

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Prasekolah merupakan tahapan yang sangat mendasar bagi perkembangan individu anak usia dini. Masa anak usia dini merupakan masa terbentuknya kepribadian dasar seseorang, dan masa prasekolah merupakan masa yang penuh dengan peristiwa-peristiwa penting dan unik yang menjadi landasan bagi kehidupan dewasa (*a highly eventful and unique period of life*).<sup>1</sup> Goldman menjelaskan bahwa tiga atau empat tahun pertama merupakan masa subur bagi pertumbuhan otak manusia, untuk mencapai sekitar dua kali sisipan sebesar otak orang dewasa. Fernie percaya bahwa pengalaman belajar awal, yang dialami anak tidak akan tergantikan, kecuali jika dimodifikasi melalui pendekatan yang tepat.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan anak, agar kebutuhan anak usia dini dapat terpenuhi sesuai dengan perkembangannya. Berkaitan dengan Pasal 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memilih pendidikan lebih lanjut”.

Panduan untuk menciptakan permainan bagi anak berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran PAUD adalah “belajar sambil bermain” anak-anak di bawah usia 6 tahun berada

---

<sup>1</sup> Tusriyanto, "Pengembangan Sekolah Ramah Anak Di Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini", 1.1 (2016),pp. 1-23.

dalam masa bermain, sehingga rangsangan edukatif dapat memberikan pembelajaran yang bermakna kepada anak-anak melalui permainan.<sup>2</sup> Berdasarkan hal ini perlu dikembangkan metode agar permainan dapat dipadukan dengan pembelajaran yang berfokus pada anak usia dini. Bermain yang tidak hanya bermain dan belajar yang tidak membebani layaknya sedang bermain. Semua Anak usia dini sebagai individu belum dewasa memiliki kesukaan untuk bermain karena bersifat alamiah.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya berlandaskan pada konsep belajar melalui bermain. Mengingat dunia anak merupakan dunia bermain, maka melalui konsep pembelajaran bermain pada anak usia dini, pendidik perlu belajar merancang dan merangkai materi pembelajaran sesuai dengan aspek perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka yang aktif terlibat dalam berbagai eksplorasi lingkungan dan menjadikan aktivitas bermain sebagai proses pembelajaran.<sup>4</sup> Bermain menjadi cara yang alami bagi anak untuk belajar, sebab melalui aktivitas bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik secara menyeluruh. Menurut *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, bermain mendorong inisiatif, kemandirian, dan pemecah masalah pada anak, serta telah dikaitkan dengan manfaat dalam perkembangan sosial dan emosional, serta bahasa dan literasi. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran melalui bermain bukan hanya pilihan metode, melainkan

---

<sup>2</sup> Fitri Wahyuni and Suci Midsyahri Azizah, 'Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini', *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15.01 (2020), pp. 161–79, doi:10.37680/adabiya.v15i01.257.

<sup>3</sup> Imroatun Imroatun and others, 'Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini', *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3.2 (2021), p. 55, doi:10.35473/ijec.v3i2.1005.

<sup>4</sup> J Hasballah, D Fitriani, and R Sariyani, 'Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulasi Minat Membaca Iqra' Pada Anak Usia Dini', *Education, Science, and ...*, 2021, pp. 133–46 <<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/estetic/article/view/12748>>.

menjadi suatu keharusan dalam pendidikan anak usia dini agar proses belajar berlangsung secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan.

Anak-anak harus distimulasi dengan baik untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif melalui bermain. Lingkungan yang mendukung dan aktivitas yang anak nikmati akan membantu anak-anak mengeksplorasi dan meningkatkan keterampilan mereka. Sejalan dengan pendekatan bermain yang menjadi dasar pembelajaran pada anak usia dini, aspek perkembangan motorik juga menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan, karena melalui berbagai aktivitas bermain, anak dapat mengasah keterampilan secara alami dan menyenangkan. Perkembangan motorik tidak hanya mendukung keterampilan fisik anak, tetapi terkait erat dengan aspek kognitif, sosial, dan emosional yang berkembang secara bersamaan.

Perkembangan motorik merupakan pengendalian gerakan fisik melalui aktivitas pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian ini muncul dari perkembangan refleksi diri dan aktivitas yang hadir saat kelahiran anak. Perkembangan keterampilan motorik anak dapat dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik halus merupakan pengorganisasian kelompok otot kecil dan seringkali memerlukan ketelitian dan koordinasi tangan dan mata. Selama dua tahun pertama, keterampilan motorik anak berkembang pesat dan mereka mampu menggenggam, berjalan, dan berbicara. Ketika seorang anak mencapai usia taman kanak-kanak, kemampuan koordinasi mata, tangan anak mulai berkembang. Tujuan kegiatan pengembangan

motorik halus anak adalah untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak.<sup>5</sup>

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini memegang peranan penting dalam menunjang proses belajar dan tumbuh kembang secara menyeluruh. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan anak dalam menggunakan tangan dan jari dengan baik yang sangat penting untuk menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar dan bermain. Menurut Santrock (2018) motorik halus yang baik merupakan dasar dari perkembangan kognitif dan sosial anak sehingga sangat penting untuk diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini.<sup>6</sup>

Pengembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun tidak hanya sebatas kemampuan fungsional sehari-hari, tetapi juga merupakan modal dasar atau prasyarat vital bagi keberhasilan akademik di jenjang pendidikan selanjutnya. Sebagian besar kegiatan di sekolah, khususnya ketika anak memasuki Sekolah Dasar (SD), akan sangat bergantung pada kematangan otot-otot kecil dan koordinasi mata-tangan mereka.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun diharapkan anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring dan lingkaran. Selain itu anak juga mampu menjiplak, meniru bentuk, mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.

Di RA Bina Al-Kautsar pengajaran keterampilan motorik halus masih menggunakan metode tradisional yang kurang menarik bagi anak-anak. Hal

---

<sup>5</sup> Eka Setyaningsih, 'Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Alam Pada Anak Kelompok B TK Aba Diponegaran Lendah Kulon Progo', *Dk*, 53.9 (2018), pp. 1689–99.

<sup>6</sup> J.W. Santrock, *Children, Fourteenth Edition*, 2019.

ini dapat mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi anak dalam belajar. Metode bermain adalah kegiatan yang membantu anak mengembangkan kreativitas dan kemampuan fisik motoriknya, serta mencakup kegiatan yang melibatkan kelenturan. Bermain diperlukan bagi semua anak terutama anak usia tiga sampai dengan enam tahun. Kegiatan bermain menghadirkan kegembiraan dan mendorong imajinasi anak yang spontan dan tanpa beban. Kegiatan bermain menstimulasi dan mendorong hampir setiap aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas dan perkembangan keterampilan motoriknya.<sup>7</sup>

Untuk mengembangkan motorik halus anak secara optimal, pendekatan yang tepat sangat diperlukan sesuai dengan tingkat perkembangannya. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah kegiatan bermain. Saat bermain, tidak hanya memberikan rangsangan sensorik dan motorik, tetapi juga menciptakan suasana yang mendukung eksplorasi dan pembelajaran alami. Namun, untuk mendapatkan hasil yang maksimal, diperlukan kegiatan bermain, perencanaan, dan pemilihan alat yang tepat. Disinilah peran media edukatif sangat penting. Media edukasi yang dikembangkan khusus untuk merancang motorik halus dapat menjembatani dunia bermain dengan tujuan pembelajaran. Selain, itu kegiatan yang menarik juga menawarkan manfaat perkembangan yang penting.

Peran media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang terpenting karena digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan sebuah pembelajaran. Dengan adanya media yang inovatif, dimaksudkan dapat sebagai penghubung agar anak dapat mengingat apa yang telah

---

<sup>7</sup> Desti Mona, Zulhendri, and Nurmalina, 'Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Finger Painting', *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 2.2 (2022), pp. 20–29.

dipelajarinya dan pembelajarannya lebih bermakna<sup>8</sup>. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain yaitu dengan permainan edukatif seperti *Lacing Card* (kartu yang dilubangi dan dapat digunakan untuk melatih anak memasukan tali ke dalam lubang-lubang tersebut) menjadi salah satu alternatif media yang efektif. *Lacing Card* merupakan media berbentuk kartu bergambar yang memiliki lubang-lubang di sekelilingnya, di mana anak dapat melatih keterampilan menjahit atau meronce dengan cara memasukkan tali ke dalam lubang-lubang tersebut sesuai bentuk gambar. Kegiatan ini tidak hanya melatih koordinasi mata dan tangan, tetapi juga mengembangkan konsentrasi, kesabaran, dan kreativitas anak. Penggunaan permainan edukatif *Lacing Card* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena anak belajar sambil bermain. Media ini juga fleksibel, dapat disesuaikan dengan berbagai tema pembelajaran di PAUD, serta mudah dibuat dengan bahan sederhana dan aman bagi anak. Dengan demikian, *Lacing Card* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Keunggulan lain dari *Lacing Card* adalah sifatnya yang fleksibel dan mudah disesuaikan dengan berbagai tema pembelajaran di PAUD. Misalnya, tema binatang, buah-buahan, alat transportasi, atau lingkungan sekitar. Guru dapat membuat kartu dengan gambar dan warna yang menarik, sesuai minat anak. Selain itu, media ini mudah dibuat dengan bahan sederhana seperti karton tebal, tali sepatu, dan laminating plastik, sehingga aman digunakan oleh anak dan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah. Melalui kegiatan bermain dengan *Lacing Card*, anak-anak tidak hanya berlatih

---

<sup>8</sup> Uyu Muawwanah and Asep Supena, 'Penggunaan Kartu Huruf Sebagai Media Pembelajaran Membaca Anak Disleksia', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4.2 (2021), pp. 98–104, doi:10.31004/aulad.v4i2.120.

menggerakkan jari mereka, tetapi juga belajar mengenal bentuk, warna, dan pola. Mereka belajar menyusun strategi sederhana untuk menyelesaikan permainan, yang pada akhirnya menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian. Dengan demikian, *Lacing Card* tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media edukatif yang memberikan pengalaman belajar menyeluruh bagi anak usia dini.

Peran media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang cukup penting karena digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan sebuah pembelajaran. Dengan adanya media yang inovatif, dimaksudkan dapat sebagai penghubung agar anak dapat mengingat apa yang telah dipelajarinya dan pembelajarannya lebih bermakna. Permainan *Lacing Card* merupakan salah satu jenis permainan yang efektif melatih keterampilan motorik halus. Dalam permainan ini anak-anak melatih koordinasi tangan-mata dengan mencocokkan kartu yang berlubang dengan tali. Permainan ini tidak hanya membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, tetapi juga merangsang kreativitas dan imajinasi anak sehingga memberikan manfaat tambahan bagi proses pembelajaran.

*Lacing Card* dapat dibuat dalam berbagai bentuk yang menarik sehingga anak tetap tertarik dan bersemangat saat bermain. Dengan mengembangkan permainan *Lacing Card* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak di RA Bina Al-Kautsar. Dengan memasukan unsur permainan anak-anak dapat belajar melalui permainan sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Karakteristik dan kebutuhan anak-anak RA Bina Al-Kautsar juga harus dipertimbangkan saat mengembangkan permainan *Lacing Card*. Karena setiap anak memiliki gaya belajar dan kecepatan perkembangan yang berbeda, permainan harus dirancang agar dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan yang berbeda.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan APE seperti *Lacing Card* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini. Namun, pengembangan *Lacing Card* yang disesuaikan secara spesifik dengan tingkat kesulitan dan tema yang menarik bagi anak usia 4-5 tahun masih perlu dioptimalkan agar media pembelajaran menjadi lebih efektif dan kontekstual.

Ketika membahas pendidikan anak usia dini, penting untuk memadukan berbagai metode pembelajaran inovatif. Diharapkan permainan edukatif *Lacing Card* ini akan menjadi alternatif yang menarik dan bermanfaat. Dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan anak-anak tidak hanya dapat mengembangkan keterampilan motorik halus mereka tetapi juga aspek-aspek lain seperti kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pedagogi di RA Bina Al-Kautsar. dengan memasukan permainan edukatif ke dalam kurikulum, anak-anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan sekaligus memperoleh keterampilan yang berguna bagi kehidupan mereka di masa mendatang. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan negara untuk menghasilkan generasi yang cerdas dan kreatif.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang terdiri dari lima tahapan sistematis.<sup>9</sup> Pada tahapan analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan serta permasalahan terkait pengembangan keterampilan motorik halus anak usia dini. Selanjutnya, tahap desain berfokus pada perancangan permainan edukatif *Lacing Card* yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun. Tahap pengembangan, mencakup pembuatan dan validasi produk oleh ahli.

---

<sup>9</sup> Fitria Hidayat and Muhammad Nizar, 'Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning', *Jurnal UIN*, 1.1 (2021), pp. 28–37.

Setelah itu, tahap implementasi dilakukan untuk efektivitasnya. Terakhir, tahap evaluasi bertujuan untuk menilai hasil uji coba agar permainan dapat digunakan secara optimal dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Penelitian ini berjudul pengembangan permainan edukatif *Lacing Card* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak, karena melihat adanya kebutuhan mendesak untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak di RA Bina Al-Kautsar. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan belajar sambil bermain yang bermakna. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan permainan edukatif *Lacing Card*, yang dapat melatih koordinasi motorik halus anak secara menyenangkan, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Diharapkan media ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam proses pembelajaran serta mendukung tujuan pendidikan nasional dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan terampil. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan permainan ini dan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Permainan Edukatif *Lacing Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Pada uraian yang diatas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah di atas sebagai berikut:

1. Keterampilan motorik halus anak di RA Bina Al Kautsar belum optimal.
2. Permainan edukatif *Lacing Card* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak dibandingkan metode konvensional.
3. Kurangnya permainan edukatif yang efektif serta keterbatasan anak dalam fokus dan kesabaran saat melakukan aktivitas motorik halus.

### **C. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan edukatif *Lacing Card* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di Ra Bina Al Kautsar?
2. Bagaimana efektivitas permainan *Lacing Card* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak?
3. Bagaimana kelayakan permainan edukatif *Lacing Card* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan bagaimana pengembangan permainan edukatif *Lacing Card* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di Ra Bina Al Kautsar.
2. Untuk mengidentifikasi efektivitas permainan *Lacing Card* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak.
3. Untuk menilai bagaimana kelayakan permainan *Lacing Card* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun pada hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

#### **a. Secara Teoritis**

Berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak. Menambah referensi untuk penelitian lebih lanjut di

bidang pendidikan anak usia dini dan pengembangan media pendidikan.

**b. Secara Praktis**

- a. Bagi guru/pendidik: Menyediakan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk melatih keterampilan motorik halus anak.
- b. Bagi anak-anak: Meningkatkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas yang menyenangkan dan edukatif dengan permainan *Lacing Card* (kartu tali).
- c. Bagi orang tua: Menyediakan inspirasi untuk memilih aktivitas bermain yang mendukung perkembangan motorik halus anak di rumah.
- d. Bagi penulis: Menguraikan struktur dan efektivitas permainan edukatif *Lacing Card* sebagai inovasi dalam bidang media pembelajaran.

**F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah perangkat edukasi berbentuk kartu menjahit yang secara khusus dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Produk ini sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini dan mengacu pada prinsip belajar sambil bermain. Spesifikasi produk terperinci yaitu sebagai berikut:

**1. Bentuk dan Jenis Produk**

Produk yang dihasilkan berupa media permainan edukatif manipulatif berupa kartu berlubang (*Lacing Card*) dengan tali yang digunakan untuk dililitkan atau dijahitkan ke sekeliling gambar. Aktivitas ini menuntun koordinasi mata dan tangan serta gerakan jari

yang proses, sehingga dapat secara langsung merangsang keterampilan motorik halus anak.

## **2. Bahan dasar kartu**

Kartu terbuat dari karton board. Permukaan kartu dicetak dengan gambar berwarna cerah dan kontras agar menarik minat anak. Ukuran tiap kartu 20x20 cm, cukup besar agar nyaman dipegang oleh tangan anak usia dini. Sudut kartu dibulatkan (*rounded corner*) agar aman dan tidak melukai anak.

## **3. Bahan tali jahit (*Lacing cord*)**

Tali terbuat dari nylon sintetis berkualitas tinggi, lentur namun tidak mudah kusut. Panjang tali  $\pm 120$  cm, cukup untuk mengelilingi seluruh sisi kartu dengan leluasa. Ujung tali dilapisi plastik kertas (seperti ujung tali sepatu) agar mudah dimasukkan ke lubang tanpa bantuan alat lain, dan aman digunakan anak.

## **4. Desain dan Gambar Kartu**

Setiap kartu menampilkan ilustrasi yang akrab dan bermakna bagi anak usia dini, yaitu: Hewan: kucing lucu duduk dengan ekor melengkung (warna dasar oranye-putih), Buah-buahan: mangga berwarna kuning dengan hijau, dilengkapi dengan garis tepi tempat lubang. Bentuk Geometris: Lingkaran: latar biru, lubang terbesar merata di pinggir bentuk, Segitiga: latar merah, dengan tiga sisi diberi lubang berurutan, Persegi: latar hijau, sisi kanan dan kiri dilubangi sejajar.

## **5. Jumlah dan ukuran lubang jahitan**

Setiap kartu memiliki 8-10 lubang dengan posisi merata di tepi gambar, mengikuti kontur bentuk gambar agar anak dapat menjahit dengan mengikuti alur. Ukuran lubang memiliki diameter 1,5 cm,

besar cukup untuk memudahkan anak dalam memasukkan tali tanpa merasakan kesulitan. Jarak antar lubang  $\pm 2$  cm, disesuaikan dengan ukuran tangan anak untuk memperlancar gerakan melilit.

## G. Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah penyusunan skripsi ini, maka penulis membagi skripsi ini kedalam lima bagian dalam sistematika penulisan:

**BAB I** pendahuluan: Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

**BAB II** kajian pustaka: Terdiri dari perkembangan anak usia dini (perkembangan moral dan agama, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik), motorik halus anak usia dini (tujuan dan manfaat motorik halus anak usia dini, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik, teori perkembangan motorik), bermain dalam perkembangan anak usia dini, pengembangan media edukatif anak usia dini (tujuan dan fungsi media edukatif, jenis-jenis media edukatif, karakteristik media edukatif), media *Lacing Card* (kelebihan dan kekurangan *Lacing Card*, cara pemanfaatan *Lacing Card*), penelitian terdahulu, kerangka berpikir.

**BAB III** metodologi penelitian: Terdiri dari jenis penelitian, desain penelitian R&D, prosedur pengembangan (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi), lokasi uji coba, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

**BAB VI** hasil penelitian dan pembahasan: Terdiri dari hasil pengembangan permainan *Lacing Card* (Tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi), pembahasan (pengembangan permainan edukatif *Lacing Card* untuk meningkatkan

keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun, efektivitas permainan *Lacing Card* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak, kelayakan permainan edukatif *Lacing Card* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak).

**BAB V** penutup: Terdiri dari kesimpulan (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan saran.

**Lampiran-lampiran.**