

**KELAYAKAN MEDIA PERMAINAN SINCAN (MISSION IN CANDY LAND)
UNTUK MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA DESA SIDOMULYO
KECAMATAN BANCAR**

Elisabet Silva Triana^{1*}, Dwi Imam Efendi²

Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: elisabetsilvatriana@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun sangat penting untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan fisiknya. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi salah satu cara untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan SINCAN (Mission in Candy Land) dan menguji efektivitasnya dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Desa Sidomulyo Kecamatan Bancar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi 5 tahapan yaitu, potensi dan masalah, desain produk, revisi desain, validasi desain, produksi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan SINCAN sangat layak dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validitas dan kelayakan SINCAN yang mendapatkan skor 84 % untuk validitas materi dan 86,45% untuk validitas media. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media permainan SINCAN dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Desa Sidomulyo Kecamatan Bancar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, motorik kasar, anak usia 4-5 tahun, SINCAN.

PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini mengalami perkembangan dengan pesat pada usia golden age atau masa emas yaitu 0-6 tahun (Sum dan Taran, 2020). Semua aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan optimal dan sesuai dengan tahap perkembangannya apabila anak mendapatkan stimulasi-stimulasi yang tepat yang di berikan oleh orang tua dan guru pada usia tersebut (Wandi dan Mayar, 2019). Terdapat begitu banyak aspek perkembangan yang harus di kembangkan dengan optimal oleh anak usia dini seperti perkembnagna pada aspek kognitif, bahasa, fisik, social emosional, dan moral. Fisik motorik menjadi salah satu aspek perkembangan yang perlu di di kembangkan dengan optimal karena kemampuan fisik motoric menjadi dasar penting untuk anak dalam melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari hari dan menjadi faktok pendukung pada pertumbuhan dan perkembangan lainnya.

Menurut gagasan dari Darmiatun dan Mayar (2019) bahwa perkembnagan motorik adalah proses perkembnagan pengendalian gerak tubuh yang di koordinasikan oleh pusat saraf, urat saraf, dan otot. Perkembangan kemampuan motoric anak usia dini sangat terpengaruh oleh setiap aktivitas gerak yang dilakukan oleh anak usi dini. Melalui setiap kegiatan bermain yang di lakukan anak, guru dan orang tua dapat melihat perkembangan kemampuan motorik anak. Anak yang memiliki aktivitas fisik lebih banyak atau lebih intens memiliki kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan baik dan pertumbuhan anak juga akan lebih optimal. Anak yang memiliki perkembangan motoric yang baik akan dapat melakukan aktivitas gerak yang melibatkan otot-otot besar seperti berjalan, berjijnjit, melompat, dan berlari.

Menurut Paramitha dan Supiati (2020) memiliki kemampuan motorik kasar yang baik dapat membuat anak menjadi lebih gesit dan sigap dalam beraktivitas. Degarakan yang di lakukan anak menjadi lebih terkoordinasi, anak akan tampil dalam menyelesaikan setiap aktivitas dan lebih

percaya diri serta bersikap luwes dalam beraktivitas. Wandu dan Mayar (2019) menyampaikan ada 3 jenis yang perkembangan yang perlu dikembangkan pada kemampuan motorik kasar anak antara lain gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor adalah gerak yang berpindah dari satu titik ke titik yang lain seperti berjalan, melompat, meloncat. Gerak non lokomotor adalah gerak yang tidak menghasilkan perpindahan tempat seperti melompat dan meloncat sedangkan gerak manipulatif adalah gerak yang memerlukan alat bantu dalam melakukannya contohnya melempar, menangkap, menggiring, menendang bola sehingga gerakannya membutuhkan media yang bervariasi dalam memainkannya (Fajarwati dan Arini, 2023).

Dunia anak sangat dekat kaitannya dengan bermain dan permainan (Kurniawan dan Hidayah, 2020). Belajar adalah bermain, bermain adalah belajar itulah karakter anak usia dini. Dengan bermain ada dapat mengembangkan keterampilan dan kecerdasannya. Melalui bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan (Sujito, 2020).

Permainan memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini (Kurniawati, 2017). Salah satunya dengan permainan *candy land* yang banyak digemari dan disukai oleh anak-anak. *Candy land* mampu untuk mengembangkan berbagai aspek terutama aspek motorik kasar anak, dapat juga melatih kerja sama, mencerdaskan otak dan melatih kepercayaan diri.

Berdasarkan pengalaman peneliti dan hasil wawancara guru kelas kelompok A TK Dharma Wanita Desa Sidomulyo, peneliti mengetahui bahwa kemampuan motorik anak kurang optimal, hal ini mengakibatkan kurangnya pergerakan yang bisa dilakukan oleh anak, anak kurang terampil melompat dengan satu kaki, menendang bola, dan berjalan menggunakan tumit. Media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak juga kurang bervariasi.

Di TK Dharma Wanita Desa Sidomulyo Kecamatan Bancar para pendidik melakukan kegiatan bermain bersama seperti aktivitas gerak hanya saat sebelum pembelajaran di mulai pada hari rabu dan kamis melalui senam pagi atau gerak dan lagu, seperti menarikan tarian tradisional.

Pendapat dari Sujito (2020), aktivitas gerak tubuh sangat penting untuk pertumbuhan perkembangan secara keseluruhan pada anak. mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup. Namun pada TK Dharma Wanita Desa Sidomulyo Kecamatan Bancar aktivitas gerak tubuh kurang dimaksimalkan. Hal itu dapat menghambat perkembangan khususnya kemampuan motorik kasar pada anak.

Melihat permasalahan yang ada maka peneliti membuat sebuah permainan inovatif yang menarik bagi anak dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak melalui media permainan *SINCAN (Missions In Candy Land)*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang mana mengembangkan media ajar berupa permainan *sincan (mission in candy land)* untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Model dari pengembangan ini ialah model pengembangan Borg and Gall yang kemudian dimodifikasi oleh Sugiyono (Setyaningsih dan Syamsudin, 2019). Terdapat sepuluh tahapan dalam pengembangan ini yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produk massal (Kurniawan dan Hidayah, 2020). Namun peneliti hanya menggunakan 5 tahapan karena terkendala waktu dan materi. Kelima tahapan tersebut diantaranya potensi dan masalah, desain produk, validasi desain, revisi desain, produksi permainan. Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Desa Sidomulyo Kecamatan Bancar.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran yang diberikan validator dalam instrumen angket validasi. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan angket kursorioner validator ahli dengan skala likert 1-5. Data ini kemudian di analisa dengan analisis data kuantitatif melalui media validasi yang diisi oleh validator kemudian sebagai bahan pertimbangan untuk menguji kelayakan media. Hasil dari angket validasi disajikan dalam bentuk data statistic deskriptif dengan penyajian data berupa persentase yang menggunakan skala Likert sebagai alat ukur. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pertanyaan

dan diikuti dengan empat tanggapan. Untuk keperluan kuantitatif, maka jawaban tersebut dapat diberi skor dan selanjutnya dan interval nya dapat dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata jawaban dari responden dengan rumus berikut:

$$P = F/N \times 100$$

Keterangan:

- P = Angka persentase
- F = Skor yang diperoleh
- N = Skor maksimal

Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

- P = Presentase skor yang dicari
- $\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban responden dalam satu item
- $\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item
- 100 = Konstanta

Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas, nilai kemudian dikonversikan menjadi data, yang ditentukan berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan dan tingkat kelayakan pada tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria Kevalidan

Rata-rata	Kriteria kevalidan
$4,21 \leq \leq 5,00$	Sangat valid
$3,41 \leq \leq 4,20$	Valid
$2,61 \leq \leq 3,40$	Cukup valid
$1,81 \leq \leq 2,60$	Kurang valid
$1,00 \leq \leq 1,80$	Tidak valid

(Sumber: Liska et al. 2021)

Tabel 2 Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria kelayakan
$P > 80 \%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang layak
$P \leq 20\%$	Sangat kurang layak

(Sumber: Yulia 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini ialah media permainan suncan (*mission in candy land*) untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar pada pada anak usia 4-5 tahun. Kegunaan media ini ialah untuk mengoptimalkan kemampuan aspek motorik kasar peserta didik dalam gerak lokomotor, non lokomotor, serta gerak manipulatif terutama bagi anak usia 4-5 tahun.

Dalam pembuatan media ajar ini dilakukan dengan lima tahapan diantaranya ialah tahap potensi dan masalah, desain produk, validasi desain, revisi desain, produksi permainan. Pada tahap potensi dan masalah dilakukan pengamatan di TK Dharma Wanita Desa Sidomulyo Kecamatan Bancar. Pada saat pengamatan ini ditemukan masalah kurangnya media yang digunakan pendidik dalam mengembangkan kemampuan aspek motoric. Media ini hanya terbatas pada senam dan gerak lagu di pagi hari. Hal ini membuat anak bosan dan kurang tertarik dengan kegiatan yang dilakukan. Dari potensi dan masalah yang ditemukan maka peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media SINCAN (*Missions In Candy Land*).

Pada tahap kedua yaitu desain produk. Pada tahap ini peneliti sudah mulai mendesain produk SINCAN (*Missions In Candy Land*). Adapun alat dan bahan yang dipakai pada pembuatan media pembelajaran ini yakni: banner dengan design sincan berukuran 4x4 meter, kartu misi menggunakan kertas foto berukuran 15x7 cm. Sesudah menyiapkan alat/bahan yang dipakai dalam desain media ini, kemudian dilanjutkan pada tahapan-tahapan dalam pembuatan media pembelajaran, yakni:

- a) Pertama, menentukan konsep permainan dalam perancangan, bentuk, bagaimana menggunakan permainan serta akan dibuat seperti apa media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran sincan di desain untuk mengoptimalkan aspek motorik kelompok A TK Dharma Wanita Sidomulyo.
- b) Kedua, setelah menentukan konsep selanjutnya membuat desain permainan sincan dan kartu permainan yang di butuhkan.
- c) Ketiga, mencetak permainan sincan pada benner dan mencetak kartu permainan pada kertas foto
- d) Keempat, Setelah tahapan pembuatan media pembelajaran selesai dikerjakan, selanjutnya media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengoptimalkan aspek bahasa melalui tema Binatang.

Tahap ketiga ialah validasi desain. Pada tahap ini media SINCAN yang telah dibuat divalidasi pada validator ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan validasi dan uji kelayakan. Pada tahap ini diperoleh data dari tiga validator ahli materi dan tiga validator ahli media. Data tersebut dapat dilihat pada tabel 3 untuk validator ahli materi dan pada tabel 5 untuk validator ahli media.

Tabel 3 Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor		
			Val. 1	Val. 2	Val. 3
1.	Kualitas isi dan tujuan	1. Kesesuaian materi dengan kegiatan yang di sajikan sesuai dengan kopotensi dasar anak	4	4	5
		2. Permainan yang diberikan dapat memberikan dukungan untuk perkembangan anak usia dini	4	4	4
		3. Mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini	5	5	5
		4. Permainan sesuai dengan perkembangan anak usia dini	5	5	5
		5. Kelengkapan materi	5	4	5
		6. Ketepatan materi dengan media yang di kembangkan	3	4	4
2.	Kualitas Teknis	1. Ketepatan bahasa yang di gunakan	3	4	4
		2. Ketepatan huruf yang di gunakan	3	4	4
		3. Kejelasan bahasa yang di gunakan	3	4	5
		4. Kejelasan huruf yang di gunakan	3	4	5
Jumlah skor			38	42	46
Rata-rata skor kelayakan			3,8	4,2	4,6
Presentase kelayakan			76%	84%	92%

Berdasarkan Tabel 3 didapatkan skor kelayakan dari validator 1 76%, vvalidator 2 84%, validator 3 92%. Sehingga didapatkan rata-rata yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Kelayakan Menurut Ahli Materi

No	Validator	Jumlah Skor	Rata-rata Skor Kelayakan	Presentase kelayakan (%)	kategori
1	Validator 1	38	3,8	76%	valid
2	Validator 2	42	4,2	84%	Sangat valid
3	Validator 3	46	4,6	93%	Sangat valid
Rata-rata skor kelayakan				4,2	
Rata-rata presentase kelayakan (%)				84%	

Pada Tabel 4 dapat dilihat rata-rata presentase kelayakan ialah 84% sehingga dapat dinyatakan media ini sangat layak digunakan dari segi materi.

Tabel 5 Validasi Media

No	Aspek	Indicator	Skor		
			Val. 1	Val. 2	Val. 3
1	Fisik media	Kewetan media	4	5	4
		Kemanan media	4	5	5
		Ketepatan dan kualitas bahan yang di gunakan	4	3	4
		Media mudah di simpan	4	5	5
2	Penggunaan media	Kesesuaian gambar dengan tema	4	4	4
		Ketepatan tata letak gambar	4	4	4
		Daya Tarik gambar	4	5	4
		Komposisi dan ukuran	4	4	5
3	Penggunaan warna	Warna yang di gunakan menarik untuk anak	3	4	4
		Ketepatan komposisi warna yang di gunakan	3	3	4
		Kesesuaian warna dengan karakteristik anak	3	4	4
Jumlah skor			41	46	47
Rata rata skor kevalidan			3,72	4,18	4,27
Posentase kelayakan			74,54%	83,63%	85,45%

Pada Tabel 5 diperoleh skor kelayakan media yaitu 74,54% dari validator 1, 83,63% dari validator 2, 85,45% dari validator 3. Sehingga untuk rata-rata kelayakannya dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Kelayakan Menurut Ahli Media

No	Validator	Jumlah Skor	Rata-rata Skor Kelayakan	Presentase kelayakan (%)	kategori
1	Validator 1	41	3,72	74,54%	valid
2	Validator 2	46	4,18	83,63%	valid
3	Validator 3	47	4,27	85,45%	Sangat valid
Rata-rata skor kelayakan				4,05	
Rata-rata presentase kelayakan (%)				86,45%	

Dari Tabel 6 dilihat rata-rata kelayakan media ialah 86,45% sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Tahap selanjutnya ialah revisi desain. Revisi ini didasari dari saran yang diberikan validator pada lembar angket yang diberikan sebelumnya. Setelah revisi dilakukan dilanjutkan pada produksi

permainan SINCAN. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi dan ahli media dinyatakan media ajar SINCAN sangat layak untuk diujicobakan pada anak umur 4-6 tahun.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dilakukan oleh penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk berupa media permainan SINCAN, Memiliki nama sebagai media pembelajaran SINCAN (*Mission In Candy Land*) yang berisikan kegiatan untuk mengoptimalkan aspek motorik peserta didik. Media permainan ini dinamakan SINCAN karena dalam permainan ini terdapat berbagai misi yang tersedia di dalam permainan ini. Media SINCAN ini dibuat bertujuan untuk menstimulus dan mengoptimalkan aspek Motorik anak.

Hasil dari validasi kelayakan Materi adalah "Valid" dengan rata-rata skor kelayakan yaitu 4,2 dan kategori kelayakan materi adalah "Sangat Layak" dengan rata-rata presentase kelayakan 84%. Hasil dari validasi kelayakan media adalah "Valid" dengan rata-rata skor kelayakan yaitu 4,05 dan kategori kelayakan media adalah "Sangat Layak" dengan rata-rata presentase kelayakan 86,45%. Dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak untuk di gunakan untuk membantu mengoptimalkan aspek motoric kasar pada anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmiatur, S., & Mayar, F. (2019). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kolase dengan menggunakan bahan bekas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247-257.
- Fajarwati, A., & Arini, I. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Lokomotor dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 317-324.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas permainan zuper abase berbasis android sebagai media pembelajaran asam basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92-97.
- Liska, L., Ruhyanto, A., & Yanti, R. A. E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 161-170.
- Nainggolan, A. A. (2016). Pengaruh Permainan Mencari Pasangan Kartu Sensori Terhadap Kemampuan Taktil Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Tahun Ajaran 2016/2017 (*Doctoral dissertation*, UNIMED).
- Paramita, M. V. A., & Sufiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 343-350.
- Setiyaningsih, G., & Syamsudin, A. (2019). Pengembangan media big book untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 19-28.
- Sirait, Y. (2020). Penerapan Metode Linear Congruent Method Pada Game Petualangan Pelakor. *Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI)*, 7(3), 324-328.
- Sujito, S. (2020). Pengembangan model pembelajaran passing bawah bolavoli. *Jurnal Penjakora*, 7(1), 30-39.
- Sum, T. A., & Taran, E. G. M. (2020). Kompetensi pedagogik Guru PAUD dalam perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 543-550.
- Sumarna, D. (2022). Studi Literatur Tentang Pengaruh Latihan Target Game Terhadap Akurasi Passing Bawah Bola Voli. *Sportif: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 7(1), 41-47.
- Suprpto, A. N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkanminat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (1).
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 93-107.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis kemampuan motorik halus dan kreativitas pada anak

usia dini melalui kegiatan kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 351-358.

Yulia, Y. (2007). *Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Strategi Asosiatif*. Repositori STEI, 45-61.