

**PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN *BUSY BOOK* DALAM  
PEMBELAJARAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI  
TK CERIA DEMANGAN, DEPOK, SLEMAN, YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan

**Disusun oleh:**

**QONITAH FAIZATUL FITRIYAH**

**NIM : 15430061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2019**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN****SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah  
NIM : 15430061  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 24 Maret 2019

Yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

Qonitah Faizatul Fitriyah  
NIM 15430061

**SURAT PERNYATAAN BERJILBAB****SURAT PERNYATAAN BERJILBAB**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah

NIM : 15430061

Prodi / Smt : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) / VIII

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Meyatakan dengan ini benar-benar beragama Islam dan pas foto yang saya serahkan dalam daftar munaqosyah memakai jilbab. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar dan terdapat permasalahan saya tidak akan menuntut Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dan berani menanggung resiko sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 24 Maret 2019

Yang menyatakan,



*Qonitah*  
Qonitah Faizatul Fitriyah  
NIM. 15430061

STATE ISLAMIC  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
FM-UINSK-BM-05-03/R0

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi  
Lamp. : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada.  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah  
NIM : 15430061  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN *BUSY BOOK* DALAM PEMBELAJARAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN**

sudah dapat diajukan kepada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 18 April 2019

Pembimbing

Drs. H Suisyanto, M.A.  
NIP. 19621025 199603 1 001



## SURAT PENGESAHAN



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
FM-UINSK-BM-05/03/RO

iv

### PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: B-116/Un.02/DT/PP.00.9/05/2019

Skripsi/ Tugas Akhir berjudul:

**Pengembangan Media Bermain *Busy Book* dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Demangan, Depok, Sleman, Yogyakarta**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah  
NIM : 15430061  
Telah dimunaqsyahkan pada : 29 April 2019  
Nilai Munaqsyah : 93 (A-)

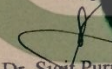
dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

#### TIM MUNAQSYAH:


Ketua Sidang

  
M. Susmanto, M.Ag.  
NIP.196210251990001001

Pengantar

  
Dr. Sigit Purnama  
NIP.1980012008011005

Pengantar II

  
Lailani Rohmah, M.S.I  
NIP.198405192009122003

Yogyakarta,

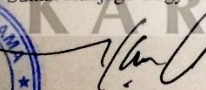
10 MAY 2019

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



  
Ahmad Arifi, M.Ag.  
196611211992031002

## MOTTO

“Masa kanak-kanak adalah saat ideal untuk mempelajari keterampilan motorik”

-Elizabeth B Hurlock<sup>1</sup>

“مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ”

-HR. Tirmidzi<sup>2</sup>

“*The Mediocre teacher tells. The good teacher explains. The superior teacher demonstrates. The great teacher inspires*”

-Wiliam Arthur Ward<sup>3</sup>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

<sup>1</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 156.

<sup>2</sup> Ahmad al Hafidz, “*Hadist tentang kewajiban menuntut ilmu*”

<sup>2</sup> Ahmad al Hafidz, “*Hadist tentang kewajiban menuntut ilmu*” (<http://www.dic.or.id/hadist-tentang-kewajiban-menuntut-ilmu/>, diakses pada 30 April 2019 17:49 WIB)

<sup>3</sup> Brainy Quote, “*William Arthur Ward Quotes*” ([https://www.brainyquote.com/quotes/william\\_arthur\\_ward\\_103463](https://www.brainyquote.com/quotes/william_arthur_ward_103463), diakses pada 30 April 2019 17:53 WIB)

**PERSEMBAHAN**

*Dengan mengharap limpahan barokah ilmu-Nya  
Saya persembahkan skripsi ini untuk:  
Almamater tercinta,  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

QONITAH FAIZATUL FITRIYAH, Pengembangan Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. Skripsi, Yogyakarta, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini dilakukan untuk (1) mengetahui pengembangan produk media bermain *busy book* dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan model Borg and Gall dan (2) mengetahui kelayakan produk media bermain *busy book* dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dua pendidik PAUD sebagai *user*, dan diresponkan kepada 8 peserta didik.

Dengan latar belakang (1) operasionalisasi pendidikan bagi anak-anak usia dini akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan dengan menggunakan berbagai media (2) Masih jarang penggunaan media bermain *busy book* dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun (3) Masih kurangnya pengembangan media bermain *busy book*.

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model Borg and Gall dengan 10 tahap, tetapi peneliti hanya terbatas menggunakan 5 tahap pengembangan, antara lain (1) penelitian dan pengembangan data. Peneliti melakukan *survey* di sejumlah toko buku seperti Gramedia, Social Agency, dan Montessori *Book Shop*, toko mainan seperti Yungki Edutoys, dan *book online shop*, selain itu melakukan observasi dan wawancara di sejumlah lembaga pendidikan yaitu TK Ceria Demangan dan RA Jogja Citra (2) Perencanaan. Peneliti melakukan perencanaan komponen yang akan dikembangkan dalam produk (3) Pengembangan produk awal. Peneliti menyusun produk, mengkonsultasikan produk dengan dosen pembimbing selanjutnya produk divalidasi kepada dosen ahli materi, ahli media untuk memberi revisi, masukan dan saran (4) Uji coba lapangan awal. Produk pengembangan divalidasi oleh dua pendidik PAUD sebagai *user* dan di uji cobakan kepada 8 peserta didik *ant class* di TK Ceria Demangan (5) Revisi hasil uji peneliti melakukan revisi hasil validasi.

Hasil penelitian dan pengembangan media bermain *busy book* berdasarkan penilaian ahli materi menunjukkan bahwa kualitas media bermain Sangat Baik (SB) dengan skor 42 dari skor maksimal 50 dengan presentase keidealan 84%. Berdasarkan penilaian ahli media menunjukkan bahwa kualitas media bermain Sangat Baik (SB) dengan skor 69 dari skor maksimal 75 dengan presentase keidealan 92%. Berdasarkan penilaian *user* menunjukkan bahwa kualitas media bermain Sangat Baik (SB) dengan skor 112,5 dari skor maksimal ideal 125 dengan presentase keidealan 90%.

**Kata Kunci :** Pengembangan, media bermain *busy book*, pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahiroobil'alamin, puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Demangan, Depok, Sleman, Yogyakarta” dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan syafa’at sehingga membawa umat manusia dari jaman kegelapan ke jaman yang penuh dengan keberkatan. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik secara moril maupun materiil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.



3. Ibu Dr. Erni Munastiwi, M.M, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang selalu memberikan motivasi dan kemudahan selama menempuh pendidikan.
4. Bapak Drs. H. Suisyanto, M.Ag, selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan masukan dan saran dalam membimbing skripsi.
5. Ibu Dra. Nadlifah, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan banyak ilmu dan motivasi selama masa perkuliahan.
6. Bapak Yudha Febrianta, S.Pd. Jas., M.Or, dan Bapak Sigit Purnama, M.Pd, selaku dosen ahli materi dan ahli media yang telah memvalidasi instrumen, memberi penilaian, masukan, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan oleh penulis.
7. Kedua orang tuaku, Bapak Ahmad Fathoni dan Ibu Istikhanah, yang sudah mengandunku, merawatku, membimbingku, mendoakan dan mensupportku sampai detik ini hingga detik yang akan datang. Terimakasih telah menjadi “rumah” yang nyaman dan selalu mendukung mimpi-mimpiku.
8. Azriel Fahrezy Al-Rasyid adik kandung laki-lakiku yang selalu berada di sisiku dan memberikan banyak dukungan selama proses pengerjaan skripsi.
9. Kerabat di Yogyakarta, bapak Burhanudin, ibu Istiqomah, sang anak perempuan Intiffada Nurlaily dan Fatimah El Zahra. Yang senantiasa merawatku selama di Yogya, menemani, mensupport, dan mendoakan serta memberikan kebahagiaan yang sederhana selama di Yogya.

10. Hakim Damarepa *partner in crime*-ku yang selalu memberikan semangat untuk terus maju dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.  
*You make the good times better and the hard times easier.*
11. Safariyatul Mahmudah, Galuh Arsita Sari, Nurhayati Adiratna, dan Erlina Setyani, Dian Fairuz Zahiyah, Aulya Fitriani teman seperjuangan skripsi yang selalu memberikan dorongan moril, memberikan keceriaan, dan suasana yang selalu membahagiakan saat pengerjaan skripsi.
12. Teman-teman HMJ PIAUD 2015, Arjuna Outbound Team yang sudah membuat pengalaman organisasiku warna-warni semasa kuliah.
13. Teman-teman KKN 96 Kelompok 140 Ethes dan teman-teman Magang III yang memberikan warna-warni pada tugas mahasiswa sebagai *Agent of Social Control*.
14. Penulis tidak dapat menyebutkan satu persatu semua orang-orang yang mendoakan, memotivasi, memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 4 Mei 2019

Penulis

Qonitah Faizatul Fitriyah

NIM. 15430061

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iii
SURAT PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan .....	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	7
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	9
1. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	9
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	10
H. Definisi Istilah.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Kajian Teori .....	13
1. Sumber Belajar.....	13
2. Media Pembelajaran.....	14
3. Bermain.....	16

4. Alat Permainan Edukatif .....	19
5. Media <i>Busy Book</i> .....	20
6. Motorik Halus .....	25
7. Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun .....	26
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	27
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Pertanyaan Penelitian.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>33</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	33
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	33
C. Validasi Produk.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Lokasi Penelitian.....	44
1. Letak Geografis.....	44
2. Sejarah Singkat.....	45
3. Visi dan Misi.....	46
4. Sarana dan Prasarana.....	48
5. Program Kegiatan Pembelajaran.....	49
B. Data Uji Coba.....	53
1. Data tahap desain produk.....	53
2. Data validasi produk .....	58
3. Data penilaian produk .....	59
C. Analisis Data .....	59
D. Revisi Produk.....	83
1. Revisi I .....	83
2. Revisi II.....	84
3. Revisi III.....	87
E. Kajian Produk Akhir .....	90
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>93</b>
A. Simpulan Produk.....	93
B. Keterbatasan Penelitian.....	94
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	95
1. Saran Pemanfaatan .....	95
2. Diseminasi.....	96
3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>

LAMPIRAN.....	100
<i>CURRICULUM VITAE</i> .....	167



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator tugas belajar motorik halus pada media bermain <i>Busy Book</i> .....	8
Tabel 2.1 Indikator Acuan Aktivitas Media <i>Busy Book</i> .....	21
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas produk media bermain <i>Busy Book</i> .....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen penilaian indikator pencapaian peserta didik .....	40
Tabel 3.3 Aturan Pemberian Skor.....	40
Tabel 3.4 Konversi skor aktual menjadi nilai skala 5 .....	42
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana TK Ceria Demangan .....	48
Tabel 4.2 <i>Daily Routine</i> TK Ceria Demangan .....	52
Tabel 4.3 Kegiatan Periodik TK Ceria Demangan .....	52
Tabel 4.4 Data penilaian kualitas media bermain <i>busy book</i> untuk pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun oleh dosen ahli materi .....	60
Tabel 4.5 Data penilaian kualitas media bermain <i>busy book</i> untuk pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun oleh dosen ahli media .....	61
Tabel 4.6 Data penilaian kualitas media bermain <i>busy book</i> untuk pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun oleh <i>user</i> .....	62
Tabel 4.7 Data penilaian kelayakan media bermain <i>busy book</i> dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun oleh respon peserta didik.....	65
Tabel 4.8 Kriteria kualitas produk media bermain <i>busy book</i> untuk pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun berdasarkan penilaian ahli materi.....	66
Tabel 4.9 Hasil penilaian aspek kelengkapan materi oleh ahli materi .....	67
Tabel 4.10 Hasil penilaian aspek akurasi materi oleh ahli materi.....	68
Tabel 4.11 Hasil penilaian aspek kedalaman dan keluasan materi oleh	

ahli materi .....	69
Tabel 4.12 Hasil penilaian aspek kejelasan kalimat oleh ahli materi .....	69
Tabel 4.13 Kriteria kualitas produk media bermain <i>Busy Book</i> untuk pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun berdasarkan penilaian ahli media .....	70
Tabel 4.14 Hasil penilaian aspek isi media oleh ahli media .....	72
Tabel 4.15 Hasil penilaian aspek penciptaan desain oleh ahli media .....	72
Tabel 4.16 Hasil penilaian aspek penyajian presentasi oleh ahli media .....	73
Tabel 4.17 Kriteria kualitas produk media bermain <i>Busy Book</i> dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun berdasarkan penilaian pendidik PAUD sebagai <i>user</i> .....	74
Tabel 4.18 Hasil penilaian aspek kelengkapan materi oleh pendidik PAUD sebagai <i>user</i> .....	75
Tabel 4.19 Hasil penilaian aspek akurasi materi oleh Pendidik PAUD sebagai <i>user</i> .....	76
Tabel 4.20 Hasil penilaian aspek kedalaman dan keluasan materi oleh pendidik PAUD sebagai <i>user</i> .....	77
Tabel 4.21 Hasil penilaian aspek kejelasan kalimat oleh pendidik PAUD sebagai <i>user</i> .....	78
Tabel 4.22 Hasil penilaian aspek isi media oleh pendidik PAUD sebagai <i>user</i> .....	80
Tabel 4.23 Hasil penilaian penciptaan desain oleh pendidik PAUD sebagai <i>user</i> .....	81
Tabel 4.24 Hasil penilaian penyajian presentasi oleh pendidik PAUD sebagai <i>user</i> .....	82
Tabel 4.25 Masukan ahli materi terhadap pengembangan media bermain <i>Busy Book</i> dalam pembelajaran motorik halus anak usia	

4-5 tahun .....	85
Tabel 4.26 Masukan ahli media terhadap pengembangan produk media bermain <i>busy book</i> dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun .....	86
Tabel 4.27 Masukan pendidik PAUD sebagai user terhadap pengembangan produk media bermain <i>busy book</i> dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun .....	88



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Produk Media Bermain <i>busy book</i> .....	22
Gambar 2.2 Skema Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 3.1 Model Alur Pengembangan Produk Media <i>busy book</i> .....	36
Gambar 4.1 Proses penelitian kelayakan media bermain <i>busy book</i> oleh peserta didik .....	64



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 2 Pedoman Wawancara .....	102
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	108
Lampiran 4 Instrumen Ahli Materi .....	117
Lampiran 5 Instrumen Ahli Media.....	126
Lampiran 6 Instrumen <i>User</i> .....	136
Lampiran 7 Instrumen Penilaian Uji Coba.....	152
Lampiran 8 Lembar Pernyataan Ahli Materi .....	155
Lampiran 9 Lembar Pernyataan Ahli Media.....	157
Lampiran 10 Lembar Pernyataan <i>User</i> .....	159
Lampiran 11 Buku Petunjuk Penggunaan Umum.....	163



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran yang penting bagi kemajuan Bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang dalam posisinya masih dikatakan sebagai Negara berkembang, sedang mencari bentuk tentang bagaimana cara dan upaya agar menjadi negara maju terutama di bidang pendidikan.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan dari kegiatan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran di sekolah.

Peraturan Pemerintah Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Proses dalam pasal 11 menyatakan bahwa proses pembelajaran idealnya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis anak. Hal tersebut sejalan dengan

pendapat Sukmadinata yang mengatakan kualitas pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran di dalam kelas hendaknya didukung dengan memanfaatkan perangkat pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Salah satu jenjang pendidikan di Indonesia adalah pendidikan anak usia dini atau biasa disebut PAUD. Pendidikan anak usia dini adalah program pendidikan yang dilakukan bagi anak sejak berusia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang selanjutnya (Sekolah Dasar).<sup>5</sup>

Konsep Islam tentang pendidikan anak usia dini yaitu menumbuhkan, mengarahkan, membina dan membimbing seluruh potensi pada anak usia dini.<sup>6</sup> Seperti yang tercantung dalam QS An-Nahl : 78:

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

---

<sup>4</sup> Nana Syaodikh Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004) hal. 3.

<sup>5</sup> Indrijati Herdina, *Psikologi Perkembangan & Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal.156.

<sup>6</sup> Abuddin Nata, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 139.

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur (**Q.S an-Nahl : 78**).

Menurut Sujiono prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini diantaranya (1) Anak sebagai pembelajar aktif, (2) Anak belajar melalui sensori dan panca indera, 3) Anak membangun pengetahuannya sendiri, (4) Anak berpikir melalui benda konkret (5) Anak belajar dari lingkungan.<sup>7</sup>

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu dengan melibatkan anak secara langsung dalam proses belajar melalui bermain dengan menggunakan panca indera.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk berkesplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

Al Ghazali dalam buku *Islamic Parenting Pendidikan Anak Menurut Metode Nabi* mengatakan, “Sang anak, hendaknya diizinkan untuk bermain dengan mainan yang disukainya. Sebab, melarang anak untuk bermain dan hanya disuruh belajar terus, akan menjenuhkan pikirannya, memadamkan kecerdasannya, dan membuat masa kecilnya kurang bahagia. Anak yang tidak boleh bermain pada akhirnya akan berontak dari tekanan itu dengan berbagai macam cara.”<sup>8</sup>

Operasionalisasi pendidikan bagi anak-anak usia dini akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif, sesuai dengan minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak. Oleh karena

---

<sup>7</sup> Sujiono, *Pengertian Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indek, 2007), hal. 59.

<sup>8</sup> Syaikh Jamal Abdurrahman, *Islamic Parenting Pendidikan Anak Metode Nabi*, (Solo: Aqwam, 2016), hal.107.

itulah mereka butuh permainan sebagai media pendidikan di dalam pembelajaran.<sup>9</sup>

Seperti yang diketahui, dalam pembelajaran anak usia dini diperlukan media bermain yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan pribadi anak, termasuk motorik halus.

Pada penelitian ini peneliti membuat suatu produk berbentuk media bermain dengan berbahan dasar kain flanel yang mana produk tersebut nantinya diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun. Peneliti terinspirasi dari aplikasi *pinterest* yang menyediakan beberapa contoh media bermain kreatif dan inovatif dengan berbahan dasar dari kain flanel.

Peneliti membuat produk *busy book*. *Busy Book* adalah media bermain yang berbentuk buku dengan berbahan dasar dari kain flanel. Selain itu terdapat variasi tambahan seperti *zipper* (ritsleting), kancing baju, kain perca, dan aksesoris lainnya. Produk yang akan peneliti susun nantinya akan berupa warna-warni untuk menumbuhkan ketertarikan dan kesenangan pada anak dalam pembelajaran motorik halus.

Media pembelajaran *busy book* dapat digunakan secara fleksibel, media tersebut dapat digunakan di dalam ruangan (*in door*) maupun di luar ruangan (*out door*) sehingga media tersebut dapat dibawa kemana saja. Bahan dan alat yang digunakan juga sangat sederhana, mudah didapat, aman, dan praktis.

---

<sup>9</sup> *Ibid.*

Sebelum membuat suatu produk inovatif peneliti melakukan sebuah observasi terlebih dahulu mengenai media apa yang digunakan di TK Ceria Demangan dan pengaruh media yang telah digunakan terhadap pembelajaran motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Selain itu, peneliti melakukan sebuah observasi ke sejumlah toko mainan dan toko buku, seperti di Yungki toys, *Social Agency*, dan Gramedia serta *book online shop*. Observasi tersebut dilakukan pada tanggal 12 Desember 2018. Dalam observasi tersebut, terdapat beberapa produk media bermain *busy book* yang terdapat pada *book online shop*, namun produk yang terdapat pada *book online shop* tersebut belum memenuhi standar tingkat pencapaian perkembangan anak motorik halus usia 4-5 tahun. Kebanyakan produk media bermain *busy book* yang terdapat pada *book online shop* memiliki komponen campuran dengan kata lain produk tersebut memiliki banyak lembar aktivitas yang dapat digunakan untuk pembelajaran segala aspek, tidak fokus pada satu aspek perkembangan pada anak.

Berdasarkan asumsi di atas penelitian ini akan dibuat pengembangan desain motif yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun. Media pembelajaran pada buku tersebut dibuat menggunakan media bahan kain, sehingga produk akhir pada penelitian ini adalah berupa media pembelajaran *busy book*. Dimana desain buku ini selain digunakan dalam pembelajaran motorik halus anak, dapat membangun daya imajinasi anak di usia 4-5 tahun di TK Ceria Demangan yang bertempat di Jalan



Demangan No. 28, Mrican, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

## **II. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media bermain *busy book* dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Demangan?
2. Bagaimana kelayakan media bermain *busy book* dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Demangan?

## **III. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media bermain *busy book* dalam pembelajaran motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Demangan.
2. Mengetahui kelayakan media bermain *busy book* dalam pembelajaran motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Demangan.

## **IV. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan permainan *busy book* ini adalah:

1. Bagi peneliti
  - a. Menambah keilmuan dan keterampilan dalam membuat media bermain berupa alat permainan edukatif (APE).
  - b. Mengembangkan media bermain untuk anak melalui desain kriya tekstil dan mode.
2. Bagi pendidik
  - a. Lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran bagi anak didik, khususnya dalam pembelajaran motorik halus.
  - b. Menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif.
3. Bagi peserta didik
  - a. Dapat lebih bersemangat dalam belajar.
  - b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
  - c. Mendorong imajinasi pada anak.
4. Bagi institusi pendidikan
  - a. Memberikan sumber referensi media bermain dengan berbahan dasar pada tekstil.
  - b. Mampu memicu kemampuan mahasiswa untuk menciptakan media bermain yang kreatif dan inovatif.

## V. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dihasilkan dalam pengembangan metode bermain *busy book* ini adalah:

1. Mampu membantu proses pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun. Dengan indikator tugas belajar yang tertera pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Indikator tugas belajar motorik halus pada**

m e d i a	No	Indikator
	1	Membuat garis lurus dan miring
	2	Menjiplak bentuk
	3	Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit
	4	Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
b e r	5	Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus

2. Media bermain *busy book* adalah media yang dapat digunakan di luar ruangan (*out door*) maupun di dalam ruangan (*in door*) dan dapat dimainkan secara individual.
3. Media bermain *busy book* berbahan dasar dari kain flannel dan kain perca. Selain itu terdapat tambahan aksesoris seperti *zipper*, kancing baju dan perekat.
4. Media bermain *busy book* diciptakan dengan nuansa yang berwarna-warni sehingga mampu membangkitkan motivasi anak untuk belajar.
5. Media *busy book* terdapat 8 lembar aktivitas. Dengan ukuran 23cmx24cm berbentuk persegi.
6. Media *busy book* memiliki tema 10 halaman yang terdiri dari 5 halaman lembar aktivitas dan cover dengan binding katun.

## **VI. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*) termasuk dalam kategori penelitian "*need to do*", yaitu penelitian yang hasilnya digunakan untuk membantu pelaksanaan pekerjaan, sehingga kalau pekerjaan tersebut dibantu dengan produk yang dihasilkan dari R&D maka akan semakin produktif, efektif, dan efisien.<sup>10</sup>

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dihasilkan tidak harus berbentuk benda

---

<sup>10</sup> Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 528.

perangkat keras (*hardware*) namun juga dapat berupa benda yang tidak kasat mata atau perangkat lunak (*software*).<sup>11</sup>

Produk dari penelitian ini berupa buku yang berbahan dasar dari kain flanel dan kain perca. Produk ini digunakan untuk membantu dalam pembelajaran motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di lembaga pendidikan TK Ceria Demangan. Produk ini dapat digunakan sebagai referensi untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia 4-5 tahun.

## **VII. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

- a. Media bermain *busy book* dapat digunakan sebagai sumber belajar anak didik secara mandiri.
- b. Media bermain *busy book* dapat dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran motorik halus di TK Ceria Demangan.
- c. Media bermain *busy book* dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik.
- d. Dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, *user* mempunyai pemahaman yang sama tentang kelayakan media belajar motorik halus yang baik dan benar serta mampu dikatakan layak pakai.

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

- a. Penelitian ini mengembangkan media bermain *busy book* dengan aktivitas membuat garis lurus dan miring, menjiplak bentuk, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang

---

<sup>11</sup> *Ibid.*

- rumit, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.
- b. Penelitian ini dikhususkan kepada anak didik yang berusia 4-5 tahun di TK Ceria Demangan.
  - c. Instrumen penilaian media bermain *busy book* dinilai oleh dua *user* yaitu satu guru Ant Class di TK Ceria Demangan dan satu pendidik (asisten guru) di TK Ceria Demangan.
  - d. Media bermain *busy book* ditinjau oleh satu orang dosen pembimbing, diberi masukan oleh ahli materi dan ahli media.
  - e. Kelayakan yang dinilai hanya pada aspek apakah media bermain *busy book* ini mempunyai kualitas yang baik dan dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun.

### VIII. Definisi Istilah/Definisi Operasional

Beberapa istilah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>12</sup>

Penelitian pengembangan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temu-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara

---

<sup>12</sup> Punaji Setyosari, *Metode penelitian dan pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 194.



systematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.<sup>13</sup>

2. Sumber belajar adalah segala sesuatu (benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar, itulah yang dimaksud sumber belajar. Adapun contohnya seperti buku paket, modul, LKS, realita, model, maket, bank, museum, kebun binatang, pasar, dan sebagainya.<sup>14</sup>
3. Media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke pada penerima pesan.<sup>15</sup>
4. Media Pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>16</sup>
5. Permainan adalah sebuah aktivitas dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok).<sup>17</sup>
6. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah istilah yang menunjuk pada alat peraga yang secara spesial diberikan kepada anak-anak usia dini, khususnya usia antara 0-6 tahun.<sup>18</sup>

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hal. 195.

<sup>14</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hal.3.

<sup>15</sup> Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal. 6.

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 3.

<sup>17</sup> Id.wikipedia.org, "Definisi Permainan", 3 desember pukul 20.48.

<sup>18</sup> Kak Andang Ismail, *Education Games ...*, Hal. 207

7. Alat Permainan *busy book* adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif terbuat dari kain (terutama flanel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu membantu dalam pembelajaran motorik halus.
8. Motorik Halus adalah gerakan yang hanya membutuhkan otot-otot kecil dan tidak memerlukan tenaga yang besar.<sup>19</sup>
9. Pembelajaran motorik halus adalah pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan.



---

<sup>19</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2000), hal. 53.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan Produk

Kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Pengembangan Produk Media Bermain *Busy Book*

Pada penelitian ini telah dikembangkan produk berupa media bermain *busy book* dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun: (a) Proses pengembangan media bermain *busy book* yang dilakukan menggunakan model Borg and Gall dengan 5 tahap (Penelitian dan pengembangan data, Perencanaan, Pengembangan produk awal, Uji coba lapangan awal, Revisi) melalui tahapan analisis kebutuhan, observasi, wawancara, pembuatan instrumen penilaian produk, pembuatan buku petunjuk penggunaan, peninjauan oleh dosen pembimbing, dosen ahli, dan pendidik PAUD sebagai *user*; dan b) pengembangan produk media bermain *busy book* disesuaikan dengan kondisi anak usia 4-5 tahun. Media bermain *busy book* terdiri dari 8 lembar aktivitas. Setiap lembar aktivitas terdiri dari indikator pencapaian perkembangan motorik halus dan aturan serta petunjuk teknis cara memainkan. Media bermain *busy book* memiliki buku petunjuk penggunaan umum yang berjudul “*Petunjuk Penggunaan Umum Media Bermain Busy Book dalam pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun*”.

## 2. Kelayakan Produk Media Bermain *Busy Book*

Kelayakan produk media bermain *busy book* dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun berdasarkan penilaian ahli materi mendapat kualitas **Sangat Baik (SB)** dengan presentase keidealan sebesar 82%. Penilaian ahli media mendapatkan kualitas **Sangat Baik (SB)** dengan presentase keidealan sebesar 92%. Menurut penilaian pendidik PAUD sebagai *user* mendapatkan kualitas **Sangat Baik (SB)** dengan presentase keidealan sebesar 90%. Respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan mendapat kualitas **Sangat Baik (SB)** dan memperoleh skor 785 dari skor maksimal 920 dengan presentase keidealan sebesar 85,4%. Berdasarkan hasil penilaian kualitas keseluruhan aspek maka produk media bermain *busy book* dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun ini dikatakan **Layak** dengan kategori (**Sangat Baik**).

### B. Keterbatasan Penelitian

1. Media bermain *busy book* hanya menyajikan alat permainan yang memenuhi lima indikator perkembangan motorik halus anak untuk usia 4-5 tahun yang meliputi mempuat garis lurus dan miring, menjiplak bentuk, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.
2. Media bermain *busy book* yang dikembangkan ditentukan kelayakannya berdasarkan penilaian kualitas dan masukan oleh dua

dosen ahli yang meliputi dosen ahli materi dan dosen ahli media, 2 pendidik PAUD sebagai *user*, dan diresponkan kepada 8 peserta didik di TK Ceria Demangan.

3. Tahapan penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall hanya sampai 5 tahapan saja, yaitu sampai tahapan revisi produk awal.

### **C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Penelitian pengembangan ini mengembangkan produk berupa media bermain *busy book*. Adapun saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

#### **1. Saran Pemanfaatan**

Media bermain *busy book* yang telah dikembangkan, dapat digunakan peserta didik sebagai media dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun. Media bermain yang telah dikembangkan perlu diujicobakan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran motorik halus untuk mengetahui sejauh mana kekurangan dan kelebihan media tersebut. Selain itu, perlu dilakukan uji coba lebih lanjut dan perlu dilakukan revisi untuk memaksimalkan produk agar lebih sempurna. Dengan menggunakan media bermain *busy book* diharapkan peserta didik lebih aktif dan lebih semangat dalam pembelajaran motorik halus.

## **2. Diseminasi**

Media bermain *busy book* ini dapat lebih layak digunakan sebagai media pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun apabila telah dilakukan serangkaian uji coba untuk dilakukan revisi secara mendalam. Setelah diujicobakan dan dievaluasi, maka media ini dapat disebarluaskan untuk digunakan oleh pendidik atau peserta didik.

## **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media bermain *busy book* masih belum sempurna, sehingga dapat dikembangkan lagi untuk penelitian lebih lanjut berupa uji coba produk untuk dapat melakukan revisi secara lebih rinci dan mendalam terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu, perlu juga dilakukan penelitian sejenis untuk materi pokok yang lain, sehingga harapannya akan terwujud produk-produk sejenis dengan kelayakan yang lebih baik lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Syaikh Jamal. 2016. *Islamic Parenting Pendidikan Anak Metode Nabi*. Solo: Aqwam.
- Arsyad, Azhar. *Media pembelajaran*. 2011. Jakarta: Rajawali.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Herdina, Indrijati. 2016. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak*. 1978. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Isnawati Dwi Utami, Pengembangan Media *Busy Book* Materi Aturan dalam Keluarga untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu, Bantul, *Skripsi*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2018).
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Nata, Abuddin. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. 2012. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nilmayani. (2017). Pengaruh Penggunaan Busy Book terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu

- Filosofia Kubbu Babussalam Rokan Hilir. *Jurnal Skripsi*, Universitas Riau, Riau.
- Permendikbud no. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Sumber Belajar*. 2012. Yogyakarta: Pedagogia.
- Rinta Nur ariyani, Pengembangan Buku Panduan Outbound IPSAMP/MTs dengan Guided Note Taking. *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.
- Rahman, Shofiatun. 2010. *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*. Tadulako: University Press Palu.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali.
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Saputra, Yudha M, dan Rudiyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode penelitian dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sugiyono. 2013. *Cara mudah menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono. 2007. *Pengertian Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indek.

Sumantri. 2011. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Syaodih Sukmadinata, Nana. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syaodih Sukmadinata, Nana. 2004. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dokumen TK Ceria Demangan, dikutip pada tanggal 21 September 2018.

<https://id.wikipedia.org/wiki/permainan> (diakses pada 3 desember pukul 20.48).

Ahmad al Hafidz, “*Hadist tentang kewajiban menuntut ilmu*” (<http://www.dic.or.id/hadist-tentang-kewajiban-menuntut-ilmu/>, diakses pada 30 April 2019 17:49 WIB).

Brainy Quote, “*William Arthur Ward Quotes*” (<https://www.brainyquote.com/quotes/william-arthur-ward-103463>, diakses pada 30 April 2019 17:53 WIB).



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto Telp. 513056, 7103871, Fax. (0274) 519734 <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id/>  
 E-mail : [ftk@uin-suka.ac.id](mailto:ftk@uin-suka.ac.id) YOGYAKARTA 55281

Nomor : B- 250/Un.02/DT.1/PN.01.1/01/2019  
 Lamp. : 1 Bendel Proposal  
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

24 Januari 2019

Kepada  
 Yth : Kepala TK Ceria Demangan Baru

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan Judul: "**PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN BUSY BOOK DALAM PEMBELAJARAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN**", diperlukan penelitian.

Oleh karena itu kami berharap dapatlah kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah  
 NIM : 15430061  
 Semester : VIII (Delapan)  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Alamat : Jl. Legi No. 32 B, Papringan, Yogyakarta

untuk mengadakan penelitian di **TK Ceria Demangan Baru**.  
 dengan metode pengumpulan data Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.  
 Adapun waktunya

mulai tanggal : 25 Januari 2019

Demikian atas perkenan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

a.n. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik

*Istihingsih*

Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Kaprodi PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan ( untuk dilaksanakan )
4. Arsip

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA





## Taman Balita & TK Ceria

Jl. Demangan Baru No. 28 Yogyakarta 55281 Telp. 0274 - 580811, Fax. 0274 - 551906  
 Jl. Polisi Istimewa No. 02 Timoho, Yogyakarta Telp. 0274 - 551178, Fax. 0274 - 551179

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

**NO. 32 /SK/P/TK-C/III/2019**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dyah Kusumaning Harini, S.Psi  
 Jabatan : Kepala Lembaga  
 Nama Instansi : Taman Balita, Daycare & TK Ceria  
 Alamat Instansi : Jl. Demangan Baru No 28 Caturtunggal Depok Sleman  
 DI. Yogyakarta 55281

Menerangkan bahwa :

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah  
 NIM : 15430061  
 Jurusan : PIAUD (PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI)  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian guna penyelesaian tugas akhir di TK yang mengangkat judul mengenai **"Pengembangan Media Bermain Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Maret 2019

Kepala TK Ceria, Demangan

TB & TK CERIA  
 Jl. Demangan Baru No. 28  
 Yogyakarta 55281

Telp. / Fax. (0274) 551906  
 (Dyah Kusumaning Harini, S.Psi)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA



## Lampiran 2 Pedoman Wawancara

### PEDOMAN WAWANCARA 1

**Narasumber :**

**Penanya :**

**Hari/tanggal :**

1. Dapatkah Ibu menerangkan sedikit tentang diri anda, alamat, tempat tinggal, tugas dan jabatan di Sekolah ini?

Jawaban: .....

.....

2. Jika kita melihat tentang perkembangan fisik motorik halus anak usia dini, bagaimana pendapat ibu tentang perkembangan fisik motorik halus anak usia dini itu sendiri:

Jawaban: .....

.....

3. Ada berapa jumlah anak didik di Sekolah? Dan berapa rinciannya untuk setiap kelas?

Jawaban: .....

.....

4. Siapa saja guru pengampu di kelas Kecil (A)?

Jawaban: .....

.....

5. Bagaimana keefektifan pembelajaran motorik halus anak usia dini khususnya di kelas (A) ini?

Jawaban: .....

.....

6. Apa saja faktor yang mempengaruhi keefektifan pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun di kelas Kecil (A) ini?

Jawaban: .....

.....

7. Berapa jumlah anak didik putra dan anak didik putri? Dan apakah jenis kelamin anak mempengaruhi pembelajaran motorik halus juga?

Jawaban: .....

.....

8. Bagaimana dengan pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun di kelas Kecil (A)?

Jawaban: .....

.....



## PEDOMAN WAWANCARA 2

**Narasumber** :

**Penanya** :

**Hari/ tanggal** :

1. Bagaimana peran APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada di Sekolah?

Jawaban: .....

.....

2. Apa saja APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang ada di Sekolah?

Jawaban: .....

.....

3. Apakah ada batasan usia di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak?

Jawaban: .....

.....

4. Apakah ada SOP yang jelas di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak? Jika ada apakah sudah diterapkan di Sekolah?

Jawaban: .....

.....

5. Apakah APE (Alat Permainan Edukatif) mempengaruhi pembelajaran motorik halus anak di kelas Kecil (A)?

Jawaban: .....

.....

6. Bagaimana peran guru dalam mengoperasikan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada di Sekolah?

Jawaban: .....

.....

7. Adakah anak yang merasa kesulitan ketika bermain dengan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?

Jawaban: .....

.....  
8. Apakah ada perawatan khusus dalam menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?

Jawaban: .....

.....  
9. Kendala apa saja yang biasanya terjadi ketika anak sedang memainkan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*?

Jawaban: .....

.....  
10. Bagaimana bentuk upaya guru dalam mengoptimalkan dan menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*? Apa saja upaya yang telah dilakukan selama ini?

Jawaban: .....

.....

### PEDOMAN WAWANCARA 3

**Narasumber :**

**Penanya :**

**Hari/ tanggal :**

1. Apakah ada subsidi yang diberikan pemerintah/ donatur terkait dengan pengadaan APE baik yang *in door* maupun *out door*?

Jawaban: .....

2. Jika ada apakah APE tersebut digunakan dengan maksimal? Dan apakah APE tersebut mampu membantu dalam pembelajaran motorik halus untuk anak?

Jawaban: .....

3. Apakah dari pihak sekolah pernah membuat atau mengembangkan sebuah APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban: .....

4. Jika iya, seperti apa saja APE yang pernah dibuat oleh guru/ pihak sekolah sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban: .....

5. Apakah anda merasa cukup atau dirasa kurang selama ini terhadap pengembangan APE yang ada di sekolah selama ini?

Jawaban: .....

6. Jika kurang, apa sebabnya?

Jawaban: .....

7. Bagaimana upaya yang dilakukan guru/ pihak sekolah agar bisa mengembangkan APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban: .....

.....

8. Dari semua jenis APE yang ada di Sekolah, terbuat dari bahan dasar apa saja APE tersebut?

Jawaban: .....

.....

9. Apakah APE tersebut aman bagi anak-anak dan mampu membantu dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban: .....

.....

10. Apakah ada sebelumnya APE *in door* dan *out door* yang berbahan dasar kain flanel?

Jawaban: .....

.....



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



### Lampiran 3 Hasil Wawancara

#### HASIL WAWANCARA 1

**Narasumber : Gifari Annisa R, S.Pd**

**Penanya : Qonitah Faizatul F**

**Hari/tanggal : Selasa, 26 Desember 2018**

1. Dapatkah Ibu menerangkan sedikit tentang diri anda, alamat, tempat tinggal, tugas dan jabatan di Sekolah ini?

Jawaban: Nama Ms. Gifa, Alamat & tempat tinggal: klaten, tugas & jabatan: *educator*.

2. Jika kita melihat tentang perkembangan fisik motorik halus anak usia dini, bagaimana pendapat ibu tentang perkembangan fisik motorik halus anak usia dini itu sendiri:

Jawaban: kemampuan anak yang berkenaan dengan motorik halus yaitu tangan, yang melibatkan tangan untuk mampu bergerak sesuai usianya.

3. Ada berapa jumlah anak didik di Sekolah? Dan berapa rinciannya untuk setiap kelas?

Jawaban: TK A = 15, TK B = 11.

4. Siapa saja guru pengampu di kelas Kecil (A)?

Jawaban: Saya, Ms. Gifa dan didampingi 3 asisten yang setiap hari bergantian.

5. Bagaimana keefektifan pembelajaran motorik halus anak usia dini khususnya di kelas (A) ini?

Jawaban: masih disupport, terutama dalam menggunakan media yang sesuai.

6. Apa saja faktor yang mempengaruhi keefektifan pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun di kelas Kecil (A) ini?

Jawaban: a. Jenis kegiatan b. Media pembelajaran c. Waktu mengerjakan d. Support guru.

7. Berapa jumlah anak didik putra dan anak didik putri? Dan apakah jenis kelamin anak mempengaruhi pembelajaran motorik halus juga?

Jawaban: P= 7 L=8. Tidak mempengaruhi.

8. Bagaimana dengan pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun di kelas Kecil (A)?

Jawaban: menyenangkan. Anak-anak mampu mempraktekkan setelah *educator* memberikan pengarahan. Apabila merasa kesulitan, anak-anak boleh bertanya dan meminta bantuan kepada *educator*. *Educator* akan membantu anak-anak dengan mengajarnya dan memberikan kesempatan untuk mencoba lagi.

**Narasumber : Nurleni Sulistyani**

**Penanya : Qonitah Faizatul F**

**Hari/tanggal : Rabu, 27 Desember 2018**

1. Dapatkah Ibu menerangkan sedikit tentang diri anda, alamat, tempat tinggal, tugas dan jabatan di Sekolah ini?

Jawaban: nama Nurleni, alamat cengkehan wukirsari imogiri bantul, pendidik, jabatan guru kelas.

2. Jika kita melihat tentang perkembangan fisik motorik halus anak usia dini, bagaimana pendapat ibu tentang perkembangan fisik motorik halus anak usia dini itu sendiri:

Jawaban: Ada yang berkembang baik, ada yang mulai berkembang.

3. Ada berapa jumlah anak didik di Sekolah? Dan berapa rinciannya untuk setiap kelas?

Jawaban: 280 anak, setiap kelas ada yang 15 anak, ada yang 25 anak.

4. Siapa saja guru pengampu di kelas Kecil (A)?

Jawaban: Ibu Nisa, Ibu Miftah, Ibu Eti, Ibu Win, Ibu Nurul

5. Bagaimana keefektifan pembelajaran motorik halus anak usia dini khususnya di kelas (A) ini?

Jawaban: Lumayan efektif.

6. Apa saja faktor yang mempengaruhi keefektifan pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun di kelas Kecil (A) ini?

Jawaban: Menariknya permainan, jumlah APE.

7. Berapa jumlah anak didik putra dan anak didik putri? Dan apakah jenis kelamin anak mempengaruhi pembelajaran motorik halus juga?

Jawaban: Putra 165 putri 115, Tidak mempengaruhi.

8. Bagaimana dengan pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun di kelas Kecil (A)?

Jawaban: meronce, menulis, puzzle, melukis, menebalkan.



## HASIL WAWANCARA 2

**Narasumber** : Gifari Annisa R, S.Pd

**Penanya** : Qonitah Faizatul F

**Hari/ tanggal** : Selasa, 26 Desember 2019

1. Bagaimana peran APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada di Sekolah?

Jawaban: Sangat membantu untuk menyampaikan materi kepada anak. Anak-anak juga lebih mudah menerima materi dan merasa diajak bermain.

2. Apa saja APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang ada di Sekolah?

Jawaban: *In door*: Balok. Hawk puzzle, bomatik, lego, lepas pasang jam, tabung susun, dll. *Out door*: kolam pasir, sekop, cetakan pasir, perosotan, jembatan goyang, sepeda, dll.

3. Apakah ada batasan usia di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak?

Jawaban: Secara garis besar, APE yang kami miliki, kami usahakan untuk bisa digunakan di semua usia anak sekoah. Namun, ada beberapa APE yang kami bedakan sesuai takaran. Misal perosotan ada 2, ada yg tinggi untuk anak TK & pendek untuk KB.

4. Apakah ada SOP yang jelas di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak? Jika ada apakah sudah diterapkan di Sekolah?

Jawaban: Ada sudah diterapkan.

5. Apakah APE (Alat Permainan Edukatif) mempengaruhi pembelajaran motorik halus anak di kelas Kecil (A)?

Jawaban: Mempengaruhi. APE mampu mendukung pembelajaran lebih efektif.

6. Bagaimana peran guru dalam mengoperasikan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang udah ada di Sekolah?

Jawaban: Guru memberikan pengarahan kepada anak-anak bagaimana cara menggunakan APE dan mencontohkan ara menggunakan APE.

7. Adakah anak yang merasa kesulitan ketika bermain dengan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?

Jawaban: Ada yaitu ABK ketika menggunakan APE *outdoor*.

8. Apakah ada perawatan khusus dalam menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?

Jawaban: Secara khusus tidak ada.

9. Kendala apa saja yang biasanya terjadi ketika anak sedang memainkan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*?

Jawaban: Kendala yang paling sering muncul yaitu ketika menggunakan APE *outdoor* ada anak ABK yang masih takut dan belum tahu cara memainkannya.

10. Bagaimana bentuk upaya guru dalam mengoptimalkan dan menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*? Apa saja upaya yang telah dilakukan selama ini?

Jawaban: Tentu saja dengan pengarahan sebelum bermain, pemberian contoh cara penggunaan, pengawasan ketika penggunaan dan membersihkan serta menata kembali setelah digunakan.

**Narasumber** : Nurleni Sulistyani

**Penanya** : Qonitah Faizatul F

**Hari/ tanggal** : Rabu, 27 Desember 2019

1. Bagaimana peran APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada di Sekolah?

Jawaban: APE sangat membantu dalam kegiatan bermain belajar.

2. Apa saja APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang ada di Sekolah?

Jawaban: *in door*: Buku cerita, baok kapal, papan tulis, ronce, puzzle. *Outdoor*:

3. Apakah ada batasan usia di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak?

Jawaban: Ada.

4. Apakah ada SOP yang jelas di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak? Jika ada apakah sudah diterapkan di Sekolah?

Jawaban: Ada, mulai diterapkan di sekolah.

5. Apakah APE (Alat Permainan Edukatif) mempengaruhi pembelajaran motorik halus anak di kelas Kecil (A)?

Jawaban: Sangat berperan.

6. Bagaimana peran guru dalam mengoperasikan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang udah ada di Sekolah?

Jawaban: Menjelaskan cara main, mendampingi anak, dan menyediakan atau mensetting APE sesuai tema.

7. Adakah anak yang merasa kesulitan ketika bermain dengan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?

Jawaban: Masih ada.

8. Apakah ada perawatan khusus dalam menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?

Jawaban: Ada.

9. Kendala apa saja yang biasanya terjadi ketika anak sedang memainkan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*?

Jawaban: Berebut APE dengan temannya, untuk kelas 4 masih ada yang belum tuntas dalam menyelesaikan permainan.

10. Bagaimana bentuk upaya guru dalam mengoptimalkan dan menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*? Apa saja upaya yang telah dilakukan selama ini?

Jawaban: Membiasakan anak sayangi mainan, bertanggung jawab mengembalikan sesuai tempat anak mengambil.



### HASIL WAWANCARA 3

**Narasumber : Gifari Annisa R, S.Pd**

**Penanya : Qonitah Faizatul F**

**Hari/ tanggal : Selasa, 26 Desember 2018**

1. Apakah ada subsidi yang diberikan pemerintah/ donatur terkait dengan pengadaan APE baik yang *in door* maupun *out door*?

Jawaban: Ada.

2. Jika ada apakah APE tersebut digunakan dengan maksimal? Dan apakah APE tersebut mampu membantu dalam pembelajaran motorik halus untuk anak?

Jawaban: Tentu digunakan secara maksimal supaya perkembangan motorik halus anak berkembang maksimal.

3. Apakah dari pihak sekolah pernah membuat atau mengembangkan sebuah APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban Pernah, namun biasanya bukan untuk jangka panjang.

4. Jika iya, seperti apa saja APE yang pernah dibuat oleh guru/ pihak sekolah sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban: Berupa bekas gulungan tissue lalu diberi angka lalu disediakan stik es krim warna-warni lalu anak-anak diminta memasukkan stik ke dalam gulungan sesuai angka.

5. Apakah anda merasa cukup atau dirasa kurang selama ini terhadap pengembangan APE yang ada di sekolah selama ini?

Jawaban: Sudah cukup karena mendukung kemampuan anak-anak.

6. Jika kurang, apa sebabnya?

Jawaban: -

7. Bagaimana upaya yang dilakukan guru/ pihak sekolah agar bisa mengembangkan APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban: Saling bertukar pendapat & ide dengan guru kelas lain, bahkan kepala sekolah, mencari referensi di internet dan buku.

8. Dari semua jenis APE yang ada di Sekolah, terbuat dari bahan dasar apa saja APE tersebut?

Jawaban: Berbagai macam, ada dari plastik, karton, kertas, stik es krim dan barang-barang yang masih bisa dimanfaatkan.

9. Apakah APE tersebut aman bagi anak-anak dan mampu membantu dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban: Aman, karena guru memilih bahkan terlebih dahulu sebelum di buat APE & adanya pendampingan saat penggunaan.

10. Apakah ada sebelumnya APE *in door* dan *out door* yang berbahan dasar kain flanel?

Jawaban: Ada.

**Narasumber : Nurleni Sulistyani**

**Penanya : Qonitah Faizatul**

**Hari/ tanggal : Rabu, 27 Desember 2018**

1. Apakah ada subsidi yang diberikan pemerintah/ donatur terkait dengan pengadaan APE baik yang *in door* maupun *out door*?

Jawaban: Ada.

2. Jika ada apakah APE tersebut digunakan dengan maksimal? Dan apakah APE tersebut mampu membantu dalam pembelajaran motorik halus untuk anak?

Jawaban: Digunakan dengan maksimal, membantu.

3. Apakah dari pihak sekolah pernah membuat atau mengembangkan sebuah APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban: Belum.

4. Jika iya, seperti apa saja APE yang pernah dibuat oleh guru/ pihak sekolah sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban:-

5. Apakah anda merasa cukup atau dirasa kurang selama ini terhadap pengembangan APE yang ada di sekolah selama ini?

Jawaban: Kurang.

6. Jika kurang, apa sebabnya?

Jawaban: Belum siap kelas ada atau punya.

7. Bagaimana upaya yang dilakukan guru/ pihak sekolah agar bisa mengembangkan APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban: Menggunakan APE semaksimal mungkin.

8. Dari semua jenis APE yang ada di Sekolah, terbuat dari bahan dasar apa saja APE tersebut?

Jawaban: Kayu, plastik, kain, kertas.

9. Apakah APE tersebut aman bagi anak-anak dan mampu membantu dalam pembelajaran motorik halus anak?

Jawaban: Aman karena SNI, dan membantu.

10. Apakah ada sebelumnya APE *in door* dan *out door* yang berbahan dasar kain flanel?

Jawaban: Ada.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

### Lampiran 4 Instrumen Ahli Materi

#### Instrumen Penilaian Kualitas Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

(Ahli Materi)

Nama : Yudha Febrianta, SPd.Jas., M.Or  
 NIP : 19880201 000000 3 101  
 Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
 Bidang Keahlian : Ahli Materi

#### Petunjuk Pengisian

Berilah tanda cek pada kolom nilai yaitu sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Bermain *Busy Book*.

Nilai SB=Sangat Baik, B=Baik, C=Cukup, K=Kurang, SK=Sangat Kurang. Apabila anda menilai media bermain dengan nilai C, K, atau SK, maka berilah saran hal-hal apa saja yang menjadi penyebab kekurangan atau perlu menambah sesuatu.

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian					Saran
		SB	B	C	K	SK	
<b>KOMPONEN ISI MATERI</b>							
<b>I. Aspek Kelengkapan Materi</b>							
1.	Setiap Lembar Aktivitas dalam media bermain <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan permainan.						

2.	Materi yang disajikan dalam bentuk petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.						
<b>II. Aspek Akurasi Materi</b>							
3.	Alat permainan yang disajikan mudah dipahami.						
4.	Alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian.						
<b>III. Aspek Kedalaman Materi dan Keluasan Materi</b>							
5.	Terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.						
6.	Kesesuaian alat permainan dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan alat permainan.						
<b>KOMPONEN KEBAHASAAN</b>							
<b>IV. Aspek Kejelasan Kalimat</b>							
7.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti.						
8.	Kalimat yang digunakan efektif.						



9.	Istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI.						
10.	Materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa yang baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd.						
<b>Jumlah Penilaian</b>							
<b>Rata-rata Penilaian</b>							

**Penjabaran Kriteria Penilaian Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun**

**(Ahli Materi)**

No.	Kriteria Penilaian	Uraian Kriteria Penilaian	
<b>KOMPONEN ISI MATERI</b>			
<b>I. Aspek Kelengkapan Materi</b>			
1.	Setiap Lembar Aktivitas dalam media bermain <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan permainan.	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator dan tujuan permainan
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator dan tujuan permainan
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator dan tujuan permainan
		K	Jika 2 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator dan tujuan permainan
		SK	Jika 1 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator dan tujuan permainan
2.	Materi yang disajikan dalam bentuk petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.	SB	Jika 8-7 lembar aktivitas materi yang disajikan dalam dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas materi yang disajikan dalam dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas materi yang disajikan dalam dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan

			indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun
		K	Jika 2 lembar aktivitas materi yang disajikan dalam dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun
		SK	Jika 1 lembar aktivitas materi yang disajikan dalam dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun
<b>II. Aspek Akurasi Materi</b>			
3.	Alat permainan yang disajikan mudah dipahami.	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas yang disajikan mudah dipahami
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas yang disajikan mudah dipahami
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas yang disajikan mudah dipahami
		K	Jika 2 lembar aktivitas yang disajikan mudah dipahami
		SK	Jika 1 lembar aktivitas yang disajikan mudah dipahami
4.	Alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian.	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		K	Jika 2 lembar aktivitas yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian

		SK	Jika 1 lembar aktivitas yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
<b>III. Aspek Kedalaman Materi dan Keluasan Materi</b>			
5.	Terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan permainan
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan permainan
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan permainan
		K	Jika 2 lembar aktivitas terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan permainan
		SK	Jika 1 lembar aktivitas terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan permainan
6.	Kesesuaian alat permainan dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan alat permainan.	SB	Jika 8 lembar aktivitas terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan permainan
		B	Jika 6-7 lembar aktivitas terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan permainan
		C	Jika 4-5 lembar aktivitas terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan permainan

		K	Jika 2-3 lembar aktivitas terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan permainan
		SK	Jika 1 lembar aktivitas terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan permainan
<b>KOMPONEN KEBAHASAAN</b>			
<b>IV. Aspek Kejelasan Kalimat</b>			
7.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti.	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis permainan mudah dimengerti
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis permainan mudah dimengerti
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis permainan mudah dimengerti
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis permainan mudah dimengerti
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis permainan mudah dimengerti
8.	Kalimat yang digunakan efektif.	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas permainan kalimat yang digunakan efektif
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas permainan kalimat yang digunakan efektif
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas permainan kalimat yang digunakan efektif

		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas permainan kalimat yang digunakan efektif
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas permainan kalimat yang digunakan efektif
9.	Istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI.	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
10.	Materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa yang baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd.	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd



		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

#### Lampiran 5 Instrumen Ahli Media

**Instrumen Penilaian Kualitas Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun**

**(Ahli Media)**

Nama : Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
 NIP : 19800131 200801 1 005  
 Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
 Bidang Keahlian : Ahli Media

**Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda cek pada kolom nilai yaitu sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Bermain *Busy Book*.

Nilai SB=Sangat Baik, B=Baik, C=Cukup, K=Kurang, SK=Sangat Kurang. Apabila anda menilai media bermain dengan nilai C, K, atau SK, maka berilah saran hal-hal apa saja yang menjadi penyebab kekurangan atau perlu menambah sesuatu.

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian					Saran
		SB	B	C	K	SK	
<b>KOMPONEN DESAIN MEDIA</b>							
<b>IX. Aspek Isi Media</b>							
1.	Keseuaian indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun						
2.	Kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>						
3.	Nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak						
4.	Kualitas media bermain <i>Busy Book</i>						
5.	Kepraktisan media apabila digunakan (mudah						

	dibawa dan mudah disimpan)						
6.	Memiliki daya tarik media bagi anak (variasi warna, bentuk, dan bahan yang digunakan)						
<b>II. Aspek Penciptaan (Desain)</b>							
7.	Mencangkup kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus						
8.	Kesesuaian luas setiap area bermain dengan kondisi fisik anak usia 4-5 tahun						
9.	Kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )						
10.	Keawetan dan ketahanan media						
<b>KOMPONEN PENYAJIAN</b>							
<b>III. Aspek Penyajian (Presentasi)</b>							
11.	Kesistematian penyajian (presentasi) sesuai dengan bahasa dan kondisi anak						
12.	Mendorong aktivitas dan kreatifitas anak						
13.	Menumbuh kembangkan ketanggapan pada anak						
14.	Merangsang motivasi belajar dan bermain anak						
15.	Memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak						
<b>Jumlah Penilaian</b>							
<b>Rata-rata Penilaian</b>							



No.	Kriteria Penilaian	Uraian Kriteria Penilaian
<b>KOMPONEN ISI MATERI</b>		

<b>I. Aspek Isi Media</b>			
1.	Keseuaian indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun
		K	Jika 2 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun
		SK	Jika 1 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun
1. 2.	Kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>	SB	Jika 8-7 lembar aktivitas materi yang terdapat di <i>Busy Book</i> terjamin kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas materi yang terdapat di <i>Busy Book</i> terjamin kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas materi yang terdapat di <i>Busy Book</i> terjamin kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>

		K	Jika 2 lembar aktivitas materi yang terdapat di <i>Busy Book</i> terjamin kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>
		SK	Jika 1 lembar aktivitas materi yang terdapat di <i>Busy Book</i> terjamin kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>
2.	Nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas yang terdapat di <i>Busy Book</i> memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas yang terdapat di <i>Busy Book</i> memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas yang terdapat di <i>Busy Book</i> memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas yang terdapat di <i>Busy Book</i> memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas yang terdapat di <i>Busy Book</i> memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak
3.	Kualitas media bermain <i>Busy Book</i>	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas memiliki kualitas media bermain <i>Busy Book</i>
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas memiliki kualitas media bermain <i>Busy Book</i>
4.		C	Jika 3-4 lembar aktivitas memiliki kualitas media bermain <i>Busy Book</i>
		K	Jika 2 lembar aktivitas memiliki kualitas media bermain <i>Busy Book</i>
		SK	Jika 1 lembar memiliki kualitas media bermain <i>Busy Book</i>



5.	Kepraktisan media apabila digunakan (mudah dibawa dan mudah disimpan)	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas memiliki sifat kepraktisan jika digunakan
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas memiliki sifat kepraktisan jika digunakan
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas memiliki sifat kepraktisan jika digunakan
		K	Jika 2 lembar aktivitas memiliki sifat kepraktisan jika digunakan
		SK	Jika 1 lembar aktivitas memiliki sifat kepraktisan jika digunakan
6.	Memiliki daya tarik media bagi anak (variasi warna, bentuk, dan bahan yang digunakan)	SB	Jika 8 lembar aktivitas memiliki daya tarik media bagi anak
		B	Jika 6-7 lembar aktivitas memiliki daya tarik media bagi anak
		C	Jika 4-5 lembar aktivitas memiliki daya tarik media bagi anak
		K	Jika 2-3 lembar aktivitas memiliki daya tarik media bagi anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas memiliki daya tarik media bagi anak
<b>II. Aspek Penciptaan (Desain)</b>			
7.	Mencangkup kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus

		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
8.	Kesesuaian luas setiap area bermain dengan kondisi fisik anak usia 4-5 tahun	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas memiliki kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas memiliki kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas memiliki kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas memiliki kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas memiliki kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
9.	Kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas memiliki kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas memiliki kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas memiliki kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas memiliki kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )

		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas memiliki kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )
10.	Keawetan dan ketahanan media	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas memiliki keawetan dan ketahanan dalam segi alat permainan edukatif anak
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas memiliki keawetan dan ketahanan dalam segi alat permainan edukatif anak
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas memiliki keawetan dan ketahanan dalam segi alat permainan edukatif anak
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas memiliki keawetan dan ketahanan dalam segi alat permainan edukatif anak
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas memiliki keawetan dan ketahanan dalam segi alat permainan edukatif anak
11.	Kesistematisan penyajian (presentasi) sesuai dengan bahasa dan kondisi anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak

12.	Mendorong aktivitas dan kreatifitas anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
13.	Menumbuh kembangkan ketanggapan pada anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas mampu menumbuh kembangkan ketanggapan anak
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas mampu menumbuh kembangkan ketanggapan anak
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas mampu menumbuh kembangkan ketanggapan anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas mampu menumbuh kembangkan ketanggapan anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas mampu menumbuh kembangkan ketanggapan anak
14.	Merangsang motivasi belajar dan bermain anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas mampu merangsang motivasi belajar dan bermain anak

		B	Jika 6-5 lembar aktivitas mampu merangsang motivasi belajar dan bermain anak
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas mampu merangsang motivasi belajar dan bermain anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas mampu merangsang motivasi belajar dan bermain anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas mampu merangsang motivasi belajar dan bermain anak
15.	Memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak

### Lampiran 6 Instrumen User

#### Instrumen Penilaian Kualitas Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

(User)

Nama : Gifari Annisa, S.Pd  
 Jabatan : Educator Ant Class  
 Instansi : TK Ceria Demangan  
 Bidang Keahlian : User

**Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda cek pada kolom nilai yaitu sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Bermain *Busy Book*.

Nilai SB=Sangat Baik, B=Baik, C=Cukup, K=Kurang, SK=Sangat Kurang. Apabila anda menilai media bermain dengan nilai C, K, atau SK, maka berilah saran hal-hal apa saja yang menjadi penyebab kekurangan atau perlu menambah sesuatu.

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian					Saran
		SB	B	C	K	SK	
<b>I. Aspek Isi Media</b>							
1.	Keseuaian indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun						
2.	Kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>						
3.	Nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak						
4.	Kualitas media bermain <i>Busy Book</i>						
5.	Kepraktisan media apabila digunakan (mudah dibawa dan mudah disimpan)						



6.	Memiliki daya tarik media bagi anak (variasi warna, bentuk, dan bahan yang digunakan)						
<b>II. Aspek Penciptaan (Desain)</b>							
7.	Mencakup kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus						
8.	Kesesuaian luas setiap area bermain dengan kondisi fisik anak usia 4-5 tahun						
9.	Kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )						
10.	Keawetan dan ketahanan media						
<b>III. Aspek Penyajian (Presentasi)</b>							
11.	Kesistematian penyajian (presentasi) sesuai dengan bahasa dan kondisi anak						
12.	Mendorong aktivitas dan kreatifitas anak						
13.	Menumbuh kembangkan ketanggapan pada anak						
14.	Merangsang motivasi belajar dan bermain anak						
15.	Memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak						
<b>IV. Aspek Kelengkapan Materi</b>							
16.	Setiap lembar aktivitas dalam media bermain <i>busy book busy book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan						

17.	Materi yang disajikan dalam bentuk petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun						
<b>V. Aspek Akurasi Materi</b>							
18.	Alat permainan yang disajikan mudah dipahami.						
19.	Alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian.						
<b>VI. Aspek Kedalaman Materi dan Keluasan Materi</b>							
20.	Terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.						
21.	Kesesuaian alat permainan dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan alat permainan.						
<b>VII. Aspek Kejelasan Kalimat</b>							
22.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti.						
23.	Kalimat yang digunakan efektif.						
24.	Istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI.						
25.	Materi yang digunakan dalam penyampaian						

	menggunakan bahasa yang baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd.						
<b>Jumlah Penilaian</b>							
<b>Rata-rata Penilaian</b>							



**Penjabaran Kriteria Penilaian Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun**

(User)

No.	Kriteria Penilaian	Uraian Kriteria Penilaian	
<b>I. Aspek Isi Media</b>			
1.	Keseuaian indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun
		K	Jika 2 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun
		SK	Jika 1 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun
2.	Kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>	SB	Jika 8-7 lembar aktivitas materi yang terdapat di <i>Busy Book</i> terjamin kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas materi yang terdapat di <i>Busy Book</i> terjamin kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas materi yang terdapat di <i>Busy Book</i> terjamin kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>
		K	Jika 2 lembar aktivitas materi yang terdapat di <i>Busy Book</i> terjamin kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>

		SK	Jika 1 lembar aktivitas materi yang terdapat di <i>Busy Book</i> terjamin kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>Busy Book</i>
3.	Nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas yang terdapat di <i>Busy Book</i> memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas yang terdapat di <i>Busy Book</i> memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas yang terdapat di <i>Busy Book</i> memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas yang terdapat di <i>Busy Book</i> memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas yang terdapat di <i>Busy Book</i> memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus anak
4.	Kualitas media bermain <i>Busy Book</i>	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas memiliki kualitas media bermain <i>Busy Book</i>
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas memiliki kualitas media bermain <i>Busy Book</i>
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas memiliki kualitas media bermain <i>Busy Book</i>
		K	Jika 2 lembar aktivitas memiliki kualitas media bermain <i>Busy Book</i>
		SK	Jika 1 lembar memiliki kualitas media bermain <i>Busy Book</i>
5.	Kepraktisan media apabila digunakan	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas memiliki sifat kepraktisan jika digunakan

	(mudah dibawa dan mudah disimpan)	B	Jika 5-6 lembar aktivitas memiliki sifat kepraktisan jika digunakan
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas memiliki sifat kepraktisan jika digunakan
		K	Jika 2 lembar aktivitas memiliki sifat kepraktisan jika digunakan
		SK	Jika 1 lembar aktivitas memiliki sifat kepraktisan jika digunakan
6.	Memiliki daya tarik media bagi anak (variasi warna, bentuk, dan bahan yang digunakan)	SB	Jika 8 lembar aktivitas memiliki daya tarik media bagi anak
		B	Jika 6-7 lembar aktivitas memiliki daya tarik media bagi anak
		C	Jika 4-5 lembar aktivitas memiliki daya tarik media bagi anak
		K	Jika 2-3 lembar aktivitas memiliki daya tarik media bagi anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas memiliki daya tarik media bagi anak
<b>II. Aspek Penciptaan (Desain)</b>			
7.	Mencangkup kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus



		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
8.	Kesesuaian luas setiap area bermain dengan kondisi fisik anak usia 4-5 tahun	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas memiliki kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas memiliki kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas memiliki kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas memiliki kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas memiliki kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik halus
9.	Kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas memiliki kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas memiliki kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas memiliki kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas memiliki kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas memiliki kesesuaian media bermain dengan ruang kelas ( <i>in door</i> ) maupun luar kelas ( <i>out door</i> )

10.	Keawetan dan ketahanan media	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas memiliki keawetan dan ketahanan dalam segi alat permainan edukatif anak
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas memiliki keawetan dan ketahanan dalam segi alat permainan edukatif anak
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas memiliki keawetan dan ketahanan dalam segi alat permainan edukatif anak
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas memiliki keawetan dan ketahanan dalam segi alat permainan edukatif anak
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas memiliki keawetan dan ketahanan dalam segi alat permainan edukatif anak
<b>III. Aspek Penyajian (Presentasi)</b>			
11.	Kesistematian penyajian (presentasi) sesuai dengan bahasa dan kondisi anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak

12.	Mendorong aktivitas dan kreatifitas anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
13.	Menumbuh kembangkan ketanggapan pada anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas mampu menumbuh kembangkan ketanggapan anak
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas mampu menumbuh kembangkan ketanggapan anak
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas mampu menumbuh kembangkan ketanggapan anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas mampu menumbuh kembangkan ketanggapan anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas mampu menumbuh kembangkan ketanggapan anak
14.	Merangsang motivasi belajar dan bermain anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas mampu merangsang motivasi belajar dan bermain anak

		B	Jika 6-5 lembar aktivitas mampu merangsang motivasi belajar dan bermain anak
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas mampu merangsang motivasi belajar dan bermain anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas mampu merangsang motivasi belajar dan bermain anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas mampu merangsang motivasi belajar dan bermain anak
15.	Memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak
		K	Jika 2 lembar aktivitas memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak
		SK	Jika 1 lembar aktivitas memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik halus anak
<b>IV. Aspek Kelengkapan Materi</b>			
16.	Setiap Lembar Aktivitas dalam media bermain <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator dan tujuan permainan
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator dan tujuan permainan

	permainan.	C	Jika 3-4 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator dan tujuan permainan
		K	Jika 2 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator dan tujuan permainan
		SK	Jika 1 lembar aktivitas dalam alat permainan <i>Busy Book</i> yang disajikan dilengkapi dengan indikator dan tujuan permainan
17.	Materi yang disajikan dalam bentuk petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.	SB	Jika 8-7 lembar aktivitas materi yang disajikan dalam dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun
		B	Jika 6-5 lembar aktivitas materi yang disajikan dalam dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun
		C	Jika 4-3 lembar aktivitas materi yang disajikan dalam dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun
		K	Jika 2 lembar aktivitas materi yang disajikan dalam dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun
		SK	Jika 1 lembar aktivitas materi yang disajikan dalam dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun
<b>V. Aspek Akurasi Materi</b>			
18.	Alat permainan yang disajikan mudah dipahami.	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas yang disajikan mudah dipahami
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas yang disajikan mudah dipahami

		C	Jika 3-4 lembar aktivitas yang disajikan mudah dipahami
		K	Jika 2 lembar aktivitas yang disajikan mudah dipahami
		SK	Jika 1 lembar aktivitas yang disajikan mudah dipahami
19.	Alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian.	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		K	Jika 2 lembar aktivitas yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		SK	Jika 1 lembar aktivitas yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
<b>VI. Aspek Kedalaman Materi dan Keluasan Materi</b>			
20.	Terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.	SB	Jika 7-8 lembar aktivitas terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan permainan
		B	Jika 5-6 lembar aktivitas terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan permainan
		C	Jika 3-4 lembar aktivitas terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun,



			serta tujuan permainan
		K	Jika 2 lembar aktivitas terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan permainan
		SK	Jika 1 lembar aktivitas terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan permainan
21.	Kesesuaian alat permainan dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan alat permainan.	SB	Jika 8 lembar aktivitas terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan permainan
		B	Jika 6-7 lembar aktivitas terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan permainan
		C	Jika 4-5 lembar aktivitas terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan permainan
		K	Jika 2-3 lembar aktivitas terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan permainan
		SK	Jika 1 lembar aktivitas terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik halus anak dan tujuan permainan
<b>VII. Aspek Kejelasan Kalimat</b>			
22.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti.	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis permainan mudah dimengerti
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis permainan mudah dimengerti

		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis permainan mudah dimengerti
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis permainan mudah dimengerti
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis permainan mudah dimengerti
23.	Kalimat yang digunakan efektif.	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas permainan kalimat yang digunakan efektif
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas permainan kalimat yang digunakan efektif
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas permainan kalimat yang digunakan efektif
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas permainan kalimat yang digunakan efektif
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas permainan kalimat yang digunakan efektif
24.	Istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI.	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI

		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
10.	Materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa yang baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd.	SB	Jika terdapat 7-8 lembar aktivitas permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		B	Jika terdapat 5-6 lembar aktivitas permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		C	Jika terdapat 3-4 lembar aktivitas permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		K	Jika terdapat 2 lembar aktivitas permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		SK	Jika terdapat 1 lembar aktivitas permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd

**Lampiran 7 Instrumen Penilaian Uji Coba**

**Instrumen Penilaian Uji Coba Media Bermain *Busy Book* Untuk Anak Didik Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Demangan**

**Nama** :

**Usia/Kelompok Bermain** : 4-5 Tahun

**Guru Penilai/User** : Gifari Annisa, S.Pd

**Hari/Tanggal** :

**Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda cek pada kolom nilai yaitu sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Bermain *Busy Book*.

Nilai SB=Sangat Baik, B=Baik, C=Cukup, K=Kurang, SK=Sangat Kurang.  
Apabila anda menilai media bermain dengan nilai C, K, atau SK, maka

No.	Indikator Pencapaian	Skor Pencapaian					Ket
		1	2	3	4	5	
<b>Ribbon and Rainbow</b>							
1.	Anak mampu memasukkan tali ke dalam lubang pita tanpa bantuan						
2.	Anak mampu memasukkan tali ke dalam lubang pita secara berurutan						
3.	Anak mampu memahami perintah dan aturan						
<b>Lady Bug</b>							
4.	Anak mampu membuka ritsleting						
5.	Anak mampu memasukkan <i>baby bug</i> ke dalam kantong						
6.	Anak mampu mengekspresikan diri dengan						

	menggunakan <i>lady</i> dan <i>baby bug</i>						
7.	Anak mampu memahami perintah dan aturan						
<b>Fishing</b>							
8.	Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan pada saat memancing						
9.	Anak mampu mengekspresikan dengan kegiatan memancing						
10.	Anak mampu memahami perintah dan aturan						
<b>Shapes</b>							
11.	Anak mampu menyamakan bentuk tanpa bantuan						
12.	Anak mampu memahami perintah dan aturan						
<b>Let's Make a Chain!</b>							
13.	Anak mampu membuat rantai minimal 4 kali						
14.	Anak mampu memahami perintah dan aturan dalam permainan						
<b>Watch a Circus Show</b>							
15.	Anak mampu melepaskan 3 gasper pada pintu sirkus tanpa bantuan						
16.	Anak mampu melepaskan tali pada pintu sirkus tanpa bantuan						
17.	Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan gajah dalam ruang sirkus						
18.	Anak mampu memahami perintah dan aturan						

	dalam permainan						
<b>Monkey and Banana</b>							
19.	Anak mampu membuka ritsleting tanpa bantuan						
20.	Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan monyet dan pisang						
21.	Anak mampu memahami perintah dan aturan dalam permainan						
<b>Home</b>							
22.	Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan boneka jari						
23.	Anak mampu memahami perintah dan aturan dalam keluarga						



**Lampiran 8 Lembar Pernyataan Ahli Materi****LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Yudha Febrianta, S.Pd.Jas., M.Or  
NIP : 19880201 000000 3 101  
Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Bidang Keahlian : Ahli Materi

Menyatakan telah melakukan penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul  
“Pengembangan Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia  
4-5 Tahun” yang diajukan oleh,

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah  
NIM : 15430061  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Februari 2019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Ahli Materi  
  
Yudha Febrianta, S.Pd.Jas. M.Or.  
NIP. 19880201 000000 3 101

## LEMBAR SARAN/MASUKAN

No.	Saran/Masukan
1.	Ditambahkan kata pengantar, daftar isi, dan pendahuluan pada buku petunjuk penggunaan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 19 Februari 2019  
Dosen Ahli Materi

  
Yudha Febrianta, S.Pd.Jas, M.Or.  
NIP. 19880201 000000 3 101

## Lampiran 9 Lembar Pernyataan Ahli Media

### LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

NIP : 19800131 200801 1 005

Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Bidang Keahlian : Ahli Media

Menyatakan telah melakukan penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun" yang diajukan oleh,

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah

NIM : 15430061

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Januari 2019

Ahli Media

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

NIP. 19800131 200801 1 005

## LEMBAR SARAN/MASUKAN

No.	Saran/Masukan
1.	Manual & Guat & buku (dlm bentuk buku)
2.	Casing berupa tas atau rpg lain

Yogyakarta, 29 Januari 2019

Dosen Ahli Media

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

NIP. 19800131 200801 1 005

**Lampiran 10 Lembar Pernyataan User 1****LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Gifari Annisa  
Jabatan : Educator Ant Class  
Instansi : TK Ceria Demangan  
Bidang Keahlian : User

Menyatakan telah melakukan penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun" yang diajukan oleh,

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah  
NIM : 15430061  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Februari 2019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

User  
  
Gifari Annisa, S.Pd

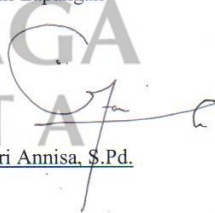
## LEMBAR SARAN/MASUKAN

No.	Saran/Masukan
1.	Ada beberapa kalimat yang pemilihan katanya kurang tepat. 

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 25 Februari 2019

Ahli Lapangan

  
Gifari Annisa, S.Pd.



## Lembar Pernyataan User 2

### LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fildzah Imami

Jabatan : Asisstant Educator Ant Class

Instansi : TK Ceria Demangan

Bidang Keahlian : User

Menyatakan telah melakukan penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Bermain *Busy Book* Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun" yang diajukan oleh,

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah

NIM : 15430061

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Februari 2019

User

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

  
Fildzah Imami, S.Pd.I

## LEMBAR SARAN/MASUKAN

No.	Saran/Masukan
1.	<p>Materi di dalam busy book sudah mengarah pada Perkembangan Motorik halus anak usia 4-5 Tahun. Tetapi pada buku Petoman Penggunaan cara memainkan lembar kerja, belum bertahap sesuai cara penggunaan yang dijelaskan belum menjelaskan cara dengan bermain dan belum mengenalkan apa saja objek yang ada didalam.</p>

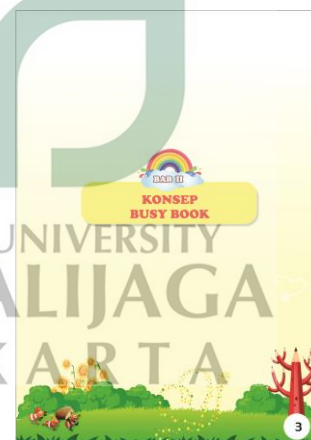
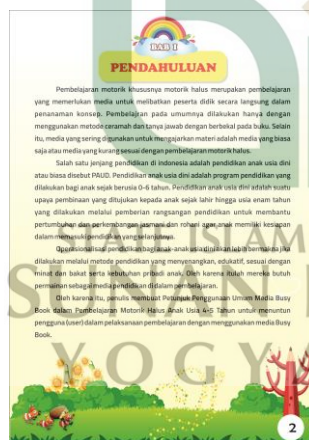
Yogyakarta, 23 Februari 2019

Ahli Lapangan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
 SUNAN KALIJAGA  
 YOGYAKARTA

*Fildzah Imami*  
 Fildzah Imami, S.Pd

### Lampiran 11 Buku Petunjuk Penggunaan Umum



**KONSEP PEMBELAJARAN BUSY BOOK**

Ketika media Busy Book siap digunakan dalam proses pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan selama pembelajaran yaitu:

**1. Kegiatan Guru**

- Mempersiapkan diri
  - Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru perlu menguasai materi yang akan di aplikasikan dengan baik dan memiliki keterampilan serta keahlian dalam memfasilitasi anak. Jika dibutuhkan, guru dapat melakukan latihan berulang-ulang untuk memperfacilitasi penggunaan media sehingga tidak menimbulkan kebosanan dan mengantuk pada anak dalam penggunaan media.
- Mempersiapkan media
  - Sebelum memulai pembelajaran, pastikan bahwa media busy book sudah siap digunakan dengan memperhatikan setiap lembar aktivitasnya.
- Mempersiapkan tempat
  - Pembelajaran dengan menggunakan media bermain busy book ini dapat dilaksanakan di dalam kelas ataupun di luar kelas.
- Penyiapan
  - Pembelajaran dengan menggunakan media bermain busy book dilakukan secara perorangan (individual). Guru dapat membuat variasi dalam mengajar dengan menggunakan media ini, sehingga wawasan peserta didik dapat dimaksimalkan.
- Akhir kegiatan
  - Pada akhir kegiatan, guru memberikan media bermain busy book ke posisi semula. Guru juga membimbing peserta didik untuk berdiskusi belajar tentang apa saja.

**5**

**KONSEP PEMBELAJARAN BUSY BOOK**

**2. Kegiatan Siswa**

- Perasaan
  - Pembelajaran motorik halus dengan menggunakan media bermain busy book ini dilakukan secara individual. Guru dapat membimbing peserta didik dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan. Hal tersebut juga sangat penting berkenaan dengan pembelajaran.
- Selama kegiatan pembelajaran berlangsung
  - Selama pembelajaran berlangsung peserta didik diajarkan oleh guru dan seluruh peserta didik akan melaksanakan aktivitas yang ada pada lembar-lembar busy book. Belajar-masing peserta langsung berinteraksi dan menggunakan media secara langsung. Peserta didik dapat memanfaatkan guru jika mengalami kesulitan dalam penggunaan media.
- Akhir kegiatan
  - Di akhir kegiatan, peserta didik menceritakan yang telah dikerjakannya saat pembelajaran.

**6**

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Melatih fokus dan konsentrasi anak.
- Melatih kekuatan genggaman pada anak.
- Melatih koordinasi mata dan tangan.
- Melatih ketelitian pada anak.
- Melatih kerjasama antara tangan dan otak.
- Melatih keserian pada anak.
- Melatih perkembangan otot tangan anak.
- Melatih gerakan yang melibatkan otot-otot kecil.
- Melatih ketahanan anak.
- Melatih kelincihan pada tangan.
- Melatih ketahanan pada tangan.
- Melatih kerja sama dengan melibatkan otot-otot halus.
- Melatih anak untuk mampu menyelesaikan masalah.

**7**

**LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN BUKU**

**8**

**COVER BOOK**




**Cara membaca :**

- Pastikan alat permainan diletakkan di tempat yang aman.
- Buku prelekat pada bagian samping buku.

**9**

**LEMBAR AKTIVITAS 1**



**a. Nama Lembar Aktivitas** : **Fishing and Fishing**

**b. Indikator**

- Mengkoordinasikan mata dan tangan.
- Menggunakan tangan yang menggunakan hiasan.

**c. Saran Alat** : Anak usia 4-5 tahun

**d. Cara Memainkan**

- Lembar aktivitas Fishing and Baiting ini dapat dimainkan satu per satu pada setiap anak secara bergantian.
- Mula-mula guru menyiapkan ikan-ikan yang akan dimainkan.
- Acara ini dapat dilakukan di dalam kelas atau di luar kelas.
- Mula-mula siapkan gambar ikan-ikan.
- Apabila anak sudah selesai dengan kegiatan ini dalam satu minggu, 10 kali maka anak sudah bisa diajarkan untuk membuat dan membuat motorik halus yaitu menggunakan media di bagian lain dari buku ini.
- Apabila anak sudah selesai dengan kegiatan ini dalam satu minggu, 10 kali maka anak sudah bisa diajarkan untuk membuat dan membuat motorik halus yaitu menggunakan media di bagian lain dari buku ini.

**10**

**LEMBAR AKTIVITAS 2**



**a. Nama Lembar Aktivitas** : **Go to Fishing**

**b. Indikator**

- Membuat gambar.
- Menggunakan tangan di dengan berkesinambungan berbagai media.

**c. Saran Alat** : Anak usia 4-5 tahun

**d. Cara Memainkan**

- Lembar aktivitas Lady Bug ini dapat dimainkan satu per satu pada setiap anak secara bergantian.
- Mula-mula guru menyiapkan gambar lady bug yang akan dimainkan.
- Acara ini dapat dilakukan di dalam kelas atau di luar kelas.
- Mula-mula siapkan gambar lady bug.
- Apabila anak sudah selesai dengan kegiatan ini dalam satu minggu, 10 kali maka anak sudah bisa diajarkan untuk membuat dan membuat motorik halus yaitu menggunakan media di bagian lain dari buku ini.
- Apabila anak sudah selesai dengan kegiatan ini dalam satu minggu, 10 kali maka anak sudah bisa diajarkan untuk membuat dan membuat motorik halus yaitu menggunakan media di bagian lain dari buku ini.

**11**

**LEMBAR AKTIVITAS 3**



**a. Nama Lembar Aktivitas** : **Go to Fishing**

**b. Indikator**

- Menggunakan tangan di dengan berkesinambungan berbagai media.
- Mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus.

**c. Saran Alat** : Anak usia 4-5 tahun

**d. Cara Memainkan**

- Lembar aktivitas Go to Fishing ini dapat dimainkan satu per satu pada setiap anak secara bergantian.
- Siapkan alat permainan dengan menggunakan kanvas dengan pancing yang berwujud dalam karton.
- Pancing pancing yang berwarna kuning dan dapat magnet pada ujung pancing.
- Dibuatkan gambar pancing dengan magnet pada ikan.
- Salah satu sisi berwujud gambar pancing dan ikan pada karton.
- Apabila anak mampu menahan pancing sampai magnet ikan yang menempel pada ujung pancing, maka anak sudah bisa diajarkan untuk membuat indikator perkembangan motorik halus yaitu menggunakan tangan yang menggunakan otot halus.
- Apabila anak mampu menahan pancing sampai magnet ikan yang menempel pada ujung pancing, maka anak sudah bisa diajarkan untuk membuat indikator perkembangan motorik halus yaitu menggunakan tangan yang menggunakan otot halus.
- Apabila anak mampu menahan pancing sampai magnet ikan yang menempel pada ujung pancing, maka anak sudah bisa diajarkan untuk membuat indikator perkembangan motorik halus yaitu menggunakan tangan yang menggunakan otot halus.

**12**



**LEMBAR AKTIVITAS 4**



a. Nama Lembar Aktivitas : Shapes  
 b. Indikator :  
 - Mengenal bentuk  
 c. Sasaran Rata : Anak usia 4-5 tahun  
 d. Cara memainkan :  
 • Lembar aktivitas Shapes ini dapat dimainkan satu persatu pada setiap anak secara bergantian.  
 • Siapkan alat permainan dengan posisi bentuk bangun datar tidak terpasang.  
 • Pasang bentuk bangun datar seperti segitiga dengan terpasang, persegi dengan terpasang, dan lingkaran.  
 • Apabila anak mampu memasang bentuk bangun datar dengan tepat, maka anak sudah bisa dikatakan telah memenuhi indikator perkembangan motorik halus yaitu menjepit bentuk.

13

**LEMBAR AKTIVITAS 5**



a. Nama Lembar Aktivitas : Let's Make A Chain  
 b. Indikator :  
 - Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit  
 - Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan alat bantu  
 c. Sasaran Rata : Anak usia 4-5 tahun  
 d. Cara Memainkan :  
 • Lembar aktivitas Let's Make a Chain ini dapat dimainkan satu persatu pada setiap anak secara bergantian.  
 • Ambil salah satu kain yang sudah diberi jahit.  
 • Masukkan ke dalam lubang yang sudah tersedia.  
 • Relekan ujung kain atas dan ujung lain bawah dengan gerakan memutar.  
 • Anak mampu melakukannya dengan berulang-ulang sampai selesai.  
 • Apabila anak mampu melakukan ujung kain dengan gerakan memutar sebanyak 4 kali, maka anak sudah bisa dikatakan telah memenuhi indikator perkembangan motorik halus yaitu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan alat bantu.

14

**LEMBAR AKTIVITAS 6**



15

**LEMBAR AKTIVITAS 6**

a. Nama Lembar Aktivitas : Let's Watch A Circus!  
 b. Indikator :  
 - Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit  
 - Mengkoordinasikan dengan berkarya seni menggunakan berbagai media  
 - Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan alat bantu  
 c. Sasaran Rata : Anak usia 4-5 tahun  
 d. Cara memainkan :  
 • Lembar aktivitas Let's Watch A Circus ini dapat dimainkan satu persatu pada anak secara bergantian.  
 • Siapkan lembar aktivitas dalam keadaan semua komponen sudah terpasang.  
 • Lepaskan semua komponen yang sudah terpasang, seperti tali dan grip.  
 • Ukurlah senas.  
 • Manik manik yang berada di dalam ruang sirkus dengan menarik tali ke atas dan ke bawah.  
 • Apabila anak mampu melepaskan semua komponen yang terpasang pada sirkus, maka anak sudah bisa dikatakan telah memenuhi indikator perkembangan motorik halus yaitu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan alat bantu.  
 • Apabila anak mampu melepaskan tali dengan menarik tali ke atas dan ke bawah, maka anak sudah bisa dikatakan telah memenuhi indikator perkembangan motorik halus yaitu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.  
 • Apabila anak mampu memainkan grip di dalam sirkus dengan menarik tali ke atas dan ke bawah, maka anak sudah bisa dikatakan telah memenuhi indikator perkembangan motorik halus yaitu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan berbagai media.

16


**LEMBAR AKTIVITAS 7**



a. Nama Lembar Aktivitas : Monkey and Banana  
 b. Indikator :  
 - Membuat garis lurus dan meling  
 - Mengkoordinasikan di dengan berkarya seni menggunakan media  
 c. Sasaran Rata : Anak usia 4-5 tahun  
 d. Cara memainkan :  
 • Lembar aktivitas Monkey and Banana ini dapat dimainkan satu persatu pada anak secara bergantian.  
 • Buka mulut kera dengan membuka botol.  
 • Masukkan alat bukannya pisang di dalam mulut kera.  
 • Tutup mulut kera dengan menutupi botol.  
 • Apabila anak mampu membuka atau menutupi botol, maka anak sudah bisa dikatakan telah memenuhi indikator perkembangan motorik halus yaitu membuat garis lurus.  
 • Apabila anak mampu memainkan memasukkan pisang ke dalam mulut kera, maka anak sudah bisa dikatakan telah memenuhi indikator perkembangan motorik halus yaitu mengkoordinasikan di dengan berkarya seni menggunakan media.

17

**LEMBAR AKTIVITAS 8**



a. Nama Lembar Aktivitas : Home  
 b. Indikator :  
 - Mengkoordinasikan di dengan berkarya seni menggunakan berbagai media  
 c. Sasaran Rata : Anak usia 4-5 tahun  
 d. Cara memainkan :  
 • Masukkan boneka ke dalam dengan mendid.  
 • Anak yang dapat mengkoordinasikan dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.  
 • Kemudian kembali ke bagian yang sudah terpasang.  
 • Apabila anak mampu melakukan dengan berulang-ulang sampai selesai, maka anak sudah bisa dikatakan telah memenuhi indikator perkembangan motorik halus yaitu mengkoordinasikan di dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.

18

**AKTIVITAS BUSY BOOK**

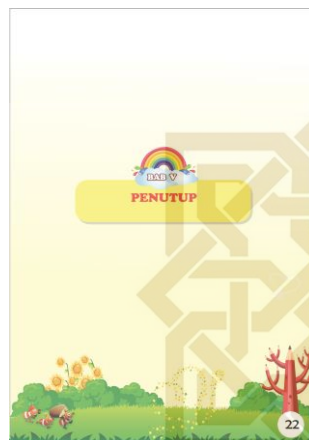
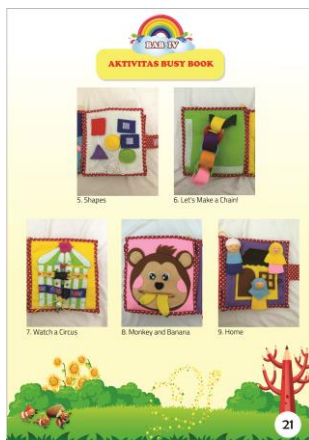
19

**AKTIVITAS BUSY BOOK**



1. Cover  
 2. Ribbon & Rainbow  
 3. Lady Bug  
 4. Go to Fishing

20





## ***CURRICULUM VITAE***

### **A. DATA PRIBADI**

Nama : Qonitah Faizatul Fitriyah  
Tempat, Tanggal Lahir : Boyolali, 29 Oktober 1997  
Agama : Islam  
Nama Ayah : Ahmad Fathoni  
Nama Ibu : Istikhanah  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Tumang, RT01/RW13, Cepogo, Boyolali  
Nomor HP : 085702351350  
Email : [qonitah.fitriyaa@gmail.com](mailto:qonitah.fitriyaa@gmail.com)

### **B. LATAR BELAKANG PENDIDIKAN**

1. TK Athfalussalim (2000-2003)
2. SD Negeri 1 Tumang (2003-2009)
3. SMP Negeri 1 Cepogo (2009-2012)
4. SMK Negeri 1 Boyolali (2012-2015)
5. Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### **C. PENGALAMAN ORGANISASI**

1. IKMAPISI (IKATAN MAHASISWA PIAUD SELURUH INDONESIA)
2. HMJ (HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN) PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2016)
3. KMB (Keluarga Mahasiswa Boyolali) Yogyakarta
4. Arjuna Outbound

### **D. PENGALAMAN KERJA**

1. *Asisstant Educator* TK Ceria Demangan.