

PENGEMBANGAN PERMAINAN WALK ONE LEG DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN

Anita Febriyani¹, Ajeng Rahayu Tresna Dewi²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu dan Pendidikan Muhammadiyah Kuningan^{1,2}

Email: anitafebriyani35@gmail.com¹, Email: ajeng@upmk.ac.id²

Febriyani, Anita. Dewi, Ajeng Rahayu Tresna. (2023). Pengembangan Permainan *Walk One Leg* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 167-174. doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3309>

Diterima: 27-08-2023

Disetujui: 19-11-2023

Dipublikasikan: 25-12-2023

Abstrak: Pengembangan Permainan *Walk One Leg* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), 2023. Permainan *Walk One Leg* pada anak usia 4-5 tahun hendaknya disampaikan melalui kegiatan belajar sambil bermain atau dengan menggunakan permainan agar pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah XI Cipancur dimana terdapat 17 orang anak di kelas A yang masih kesulitan melakukan permainan *Walk One Leg*, mereka masih kesulitan melakukan permainan *Walk One Leg*, melakukan gerak motorik kasar seperti berjalan dengan satu kaki, melompat ke berbagai arah dengan satu kaki serta kesulitan berjalan jinjit. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (Research And Development). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengadopsi langkah-langkah penelitian dari Sugiyono kemudian peneliti melakukan penyederhanaan menjadi 6 tahapan yaitu : (1) Potensi dan masalah (2) Pengumpulan data (3) Desain produk (4) Validasi produk (5) Revisi produk dan (6) Uji coba produk. Dari rata-rata hasil post test kelas eksperimen bernilai 18,67 dan rata-rata hasil post test kelas kontrol 9,88. Artinya penggunaan media *walk one leg* terbukti sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran meningkatkan motorik kasar anak.

Kata kunci: motorik kasar, permainan *walk one leg*

Abstract : *Development of Walk One Leg Games in Improving Gross Motor Skills for Children Aged 4-5 Years, Early Childhood Education Teacher Education Study Program (PG PAUD), 2023. Walk One Leg games for children aged 4-5 years should be conveyed through learning activities while play or by using games so that learning is done more effectively and fun. This research was conducted at Aisyiyah XI Cipancur Kindergarten where there were 17 children in class A who still had difficulty playing the Walk One Leg game, they still had difficulty playing the Walk One Leg game, doing gross motor movements such as walking on one leg, jumping in various directions with one leg. legs and difficulty walking on tiptoe. This study uses an R&D (Research And Development) research approach. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. This type of research is development research by adopting research steps from Sugiyono then the researcher simplifies it into 6 stages, namely: (1) Potential and problems (2) Data collection (3) Product design (4) Product validation (5) Product revision and (6) Product trials. The average post-test result for the experimental class was 18.67 and the average post-test for the control class was 9.88. This means that the use of one-leg walk media has proven to be very effective for use as a learning medium to improve children's gross motor skills.*

Keyword : *motor skills, walk one leg game*

PENDAHULUAN

Anak usia dini menurut Berk (Sujiono, 2013:6 dalam Miftahillah 2017:923) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Oleh karena itu, orang tua dan guru diharapkan mampu mengarahkan anak usia dini dengan seoptimal mungkin dengan berbagai pembelajaran yang ada di Taman Kanak-kanak.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan emosional, sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan yang dimiliki anak usia dini. Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi (Gumantan, 2020).

Menurut Hurlock (2010:159, dalam Miftahillah, 2017:924) mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Jadi, perkembangan motoric merupakan kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord.

Pengembangan fisik motorik dapat mengoptimalkan kemampuan anak dalam melompat, berlari, menari, bermain bola dan melakukan permainan yang semestinya dilakukan oleh anak usia dini. Dengan bermain anak memiliki kebebasan berekspresi, bereksplorasi secara menyenangkan.

Salah satu aspek perkembangan yang telah disebutkan di atas adalah perkembangan motorik. Motorik merupakan aspek perkembangan dari kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik kasar anak dalam usia 4-5 tahun adalah anak diharapkan mampu berjalan pada garis lurus, melompat menyusuri papan melompati rintangan, melompat dengan satu kaki dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Aisyiyah XI Desa Cipancur terdapat anak yang masih kesulitan dalam melempar, berjinjit, melompat dan berjalan dengan satu kaki masih belum terstimulus. Kemampuan berjalan dengan satu kaki sudah diperkenalkan namun media yang digunakan masih bersifat monoton sehingga perlu

adaya inovasi dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak.

Belajar melalui bermain dan permainan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan, dan belajar secara menyenangkan. Bermain juga dapat membantu anak mengenal diri dan lingkungannya. Bermain merupakan dunia anak dan masa anak untuk mengeksplorasi semua yang ada pada anak. Permainan pada anak adalah semua aktivitas yang dilakukan anak-anak baik berupa gerakan, fikiran maupun perkataan.

Pengenalan permainan pada anak usia dini hendaknya disampaikan melalui kegiatan belajar sambil bermain agar pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga anak dapat merasakan suasana baru dalam kegiatan belajar. Belajar sambil bermain bagi anak usia dini lebih ditekankan pada jenis permainannya, artinya ada jenis-jenis permainan tertentu yang lebih cocok atau didesain secara khusus untuk anak usia dini.

Wahyuningsih (2009: 5) menyatakan bahwa permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Mahendra (2005: 3).

Rahmawati (2009: 2) permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Permainan tradisional engklek dalam bahasa Jawa merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang di gambar di atas tanah. Dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian kaki melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak selanjutnya. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh 2-3 orang.

Permainan tradisional biasanya menggunakan alat-alat sederhana yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar seperti tanah, ranting kayu, batu, dan sebagainya. Salah satu permainan tradisional itu ialah permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek ternyata memiliki banyak

manfaat salah satunya pada motorik kasar anak, dapat menumbuhkan dan mengembangkan pada aspek perkembangan yaitu pada aspek motorik kasar anak yang dimana motorik kasar anak ini sangat berpengaruh pada perkembangan anak.

Salah satu permainan yang dapat di gunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah *Walk One Leg*. Dari fenomena yang terjadi di atas maka di pandang perlu untuk mengadakan penelitian mengenai “Pengembangan Permainan *Walk One Leg* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4 – 5 Tahun”. Peneliti mengangkat permasalahan ini karena tidak setiap anak berhasil melewati tugas perkembangan motorik kasar pada usia dini, sehingga berbagai kendala dapat saja terjadi. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk membahas permasalahan motorik kasar pada anak usia dini.

Menurut Hurlock (2010:159, dalam Miftahillah, 2017:924) mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Jadi, perkembangan motorik merupakan kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord.

Perkembangan motorik adalah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan, dimana gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisir, dan tidak terampil, ke arah penguasaan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik.

Perkembangan fisik motorik dibedakan menjadi dua yaitu, motorik kasar dan halus. Motorik kasar berhubungan dengan oleh tubuh. Sedangkan motorik halus berhubungan dengan gerakan terbatas otot-otot kecil seperti menulis, menggambar dan lainnya. Perkembangan motorik kasar anak dalam usia 4-5 tahun adalah anak diharapkan mampu berjalan pada garis lurus, melompat menyusuri papan melompati rintangan, melompat dengan satu kaki dan sebagainya. (Salamah; Miftahillah, 2018:16-18).

Motorik adalah suatu gerakan yang dilakukan seorang anak dalam sebuah gerakan secara terkoordinasi seperti : merangkak, berlari, melompat, melempar. Gerakan motorik ini sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak dalam meningkatkan kemandiriannya, memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta kesehatan anak, dan memperkuat tubuh.

Perkembangan fisik sangat penting dipelajari, karena baik secara langsung maupun tidak

langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak, pertumbuhan d mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan bagaimana dia memandang orang lain. Motorik adalah suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologi maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. (Sihati. 2020: 11).

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi (Gumantan, 2020). Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak, sangat berguna bagi kehidupan kelak, seperti merangkak, berjalan, berlari, dan melompat.(Adi Subroto; Yanti Puspita Sari. 2022: 1)

Motorik kasar adalah perkembangan atau gerak tubuh yang menggunakan otot besar sehingga anak mampu melakukan kegiatan seperti: berdiri, merangkak, berjalan dengan satu kaki, berjinjit, menendang. Kegiatan motorik kasar ini sangat berpengaruh untuk melatih keterampilan gerak, membentuk dan memperkuat tubuh anak, memacu pertumbuhan serta perkembangan fisik/motorik anak.

Dalam kemampuan motorik kasar anak memiliki beberapa jenis gerak yang sangat berpengaruh untuk melakukan berbagai kegiatan gerak motorik kasar. (Samsudin 2007: 9) kemampuan motorik kasar memiliki jenis gerak, gerak ini sudah harus dimiliki oleh setiap anak karena sangat berguna bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, yaitu: Kemampuan Non-Lokomotor yaitu gerakan yang dilakukan di tempat tidak memerlukan area yang luas untuk melakukannya.

Kemampuan Lokomotor yaitu gerakan yang digunakan untuk memindah-mindahkan tubuh dari tempat satu ke tempat lainnya.

Kemampuan Manipulatif yaitu gerakan yang dikembangkan ketika anak telah mampu melakukan gerakan berbagai macam benda. (Elena Himma Nizrina, Laily Rosidah dan Kristiana Maryani. 2019: 45)

Gerakan motorik adalah suatu kemampuan yang membutuhkan koordinasi tubuh anak, hal itu memerlukan tenaga dikarenakan dilakukan berhubungan dengan otot-otot besar pada anak. Pada usia 4 tahun anak belum berani mengambil

resiko dan pada usia 5 tahun keatas anak akan berani mengambil berbagai kegiatan fisik motorik seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan.

Menurut Bucher dan Reade (dalam Montolalu) bahwa Ada lima bentuk cara belajar yang paling penting ialah dengan mencoba, menirukan, mempersamakan, pengondisian dan pelatihan hal senada dalam memenuhi kebutuhan anak usia dini yang berkaitan dengan pengembangan motorik kasar perlu di peraktikan. (Sri Mahesa Putri. 2019: 21)

Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah sebuah kemampuan yang melibatkan otot-otot besar seperti menggerakkan keseluruhan anggota tubuh untuk mencapai sasaran kemampuan, seperti berjalan, melompat, melempar, meloncat, membungkuk, menangkap, dan lain-lain.

Sukintaka (1998: 17) menyatakan bahwa permainan adalah gejala manusia yang merupakan aktivitas dinamika manusia yang dibudayakan. Dalam permainan bukan hanya merupakan aktivitas jasmani saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika, dan bahasa. Sehingga dalam permainan dibutuhkan keterpaduan antara fisik dalam hal ini aktivitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan dan lain-lain.

Bermain sangat penting bagi anak usia dini dalam mengasah aspek -aspek motorik. Oleh karena itu pemerintah menegaskan bahwa program pengembangan anak usia dini diberikan melalui rangsangan pendidikan dalam kegiatan belajar sembari bermain. Belajar sembari bermain bagi anak usia dini lebih ditekankan pada jenis permainannya, artinya ada jenis-jenis permainan tertentu yang lebih cocok atau didesain secara khusus untuk anak usia dini agar mempermudahnya dalam belajar. (Baiq Nunike Resti Aulia. 2018: 5)

Permainan adalah kegiatan yang bebas dilakukan tanpa tujuan sehingga anak dapat merasakan kesenangan karna bukan kegiatan sungguh-sungguh atau aktifitas yang jelas melainkan untuk menyenangkan dirinya sendiri, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan bisa dilakukan bersama-sama atau sendiri.

Permainan tradisional yakni permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional biasanya menggunakan alat-alat sederhana yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar seperti tanah, ranting kayu, batu, dan sebagainya. Salah satu permainan tradisional itu ialah permainan tradisional *engklek*.

Pada dasarnya permainan tradisional *engklek* ialah permainan yang menekankan pada otot-otot besar, misalnya otot kaki, otot punggung, dan otot tangan. Oleh karena itu permainan tradisional *engklek* dinilai tepat untuk dijadikan stimulasi untuk mengembibangkan kemampuan motorik anak. (Dwi Istati Rahayu, Nurhasanah and Baiq Nunike Resti Aulia . 2019: 105)

Permainan *Walk One Leg* adalah permainan tradisional yang sangat menarik dan banyak diminati oleh anak-anak, karena permainan ini tidak memerlukan tempat yang luas serta dapat dimainkan dengan bersama-sama. Bermainnya pun hanya dengan menggunakan satu kaki, bentuk geometri dan memakai beberapa macam gambar binatang untuk menarik perhatian anak-anak dalam bermain. Permainan ini biasa dimainkan oleh 2 anak atau bisa sampai lebih.

Menurut Cahyono (2011:2) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut: Pertama, Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir.

Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga bermaksud pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). seperti petak umpet, congklak, dan gobaksodor.

Ketiga, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau sipemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut. (Salamah; Miftahilah, 2018: 167-168)

Manfaat dari permainan ini adalah dapat mengasah kemampuan motorik kasar karena otot-otot anak akan dapat bergerak semauanya ketika ia bermain. Dampak penggunaan permainan Walk One Leg dalam meningkatkan motorik kasar anak yaitu mampu bersikap disiplin, meningkatkan kekuatan serta kelenturan otot-otot agar mereka tidak kaku dalam melakukan kegiatan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa permainan *Walk One Leg* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah XI Cipancur Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan.

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Sugiyono menjelaskan 10 tahapan, tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan 6 tahapan pengembangan karena disesuaikan dengan kebutuhan:

Menganalisis Potensi Masalah

Menemukan berbagai persoalan yang terjadi di dalam perkembangan motorik kasar anak disekolah.

Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan informasi berupa hasil telaah pustaka, informasi kompetensi inti dan kompetensi dasar, terakhir mengumpulkan informasi perkembangan yang akan dimuat pada permainan.

Desain Produk

Peneliti membuat rancangan desain yaitu *flowchart* dan sketsa produk. Kedua desain ini harus menjadi acuan peneliti dalam pembuatan visualisasi desain. Permainan *Walk One Leg* ini terbuat dari kain rentang

Validasi Produk

Permainan *Walk One Leg* di validasi oleh ahli media. Setelah selesai divalidasi, selanjutnya peneliti merevisi produk sesuai kritik dan saran dari ahli media

Revisi Produk

Revisi dan saran dari ahli media. Lalu dilakukan tindak lanjut perbaikan sesuai dengan saran dari ahli media.

Uji Coba Produk

Ujicoba ini dilakukan 1 kali. Peneliti meminta anak melakukannya secara individu dengan pendampingan guru. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai "generalisasi" yang dapat diandalkan. Penyempurnaan didasarkan masukan atau hasil uji kelayakan dalam skala luas

Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian *Pre-Test-Post-test nonivalent Group Design* yaitu desain yang

memberikan *Pre-Test* sebelum dikenakan perlakuan dan *Post-Test* setelah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah XI pada Bulan Maret sampai dengan Bulan Mei.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu anak berusia 4-5 tahun yang berjumlah 17 anak.

Prosedur Pengembangan

Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, uji coba produk, revisi produk, validasi produk

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan permainan *Walk One Leg* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yaitu dengan teknik sebagai berikut:

Observasi

Penelitian ini teknik observasi yang akan dilakukan oleh peneliti tertuju pada peserta didik usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah XI Cipancur.

Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui respon terhadap penggunaan permainan *Walk One Leg* untuk pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Indikator

Peneliti mengambil beberapa indikator untuk mengembangkan permainan *Walk One Leg* yaitu :

No	Indikator
1	Meliukan badan
2	Berjalan dengan satu kaki
3	Melompat keberbagai arah dengan satu kaki
4	Berlari melompat seimbang tanpa jatuh

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan langkah awal penelitian dalam tahapan studi pendahuluan sebelum mengembangkan desain produk.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa keberhasilan permainan *Walk One Leg* dalam meningkatkan mengembangkan motorik kasar anak.

No	Item	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dalam melakukan gerakan melomcat secara terkoordinasi				

- 2 Anak dapat melakukan gerak berjalan secara terkoordinasi
- 3 Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan dan kelincahan
- 4 Anak dapat melakukan koordinasi gerakan kaki tangan dan badan

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua tehnik penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif secara terpadu, maka tehnik analisis data pun dilakukan secara terpadu. Analisis dalam penelitian ini ada tiga tahap yaitu :

Tahap Pertama yaitu dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung presentase tingkat meningkatkan kemampuan motorik kasar. Prosedur kualitatif dilakukan untuk memaknai deskripsi kondisi objektif pelaksanaan pembelajaran di TK Aisyiyah XI Cipancur dengan menggunakan Permainan *Walk One Leg*. Tahap kedua yaitu kualitatif, bentuk analisisnya adalah uji kelayakan permainan dengan mempertimbangkan masukan dari validator ahli dan validator materi. Tahap ketiga yaitu dengan kualitatif dan kuantitatif, bentuk analisis dilakukan dengan menghitung rata-rata hasil kemampuan meningkatkan motorik kasar anak setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Walk One Leg*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Potensi Masalah

Pada penelitian dan pengembangan ini potensinya adalah pengembangan permainan *Walk One Leg* dalam meningkatkan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun, penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah XI. Masalah yang ditemukan adalah terdapat anak yang masih kesulitan dalam melempar, berjinjit, melompat dan berjalan dengan satu kaki masih belum terstimulus.

Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan informasi peneliti menggunakan tehnik wawancara dan observasi. Peneliti melakukan observasi di TK Aisyiyah XI Desa Cipancur Kecamatan Kalimanggis Kabupaten Kuningan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru ditarik kesimpulan bahwa guru hanya memberikan pembelajaran melalui

buku paket atau majalah yang disediakan dari sekolah. Para guru mengharapkan adanya media pembelajaran baru yang lebih kreatif sehingga anak menjadi lebih aktif dan semangat. Dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Aisyiyah XI guru belum menggunakan media yang bervariasi dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Kemampuan berjalan dengan satu kaki sudah diperkenalkan namun media yang digunakan masih bersifat monoton sehingga perlu adanya inovasi dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Guru lebih memberikan tugas menulis dan mewarnai majalah, sehingga menyebabkan kurang dalam pengenalan permainan pada anak usia dini yang lebih efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga anak dapat merasakan suasana baru dalam kegiatan belajar dalam meningkatkan motorik kasar di TK Aisyiyah XI.

Desain Produk

Tujuan dari pembuatan media *walk one leg* ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan meningkatkan kemampuan motorik kasar. Pemilihan media *walk one leg* selain untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak juga agar pembelajaran yang lebih efektif, dan menyenangkan dan dapat merasakan suasana baru dalam kegiatan belajar.



Gambar 1 . Desain media *Walk One Leg*

Validasi Desain

Validasi ahli media dengan jumlah skor 52 dengan nilai rata-rata penilaian 4.3 dengan persentase kelayakan 86,67%. Dengan demikian hasil validasi ahli media pada ahli media memperoleh katagori penilaian sangat layak. Validasi ahli materi dengan jumlah skor 36 dengan rata-rata penilaian adalah 4 dengan persentase kelayakan 80%. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh kategori penilaian layak.

Revisi Desain

Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran terhadap media *walk one leg*. Menurut validator ahli media, media sudah layak digunakan.

Uji Coba Produk

Tahap ujicoba produk dilakukan peneliti adalah uji coba secara individu dan kelompok. Adapun tujuan tersebut dari uji coba produk ini adalah untuk

mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibanding sebelumnya. Data proses uji efektivitas keseluruhan produk *walk one leg* terhadap kemampuan mengenal konsep lambang bilangan telah memperoleh data total dan hasil pada pre-test kelas kontrol sebesar dalam katagori Belum Berkembang. Data proses uji efektivitas keseluruhan produk *walk one leg* terhadap kemampuan mengenal konsep lambang bilangan telah memperoleh data total dan hasil pada post-test kelas kontrol sebesar dalam katagori Berkembang Sesuai Harapan. Data proses uji efektivitas keseluruhan produk *walk one leg* terhadap kemampuan meningkatkan motorik kasar anak telah memperoleh data total dan hasil pada post-test kelas kontrol sebesar dalam katagori Mulai Berkembang.

Dari hasil wawancara yang dilakukan bersama guru TK Aisyiyah XI Desa Cipancur bahwa pembelajaran menggunakan media *walk one leg* sudah optimal dalam meningkatkan motorik kasar pada anak, Penggunaan media *walk one leg* berdampak positif terhadap meningkatkan motorik kasar pada anak karena media ini dapat membuat anak menjadi lebih konsentrasi dan lebih focus.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan. Jika nilai sig. Kolmogorov-shapiro $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Jika nilai sig. Kolmogorv-Shapiro $< 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Berdasar hasil perhitungan uji normalitas, yang diperoleh dari nilai sig. Kolmogorov-Shapiro $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal dilanjutkan dengan uji paired sample T-Test dengan dasar pengambilan keputusan : Jika nilai sig. $< 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata terhadap 2 pasang sample jika nilai sig. $> 0,05$, maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan rata-rata terhadap 2 pasang sample. Pada pair 1, diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar meningkatkan motorik kasar pada anak untuk pre test dengan post test kelas eksperimen yang menggunakan media *walk one leg*. Dan pada pair 2, diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar meningkatkan motorik kasar pada anak untuk pre test dengan post test kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Jadi

kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan sebelum menggunakan (pre test) media sand table dan setelah menggunakan (post test) media *walk one leg* terhadap hasil belajar meningkatkan motorik kasar pada anak.

Tabel 1

Data peningkatan persentase *pre-test* dan *post-tests* terhadap kemampuan meningkatkan motorik kasar pada anak kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelompok	Pre-test	Pot-test	Meningkat
Kelas Eksperimen	32.5%	91.5%	59%
Kelas kontrol	34%	48.5%	14.5%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa perbedaan pengembangan terhadap kemampuan perkembangan mengenal konsep lambang bilangan pada kegiatan *pre-test* kelas eksperimen dalam kategori mulai berkembang 41,75%. Sedangkan pada kegiatan *post-test* menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 81,75%. Sehingga dengan adanya media *walk one leg* kemampuan perkembangan meningkatkan motorik kasar pada anak mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Kebermanfaatan media ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan. Sebagai mana dari hasil penilaian kemampuan mengenal konsep lambang bilangan sebelum menggunakan media *walk one leg* kemampuan meningkatkan motorik kasar pada anak masih rendah, ini dibuktikan dengan Dari hasil post test kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 18,67 dan hasil post test kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 9,88. Artinya penggunaan media *walk one leg* terbukti sangat efektif dan bermanfaat untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2),

- 1186–1198.
- Khairunnisak. (2018). *Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pertiwi Ix Pascasarjana Universitas Islam Negeri (Uin) Sultan Thaha Saifuddin Jambi Tahun*.
- Kajian Pendidikan Dasar, J., Slb Negeri, D., Neli Kismiati, R., Muslih, M., Lya Diah Pramesti, S., Mahmudah, U., IAIN Pekalongan, P., & Pekalongan, I. (n.d.). *IBTIDA. Jalan Tentara Pelajar No 55B*. www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1), 87–94.
- Noviarti, A., & Ismet, S. (2021). Analisa pengembangan motorik kasar anak usia dini dalam permainan tradisional engklek. *Jurnal Tunas Cendekia*, 4(1), 222–230.
- Pratiwi, R. S. (2021). Pengembangan Permainan Engklek Untuk Pengembangan Motorik Kasar Tkmu 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 3(1), 10–17.
- Rahayu, D. I., Nurhasanah, & Aulia, B. N. R. (2019). Mengembangkan Alat Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Mutiara Hati Tahun Ajaran 2017/2018. *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD UNTIRTA. Permainan Tradisional vs Digital*, 79–94.
- Salamah & Miftahillah. (2017). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Usia 4-5*. 3 no 02, 165–177.
- Subroto, A., & Sari, Y. P. (2022). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Edukasimu.Org*, 2(1), 8.
- Soybatul Aslamiah Ritonga dan Ade Irmayani Pasaribu. (2022). *Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B*. 94–105.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Rahayu, D. I., Nurhasanah, & Aulia, B. N. R. (2019). Mengembangkan Alat Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Mutiara Hati Tahun Ajaran 2017/2018. *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD UNTIRTA. Permainan Tradisional vs Digital*, 79–94.
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).