

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang memiliki tujuan untuk mendorong adanya pertumbuhan dan perkembangan seorang anak secara utuh atau menekankan pada perkembangan aspek anak. Oleh karena itu, dalam peningkatan penyelenggaraan PAUD berperan penting untuk memajukan pendidikan di masa yang akan datang.<sup>2</sup> Pendidikan anak usia dini berawal dari masa emas antara usia 0-5 tahun perkembangan diri pada anak dapat mengalami kecepatan yang pesat. Pendidikan anak usia dini lebih ditekankan untuk selalu membuat konsep belajar yang menyenangkan. Periode pendidikan anak usia dini mempunyai peran penting terhadap pengalaman belajar anak.<sup>3</sup>

Pembentukan karakter pada anak usia dini dapat dilakukan dengan menanamkan perilaku terpuji, perilaku beribadah, perilaku berwarga negara, dan perilaku berinteraksi dengan orang lain.<sup>4</sup> Pendidikan karakter dapat membentuk kepribadian peserta didik yang baik. Secara umum fungsi pembentukan karakter juga sebagai mengembangkan potensi menjadi individu yang berpikir jernih, berakal budi, dan memperkuat berperilaku bermasyarakat.

---

<sup>2</sup> Andri Kurniawan dkk., “Pendidikan Anak Usia Dini” (Padang Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2023), hlm 1.

<sup>3</sup> Sari Navu-Nuutinen., Sarika K., Nikolai V., Understanding Early Childhood Science Education: Comparative Analysis of Australian and Finnish Curricula, *Journal Research in Science Education*, (2021), hlm 3

<sup>4</sup> Dharlinda Suri., Teacher’s Strategy for Implementing Multiculturalism Education Based on Local Cultural Values and Character Building for Early Childhood Education, *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 8(4), (2021), hlm 5

Peran seorang pendidik dalam dunia pendidikan anak usia dini sangat lah penting, karena dengan adanya bantuan seorang pendidik maka mampu tercapainya tujuan perkembangan dan pertumbuhan dari diri anak. Pendidik juga harus memperhatikan rangsangan dan respon yang diterima oleh anak, baik itu melalui respon berbicara, tingkah laku, berfikir, dan kemampuan perkembangan lainnya. Salah satu pedoman yang dapat membantu seorang pendidik untuk mencapai aspek dan tingkat perkembangannya dapat menggunakan RPP Harian, RPP Harian merupakan salah satu dokumen dengan kurikulum program pendidikan anak usia dini tingkat satuan pendidikan.<sup>5</sup>

Berdasarkan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022, Bab III Pasal 4 Butir 3 menyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini sebagaimana dimaksud pada ayat (2) difokuskan pada aspek yang mencakup: (a) nilai agama dan moral, (b) nilai Pancasila, (c) fisik motorik, (d) kognitif, (e) bahasa, dan (f) sosial emosional.<sup>6</sup> Keenam pencapaian aspek tersebut sangat penting bagi perkembangan anak. Masing-masing memiliki inti penting didalamnya untuk diterapkan pada anak usia dini.

Berdasarkan dari enam aspek tersebut peneliti mengembangkan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun. Pengembangan motorik halus anak sangat penting, sebab dalam mengembangkan motorik halus anak dapat memfungsikan dan menstimulasi otot-otot kecil dan untuk melakukan gerakan-gerakan tangan,

---

<sup>5</sup> Rohita., Nila Fitria., dkk. Teacher's Understanding of The Scientific Approach in the 2013 Curriculum for Early Childhood Education, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), (2018), hlm 238

<sup>6</sup> Yusuf Hidayat., Lela Nurlatifah., Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022, *Jurnal Intisabi*, 1(1), (2023), hlm 30

mengkoordinasi gerakan mata dan tangan.<sup>7</sup> Kegiatan yang dapat menstimulasi motorik harus seperti menulis, menggambar, menggunting, meremas, menempel, menjiplak dan sebagainya.

Pendidikan yang pelaksanaannya menggunakan aktivitas fisik salah satu diantaranya adalah pendidikan jasmani. Pendidikan dengan melalui aktivitas jasmani yang melibatkan peserta didik untuk mengekspresikan kegiatan penuh kebebasan dan penuh semangat memungkinkan peserta didik meluapkan emosi sepuas-puasnya tanpa terbelenggu ketakutan.<sup>8</sup> Kegiatan yang motorik halus juga merupakan kegiatan yang melibatkan anggota fisik salah satunya jari jemari tangan.

Lingkup perkembangan fisik pada anak usia 4-5 tahun sesuai dengan Peraturan Menteri No 58 Tahun 2009 adalah motorik. Motorik yaitu perkembangan yang mengendalikan gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus.<sup>9</sup> Motorik kasar adalah gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak tersebut. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot halus atau tubuh tertentu yang dapat dipengaruhi oleh kesempatan anak ketika belajar maupun berlatih.

---

<sup>7</sup> Anggita Febriana., Lydia Ersta., Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mengayam Pada Anak Usia Dini Kelompok B Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Audi*, 2(2), (2018), hlm 71

<sup>8</sup> Susanto., Siswanto., Sumaryanto, *Model Permainan Berbasis Olahraga Tradisional Dalam Meningkatkan Karakter dan Berfikir Kritis*, (Bekasi: PT Dewangga Energi Internasional, 2022)

<sup>9</sup> Fitri Ayu Fatmawati, "Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini" (Gresik, Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020), hlm 2.

Perkembangan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu saja, dengan bantuan otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat dari mata, tangan, dan jari.<sup>10</sup> Karakteristik anak dengan kecerdasan motorik halus adalah lebih baik dengan melakukan kegiatan sederhana seperti kegiatan memakai baju, mengancingkan baju, menggunting, menggambar, dan menulis.

Mengembangkan keterampilan motorik halus anak dan menanggukangi rasa jenuh pada anak, dapat diberikannya stimulasi kegiatan mudah dan menarik seperti menempel gambar, menjahit, memotong, mencampur warna, menggambar atau menulis. Salah satu kegiatan mencampur warna dan menempel pada gambar yaitu kegiatan *finger painting* yang dapat menstimulasi motorik halus anak. Seorang anak perlu dilatih dalam hal motorik halus nya agar anak mulai terbiasa dengan kegiatan-kegiatan sederhana yang memang sering mereka temui, tidak hanya mengembangkan motorik halus saja tetapi juga harus diimbangi dengan motorik kasar dan dapat membantu proses perkembangan anak secara optimal dan imbang.

Aktivitas pengembangan motorik halus anak di taman kanak-kanak sangat bermanfaat untuk melatih keterampilan koordinasi motorik anak diantaranya koordinasi antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain.<sup>11</sup> Keseimbangan anak juga dapat dilatih melalui

---

<sup>10</sup> Lilis Maghfuroh., Kiki Chayaning Putri, "Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TKK Sartika 1 Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan," 2017 10, no. 1 (Februari 2017): hlm 37.

<sup>11</sup> Yan Yan Nurjani dkk., "Upaya Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan

kerjasama antara tangan dengan mata, dimana tangan bekerja maka mata pun juga akan ikut fokus berkonsentrasi, seperti halnya ketika mengancingkan baju kegiatan tersebut harus memerlukan tangan dan mata untuk bisa mengancingnya baju dengan baik dan benar, apabila kurang konsentrasi maka bisa terjadi kesalahan dalam memasukkan kancing ke dalam lubang baju.

Gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai. Menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.<sup>12</sup>

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda disekitarnya.<sup>13</sup> Tujuan bermain anak usia dini tidak dapat lepas dari aspek psikologi, dimana dengan bermain anak dapat melatih menahan emosi, percaya diri, tanggung jawab dan berbagai karakter lainnya.<sup>14</sup> Kegiatan bermain tidak hanya dilakukan diluar ruangan tapi kegiatan bermain juga bisa dilakukan didalam ruangan dengan tujuan bermain sambil belajar. Media pembelajaran *busy board* ini juga bertujuan sebagai media pembelajaran yang

---

Menggunting” 3(2), (Desember 2019): 87.

<sup>12</sup> Lolita Indraswari, “Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam” 1, no. 1 (2012).

<sup>13</sup> Susanto., Khilma Annisa., dkk, Permainan Bowling dari Botol Bekas, *Jurnal Paper Ilmiah Olahraga*, 1(1), (2023)

<sup>14</sup> Susanto., Adi Wijayanto., dkk, *Membedah Keilmuan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023)

menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan aspek motorik halus pada anak.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu mengajar yang berupa media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata), dengan merancang sebuah media pembelajaran agar mempermudah suatu tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.<sup>15</sup> Penggunaan media dapat mempermudah pemahaman dan pembelajaran yang disampaikan akan tersampaikan dengan baik.

Media *busy board* merupakan media yang berasal dari papan yang menyibukkan anak dalam beraktivitas selama pembelajaran.<sup>16</sup> Maka dengan adanya bantuan media *busy board* dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Media *busy board* merupakan sebuah pengembangan dari papan yang dimodifikasi menjadi sebuah media permainan yang dapat memstimulasi atau meningkatkan aspek dalam diri anak.

Media *busy board* ini terbuat dari bahan kayu yang tebal atau tipis yang diubah secara kreatif menjadi papan bermain atau papan sibuk yang membuat anak akan terfokuskan kepada permainan papan tersebut, papan itu berisikan tentang permainan sederhana yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak seperti membuka dan menutup resleting, menghidupkan dan

---

<sup>15</sup> Septy Nurfadhillah, "Media Pembelajaran" (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021), hlm 14.

<sup>16</sup> Afni Afriani., Vivi Angraini., Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di TK Iqra' Tunggal Hitam Padang, *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(2), (2024),

mematikan saklar, membuka slot besi, mengikat tali sepatu, membuka kunci gembok, dan lain-lain.

Sesuai dengan hasil observasi pengamatan di lembaga RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung bahwasannya untuk media yang digunakan sangat terbatas, media yang dapat mengembangkan motorik halus di lembaga sekolah hanya berupa media seperti lego, puzzle, dan mewarnai saja. Kegiatan lainnya lembaga sekolah lebih memanfaatkan bahan alam yang ada disekitar, seperti batu, daun, batang, dan sebagainya.

Proses pembelajaran harian juga sering menggunakan media buku majalah untuk mendukung aktivitas proses belajar. Kegiatan pendukung lainnya seperti kegiatan menulis, menggunting, menempel, dan melipat kertas origami. Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan apabila dalam proses belajar tidak menggunakan media, efek yang akan dialami adalah anak merasa cepat bosan dan kurang antusias.

Pemberian media yang dapat menstimulasi motorik halus anak pada masing-masing kelas diberikan hanya satu kali selama satu semester. Pemberian media baru pada anak juga akan membangun semangat belajar anak. Proses belajar juga akan jauh lebih mudah diterima oleh anak karena anak merasa senang dengan proses pembelajaran tersebut.

Sehubungan dengan adanya latar belakang di atas bahwa penggunaan media sangat penting untuk mendukung proses belajar dikelas. Penambahan media baru juga dapat menjadikan inspirasi bagi pendidik. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metod

*Research and Development (R&D)* yang termuat dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Board* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung”

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

a. Berdasarkan latar belakang masalah di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Kurangnya suatu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak yang ada di lembaga RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung.
- 2) Media *busy board* ini sebelumnya belum pernah digunakan untuk pembelajaran di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung.
- 3) Media *busy board* akan digunakan sebagai suatu media pembelajaran baru pada proses belajar mengajar.
- 4) Anak masih dinilai kurang untuk stimulasi motorik halusnya.

b. Pembatasan media *busy board* dalam penelitian ini akan ditunjukkan kepada anak usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung.

### **2. Pertanyaan Penelitian**

Permasalahan yang ada pada penelitian ini sesuai dengan kajian latar belakang di atas dapat dikemukakan sebagai berikut:

a. Bagaimana penerapan pada media *busy board* dalam meningkatkan



kemampuan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung?

- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *busy board* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini dikemukakan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan pada media *busy board* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *busy board* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung.

### **D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Hasil penelitian dan pengembangan diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada beberapa pihak. Adapun kegunaan hasil dan penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Secara Teoritis
 

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, wawasan, informasi serta dapat memberikan ide kreatif tentang pengembangan *busy board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun dan dapat diterapkan pada sekolah-sekolah lainnya.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi Guru dan Sekolah, hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan masukan, ide kreatif dan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun pembelajaran dalam meningkatkan

kemampuan motorik halus anak melalui *busy board*.

- b. Bagi Anak Didik, hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran melalui *busy board*.
- c. Bagi Peneliti, dalam penelitian ini mendapatkan pengalaman dan pengetahuan secara langsung di lapangan dan mengetahui perkembangan motorik halus anak secara langsung melalui media *busy board*.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk berupa *busy board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun yang dikembangkan sebagai salah satu permasalahan yang disebutkan diatas. Produk yang dikembangkan diperuntukkan untuk peserta pendidik sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun, dengan spesifikasi sebagai berikut:

Produk *busy board* dibuat dengan menggunakan bahan kayu yang dibentuk menjadi kotak untuk membuat dasar papan yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Produk *busy board* tersebut dibentuk kotak lalu di modifikasi menjadi tas koper atau kantong untuk memudahkan ketika dibawa kemana saja saat akan digunakan. Produk *busy board* memiliki beberapa tahap kegiatan didalamnya yang harus diselesaikan oleh anak sebagai peningkatan motorik halus pada anak.

Produk *busy board* terdapat beberapa tahap kegiatan, kegiatan pertama yaitu membuka dan menutup resleting, sebagaimana anak mampu belajar untuk membuka dan menutup resleting baju. Kegiatan kedua membuka gembok dengan kunci, sebagaimana anak belajar untuk membuka dan mengunci gembok

dengan mudah. Kegiatan ketiga menekan tombol saklar, jadi kegiatan ini anak disuruh untuk melakukan kegiatan menekan tombol saklar agar melatih kekuatan anak ketika menekan tombolnya.

Kegiatan keempat mencabut colokan listrik dari stop kontak, sebagai anak mampu mudah mengetahui caranya dengan baik dan melatih kekuatan anak. Kegiatan kelima alat musik pukul xylophone atau bahasa lain yaitu gambar, permainan ini dimainkan secara dipukul, agar anak melatih cara memukul benda suara. Kegiatan keenam memasukkan penyangga jendela ke lubang tempatnya, sebagaimana melatih anak untuk fokus dalam memasukkan ke lubang benada tersebut.

Kegiatan ketujuh memasukkan slot besi ke lubang tempatnya, agar anak mengerti cara ketika membuka dan menutup slot besi yang ada disekitarnya baik itu dirumah maupun di sekolah. Kegiatan kedelapan memasukan puzzle geometri ke dalam kayu yang sudah sesuai dengan bentuknya, agar anak mampu mengerti bentuk geometri. Kegiatan kesembilan membuka dan memasukkan kunci tas ke tempatnya, untuk melatih kekuatan tangan anak dalam membuka dan memasukkan kunci sodok tas.

Kegiatan kesepuluh meronce kayu angka, kegiatan ini untuk melatih fokus dan ketelitian pada anak usia dini. Kegiatan kesebelas membuka dan mengancingkan kunci bensi, kegiatan ini melatih anak untuk mengerti bagaimana membuka dan mengancingkan kunci besi. Kegiatan keduabelas menalikan tali sepatu, jadi kegiatan ini anak disuruh untuk melakukan kegiatan

menalikan sepatu agar anak berlatih menalikan tali sepatu yang baik dan benar. Kegiatan terakhir yaitu ketigabelas membuka slot besi dengan arah yang berbeda dari sebelumnya, agar anak mudah mengerti bagaimana membuka dan menutup slot besi dengan benar. Adapun kegiatan tambahan yaitu setelah dilakukannya revisi media maka penambahan kegiatan juga bisa bertambah sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media.

Produk ini yang membedakan dari produk yang lain yaitu dengan adanya desain media yang dimodifikasi menjadi media yang unik dan praktis, karena media tersebut dapat dibawa kemanapun dan digunakan dalam jangka panjang, untuk penyimpanan media tersebut juga dipastikan aman dan tidak kotor. Media tersebut diberikan kegiatan bermacam-macam agar anak senang untuk menggunakannya, media yang dibuat juga dapat digunakan dan dimainkan secara bersama atau berkelompok.

## **F. Penegasan Istilah**

### **1. Secara Operasional**

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Board* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung” menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan milik Borg and Gall. Penelitian ini mengambil delapan dari sepuluh langkah dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya pada penelitian. Salah satu pendukung aktivitas belajar anak yaitu dengan adanya ketersediaan bahan ajar yaitu berupa media

pembelajaran *busy board*, dan diharapkan dapat anak mampu menerima dan faham mengenai kegiatan pembelajaran. Perkembangan fisik motorik meliputi dua perkembangan yakni perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Motorik kasar meliputi otot-otot besar dan motorik halus melibatkan otot-otot kecil. Media yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada diri akan sangat membantu proses dalam belajar dikelas, karena salah satunya anak akan merasa senang dengan kegiatan belajar tersebut karena adanya pendukung yaitu media pembelajaran *busy board*.

## 2. Secara Konseptual

- a. *Busy board* merupakan alat permainan yang rata-rata berukuran cukup besar dan berisikan berbagai macam benda-benda sehari-hari yang sudah tidak asing lagi bagi anak seperti stop kontak, gembok, resleting, dan banyak lagi sehingga dapat bermanfaat untuk memenuhi rasa ingin tahu anak. Selain itu *busy board* juga dapat membantu menstimulasi motorik kasar dan halus anak serta membantu menstimulasi berbagai indera anak.<sup>17</sup>
- b. Motorik halus adalah suatu gerakan yang menggunakan otot-otot halus dengan sebagian anggota tubuh tertentu, dipengaruhi oleh adanya kesempatan untuk belajar dan berlatih, keterampilan motorik halus atau keterampilan manipulasi seperti menulis, menggambar, melempar,

---

<sup>17</sup> Annisa Putri Dimas dan Nur Akmal, "Pengenalan Permainan *Busy Board* Untuk Membantu Perkembangan Anak Usia Dini di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar" 24, no. 1 (2022): 40.

memotong, dan menangkap bola serta memainkan adanya benda-benda ataupun alat permainan.<sup>18</sup>

- c. Media pembelajaran adalah hubungan dengan alat untuk menyampaikan sebuah pesan, baik berupa buku, poster, pamphlet, spanduk, maupun permainan edukatif. Media pembelajaran juga sebagai alat (sarana) untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran, agar materi yang diinginkan mampu tersampaikan dengan mudah dan diterima serta dipahami dengan sebagaimana mestinya oleh peserta didik.<sup>19</sup>

## G. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Board* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung”. Sistematika dari pembahasan ini digunakan sebagai gambaran untuk mengetahui keseluruhan dalam penelitian yang peneliti lakukan.

Penelitian ini dibagi menjadi lima bab yang akan dibahas dan berkaitan dengan yang lainnya. Sebelum masuk pada bab pertama, didahului dengan sampul judul yang terdiri dari (judul luar dan judul dalam), selanjutnya ada lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto penulisan, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar bagan, daftar tabel, daftar lampiran, dan terakhir ada abstrak.

1. Bab I atau Pendahuluan yaitu berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan

---

<sup>18</sup> Khadijah, Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm 32

<sup>19</sup> M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm 196.

penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

2. Bab II atau Landasan Teori dan Kerangka Berfikir yaitu berisi deskripsi teori, cara pembuatan media *busy board*, penggunaan media *busy board*, kerangka berfikir, hipotesis (produk yang dihasilkan), dan penelitian terdahulu.
3. Bab III Metode Penelitian yaitu terdiri dari model penelitian dan pengembangan, langkah-langkah penelitian, waktu dan tempat penelitian, jenis data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yaitu berisi paparan data dan temuan penelitian, desain produk awal, validasi desain, revisi desain, hasil pengujian pertama, revisi produk, hasil pengujian kedua, dan pembahasan produk.
5. Bab V Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.