembangan motorik halus merupakan suatu keterampilan dalam menggunakan dan menggerakkan jari-jemari anak, untuk itulah gerakan ini tidak memerlukan banyak tenaga. Perkembangan motorik pada anak usia dini berhubungan erat dengan kegiatan bermain dan penggunaan media yang merupakan aktivitas utama bagi anak. Biasanya gerakan motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan menulis, menggambar, mewarnai, meremas kertas, dan lainnya. Kemampuan motorik bagi anak sangatlah penting karena dengan terampil dalam keterampilan motorik maka akan mempermudah kehidupan anak, berikut ini merupakan pentingnya kemampuan motorik:

- a. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.
- b. Melalui keterampilan motorik anak dapat bisa beralih dari kondisi tidak berdaya (*helplessness*) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, sampai kondisi yang bebas, tidak bergantung (*independence*).
- c. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*). Pada usia pra sekolah atau usia kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis dan baris berbaris.
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain dan bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan).
- e. Perkembangan fisik motorik sangat penting bagi perkembangan *self concept* atau konsep diri/ kepribadian anak.⁴⁰

³⁹ Fatmawati, Fitri Ayu. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication, 2020.

⁴⁰ Farhatin Masrurah and Khulusinniyah Khulusinniyah, "Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Dengan Bermain," *Edupeedia* 3, no. 2 (2019): 67–77, <https://doi.org/10.35316/edupedia.v3i2.253>.

Motorik halus adalah kemampuan untuk beraktivitas menggerakkan otot-otot halus yang mengkoordinasikan gerakan jari tangan dan mata yang membutuhkan kecermatan. Kegiatan ini terdapat dalam kegiatan-kegiatan ringan seperti, meremas, memasang dan membuka kancing baju, meronce, melipat kertas, menyusun balok dan melukis dengan jari. Aktivitas motorik halus merupakan keahlian gerakan yang melibatkan otot-otot kecil yang terdiri dari koordinasi mata dan tangan yang terkoordinasi secara seimbang sehingga menciptakan suatu keterampilan serta kemandirian.⁴¹

Menurut Sumantri dalam Erik Perkembangan motorik halus memiliki kaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggunakan jari-jari tangan untuk melakukan berbagai kegiatan, dengan kata lain, motorik halus adalah sekumpulan otot kecil, seperti jari tangan, lengan, dan biasanya membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.⁴²

Susanto dalam Aidil Putra menyatakan bahwa motorik halus ialah gerakan yang melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus yang dilakukan oleh otot-otot kecil,⁴³ serta Yuliasari menyatakan bahwa media *Busy Board* hadir sebagai papan ajaib stimulator untuk mengasah dan melatih kemampuan otot-otot kecil anak agar berkembang dengan baik.⁴⁴ Untuk melatih motorik halus maka diperlukannya gerakan halus memerlukan koordinasi yang cermat dan tepat. Semakin baik gerakan motorik halus sehingga membuat anak dapat berkreasi dan lebih mandiri. Seperti, menggunakan alat tulis secara mandiri, menggunakan pakaian dengan mandiri, menggambar dan mewarnai sederhana, membentuk, memasang, serta, menyusun dan memungut benda. Tapi, setiap anak memiliki tahap kematangan motorik halus yang berbeda-beda, terdapat anak yang memiliki kemampuan yang sesuai dengan usianya dan terdapat anak yang belum menguasai kemampuan motorik halus yang sesuai dengan usianya.⁴⁵

Cara kerja gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan banyak tenaga melainkan hanya melibatkan koordinasi mata dan gerakan tangan yang cermat. Pada anak yang sudah baik kematangan motorik halusnya biasanya cenderung menunjukkan kreativitas serta aktivitas kemandirian karena tangannya sudah dapat terampil untuk melakukan berbagai hal. Karena anak usia dini merupakan individu yang unik, maka pencapaian perkembangan setiap anak berbeda-beda. Dan setiap anak pasti akan melalui semua tahapan berdasarkan usianya. Untuk dapat mengetahui kemampuan motorik halus anak berjalan dengan optimal maka di perlukannya indikator sebagai acuan untuk mencapai tujuan perkembangan motorik halus anak.

Tabel 2 1

Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Ananak usia 3-4 tahun

⁴¹ Dara Gebrina Rezieka et al., “Memfungsikan Jari Jemari Melalui Kegiatan Mozaik Sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4321–34, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2501>.

⁴² Erik Erik and Carniyati Carniyati, “Efektivitas Penggunaan Media Busy Book Flanel Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Cirebon,” *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak* 3, no. 1 (2022): 102, <https://doi.org/10.47453/hadlonah.v3i1.807>.

⁴³ Putra and Pintari, “Fine Motor Development in Early Childhood.”

⁴⁴ Yuliasari, Sumarni, and Rukiyah, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok a Di Taman Kanak-Kanak.”

⁴⁵ Rachmi Marsheilla Aguss, Eko Bagus Fahrizqi, and FathinFadil Abid Abiyyu, “Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun,” *Jurnal Penjaskesrek* 8, no. 1 (2021): 46–56, doi: <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i1.1368>.

Lingkup perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 tahun
Motorik Halus	1) Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember) 2) Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian) 3) Meronce benda yang cukup besar 4) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus

(Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Ta 2014)⁴⁶

Herdina Indrajati merumuskan indikator perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun yang dapat di jadikan panduan dalam proses evaluasi pendidikan anak usia dini, sebagai berikut: Mampu memegang media tulis, meniru bentuk lingkaran, memungut benda kecil, membuat garis bila di beri contoh, memasang bentuk pada papan puzzel.⁴⁷

Fitri Ayu fatmawati merumuskan aspek-aspek perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun dengan anak dapat, menuang pasir atau biji-bijian ke dalam mangkuk atau ember, memasukkan benda kecil seperti lidi, biji-bijian dan krikil ke dalam botol, meronce manik-manik dengan benang yang kaku, serta menggunting kertas mengikuti garis lurus.⁴⁸

Santrock dalam Nisak Auliana memaparkan perkembangan keterampilan motorik halus pada usia 3-5 tahun sebagaimana: Menggambar bentuk yang mendekati gambar lingkaran, menggunting kertas, menempel menggunakan jari, membangun jembatan 3 balok, mmbangun menara 8 balok, menggambar 0 dan x, mengenakan dan membuka baju, menuangkan air.⁴⁹

Sedangkan, Menurut Celicy dalam Suhartanti, Kemampuan Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun dapat dilihat dari:

- a) Pada usia 3 tahun, Perkembangan motorik halus anak ditandai dengan kemampuan untuk memasang manik-manik besar, menulis tanda silang, berpakaian sendiri dengan membuka dan menutup retsleting, dan melambaikan tangan, menyusun balok tanpa jatuh, meniru garis vertikal.
- b) Pada usia 4 tahun Perkembangan motorik halus anak ditandai dengan kemampuan untuk menggunakan gunting, menggunting sederhana, serta menggambar bentuk.⁵⁰

Menurut Mudjito dalam Yulia Perkembangan motorik halus anak yang utama yaitu: Saat usia 3 tahun, kemampuan motorik halusnya masih sama dengan kemampuan saat bayi, belum terdapat perubahan yang jelas. Lalu, pada usia 4 tahun di sini kemampuan gerak fisik motorik halus anak sudah mengalami kemajuan dan gerakan-gerakannya sudah lebih cepat. Di usia 5 tahun, kemampuan motorik halus anak sudah lebih sempurna, di mana segala anggota tubuh akan bergerak sesuai dengan instruksi atau koordinasi dari mata. Dan pada usia 6 tahun yaitu masa pengakhiran masa kanak-kanak mereka mulai melakukan gerakan yang jauh lebih sempurna lagi, anak mulai belajar menggunakan jari-jarinya untuk memegang pensil. Pada usia 5-6 tahun segala tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak yang harus dipenuhi ialah kegiatan menggambar sesuai kemampuannya, menggunakan alat tulis dengan benar, menempel gambar bdengan tepat, menggunting sesuai pola, meniru sebuah bentuk, dan lainnya.⁵¹

⁴⁶ Nurlaili, "Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014," *Modul*, 2019, 4.

⁴⁷ Dkk. Indrijati, Herdina, m.Psi., *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.

⁴⁸ Fatmawati, Fitri Ayu. Pengembangan fisik motorik anak usia dini. Caremedia Communication, 2020.

⁴⁹ Choirun Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, ed. Septi Budi Sartika (Sidoarjo: Umsida Press, 2017).

⁵⁰ Suhartanti et al., *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah*.

⁵¹ Putra and Pintari, "Fine Motor Development in Early Childhood."

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak ialah kemampuan yang melibatkan gerak halus yang dilakukan oleh otot-otot kecil yang berkaitan dengan koordinasi mata dan tangan secara cermat. Untuk mengukur tingkat keberhasilan kemampuan motorik halus anak kemampuan motorik halus anak dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2.2

Indikator Keberhasilan Motorik Halus Kanak Usia 3-4 Tahun

Aspek Perkembangan	Indikator	Sub Indikator
Motorik Halus	1.Mampu memegang dan menggunakan benda	1. Anak mampu menggunakan dan memegang pensil dengan mandiri 2. Anak Mampu membuka dan menutup kunci 3. Anak mampi membuka dan menutup tas dan baju
	2.Meniru bentuk lingkaran	Anak mampu membuat gambar bentuk lingkaran secara kasar
	3.Memasukkan dan menuang benda kecil	1.Anak mampu memasukkan benda kecil kedalam wadah 2.Anak mampu memasukkan dan menyimpulkan tali sepatu
	4.Membuat garis bila diberi contoh	1. Anak mampu membuat garis lurus sampai ke zigzag 2. Anak mampu menulis tanda silang
	5.Memasang dan menyesuaikan bentuk	Anak mampu menempelkan dan menyesuaikan bentuk pada papan puzzel

2. Tahapan Perkembangan Motorik Halus

Setiap tahapan perkembangan yang di capai akan menjadi landasan untuk mencapai tujuan tahapan perkembangan berikutnya. Tahapan perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun menurut Fitri Ayu Fatmawati terbagi menjadi 5 tahap, yaitu:

1. *General*: Kegiatan pada tahap ini berupa, membuka dan menutup pintu, membangun menara, menghantam, berguling, membentuk benda dan membuka halaman buku.
2. *Targeting*: Kegiatan pada tahap targeting antara lain, merangkai manik-manik, menyusun puzzel dengan gambar yang utuh atau hanya sebagian saja.
3. *Cut and Paste*: Kegiatan dalam tahap ini ialah mengoles lem pada bidang yang akan di tempel, lalu menggunakan jarinya untuk meratakan lem serta menggunakan jarinya untuk menggunting.
4. *Self Help*: Kegiatan tahap Self Help adalah dengan menuangkan cairan atau benda kecil lainnya seperti biji-bijain dengan hati-hati, bisa memakai baju namun masih perlu bantuan dalam mengancing, resleting dan makan dengan sendiri.
5. *Graphic Tools*: Pada Tahap ini anak akan mencoba untuk memegang alat tulis dengan sendiri untuk menulis, membuat lingkaran, membuat garis tegak, mendatar, membuat persegi, dan bentuk lainnya yang belum beraturan.⁵²

⁵² Fatmawati, Fitri Ayu. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication, 2020.

3. Fungsi Motorik Halus

Keterampilan motorik berfungsi untuk mendapatkan penerimaan sosial yang memungkinkan anak memerankan peran kepemimpinannya. Harlock dalam Nisa Auliana mengemukakan bahwa fungsi dari kemampuan motorik halus anak dibagi dalam 4 kategori, yaitu:

1. Keterampilan bantu diri, yang mana keterampilan ini sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari seperti, makan, minum, berpakaian, mandi serta merawat diri.
2. Keterampilan bantu sosial, keterampilan ini meliputi menyapu, mengepel, membersihkan lingkungan dan sebagainya.
3. Keterampilan bermain, seperti bermain bola, main kasti, dan sebagainya.
4. Keterampilan sekolah, seperti pekerjaan yang melibatkan keterampilan motorik seperti menulis, menggambar, menggantung dan sebagainya.

Selain itu Rudyanto dalam Nisak Auliana, menjelaskan pula mengenai fungsi keterampilan motorik halus anak, bahwa keterampilan motorik halus anak sebagai:

- a. Alat untuk pengembangan kemampuan gerak tangan anak.
- b. Alat untuk mengembangkan koordinasi mata dan kecepatan tangan.
- c. Sebagai alat untuk melatih sosial emosional dan penguasaan emosi anak.⁵³

Fungsi motorik halus menurut Departemen Pendidikan Nasional ialah sebagai berikut :

- a. Dengan adanya keterampilan motorik halus maka, anak didik di TK dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti halnya anak didik di TK yang merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka. Melempar, menangkap bola, atau memainkan alat – alat mainan lainnya.
- b. Dengan adanya keterampilan motorik halus maka, anak didik di TK dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya (*helplessness*) pada bulan-bulan pertama kehidupannya ke kondisi yang bebas dan tidak bergantung (*independence*)
- c. Dengan adanya keterampilan motorik halus maka, anak didik di TK dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah (Taman Kanak – kanak) atau usia kelas di sekolah dasar, anak didik sudah bisa dilatih menulis, menggambar, melukis, baris-berbaris, menggantung, meronce, menjahit, serta persiapan menulis lain sebagainya.⁵⁴

Jadi, berdasarkan pendapat diatas maka dapat di simpulkan bahwa fungsi motorik halus sebagai alat pengembangan keterampilan kedua tangan dan mendukung pengembangan aspek lain yang bersifat terintegrasi. Fungsi motorik halus juga memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan, dengan dikembangkan keterampilan motorik halus maka dapat membantu mempermudah kehidupan anak, seperti dapat mempermudah penguasaan anak dalam keterampilan diri dan sosial anak, sertadapat melatih penguasaan emosi anak.

D. Media *Busy Board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung

Usia dini dikatakan sebagai usia pertumbuhan dan perkembangan yang berkembang dengan pesat, sehingga pada masa ini merupakan masa yang tepat untuk menstimulasi dan mengembangkan seluruh potensi anak agar berkembang sesuai tahapan dan usianya. salah satu potensi yang harus di kembangkan ialah aspek fisik motorik. Fitri Ayu Fatmawati

⁵³ Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*.

⁵⁴ Putu Eka Sastrika Ayu, Putu Yulia Angga Dewi, and Kadek Ari Wisudayanti, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam," *Jurnal Pendidikan, Budaya Dan Agama* 2, no. 2 (2021): 1–9.

menyatakan fisik motorik merupakan perkembangan yang mengandalkan gerak tubuh melalui kegiatan yang tersusun antara susunan syaraf, otak, otot dan spinal cord. Perkembangan fisik motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik halus merupakan gerakan yang mengandalkan otot-otot halus dan sebagian tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan dan berlatih. Di TK Kuntum Mekar Kids ditemukan beberapa masalah yang menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak belum sesuai dengan usianya atau berkembang dengan optimal. Peneliti menemukan ada beberapa anak didik yang masih kurang mandiri, kurang memiliki ketelitian, kelenturan, kecepatan, kerapihan serta keterampilan dalam melakukan aktivitas yang lebih kompleks yang melibatkan mata dan tangan. Dengan adanya kendala tersebut maka penulis menggunakan media *busy board* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik halus di Kelompok bermain TK Kuntum Mekar Kids.

Susanto menyatakan bahwa motorik halus ialah gerakan yang melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus yang dilakukan oleh otot-otot kecil.⁵⁵ Yuliasari menyatakan media *busy board* merupakan papan ajaib stimulator yang dapat digunakan untuk mengasah dan melatih kemampuan otot-otot kecil anak agar berkembang dengan optimal.⁵⁶ Untuk memperoleh perkembangan yang optimal maka diperlukannya stimulasi dan latihan terus-menerus dengan cermat dan tepat. Sehingga, semakin optimal perkembangan gerak motorik halus anak. Maka, dapat membuat anak menjadi lebih matang dalam perkembangannya dan mandiri.⁵⁷ Untuk mengukur kemampuan motorik halus di usia 3-4 tahun dalam penelitian ini mengacu pada indikator pencapaian yang telah ditetapkan diantaranya: mampu memegang dan menggunakan benda, meniru dan menggambar bentuk lingkaran, memasukkan dan menuangkan benda kecil, membuat garis bila di beri contoh, memasang dan menyusun bentuk.

E. Model Tindakan

Model Tindakan dalam penelitian ini alah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah salahsatu bentuk penelitian yang memiliki karakter untuk melakukan berbagai tindakan tertentu supaya dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Menurut Suyatno dalam Priatna Tedi menyatakan bahwa PTK merupakan bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru keas yang hasilnya dapat digunakan sebagai alat pengembangan kurikulum, sekolah dan keahlian belajar.⁵⁸ Dalam PTK guru memiliki peran untuk menyaksikan, merasakan, mencermati dan menghayati praktik pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini merupakan PTK Partisipan, dimana dalam proses penelitian orang yang akan melakukan penelitian harus terlibat langsung dari awal hingga mendapatkan hasil berupa laporan.

Menurut Hopkins, Peneltitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guna membantu guru dalam mengatasi secara praktis persoalan yang sedang dihadapi dalam situasi sulit demi mencapai tujuan yang disepakati bersama.⁵⁹

Model tindakan yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar Kurt Lewin. Yang mana Kemmis dan McTaggart mendefinisikan PTK sebagai sebuah bentuk penelaah atau *inkuiri* melalui refleksi diri yang

⁵⁵ Putra and Pintari, "Fine Motor Development in Early Childhood."

⁵⁶ Yuliasari, Sumarni, and Rukiyah, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok a Di Taman Kanak-Kanak."

⁵⁷ Aguss, Fahrizqi, and Abiyyu, "Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun."

⁵⁸ M. AG Dr. Tedi Priatna, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*, ed. Ija Suntana, II (Bandung: Tsabita, 2015).

⁵⁹ Anda Juanda, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (Yogyakarta: Deepublish, n.d.).

dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan (guru atau kepala sekolah) pada pembelajaran dengan tujuan memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari praktik sosial. Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa ada beberapa ahli yang mengemukakan penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam melakukan PTK, yaitu (a) Perencanaan, (b) Acting/pelaksanaan, (c) Obsevasi/pengamatan, (d) Refleksi.⁶⁰

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang dilaksanakan untuk pemecahan masalah sebagai usaha perbaikan. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dalam merumuskan hipotesis haruslah didasarkan pada kajian teori yang digunakan. Dalam metode penelitian tindakan kelas hipotesis di uraikan secara deskriptif.⁶¹ Berdasarkan kerangka teori yang digunakan sebagai pendukung tindakan penelitian ini untuk mengatasi permasalahan motorik halus anak kelompok bermain di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung. Maka gambaran sementara mengenai hasil penelitian yang akan dilakukan ialah Media *busy board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok bermain.

⁶⁰ Rizal Saringatun Mudrikah Pahleviannur, *Penelitian Tindakan Kelas, Pradina Pustaka*, 2022.

⁶¹ Saputra, Nanda. *Penelitian tindakan kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak berkembang dengan baik, dapat dilihat dari kemampuan motorik halus anak telah mengalami peningkatan, yang mana pada saat peneliti melakukan pengamatan kemampuan motorik halus anak kelompok bermain di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung, dari 10 peserta didik kelompok bermain yang terlibat dalam penelitian, terdapat 2 peserta didik yang BB yaitu 20%, terdapat 6 peserta didik yang MB dengan persentase sebesar 60%, 2 peserta didik yang BSH 20%, dan tidak terdapat peserta didik yang tergolong BSB 0%. Sehingga, masih tergolong cukup jauh untuk mencapai tahap yang paling tinggi Berkembang Sangat Baik. Kemudian pada Siklus I, dari 10 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang MB dengan persentase 50%, lalu terdapat 5 peserta didik yang Berkembang Sesuai Harapan BSH persentase 50%, Artinya hasil kategori ini mulai menunjukkan sedikit peningkatan dari pra siklus. Sedangkan pada Siklus II, dari 10 peserta didik terdapat 2 peserta didik yang BSH persentase 20%, dan sebanyak 8 peserta BSB dengan persentase sebesar 80%. Dengan demikian hasil pengkategorian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari sebelumnya. Sehingga, dengan adanya media *busy board* ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian mengenai “Media *Busyboard* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Bandar Lampung” memiliki beberapa rekomendasi yang dapat menekankan penggunaan media *busyboard*. Pertama, bahwa dengan menggunakan media yang baru dan bervariasi dapat meningkatkan motivasi dan semangat anak dalam proses belajar mengajar, sehingga anak dapat kembali fokus dan termotivasi untuk selalu melakukan kegiatan untuk meningkatkan kemampuannya. Kedua, media *busyboard* dalam penelitian ini dirancang untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak yang mana di setiap media yang terdapat didalam papan merupakan media yang berfungsi untuk meningkatkan keterampilan mata dan tangan seperti puzzle, balok geometri, kacing baju, sleting, *drawing pad* dan media lainnya. Ketiga, menstimulasi perkembangan anak dengan menggunakan *busyboard* dapat meningkatkan fokus anak, karena pada penggunaannya anak distimulasi untuk dapat mengkoordinasikan mata dan tangan dengan fokus sehingga dapat menyelesaikan kegiatan pada media yang tersedia. Terakhir, penelitian dapat dijadikan sebagai pandangan orangtua dan guru mengenai penggunaan media sebagai alat stimulasi dan pembelajaran yang efektif dan memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi kepada anak. dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai potensi dan keuntungan media pebelajaran dalam mendukung dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Aguss, Rachmi Marsheilla, Eko Bagus Fahrizqi, and FathinFadil Abid Abiyyu. "Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun." *Jurnal Penjaskesrek* 8, no. 1 (2021): 46–56. doi: <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i1.1368>.
- Anugrah, Dinda Putri, Daviq Chairilisyah, and Enda Puspitasari. "Pengembangan Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hidayah Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 10339–47.
- Astuti, Ayu Widi, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin. "Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 1 (2021): 73–81.
- Ayu, Putu Eka Sastrika, Putu Yulia Angga Dewi, and Kadek Ari Wisudayanti. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam." *Jurnal Pendidikan, Budaya Dan Agama* 2, no. 2 (2021): 1–9.
- Dr. Tedi Priatna, M. AG. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*. Edited by Ija Suntana. II. Bandung: Tsabita, 2015.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. Journal of Chemical Information and Modeling*, 2019.
- Erik, Erik, and Carniyati Carniyati. "Efektivitas Penggunaan Media Busy Book Flanel Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Cirebon." *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak* 3, no. 1 (2022): 102. <https://doi.org/10.47453/hadlonah.v3i1.807>.
- Farhurohman, Oman. "Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta* 2, no. 1 (2017): 27–36.
- Fauzi, Fauzi. "Hakikat Pendidikan Bagi Anak Usia Dini." *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 15, no. 3 (2018): 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>.
- Guslinda, and Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Media Pembelajaran*, 2018. j.
- Hasanah, Faujiyyah, Sri Nurhayati, and Rohmalina. "Media Pembelajaran Busy Board Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun." *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 1 (2023): 68–74.
- Hasanah, Neneng, Andi Musda Mappapoleonro, and Chrisnaji Banindra Yudha. "Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Media Kolase." *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019, 1–6.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Kelima. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009.
- Indrijati, Herdina, m.Psi., Dkk. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.
- Juanda, Anda. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Deepublish, n.d.
- Jumriatin, and Laode Anhausadar. "Finger Painting Dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus

- Anak Usia Dini.” *Jurnal Pelangi: Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2022): 31–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.763>.
- Kamelia, Nur. “PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI (STANDAR TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK) STPPA TERCAPAI Di RA HARAPAN BANGSA MAGUWO HARJO CONDONG CATUR YOGYAKARTA.” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2019): 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>.
- Kurniawan, Eko, & Komalasari, Dewi. “Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun.” *Jurnal PG PAUD* 8, no. 1 (2019): 1–4. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/27681/25326>.
- Laila, Dessi. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Diorma Kelompok B Di Raudhatul Athfal Nurul Falah Baturaja.” *Uin Raden Intan Lampung*. UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Maghfiroh, Shofia, and Dadan Suryana. “Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05, no. 01 (2021): 1561.
- Mardhatillah, Rifqoh Azizah, and Iin Ervina. “Gambaran Motorik Halus Pada Anak Usia Sekolah Dasar Pasca Pandemi” 2, no. 5 (2023): 406–13.
- Marzoan, Lalu, and M. Arzani. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 3-4 Tahun Kelompok A Di Paud Riyadlulshibyan Lendangre Tahun Ajaran 2019/2020.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 6, no. 2 (2020): 299–308. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1429>.
- Masrurah, Farhatin, and Khulusinniyah Khulusinniyah. “Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Dengan Bermain.” *Edupedia* 3, no. 2 (2019): 67–77. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v3i2.253>.
- Mayar Farida, Regil Sriandila. “Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini Farida.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 9769–75.
- Nisak Aulina, Choirun. *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Edited by Septi Budi Sartika. Sidoarjo: Umsida Press, 2017.
- Nurlaili. “Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.” *Modul*, 2019, 4.
- Nurrita. “Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 03 (2018): 171–87.
- Nurul Kusuma Dewi, Surani. “Stimulasi Motorik Halus Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Senirupa.” *Jurnal Pendidikan Anak* 7, no. 2 (2018): 190–95.
- Pahleviannur, Rizal Saringatun Mudrikah. *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka, 2022.
- Putra, Aidil, and Ela Dian Pintari. “Fine Motor Development in Early Childhood.” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 7, no. 4 (2019): 464–68. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v7i4.109260>.
- Rezieka, Dara Gebrina, Erni Munastiwi, Na’imah Na’imah, Asyiful Munar, Aknes Aulia, and Abda Billa Faza Muhammadkan Bastian. “Memfungsikan Jari Jemari Melalui Kegiatan Mozaik Sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4321–34. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2501>.
- Rinta, Anggi Sirka, Dike Febriana, and Retno Wulandari. “Name : Anggi Sirka Perencanaan ,

- Mengetahui Fungsi Pemasaran Itu Sendiri , Pemahaman Konsep ,” 2022, 200.
- Safitri, Laela. “Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Memegang Pensil.” *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2022): 492–502.
- Santrock, John W. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. 13th ed. Penerbit Erlangga, 2012.
- Suhartanti, Ika, Zulfa Rufaida, Widy Setyowati, and Fitria Wahyu Ariyanti. *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah. E-Book Penerbit STIKes Majapahit*, 2019.
- Sukanti, E. R. *Perkembangan Motorik*. 1st ed. Yogyakarta: UNY Pers, 2018.
- Tanto, Octavian Dwi, and Aulia Humaimah Sufyana. “Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Dalam Seni Tradisional Tatah Sungging.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>.
- Unang Wahidin, Ahmad Syaefuddin, and (Dosen). “Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam.” *Edukasi Islam: Jurnal Islam* 07, no. 1 (2018): 652–71. <https://doi.org/10.30868/EI.V7I01.222>.
- Utami, Rahayu Dwi, Bahtiar Siregar, and Noni Pratiwi. “Implementasi Pembentukan Karakter Religius Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Pembiasaan Di PAUD Harapan Mandiri Kecamatan Medan Deli Kota Medan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 20 (2022): 8952–59.
- Wahyuni, Fitri, and Suci Midsyahri Azizah. “Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini.” *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan* 15, no. 01 (2020): 161–79. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>.
- Yuliasari, Nurima, Sri Sumarni, and Rukiyah Rukiyah. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok a Di Taman Kanak-Kanak.” *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD* 7, no. 1 (2020): 87–96. <https://doi.org/10.36706/jtk.v7i1.11552>.
- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.