

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar diartikan sebagai proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya.¹ Belajar merupakan sebuah proses dari yang tidak tahu menjadi tahu.²

Mengingat pendidikan selalu berkenaan dengan upaya pembinaan manusia, maka keberhasilan pendidikan sangat bergantung kepada unsur manusianya, unsur yang paling menentukan keberhasilan pendidikan adalah melaksanakan pendidikan yaitu guru, guru lah ujung tombak pendidikan, sebab guru secara langsung berupaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan siswa, agar menjadi cerdas, terampil, dan bermoral tinggi.

Dalam hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia yang teruang dalam sistem pendidikan nasional pasal 3 yaitu: "Pendidikan nasional

¹ Ernest R Hilgard (1985)

² Evelin Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia 2020, hlm 5.

berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokrasi dan bertanggung jawab”.³

Pendidikan secara umum adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat⁴. Pendidikan dapat mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan, seperti penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai agama, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral, dan lain sebagainya. Seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian di depan kelas, salah satu komponen keahlian tersebut adalah kemampuan untuk menyampaikan pelajaran kepada anak.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong

³ Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003

⁴ Fathurrahman. Strategi Belajar Mengajar. Bandung PT Refika Editamma 2009 hlm 19

terjadinya proses belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan⁵. Sedangkan media pembelajaran yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk membantu dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media yang tepat dan efektif akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan efektif. Oleh karena itu dibutuhkan keahlian khusus untuk dapat memilih media yang tepat dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pemilihan media yang tepat dan efektif harus disesuaikan dengan tujuan materi serta karakteristik pembelajaran sehingga akan menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan fakta di lapangan, pendidik masih ada yang merasa kesulitan dalam menciptakan media

⁵ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* Jakarta: Ciputat Pers, 2002. Hlm

pembelajaran yang menarik. Bahkan masih ada pendidik yang sangat jarang dan hampir tidak pernah menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran.

Pendidik yang menggunakan media pun masih terpaku pada media yang telah disediakan oleh sekolah. Keterpakuan pendidik yang hanya mengandalkan media dari sekolah bukanlah hal yang seharusnya dilakukan. Media sebagai salah satu komponen dalam suatu sistem pembelajaran, memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Di mana setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan, maka pada akhirnya kita dituntut untuk dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam proses pembelajaran secara efektif.

Ketidaksiapan pendidik ini bukanlah hal yang seharusnya dilakukan. Sebaiknya sebagai seorang pendidik harus mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Hal ini akan lebih memudahkan peserta didik untuk memahami maksud dari pembelajaran. Terlebih lagi jika kurangnya minat anak didik pada kegiatan pembelajaran fisik motorik halus.

Kegiatan pembelajaran di Kelompok Bermain masih cenderung monoton. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas masih didominasi dengan cara konvensional. Kebanyakan para pendidik melakukan kegiatan pembelajaran hanya dengan metode ceramah dan peserta

didik hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari pendidik. Pendidik pun cenderung berpatokan hanya pada buku LKA (Lembar Kerja Anak), saja dan peserta didik juga mudah bosan dengan metode tersebut. Sehingga menjadikan peserta didik kurang minat terhadap kegiatan pembelajaran fisik motorik halus.

Guru yang berhasil adalah guru yang mampu membuat anak didik lebih mampu memahami materi yang disampaikan melalui media yang telah dipersiapkan. Oleh karena itu guru harus tahu bagaimana caranya membuat anak didik itu senang mengikuti pembelajaran fisik motorik halus di KB Al-Izza Setren, Ngasem, Bojonegoro, dan membuat siswa aktif dalam mengikuti pelajaran tersebut. Salah satu cara adalah guru menggunakan media dalam proses pembelajaran yang lebih menarik yakni salah satunya adalah dengan media *Bag Toys*.

Berdasarkan perkembangan fisik motorik anak dalam keseharian terbagi kepada dua yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus.

1. Perkembangan motorik kasar (*Large Motor Development*) menurut Beaty kemampuan motorik kasar seyogyanya dimiliki oleh seorang anak usia dini, kompetensi tersebut terbagi menjadi 4 aspek yaitu: berjalan (*walking*), dengan indikator berjalan naik/turun tangga dengan menggunakan kedua kaki, berjalan pada garis lurus, dan berdiri dengan satu kaki. Berlari (*running*) dengan indikator menunjukkan kekuatan atau kecepatan berlari,

melompat (*jumping*) dengan indicator mampu melompat ke depan, ke belakang dan ke samping, memanjat (*climbing*), memanjat naik atau turun tangga dan memanjat pohon.

2. Perkembangan Motorik Halus (*Small Motor Development*) menurut Beaty (dalam Uyu wahyudin) perkembangan motorik halus pada anak mencakup kemampuan anak dalam menunjukkan atau menguasai gerakan-gerakan otot indah dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari.

Bag toys adalah media belajar yang menarik pada proses pembelajaran. Mengingat pada kenyataan masa sekarang, sebagian besar anak didik cenderung lebih menyukai bermain *gadget* di banding menulis Gambar- gambar yang disajikan dalam *Bag Toys* penting untuk dipahami agar anak ter motivasi dan semangat untuk belajar.⁶

Anak anak juga sering beranggapan bahwa belajar menulis merupakan suatu hal yang sangat berat dirasakan. Hal itu disebabkan oleh proses pembelajaran yang sangat monoton dan membosankan, sehingga tidak menimbulkan adanya sebuah stimulasi kepada anak. Hal ini tidak boleh dibiarkan terus menerus karena bisa mengakibatkan terbunuhnya daya kreativitas para anak didik secara perlahan. Kegiatan belajar yang menyenangkan dengan media yang

⁶ Volume 7, Nomor 2, Juli 2021 || SELING: Jurnal Program Studi PGRA

menarik bisa saja menjadi salah satu solusi alternatif untuk mengatasi kendala tersebut.

Bag toys merupakan sebuah rangkaian tas permainan yang dipadukan dengan pembelajaran kegiatan fisik motorik halus yang di dalamnya terdapat beberapa kegiatan. Seperti memasukkan benda pada botol, meronce manik manik berukuran besar, menarik dan menempel, mengambil dan memasukkan benda pada kantong. Dengan demikian anak didik diharapkan dapat dengan mudah memahami dan tertarik untuk melakukan pembelajaran kegiatan fisik motorik halus yang sebelumnya sulit dilakukan dan membosankan. Media *Bag Toys* ini juga diharapkan dapat membangkitkan minat dan memotivasi belajar sehingga terlaksananya pembelajaran yang aktif, efektif dan dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak usia dini.

Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan perkembangannya pada anak usia dini. Perkembangan motorik sering dijadikan sebagai tolak ukur untuk membuktikan bahwa anak tumbuh dan berkembang dengan baik. Perkembangan motorik adalah sesuatu yang membicarakan gerakan jasmani yang terkoordinasi, sehingga dalam pengembangannya dibutuhkan berbagai stimulasi yang tepat untuk anak usia dini.

Stimulasi ini dapat diberikan oleh orang tua, guru, maupun lingkungan baik lingkungan di rumah maupun lingkungan sekolah dengan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung untuk perkembangan motorik anak usia dini. Pemberian stimulasi tersebut merupakan upaya yang dilakukan oleh orang dewasa dalam memberikan fasilitas dan kesempatan yang optimal untuk tercapainya perkembangan yang optimal. Memberikan waktu yang banyak untuk anak melakukan kegiatan-kegiatan yang menunjang perkembangan motoriknya dan pengawasan yang tepat merupakan salah satu usaha yang tepat dalam mendukung perkembangan fisik motorik anak usia dini.⁷

Jika dilihat dari pelaksanaan pembelajaran kegiatan fisik motorik halus di Kelompok Bermain Al- Izza Setren, Ngasem, Bojonegoro, pendidik dalam menyampaikannya mayoritas anak didik belum mengikuti pembelajaran dengan rasa senang serta kurang aktifnya anak di dalam kelas, serta indicator pencapaian perkembangan fisik motorik halus yang belum tercapai, dan anak cenderung suka bermain sendiri, maka penulis tertarik untuk meneliti dan mempelajari lebih lanjut mengenai masalah ini dengan mengangkat judul; **"PENGEMBANGAN MEDIA BAG TOYS UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN AL - IZZA SETREN, NGASEM, BOJONEGORO."**

⁷ e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/742/0

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dijabarkan, dapat dirumuskan rumusan masalah pengembangan media *Bag Toys* sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Bag Toys* untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak usia 3- 4 tahun di Kelompok Bermain Al - Izza Setren, Ngasem, Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan media *Bag Toys* di KB Al - Izza Setren, Ngasem, Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dari penelitian bahan ajar berbasis *Fun Learning* sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media *Bag Toys* untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak usia 3- 4 tahun di Kelompok Bermain Al Izza Setren, Ngasem, Bojonegoro.
2. Mengetahui kelayakan media *Bag Toys* di Kelompok Bermain Al Izza Setren, Ngasem, Bojonegoro.

D. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat *akademik* yaitu:

- a. Sebagai masukan bagi lembaga kelompok bermain untuk membuat anak didik lebih tertarik dan mudah dalam menerima pelajaran. Selain itu dengan adanya inovasi pengembangan media pembelajaran ini dapat menambah kreatifitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran sendiri.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dan sumbangsih pemikiran bagi akademisi dalam meningkatkan keaktifan anak didiknya dengan pemilihan media yang menarik dalam pembelajaran kegiatan pra menulis dan hasil penelitian ini akan diunggah pada Jurnal Umum (OJS)
- c. Sebagai masukan guru dalam melakukan analisis pengembangan bahan ajar terhadap minat siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan *Bag Toys* diharapkan guru bisa lebih kreatif dalam menyampaikan materi tersebut.

UNUGIRI

2. Manfaat *teoritis* yaitu:
 - a. Menambah wawasan keilmuan penelitian khususnya dalam mempelajari pengembangan media pembelajaran pada kegiatan perkembangan fisik motorik halus anak.
 - b. Menambah kesempurnaan dan kelengkapan dalam riset pendidikan baik secara *Implisit* maupun *eksplisit*, tanpa mengurangi hasil dari riset pendidikan yang telah diimplementasikan maupun belum.
3. Manfaat *praktis* yaitu:
 - a. Memberikan sumbangsih terhadap dunia pendidikan Indonesia.
 - b. Sebagai prasyarat karya tulis ilmiah untuk memenuhi program sarjana Strata Satu (S1) pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri (UNUGIRI) Bojonegoro.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang Akan Dikembangkan

Produk yang akan di buat adalah media pembelajaran *Bag Toys* yaitu media pembelajaran yang berfungsi untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak usia 3-4 tahun. Media *Bag Toys* ini membantu menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak dengan panduan atau bimbingan dari pendidik kepada anak didik.

1. Ukuran Tas Untuk media ajar yang mana merupakan tas edukasi menggunakan ukuran yang sudah ditentukan dengan tinggi 11 inch (28)

Average Child Back Sizes for
Backpacks by Age (in inches)

Age	Height	Width
4	11"	6"
5	12"	6 - 1/2"
6	12 - 1/2"	7"
7	13"	7"
8	14"	7 - 1/2"
9	14 - 1/2"	8"
10	15"	8"
11	15 - 1/2"	8"
12	15 - 1/2"	8 - 1/2"
13	16 - 1/2"	9"
14	17"	9"
15	17 - 1/2"	9"
16	18"	9"
17	19"	9 - 1/2"
18	19"	9 - 1/2"

<https://asher-online.com/tas-sekolah-anak>⁸

2. Menurut Soetjiningsih, pembuatan APE harus memenuhi syarat sebagai berikut:
- APE harus aman digunakan oleh anak
 - Ukuran dan berat harus sesuai dengan usia anak
 - Desain nya harus jelas dan tidak membingungkan.
 - APE harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.
 - Harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga membuat anak frustrasi, atau terlalu mudah sehingga membuat anak cepat bosan.
 - Walaupun sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya, dan bila bersuara, suaranya harus jelas.
 - APE harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum.

⁸ <https://www.asher-online.com/tas-sekolah-anak/>

h. APE harus tidak mudah rusak, awet dan tahan lama.⁹

3. *Bag toys*

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan pengembangan produk baru yaitu *Bag Toys* yang dikembangkan dari bahan flanel yang terdapat tahap- tahap latihan fisik motorik halus. Sehingga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan dan menstimulasi perkembangan fisik motorik halus dan membantu anak didik mencapai aspek perkembangan fisik motorik halus.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Tingkat Capaian Perkembangan

Tingkat capaian perkembangan difokuskan untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak usia 3-4 tahun.

2. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian dilakukan pada anak usia 3-4 tahun KB Al – Izza Setren, Ngasem, Bojonegoro.

⁹ Soetjningsih, *Bermain dan alat permainan anak*. Dalam: Soetjningsih Jakarta EGC

3. Pengukur Tingkat Capaian Perkembangan

Pengukuran pada tingkat capaian perkembangan fisik motorik anak usia 3-4 tahun di KB Al - Izza Setren, Ngasem, Bojonegoro.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu konstruk atau variabel dengan cara menetapkan kegiatan kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu untuk mengukur konstruk variabel itu. Definisi macam ini memberikan batasan atau arti suatu variabel dengan merinci hal yang harus dikerjakan oleh peneliti untuk mengukur variabel tersebut. Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik- karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati.¹⁰

Oleh karena itu untuk menghindari salah pengertian dalam penelitian ini maka dikemukakan definisi operasional dari variabel-variabel penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan Media *Bag Toys* dalam menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak usia 3-4 tahun. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan pengembangan produk baru yaitu *Bag Toys* yang dikembangkan dari bahan flanel yang terdapat tahap-tahap latihan fisik motorik halus. Sehingga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan dan menstimulasi perkembangan fisik motorik halus dan membantu anak didik mencapai aspek perkembangan fisik motorik halus.
2. Motorik halus adalah tingkat ketrampilan anak yang ingin di stimulasi

¹⁰ Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010:74

perkembangannya melalui pengembangan media *Bag Toys*. Motorik halus anak adalah keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil yang mana gerakan lebih menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya.¹¹ Saraf motorik halus ini dapat dilatih dengan melalui kegiatan menganyam, melipat kertas, mewarnai, menggunting kertas, menggambar, meronce, dan menulis. Untuk mencapai keterampilan motorik halus yang baik maka pendidik harus memberikan stimulasi kepada anak guna menunjang pencapaian keterampilan motorik halus yang optimal. Individu yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat mempelajari sesuatu karena lebih cepat berkembang dibandingkan individu yang tidak banyak mendapatkan stimulasi.¹²

Mudjito menyatakan karakter perkembangan motorik halus menurut keterampilan motorik halus yang paling utama adalah:

1. Pada saat anak usia 3 tahun, kemampuan gerak halus anak belum berbeda dari kemampuan gerak halus anak bayi.
2. Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak secara substansi sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung sempurna.

¹¹ Nilna Muna, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melukis Dengan Cangkang Telur Pada Anak Kelompok B Tk Al-Hidayah Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar* (Online), (<http://simki.unpkediri.ac.id>, diunduh 17 Maret 2016), 2016

¹² Rita eka izzaty, *perkembangan peserta didik*, (yogyakarta: UNY press, 2008) h.14

3. Pada usia 5 tahun, koordinasi pada motorik anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata.
4. Pada akhir masa anak-anak usia 6 tahun ia belajar bagai mana menggunakan jemari dan pergelangan tangannya untuk menggunakan ujung pensil.¹³

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Bag Toys* untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB Al - Izza Setren, Ngasem, Bojonegoro.” yang didasari oleh penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti, judul dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Hasna, Pengembangan Media Sensori Board dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini, 2021	Proses peningkatan kemampuan fisik motorik halus. Menggunakan penelitian R&D	Media sebelumnya melalui sensori board Sedangkan penulis menggunakan media <i>Bag Toys</i> .
2	Andi Haslinda, Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Finger Painting untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik	Peningkatan Ketrampilan fisik motorik halus anak. Menggunakan	Peneliti sebelumnya menggunakan media aplikasi finger painting, sedangkan penulis sekarang

¹³ Aprilena, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Menggunakan Aneka Warna Krayon* (Online) (<http://ejournal.undiksha.ac.id>, diunduh 20 Desember 2015), 2015

	Halus Anak Usia Dini PAUD Al Padilah Kota Bengkulu, 2021	penelitian R&D	<i>Bag toys</i>
3	Siti Choiriyah, Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Halus melalui kegiatan menggambar menggunakan kelereng pada anak kelompok A TK Kusuma Mulia II desa Tulungrejo kecamatan Pare kabupaten Kediri, 2022	meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak usia dini	Peneliti sebelumnya menggunakan pendekatan peneliiian tindakan kelas, penulis sekarang R&D.
4	Lilis Sumanti, Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dengan melalui permainan tas pintar di taman kanak-kanak negeri Pembina kinali, 2014	Media permainan tas	Penelitian sebelumnya dengan tindakan kelas (PTK), sekarang R&D
5	Siti Chodijah, Aryo Andri Nugroho, In Purnmasari, Pengembangan Media tas papan flannel untuk kemampuan bahasa ekspresi anak usia dini,2022	Media tas, Penelitian dengan metode R&D	Peneliti sebelumnya mrnggunakan R&D 10 langkah, penelitian sekarang R&D ADDIE.

UNUGIRI

Tabel 1.2
Posisi Penelitian

No	Nama peneliti dan tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkungan Penelitian
1.	Yuli Dwi Ani 2023	Pengembangan Media <i>Bag Toys</i> untuk Menstimulasi Perkembangan Fisik Motorik Halus Anak usia 3-4 tahun di KB AL IZZA Setren, Ngasem, Bojonegoro	Anak Usia Dini, Fisik motoric halus, Media Pembelajaran, Media <i>Bag Toys</i>	R&D Model ADDIE

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan mengenai media pembelajaran *Bag Toys* untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB Al -Izza Setren, Ngasem, Bojonegoro yaitu terdiri dari beberapa bagian di antaranya sebagai berikut:

Pada bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar table, dan daftar gambar.

Pada bagian inti, terdiri dari bab I, pendahuluan, bab II kajian

teri, babIII metode penelitian dan pengembangan, dan bab V penutup.

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

