

ABSTRAK

Nilam Zuliana. 2022. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Magic Bag untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Kartika V-31 Binuang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) Hardiyanti Pratiwi, M.Pd. (II) Drs. Emroni, M.Ag.

Kata Kunci: Pengembangan Alat Permainan Edukatif, *Magic Bag*, Keterampilan Motorik Halus, Anak Usia Dini.

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan alat permainan edukatif *magic bag* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini di TK Kartika V-31 Binuang. Penelitian ini menggunakan jenis dan pendekatan penelitian *research and development* atau penelitian pengembangan. Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan produk baru yang diperlukan oleh pihak tertentu, misalnya sekolah. Penelitian ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Model ini memiliki empat tahapan dalam proses pengembangannya yaitu *define, design, development, and disseminate*.

Hasil dari penelitian ini adalah berupa alat permainan edukatif *magic bag*, yaitu yang berarti tas ajaib. Permainan ini berfungsi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Alat permainan edukatif *magic bag* ini didalamnya memuat materi tentang kebutuhan pakaian. Alat permainan edukatif *magicbag* ini sudah melalui proses validasi media. Pada tahap validasi media ini didapatkan persentase kelayakan media sebesar 87,5% yang berada direntang skor 75% - 100%.

Setelah melalui tahap validasi, maka dilakukan penyebarluasan (*disseminate*) terhadap alat permainan edukatif pada satu sekolah Taman Kanak-kanak, yaitu TK Kartika V-31 Binuang. Penyebarluasan dilakukan pada satu guru kelas kelompok bermain, kemudian guru tersebut diberikan angket responden guna mengetahui tanggapan yang diberikan terhadap alat permainan edukatif *magic bag* untuk meningkatkan keterampilan motoric halus anak usia dini. Jika dilihat dari hasil angket responden yang diberikan kepada guru, tanggapan yang diberikan termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata jawaban yang diberikan yaitu sesuai atau ya. Dalam artian produk yang dihasilkan sesuai dengan keinginan dari pihak sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Sedangkan tanggapan dari anak-anak kelompok bermain, mereka merasa sangat senang dan antusias dengan adanya alat permainan edukatif *magic bag*.

ABSTRACT

Nilam Zuliana. 2022 *Development of Magic Bag Educational Game Tools to Improve Fine Motor Skills for Early Childhood in Kartika V-31 Kindergarten Binuang.* Thesis, Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Supervisor: (I) Hardiyanti Pratiwi, M.Pd. (II) Drs. Emroni, M.Ag.

Keywords: *Development of Educational Game Tools, Magic Bag, Fine Motor Skills, Early Childhood.*

This study aims to develop a magic bag educational game tool to improve fine motor skills in early childhood at Kartika V-31 Binuang Kindergarten. This study uses the type and approach of research and development or development research. This research aims to create new products that are needed by certain parties, such as schools. This study uses a 4D model developed by S. Thiagarajan. This model has four stages in its development process, namely define, design, development, and disseminate.

The results of this study are in the form of a magic bag educational game tool, which means magic bag. This game serves to improve fine motor skills of early childhood. This magic bag educational game tool contains material about clothing needs. This magicbag educational game tool has gone through a media validation process. At this media validation stage, the percentage of media eligibility was 87.5% which was in the score range of 75% - 100%.

After going through the validation stage, the dissemination (disseminate) of educational game tools in one kindergarten school, namely TK Kartika V-31 Binuang. Dissemination was carried out to one teacher in the playgroup class, then the teacher was given a respondent's questionnaire to find out the responses given to the magic bag educational game tool to improve fine motor skills in early childhood. When viewed from the results of the respondent's questionnaire given to the teacher, the responses given were included in the very good category with the average answer given being appropriate or yes. In the sense that the products produced are in accordance with the wishes of the school which is used as a place of research. Meanwhile, the response from the children in the play group was that they were very happy and enthusiastic about the magic bag educational game.