

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui berbagai upaya pembinaan. Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan tersebut adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang dirancang untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara utuh. PAUD menitikberatkan pada pengembangan aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan komunikasi sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pada periode ini, anak memiliki potensi besar untuk mengenali serta mengembangkan bakat dan kemampuannya apabila diberikan stimulasi dan pendidikan yang sesuai.²

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada fase perkembangan paling pesat dan fundamental dalam seluruh aspek perkembangan, termasuk aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, serta seni. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada masa transisi dari bermain menuju kesiapan belajar akademik, khususnya dalam kemampuan membaca permulaan dan motorik halus. Kemampuan membaca permulaan melibatkan aktivitas mengenal huruf, bunyi, dan kata-kata sederhana sebagai dasar dari proses membaca secara menyeluruh. Sedangkan kemampuan motorik halus berkaitan dengan keterampilan

² Sri Tatminingsih, “Hakikat Anak Usia Dini,” *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini 1* (2016):hal 1–65.

menggunakan otot-otot kecil, seperti kemampuan memegang pensil, menggunting, menempel, dan mewarnai³

Anak usia dini memiliki keunikan dan karakteristik yang beragam sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, penting untuk memberikan rangsangan atau proses pembelajaran yang tepat guna mendukung pengembangan potensi dan keunikan tersebut ke arah yang lebih positif. Masa usia dini dikenal sebagai *golden age*, yaitu fase paling penting dan optimal untuk menggali serta membentuk potensi dan bakat yang dimiliki anak.⁴ Sebagaimana di jelaskan pada Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum pada Bab 1 pasal 1 di angka 14 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu kebijakan ataupun usaha dalam melaksanakan pembinaan yang dilakukan melalui pemberian stimulasi atau rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani serta rohani yang di tujukan pada anak usia dini sejak usia lahir hingga 6 tahun agar kelak anak memiliki kesiapan untuk pendidikan yang lebih lanjut.

Salah satu aspek perkembangan penting yang perlu dimaksimalkan pada anak adalah kemampuan motorik halus. Motorik halus menjadi dasar kemampuan yang wajib dimiliki setiap individu karena berperan besar dalam aktivitas sehari-hari. Menurut Decaprio, perkembangan saraf motorik halus yang berkaitan dengan koordinasi antara otot-otot kecil dan gerakan mata-tangan dapat dilatih secara berkelanjutan melalui kegiatan yang merangsang. Jika kemampuan ini tidak berkembang dengan baik, anak berisiko mengalami kesulitan dalam melakukan

³ Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2008

⁴ Husnuzziadatul Khairi, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun" *Jurnal Warna* 2, no. 2 (2018): hal. 15–16

aktivitas yang memerlukan keterampilan motorik halus, seperti menulis, menggunting, atau mengancingkan baju.⁵

Adapun motorik halus (*fine motor skills*) merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil tubuh yang berfungsi untuk menghasilkan keterampilan tertentu secara terkoordinasi.⁶ Motorik halus (*fine motors skill*) adalah suatu gerakan dari otot-otot kecil dari tubuh untuk mencapai sebuah gerakan atau ketrampilan. Gerakan motorik halus ialah gerakan yang sangat penting untuk tubuh, karena pada gerakan motorik halus hanya melibatkan otot-otot kecil yang ada pada tubuh, oleh sebab itu gerakan yang diperlukan tidak membutuhkan tenaga yang cukup besar/kuat.

Menurut Haryati, membaca permulaan adalah tahap awal dalam keterampilan membaca yang melibatkan aktivitas seperti mengenali huruf dan kata, mengaitkannya dengan bunyi serta makna, dan menarik kesimpulan dari isi bacaan. Tahapan ini ditandai dengan kemampuan anak dalam mengenali dan menguasai kode alfabet, yaitu membaca huruf demi huruf, menyusun huruf menjadi suku kata, lalu membentuk kata-kata sederhana. Membaca permulaan juga merupakan bagian dari proses belajar membaca, yang dimulai dengan mengenal huruf sebagai lambang bunyi bahasa. Setelah tahap ini dikuasai, fokus berikutnya adalah pada pemahaman terhadap isi bacaan.

Kemampuan membaca permulaan memiliki peran penting karena hampir seluruh aspek kehidupan berkaitan dengan aktivitas membaca⁷. Meskipun pada

⁵ Fitriani, R., & Adawiyah, R. Perkembangan fisik motorik anak usia dini. Jurnal Golden Age 2 no 1 (2018), hal 25—34.

⁶ Nurlaili, M. Pd, *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia* (Modul Ajar: 2019), hal,17

⁷ N. Kholifah dan S. P. Rohita, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Media Kotak Baba pada Kelompok B di TK Al-Hikmah Rungkut Surabaya,” Jurnal Artikel TT 8 (2013).

jenjang pendidikan anak usia dini anak belum dituntut untuk bisa membaca secara lancar, mereka perlu mulai dikenalkan dengan membaca permulaan. Setidaknya, anak mulai memahami urutan dan bentuk huruf sebagai dasar untuk mempermudah proses belajar membaca ke depannya. Tahap membaca permulaan merupakan bagian awal dari proses pembelajaran membaca, yang dimulai dengan mengenal huruf sebagai simbol bunyi. Setelah tahap ini dikuasai, fokus pembelajaran dapat diarahkan pada pemahaman isi dari bacaan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Astuti dkk. yang menyatakan bahwa mengembangkan kemampuan membaca permulaan sangat penting untuk ditanamkan sejak usia dini, khususnya pada anak usia 5–6 tahun. Melalui tahapan ini, anak dapat mengenal huruf, memperkaya kosakata, dan lebih siap dalam menghadapi proses belajar membaca untuk jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, sebelum mampu membaca secara utuh, anak perlu dikenalkan dan diajak memahami bentuk dan bunyi huruf. Kemampuan membaca menjadi salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada anak sejak dini.⁸

Rendahnya kemampuan membaca dapat berdampak pada proses interaksi dan pembelajaran anak. Dalam pembelajaran pada anak usia dini, pengembangan kemampuan membaca seringkali menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran, yang dapat menghambat kemajuan kemampuan membaca anak. Jika media yang digunakan hanya terbatas pada majalah atau lembar kerja, anak cenderung merasa bosan,

⁸ Astuti A. W., R. Dropadi, dan U. Syafrudin, “Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5–6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Islam (TK)* 4, no. 1 (2021): 73–81.

kurang antusias, dan kehilangan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Akibatnya, partisipasi anak dalam kegiatan yang merangsang perkembangan membaca permulaan menjadi minim, sehingga kemampuan membacanya belum berkembang secara optimal.⁹

Pada observasi yang dilakukan di TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1 pada hari Kamis, 22 Mei 2025, terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran anak usia dini. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam membaca dan memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata, sehingga mereka belum mampu mengikuti kegiatan membaca dengan lancar. Selain itu, terdapat pula anak-anak yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih memilih untuk bermain sendiri. Ketika guru memberikan pertanyaan dalam sesi tanya jawab, anak-anak tampak kesulitan merespons karena kurang menyimak selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di kelompok B1, dalam kegiatan menggunakan lembar kerja dan membaca kalimat “buah apel berwarna merah” yang dituliskan oleh guru di papan tulis, terlihat bahwa saat guru meminta anak membaca kalimat tersebut secara bersama-sama, terdapat sekitar 4 hingga 7 anak yang tidak turut membaca. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan membaca mereka serta rendahnya pemahaman terhadap kosakata yang digunakan.

Terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, salah satunya adalah melalui penerapan metode bermain dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Aktivitas

⁹ Rena Agustiana dan Fitri Ramadhini, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Circle Time,” *PERNIK : Jurnal Pendidika’n Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): hal 1–24.

bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk bergerak bebas, berinteraksi, dan mengekspresikan diri bersama teman-temannya, sehingga suasana hati anak menjadi lebih ceria dan bahagia. Rasa senang yang muncul saat bermain secara tidak langsung membantu anak dalam menyerap berbagai informasi yang penting bagi tahap perkembangan mereka.

Namun dalam praktiknya, masih banyak anak usia dini yang belum menunjukkan perkembangan optimal dalam kedua aspek tersebut. Hal ini dapat disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton, kurangnya media yang mendukung keterlibatan aktif anak, serta minimnya stimulus visual dan gerak yang sesuai dengan tahap perkembangan anak¹⁰. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan tersebut adalah Smart Box, yaitu media pembelajaran berbasis alat peraga interaktif yang dirancang untuk membantu anak belajar melalui eksplorasi, permainan, dan manipulasi langsung. Media ini memungkinkan anak untuk belajar mengenal huruf, bunyi, dan gambar dengan dukungan fitur audio-visual, serta melibatkan aktivitas motorik seperti menyusun, menekan tombol, atau mencocokkan bentuk. Dengan demikian, Smart Box mampu memberikan stimulus yang seimbang antara perkembangan kognitif-linguistik dan motorik halus.¹¹

Penggunaan Smart Box juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun berada pada tahap

¹⁰ Suyadi. Teori Belajar Anak Usia Dini dalam Pendidikan PAUD. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

¹¹ Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

praoperasional, yaitu tahap di mana anak mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek serta belajar melalui pengalaman konkret¹². Selain itu, teori Vygotsky tentang Zona Proksimal Perkembangan (ZPD) menekankan bahwa anak akan lebih cepat berkembang apabila dibantu dengan alat, media, dan interaksi sosial yang mendukung.¹³

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, temuan ini semakin diperkuat oleh penelitian terdahulu berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar anak usia dini masih terbatas, umumnya hanya berupa gambar, kombinasi warna, dan lembar kerja untuk mencocokkan huruf. Keterbatasan ini dapat menghambat perkembangan bahasa anak karena mereka kurang mendapatkan stimulasi yang memadai dalam aspek bahasa. Oleh karena itu, diperlukan peran guru yang kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak, agar mereka tetap antusias dan tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Box* yang dirancang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan serta motorik halus anak usia 5–6 tahun. *Smart Box* merupakan media pembelajaran interaktif yang mengombinasikan berbagai unsur seperti gambar, teks, aktivitas, dan alat manipulatif. Diharapkan, penggunaan media ini dapat memberikan rangsangan belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan

¹² Piaget, Jean. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 1969.

¹³ Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.

anak secara aktif, sehingga mereka lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan membacanya. Dengan memperkaya media pembelajaran melalui inovasi *Smart Box*, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan anak, termasuk keterampilan menyimak, berbicara, dan memahami bahasa secara menyeluruh.. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan kontribusi bagi pengembangan metode dan strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini.¹⁴

Dengan demikian, penelitian ini memiliki tingkat relevansi dan urgensi yang tinggi dalam menjawab permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini akan dilaksanakan di TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1, yang menjadi lokasi untuk mengamati sekaligus menguji sejauh mana efektivitas penggunaan media *Smart Box* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak usia dini. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan judul penelitian: “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Media *Smart Box* terhadap Kemampuan membaca permulaan dan Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun TK B TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1 Tulungagung.”

Terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan motorik halus pada anak, salah satunya melalui kegiatan bermain yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Hurlock dan Prabawati, bermain adalah aktivitas yang dilakukan anak secara

¹⁴ Astuti A. W., R. Dropadi, dan U. Syafrudin, “Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5–6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Islam (TK)* 4, no. 1 (2021): 73–81.

sukarela untuk memperoleh kesenangan, tanpa memikirkan hasil akhir dan tanpa adanya tekanan dari luar. Melalui aktivitas bermain, anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan konsep dasar, seperti warna, ukuran, bentuk, dan arah—yang merupakan fondasi penting untuk keterampilan membaca, menulis, berhitung, serta pengembangan ilmu pengetahuan lainnya. Metode bermain ini dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran, salah satunya adalah media *Smart Box*¹⁵.

Smart Box merupakan media pembelajaran berbentuk kotak persegi yang terdiri dari dua bagian atau ruang yang berisi huruf-huruf dan gambar-gambar. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif. Adapun manfaat penggunaan *Smart Box* dalam pembelajaran antara lain dapat meningkatkan konsentrasi anak, mengembangkan kreativitas, mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.¹⁶

Media *Smart Box* yang digunakan yaitu media yang berbentuk kotak kado yang terbuat dari kardus yang tebal dan didalam kotak kado tersebut terdapat beberapa permainan yang dapat mengasah kemampuan membaca dan motorik halus anak. Di dalam kotak tersebut terdapat permainan disetiap sisi kotak didalamnya, permainan yang pertama yaitu (menempel) anak-anak di bimbing untuk menempelkan anggota keluarganya yang ada dirumah, dengan disediakan gambar yang belakangnya ada alat perekatnya. Yang kedua yaitu pengenalan lambang

¹⁵ Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga: PT Gelora Aksara Pratama

¹⁶ Febrianti, F. "Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2, no. 1 (2019): 667–677.

pancasila dan membaca pancasila, anak-anak di minta untuk membaca pancasila secara perlahan dengan bimbingan guru, dan juga menempel kan lambang pancasila pada samping bacaan pancasila. Yang ketiga yaitu pengenalan daerah beserta rumah adat, baju adat dan tarian adat, permainannya yaitu dengan cara spin yang di dalam spin tersebut berisi beberapa daerah di indonesia, ketika berhenti dan panah spin berada di salah satu daerah maka anak tersebut akan di beri pilihan baju, tarian dan rumah adat yang sesuai dengan daerah tersebut. Yang terakhir yaitu menjodohkan, menjodohkan dalam permainan ini yaitu pengenalan agama, dimana anak akan belajar agama-agama di Indonesia beserta tempat beribadahnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK B TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1 Tulungagung, ditemukan bahwa masih banyak anak yang belum mampu menyebutkan huruf dengan benar, belum lancar mengenali bunyi awal kata, serta mengalami kesulitan dalam kegiatan motorik halus seperti menjiplak, menggunting, atau mengancingkan baju secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman multisensorik dan partisipatif bagi anak.

Dari penjelasan dan masalah-masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “ Pengaruh Pembelajaran Berbasis media *Smart Box* terhadap kemampuan membaca permulaan dan motorik halus anak usia 5-6 tahun TK B TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1 Tulungagung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran anak usia dini yang efektif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

B. IDENTIFIKASI MASALAH DAN BATASAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1 belum berkembang dengan baik.
2. Ada beberapa anak belum bisa mengucapkan dan membedakan huruf yang dikenal.
3. Kurangnya media bantu dalam mengoptimalkan kemampuan membaca dan motorik halus saat pembelajaran.
4. Media *Smart Box* belum digunakan untuk pembelajaran khususnya dalam mengenal huruf

C. RUMUSAN MASALAH DAN BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Smart Box* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun TK B TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Smart Box* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun TK B TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Smart Box* terhadap kemampuan membaca permulaan dan motorik halus secara simultan pada anak usia 5-6 tahun TK B TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1?

Agar penelitian lebih terarah dan tidak melebar dari fokus utama, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- 1) Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun (TK B) di TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1 Tulungagung.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Smart Box, yaitu alat peraga interaktif yang dirancang untuk merangsang keterampilan membaca permulaan dan motorik halus anak.
- 3) Kemampuan yang diteliti dibatasi pada dua aspek, yaitu:
 - Kemampuan membaca permulaan, yang mencakup pengenalan huruf, bunyi huruf, dan pembentukan kata sederhana.
 - Kemampuan motorik halus, yang mencakup aktivitas menggunakan otot halus tangan seperti menjiplak, menggunting, menempel, dan memegang alat tulis.
- 4) Penelitian ini tidak membahas aspek perkembangan lain seperti sosial-emosional, bahasa lisan, atau kognitif secara umum, kecuali yang berkaitan langsung dengan membaca permulaan dan motorik halus.

D. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran Berbasis media *Smart Box* terhadap kemampuan membaca dan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun TK B TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1 Tulungagung.

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat menjadi tambahan wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai manfaat dari media *Smart Box* yang bermanfaat untuk kemampuan membaca dan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

2. Secara Praktis

a. Untuk Siswa

- 1) Penggunaan media *Smart Box* dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca dan motorik halus pada anak.
- 2) Anak menjadi lebih aktif terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Media ini mampu menarik minat anak sehingga mereka merasa lebih senang dan antusias saat mengikuti kegiatan belajar di kelas.

b. Untuk Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan media *Smart Box* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan motorik anak. Selain itu, dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang beragam dan menarik.

c. Untuk Orang Tua

Penelitian ini memberikan wawasan bagi orang tua tentang pentingnya penggunaan media *Smart Box* sebagai sarana dalam mendukung kemampuan anak dalam membaca dan mengembangkan motorik halus, khususnya dalam pengenalan kosakata.

4. Untuk Sekolah

Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya koleksi referensi di TK SD Satu Atap Negeri Jepun 1, serta dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

F. PENEGASAN ISTILAH

1. Media *Smart Box*

Media *Smart Box* yang dimaksud peneliti adalah kotak kecil yang berisi alat-alat untuk belajar yang merupakan media atau alat untuk menyampaikan informasi, berupa persegi dengan dua bagian atau dua posisi untuk huruf dan gambar.¹⁷

2. Kemampuan Membaca

¹⁷ Febrilya, J. “Pembuatan Alat Permainan Smart Book untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Bagi Anak di Taman Kanak-Kanak” (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2019).

Kemampuan membaca permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan anak dalam mengenali huruf awal, melafalkan serta membedakan huruf-huruf, dan menyebutkan simbol-simbol huruf yang telah mereka kenal.

3. Kemampuan Motorik halus

Sementara itu, motorik halus (fine motor skills) adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh untuk melakukan suatu aktivitas atau keterampilan tertentu. Gerakan ini sangat penting karena meskipun tidak memerlukan tenaga besar, motorik halus menuntut koordinasi yang akurat dan terkontrol secara tepat, mengingat hanya otot-otot kecil yang terlibat dalam prosesnya.¹⁸

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I: Pendahuluan

Bab ini berfungsi sebagai pengantar bagi pembaca untuk memahami topik yang diteliti, termasuk alasan dilakukannya penelitian, rumusan masalah, serta tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dari penelitian tersebut.

BAB II: Landasan Teori

Pada bab ini dibahas dua aspek utama, yaitu uraian teoritis mengenai objek atau variabel yang diteliti, serta simpulan dari kajian literatur yang mendasari perumusan hipotesis. Untuk menyusun uraian teoritis yang kuat,

¹⁸ Fitriani, R., & Adawiyah, R. "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini," Jurnal Golden Age 2, no. 1 (2018): 25–34.

diperlukan kajian mendalam terhadap teori-teori yang relevan dengan variabel yang diteliti.

BAB III: Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan secara rinci tentang desain atau rancangan penelitian, definisi variabel, populasi dan sampel penelitian, teknik pengambilan sampel, kisi-kisi dan instrumen penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV: Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan deskripsi data berdasarkan karakteristik tiap variabel serta hasil analisis terhadap hipotesis yang telah dirumuskan.

BAB V: Pembahasan

Dalam bab ini diuraikan penjelasan dan interpretasi terhadap hasil penelitian yang telah disampaikan sebelumnya. Peneliti mengaitkan temuan dengan teori maupun hasil penelitian terdahulu.

BAB VI: Penutup

Bab terakhir ini memuat dua bagian penting, yaitu kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta saran yang ditujukan bagi pihak-pihak terkait atau untuk penelitian selanjutnya.