

**PEMBUATAN ALAT PERMAINAN *SMART BOOK* UNTUK  
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS  
BAGI ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program Studi  
Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Oleh:  
Juatri Febrilya  
1502083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2019**

**PEMBUATAN ALAT PERMAINAN *SMART BOOK* UNTUK  
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS  
BAGI ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK**

Oleh:  
Juatri Febrilya

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Juatri Febrilya 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi Undang – Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lain tanpa izin dari penulis



**JUATRI FEBRILYA**

**PEMBUATAN ALAT PERMAINAN *SMART BOOK* UNTUK  
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS  
BAGI ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK**

**DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :**

**Pembimbing I**

**Dr. Hj. Yani Achdiani, M.Si**  
**NIP. 19611120 198603 2 001**

**Pembimbing II**

**Dr. Hj. Isma Widiaty, M.Pd**  
**NIP. 19710607 200112 2 001**

**Mengetahui,**

**Ketua Departement Pendidikan Kesejahteraan Keluarga  
FPTK Universitas Pendidikan Indonesia**

**Dr. Hj. Sri Subekti, M. Pd**  
**NIP. 19590928 198503 2 001**

**PEMBUATAN ALAT PERMAINAN *SMART BOOK* UNTUK  
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS  
BAGI ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK**

**JUATRI FEBRILYA  
1502083**

**ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu di TKIT Al-Irsyad Al-Islamiyyah belum ada alat permainan *smart book* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh *smart book* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak di TK. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model PPE (*planning, production, evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan validasi ahli pendidikan anak dan ahli Alat Permainan Edukatif (APE). Partisipan dalam penelitian ini sebanyak 3 orang yaitu, 2 ahli pendidikan anak, 1 ahli APE. Hasil validasi dari ahli pendidikan anak dan APE menunjukkan bahwa pada umumnya *smart book* sudah dikatakan sangat layak digunakan untuk menstimulasi motorik halus anak. Hasil penelitian merekomendasikan kepada guru TK agar memanfaatkan *smart book* sebagai stimulasi motorik halus anak. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian tentang *smart book* jenis lain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik yang dibutuhkan untuk menstimulasi motorik halus bagi anak di TK.

**Kata Kunci:** Alat Permainan, *Smart book*, motorik halus, Taman Kanak-kanak

**MAKING OF SMART BOOK GAME TOOL TO STIMULATE FINE  
MOTORIC SKILLS FOR CHILDREN IN KINDERGARTEN**

**JUATRI FEBRILYA  
1502083**

**ABSTRACT**

*The problem in this research is that at Al-Irsyad Al-Islamiyyah Islamic Kindergarten, there is no smart book game tool to stimulate fine motoric skills. This study aims to obtain a smart book to stimulate the fine motoric skills of children in kindergarten. The method used is Research and Development (R&D) with PPE (planning, production, evaluation) models. Data collection techniques using observation, interviews, and validation of child education experts and Educational Game Expert. Participants in this study were 3 people namely, 2 child education experts, 1 Educational Game expert. Validation results from child education and education game experts show that in general smart book daily activity has been said to be very feasible to use to stimulate children's fine motoric skills. The recommend as results of the study recommend kindergarten teachers to use smart books as stimulation of children's fine motoric skills. For further researchers can conduct this research on other types of smart books in accordance with the needs and characteristics needed to stimulate fine motoric skills for children in kindergarten.*

**Keywords:** *Game equipment, Smart book, Fine motoric, Kindergarten*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian .....	4
C. Rumusan Masalah Penelitian .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
F. Struktur Organisasi Skripsi .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Konsep Dasar Alat Permainan Edukatif.....	7
B. Konsep Alat Permainan <i>Smart Book</i> .....	10
C. Program Pendidikan Di TK .....	17
D. Analisis Kebutuhan Perancangan APE .....	20
E. Proses <i>Expert Judgement</i> .....	21
F. Kerangka Pemikiran Penelitian .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
A. Desain Penelitian.....	23
B. Partisipan Penelitian .....	24
C. Instrumen Penelitian .....	24
D. Prosedur Penelitian.....	25
E. Analisis Data .....	26
F. Pengolah Data.....	27
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
A. Temuan Penelitian.....	28
B. Pembahasan Penelitian .....	42
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>49</b>
A. Simpulan .....	49
B. Rekomendasi .....	50
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alat Permainan <i>Smart Book</i> , Memasang dan Melepaskan Kancing.....	13
Gambar 2.2Alat Permainan <i>Smart Book</i> , Memasang dan Melepaskan Tali Sepatu .....	13
Gambar 2.3Alat Permainan <i>Smart Book</i> , Mengenal Buah-Buahan.....	13
Gambar 2.4Alat Permainan <i>Smart Book</i> , Mengenal Sayur-Sayuran .....	13
Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran Penelitian .....	22
Gambar 3.1 Desain Penelitian .....	24
Gambar 4.1 Contoh APE di luar ruangan ( <i>outdoor</i> ) .....	29
Gambar 4.2 Contoh APE Balok di TKIT Al-Irsyad Al-Islamiyyah.....	29

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Validator .....	24
Tabel 3.2 Kriteria Kualifikasi Penilaian .....	27
Tabel 4.1 Hasil Observasi .....	29
Tabel 4.2 Rancangan Alat Permainan <i>Smart Book</i> .....	33
Tabel 4.3 Pembuatan Alat Permainan <i>Smart Book</i> .....	36
Tabel 4.4 Hasil Validasi Identifikasi <i>Smart Book</i> .....	39
Tabel 4.5 Hasil Validasi Manfaat <i>Smart Book</i> .....	40
Tabel 4.6 Hasil Validasi Fungsi <i>Smart Book</i> .....	40
Tabel 4.7 Hasil Validasi Cara Memainkan <i>Smart Book</i> .....	41
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian <i>Expert Judgement</i> .....	41



## DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, D. (2009). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*. Header, 1–13. <https://doi.org/10.1038/ijo.2008.236>
- Avirudin, K. (TT). *Pengembangan Media 3 Dimensi Busy Book Pada Tema Alat Transportasi Sub Tema Macam-macam Transportasi Di TK Kelompok A Kartika IV-92 Surabaya*.
- Athina, F. (2015). *Perancangan Desain Permainan Anak Sebagai Pengenalan Makanan Sehat Dan Fungsinya Bagi Tubuh*. *Jurnal Ilmiah*, 4(2), 1–18.
- Bagaskorowati, R., & Bintoro, T. (2017). *Mengurangi Perilaku Maladaptif Melalui Pembelajaran Berbantuan Media My Busy Book Pada Anak Autisme*. *pendidikan dasar*, 8(2).
- Baik, N. A., Nurhasanah, & Ika, R. (2017). *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Ditta, A. (2016). *Hubungan Pelaksanaan Peran Keluarga Dengan Activity Daily Living (ADL) Pada Anak Tunagrahita Di SLB-C TPA Kabupaten Jember*.
- Guswika, H., & Indriwati, S. E. (2017). *Pengembangan Media Penyuluhan Berupa Buku Pintah Tumbuhan Obat*. *pendidikan*, 2(12), 1585–1589.
- Hafidlatil, I., & Yanti, P. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 48–59.
- Hasanah, U. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif ( Ape ) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Indraswari, L. (2017). *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-kanak Pembina Agama*. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1–13.
- Indrawan, P. A., Mando, B. M., & Suriata, S. (2017). *Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak*. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(4), 132–141. <https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p132>
- Kartini, S. (2014). *Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia*. *Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 199–208.
- Khobir, A. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.

- Mamad, W. (2014). *Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*.
- Mashar, R. (2007). *Emosi Positif Anak Usia Dini Dan Stimulasi “ Aku Anak Ceria ”*. *Ilmiah Berkala Psikologi*, 9(1), 18–29.
- Mubiar, A. (2017). *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Busy Book Terhadap Perkembangan Kecerdasan Visual-Spasial Anak. pertumbuhan, perkembangan, dan pendidikan anak usia dini*, 14(1), 229.
- Muhammad, I. (2016). *Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di TK Se-Kecamatan Wonosari Gunungkidul*. *jurnal pendidikan anak usia dini*, 8(5), 856–863.
- Nilawati, B., & Rachmayani, I. (2017). *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Ningsih, A. S. (2015). *Identifikasi Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Dalam Berbagai Kegiatan Main di Kelompok B*. *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4).
- Nurlaela, L. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. *Director*, 15(2), 2017–2019. <https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2004.3.66178>
- Pangastuti, R. (2014). *Edutainment PAUD*. Pustaka Pelajar.
- Ramadhani, S. N. (2018). *Media Quiet Book dalam Meningkatkan Keterampilan Memakai Baju Berkancing Bagi Tunagrahita*. *Ortopedagogia*, 4(1), 12–16.
- Richey, C Rita and Klein, D James, (2007). *Design And Development Research Methods, Strategies And Issue*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rijal, S. (2016). *Pengertian Busy Book*. Digilib.
- Safitri, Afifulloh, A. (2019). *Penggunaan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B1 Di Ra Panglima Sudirman Sumbersekar Dau Malang*. *Ilmiah Pendidikan*, 1(2).
- Sain, S. N. H., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2013). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Pada Anak Pra Sekolah Di Wilayah Puskesmas Ondong Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro*. *ISry Nur Hasana Sain 2Amatus Yudi Ismanto 3 Abram Babakal 1*, 1(1), 16–20.
- Saurina, N. (2006). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality*. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95–108.

- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: PT Arista Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syamsuardi. (2012). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2(1), 59–67.
- Ulfah, A. A., & Rahmah, E. (2017). *Pembuatan Dan Pemanfaatan Busy Book Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca Untuk Anak Usia Dini Di Paud Budi Luhur Padang*. *ilmu informasi perpustakaan dan kearsipan*, 6(1), 28–37.
- Utomo, I. A., & Ramli, M. (2018). *Penerapan Strategi Bermain melalui Media Busy Book untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini*. *pendidikan*, 3(12), 1602–1606.
- Wibiarani, S. (2018). *Penggunaan Busy Book dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini di Era Milenial Abstrak*. *Sendika*, 2(1), 11–14.
- Widyawati, H. N. U. R., & Ardianingsih, F. (2019). *Metode Applied Behaviour Analysis (Aba) Bermedia Quiet Book Terhadap Kemampuan Daily Living Skills (Dls) Anak Autis*. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 11(3), 1–16.
- Zaman, B. (2006). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Universitas Pendidikan Indonesia.