

Pengembangan Media Matras Labirin “Busay” untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun

Rizqi Nur Aini^{1,*), Pramono^{2), Munaisra Tri Tirtaningsih³⁾}}

^{1,2,3)} Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang

^{*)} Email corresponding author: aininot30@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan dari observasi yang telah peneliti lakukan terhadap 2 lembaga yaitu TK AL-ALIM dan TK ABA IV bahwa ada beberapa anak yang kurang tahu mengenai nama-nama buah atau sayur, penerapan kegiatan pembelajaran anak cenderung kurang semangat karena masih menerapkan kegiatan seperti menggunting, menempel dan kurang menarik pada penggunaan media dalam pembelajaran masih sederhana dan belum memiliki media atau permainan khusus yang mengasah fisik motorik. Berkaitan dengan permasalahan diatas, maka peneliti melakukan penelitian “Pengembangan Media Matras Labirin “BuSay” Untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media yang diuji kelayakannya dalam menstimulasi kemampuan fisik motorik anak untuk mendorong dan mengedukasi dalam kualitas teknis serta tampilan yang variatif. Selain itu, kelayakan media oleh dua ahli materi, dua ahli media, ahli pengguna dan hasil uji coba. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model pengembangan menurut teori Pramono (2019). Lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna (guru) sebagai instrumen pengumpulan data yang kemudian dianalisis menggunakan skala linkert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Matras Labirin “BuSay” sangat layak dikembangkan yang dilihat dari presentase nilai 86% dari dua ahli materi, 89% dari dua ahli media dan 93% dari ahli pengguna (guru). Berdasarkan skala linkert, rata-rata total persentase nilai dari ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna sebesar 89% dimana $>82\% \leq 100\%$, sehingga media Matras Labirin “BuSay” termasuk dalam kategori sangat layak.

Kata kunci: fisik motorik; matras labirin; busay

Abstract

Developing a child's potential includes developing physical motor skills which can be said to be important in determining a child's overall growth and development. Based on observations that researchers have made at 2 institutions, namely AL-ALIM and ABA IV, there are some children who don't know the names of fruits or vegetables, implementing learning activities, children tend to be lazy about learning because the teaching materials are less interesting and the use of media. Learning is still simple and does not have special media or games that hone physical motor skills. In connection with the above problems, researchers conducted research "Development of "BuSay" Labyrinth Mat Media to Stimulate Physical Motor Abilities in Children Aged 5-6 Years". The aim of this research is to produce media that is tested for its suitability in stimulating children's physical motor skills to encourage and educate them in technical quality and varied displays. Apart from that, the feasibility of the media according to material experts, media experts, user experts and test results. This research uses the research and development (RnD) method with a development model according to Pramono's theory (2019). Validation sheets for material experts, media experts and user experts (teachers) as data collection instruments which were then analyzed using a Linkert scale. The research results show that the "BuSay" Labyrinth Mat media is very worthy of development as seen from the percentage score of 86% from two material experts, 89% from two media experts and 93% from user experts (teachers). Based on the Linkert scale, the average total percentage score from material experts, media experts and user experts is 89%, where $>82\% \leq 100\%$, so that the "BuSay" Labyrinth Mat media is included in the very decent category.

Keywords: physical motor; labirint; busay



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini penting karena dapat memberikan landasan bagi perkembangan intelektual, emosional, sosial dan fisik untuk anak. Mengembangkan potensi anak salah satunya mengembangkan kemampuan fisik motorik yang bisa dikatakan penting dalam menentukan tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Perkembangan fisik motorik terdapat pada dua aspek, yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Keterampilan motorik, mengacu pada gerakan tubuh secara keseluruhan atau bisa disebut dengan fisik dan dapat dibagi menjadi keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Senada dengan pendapat Farida, (2016) bahwa kegiatan yang berupa gerak fisik anak, kegiatan dalam mengelola dan mengontrol tubuh memiliki dampak positif terhadap anak yaitu dapat mengoptimalkan motorik anak. Melakukan keterampilan motorik kasar seperti berdiri, berjalan, melompat, dan berlari, dan menggunakan otot-otot besar di kaki dan lengan, atau seluruh tubuh. Menurut Naibaho & Indarto (2018), keterampilan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau bagian tubuh tertentu dan dipengaruhi oleh kesempatan latihan dan belajar. Teori diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan suatu proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Sedangkan motorik kasar yaitu menggunakan otot-otot besar pada bagian tubuh. Sedangkan mototik halus, menggunakan otot bagian kecil dalam tubuh.

Melalui pembelajaran menggunakan media matras bertemakan buah dan sayur dapat merangsang perkembangan fisik motorik anak usia dini secara keseluruhan dan membuat anak lebih antusias. Melalui alat permainan edukatif menjadikan pribadi anak yang lebih mandiri dan lebih pintar dalam kegiatan bermain. Salah satu pendapat dari

(Hijriati, 2017) dalam bermain sambil belajar anak akan lebih cerdas dan mempunyai rasa semangat dalam dirinya. Sehingga dengan melakukan pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain maka pembelajaran akan lebih baik.

Berdasarkan dari observasi yang telah peneliti lakukan terhadap 2 lembaga yaitu TK AL-ALIM dan TK ABA IV pada bulan oktober 2023 bahwa masih ada beberapa anak yang kurang tahu mengenai nama-nama buah atau sayur, penerapan kegiatan motorik halus anak cenderung malas belajar karena bahan ajar yang kurang menarik dan metode yang digunakan masih bersifat konvensional seperti belajar menggunting, menempel serta tambahan pada penerapan kegiatan tentang motorik kasar yaitu melakukan permainan menggunakan papan titian, lompat tali serta bermain englek sehingga penggunaan media dalam pembelajaran masih sederhana dan belum memiliki media atau permainan khusus yang dapat mengasah fisik motorik.

Penelitian terdahulu oleh (Ruqoyyah Fitri dan Meidita Lissofi Imansari, 2021) tentang Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini menunjukkan bahwa permainan karpet engkle layak digunakan untuk anak usia 4-5 tahun dan reliabel untuk mengukur kemampuan keseimbangan statis dan dinamis sehingga dapat diterapkan dalam penelitian lanjutan berupa penelitian eksperimen. Selain itu, sejalan dengan penelitian (Dini Anggraeni dan Na'imah, 2022) tentang Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19 menunjukkan bahwa Maze Karpet Covid-19 menjadi permainan edukatif yang efektif untuk meningkatkan motorik pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, menunjukkan bahwa permainan matras labirin sangat efektif dan layak dikembangkan dalam menstimulasi fisik motorik pada anak. Hal tersebut mendorong penelitian untuk

mengembangkan media Matras Labirin. Media Matras Labirin untuk melatih otot kecil hingga otot besar anak serta aktivitas motorik berupa aktivitas melacak (*tracking*) yang dilakukan dengan aktivitas fisik motorik berupa lompat dengan satu kaki, menyusun beberapa potongan puzzle, kemampuan anak dalam menggambar untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik secara keseluruhan. Selain itu, media Matras Labirin mengangkat tema buah dan sayur sehingga permainan matras labirin yang dikembangkan oleh peneliti tidak sama dengan penelitian yang sudah ada. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media matras labirin tema buah dan sayur yang dapat digunakan dalam waktu pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun yang diuji kelayakannya dalam menstimulasi kemampuan fisik motorik pada seorang peserta didik untuk mendorong proses pembelajaran yang mengedukasi dalam kualitas teknis serta tampilan yang variatif. Selain itu, kelayakan media oleh validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli pengguna dan hasil uji coba.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang pengembangan media matras labirin untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 Tahun. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R & D*) digunakan dalam penelitian ini. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Ploom (2007), Kemp (2004), Hanafin dan Pack (1998), dan Borg and Gall (1989) yang kemudian disintesis oleh Pramono (2019) dengan enam langkah pengembangan yang digunakan yaitu: (1) melakukan analisis kebutuhan (2) mengidentifikasi model permainan (3) mengembangkan model awal (4) melakukan uji ahli (5) melakukan

revisi (6) melakukan uji coba skala kecil dan besar. Pada metode pengembangan dan penelitian ini peneliti memaparkan prosedur yang tepat dan terstruktur sebagai berikut:

1. Melakukan analisis kebutuhan

Pada tahapan analisis, dikumpulkan informasi tentang kebutuhan produk yang akan dirancang meliputi informasi yang akan diolah, proses yang akan dilakukan, kontribusi yang akan dihasilkan, dan pengguna yang terlibat. Langkah awal yang dilakukan peneliti yakni menganalisis kebutuhan dan masalah. Tujuannya yaitu agar mengetahui sebuah permasalahan yang ada pada 2 lembaga TK khususnya pada kegiatan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan fisik motorik anak pada usia 5-6 tahun. Analisis kebutuhan dan masalah ini dilakukan melalui metode observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada kepala sekolah maupun guru kelas di TK AL-ALIM dan TK ABA IV Kota Probolinggo.

2. Mengidentifikasi model media permainan

Langkah kedua dari penelitian dan pengembangan ini adalah mengidentifikasi model permainan. Hasil observasi dan wawancara pada TK AL-ALIM dan TK ABA IV menunjukkan bahwa belum mempunyai media atau permainan khusus dalam menstimulasi kemampuan fisik motorik. Oleh karena itu, peneliti menawarkan alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan media Matras Labirin “BuSay” untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik anak pada usia 5-6 tahun yang diuji kelayakannya menurut ahli dan uji coba.

3. Mengembangkan model awal media Matras Labirin “BuSay”

Langkah ketiga yakni merealisasikan rancangan menjadi produk media Matras Labirin

“BuSay”. Adapun langkah-langkah dalam mengembangkan model permainan Matras Labirin yaitu: (1) mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran atau kegiatan fisik motorik di sekolah; (2) menyusun atau mendesain bentuk dan komponen media Matras Labirin “BuSay” (3) membuat buku panduan penggunaan media permainan; (4) mencetak media permainan dalam bentuk fisik dan (5) membuat instrumen penilaian validasi ahli dan uji coba kelompok.

4. Melakukan uji coba para ahli

Langkah keempat yang dilakukan peneliti yaitu melakukan uji coba validasi. Validasi merupakan proses penilaian produk oleh ahli yang sesuai dalam bidangnya. Proses validasi bertujuan untuk memastikan bahwa produk telah memenuhi syarat valid. Pada penelitian ini terdapat 6 ahli yaitu validasi dua ahli materi, validasi dua ahli media dan validasi dua ahli pengguna (guru).

1. Melakukan revisi

Langkah selanjutnya setelah mendapatkan nilai dari validasi ahli, peneliti memperbaiki dan penyempurnaan pada produk yang dirancang atau dikembangkan menurut saran dan masukan dari para ahli. Tujuan dari kegiatan perbaikan ini adalah agar produk dapat layak digunakan menjadi media permainan dalam kegiatan pembelajaran sebagai stimulus kemampuan fisik motorik di lembaga sekolah. Setelah produk dirasa telah memenuhi syarat kelayakan, maka dapat melakukan langkah selanjutnya yaitu uji coba skala kecil dan skala besar.

2. Melakukan uji coba

a. Uji coba kelompok kecil

Uji Coba kelompok kecil dilakukan pada 8 anak kelas kelompok B2 dari lembaga TK AL-ALIM dan TK ABA IV.

b. Uji coba kelompok besar

Uji coba pada kelompok besar dilakukan lembaga yaitu dari TK AL-ALIM dan TK ABA IV kelompok B2 dengan jumlah keseluruhan dari 2 lembaga yaitu 30 peserta didik.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket instrumen penilaian yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna. Analisis data dilakukan untuk menentukan hasil layak tidaknya pengembangan media Matras Labirin “BuSay” untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 Tahun. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala linkert. Skala tersebut digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Rahmania, 2022). Skala penilaian dalam penelitian ini digunakan dengan rentang nilai dalam bentuk angka 1, 2, 3, dan 4. Dimana:

1 = Tidak sesuai

2 = Kurang Sesuai

3 = Sesuai

4 = Sangat Sesuai

Selanjutnya, data yang terkumpul berupa skor, komentar, dan saran dari hasil validasi ahli dan uji coba kelompok diolah menggunakan rumus linkert sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Keterangan:

x : persentase skor penilaian

\sum : jumlah skor penilaian

M : skor maksimal penilaian

Apabila telah didapatkan hasil persentase penilaian, maka kelayakan pengembangan media Matras Labirin “BuSay” dikonversi menggunakan

interpretasi kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan Hasil Produk

Rentang Skor	Kualifikasi
$82\% < x \leq 100\%$	Sangat layak
$63\% < x \leq 81\%$	Layak
$44\% < x \leq 62\%$	Kurang layak
$25\% < x \leq 43\%$	Tidak layak

Sumber: (Sudjana,2005).

Media pembelajaran dikatakan valid mendapat rentang skor $82\% < x \leq 100\%$ dan rentang skor $63\% < x \leq 81\%$ yang berada pada kualifikasi sangat layak atau layak. Sedangkan untuk rentang skor $44\% < x \leq 62\%$ dan $25\% < x \leq 43\%$ berada pada kualifikasi yang kurang dan tidak layak sehingga perlu dilakukan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Validasi Ahli

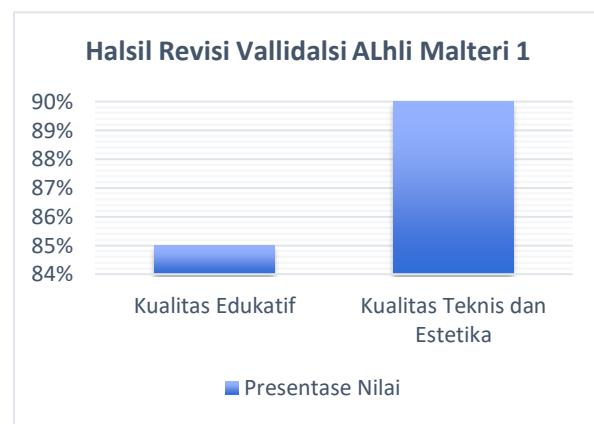
Hasil uji kelayakan pengembangan media matras labirin “BuSay” divalidasi oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media secara rinci sebagai berikut :

Hasil Validasi Ahli Materi 1

Validator ahli materi dalam pengembangan media matras labirin “BuSay” pada penelitian ini adalah Ibu Nur Anisa, M.Pd.. Validasi awal dilakukan pada tanggal 8 Januari 2024 dan validasi revisi pada tanggal 19 Januari 2024 dengan hasil sebagai berikut :



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi 1



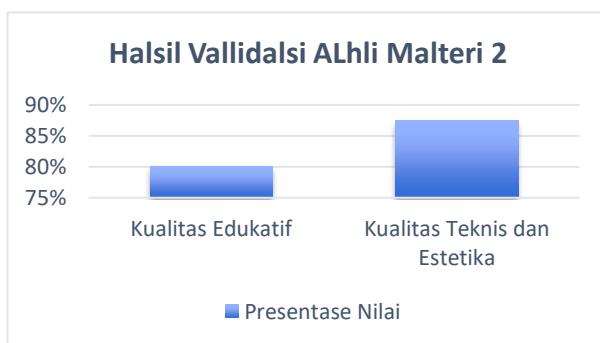
Gambar 2. Revisi Validasi Ahli Materi 1

Berdasarkan hasil penilaian validasi awal oleh ahli materi 1, aspek edukatif mencapai 85% dan aspek estetika dan teknis mencapai 77,5%. Sehingga presentase nilainya yaitu 80% termasuk dalam kategori layak. Namun, Peneliti mendapatkan masukan dan saran dari ahli materi 1 yakni dengan lebih menonjolkan gambar buah dan sayur, lebih menampakkan ide kreatif dan berpikir kritis pada media matras labirin. Peneliti melakukan revisi kembali media matras labirin “BuSay” pada validator ahli materi 1 sehingga mendapat nilai lebih maksimal pada aspek edukatif mencapai 85% dan aspek estetika dan teknis mencapai 90%. Sehingga presentase nilai akhir hasil revisi yaitu 87,5%. Dapat disimpulkan bahwa

materi dalam media matras labirin “BuSay” sangat layak digunakan untuk uji coba.

Hasil Validasi Ahli Materi 2

Validator ahli materi 2 dalam pengembangan media matras labirin “BuSay” pada penelitian ini adalah salah satu guru dari lembaga TK AL-ALIM oleh Ibu Husnul Alima S.Pd. Validasi dilakukan pada tanggal 10 Januari 2024 dengan hasil sebagai berikut :

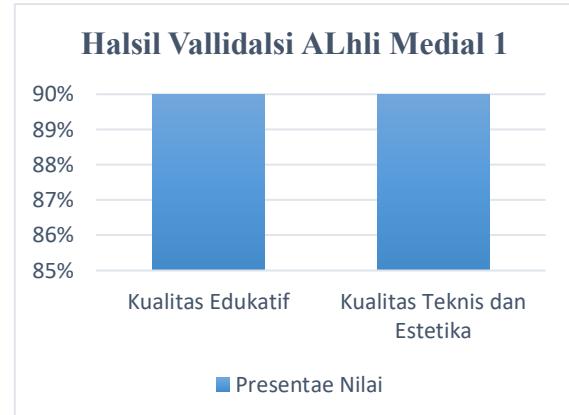


Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Materi 2

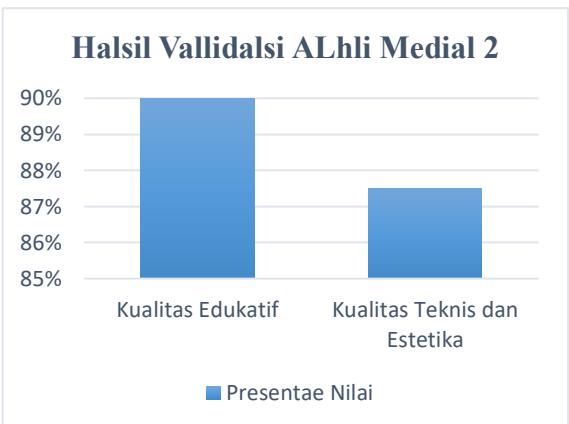
Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi, aspek edukatif mencapai 80% dan aspek estetika dan teknis mencapai 87,5%. Sehingga presentase nilai akhir yaitu 84% termasuk dalam kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pengembangan matras labirin “BuSay” layak digunakan untuk uji coba.

Hasil Validasi Ahli Media 1 dan 2

Validator ahli media dalam pengembangan media permainan matras labirin “BuSay” pada penelitian ini adalah Bapak Drs. Usep Kustiawan, M.Sn.. Validasi dilakukan pada tanggal 8 Januari 2024. Validator ahli media 2 dalam pengembangan media matras labirin “BuSay” pada penelitian ini adalah salah satu guru dari lembaga TK ABA IV oleh Ibu Erlita Soraya S.Pd. Validasi dilakukan pada tanggal 10 Januari 2024 dengan hasil sebagai berikut :



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Media 1



Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Media 2

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media 1, aspek edukatif mencapai 90% dan aspek estetika dan teknis mencapai 90%. Sehingga presentase nilai akhir yaitu 90% termasuk dalam kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pengembangan matras labirin “BuSay” layak digunakan untuk uji coba. Namun, Peneliti mendapatkan kritik dan saran dari ahli media 1 yakni lebih memperbesar tulisan pada kartu pertanyaan dan memperjelas ide kreatifnya apa saja. Sedangkan, berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media 2, aspek edukatif mencapai 90% dan aspek estetika dan teknis mencapai 87,5%. Sehingga presentase nilai akhir yaitu 88% termasuk dalam kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pengembangan matras labirin “BuSay” layak digunakan untuk uji coba. Namun, Peneliti mendapatkan masukan dan saran dari ahli media 2 yakni dalam elemen kotak rahasia

berikan kegiatan ide kreatif yang berbeda-beda.

Hasil Uji Coba

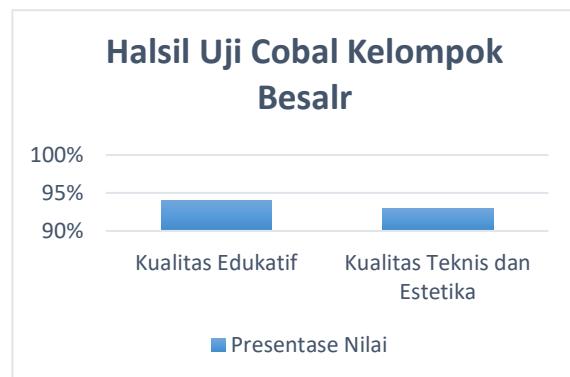
Hasil uji coba kelompok pada pengembangan media matras labirin “BuSay” sebagai berikut :

1. Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada hari Jumat tanggal 26 Januari 2024 di TK ABA IV. Uji coba kelompok besar di TK AL-ALIM dilakukan pada hari senin tanggal 29 Januari 2024 dan dinilai oleh ahli pengguna yakni guru kelas masing-masing dari kedua lembaga. Subjek uji coba kelompok besar pada penelitian ini totalnya 30 anak kelompok B2 dari kedua lembaga di TK AL-ALIM Kota Probolinggo 15 anak dan di TK ABA IV Kota Probolinggo 15 anak. Berikut ini adalah hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar di TK AL-ALIM dan TK ABA IV Kota Probolinggo:



Gambar 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil



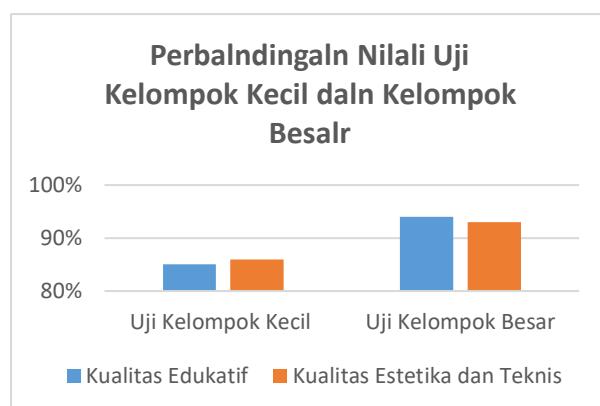
Gambar 7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil penilaian ahli pengguna pada uji kelompok kecil di TK ABA IV dan TK AL-ALIM pada aspek edukatif mencapai 85% dan aspek estetika, dan teknis mencapai 86%. Sehingga persentase hasil penilaian pada uji kelompok kecil sebesar 85%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Matras Labirin “BuSay” sangat layak digunakan. Namun, berdasarkan kritik dan saran ahli pengguna masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki yakni pada kegiatan awal pembelajaran lebih baik diberi penjelasan materi tentang fisik motorik dan apa saja buah dan sayur yang diketahui.

Hasil penilaian ahli pengguna pada uji kelompok besar diperoleh rata-rata nilai pada aspek edukatif mencapai 94% dan aspek estetika dan teknis mencapai 93%. Sehingga persentase hasil penilaian ahli pengguna pada uji coba kelompok besar mencapai 93% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media Matras Labirin “BuSay” dapat menstimulus kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun.

2. Perbandingan Nilai Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan dari hasil uji coba kelompok yang telah dilakukan, mendapat hasil penilaian dari uji kelompok kecil dan uji kelompok besar pada pengembangan media Matras Labirin “BuSay”. Berikut perbandingan nilai rata-rata dari keduanya.



Gambar 8. Perbandingan Nilai Uji Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Berdasarkan grafik di atas, perbandingan persentase hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar mengalami peningkatan, aspek edukatif dari 85% menjadi 94%, aspek estetika dan teknis dari 86% menjadi 93%. Dari hasil perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Matras Labirin "BuSay" sangat layak dikembangkan untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Keterampilan fisik motorik yang berkembang dengan baik penting untuk perkembangan fisik dan kesehatan anak serta keterampilan sosial dan kognitif mereka. Setiap aspek perkembangan anak pada umumnya menunjukkan pola atau tahapan perkembangan yang sama, namun kinerja anak dalam setiap aspek perkembangannya berbeda-beda. Perbedaan ini dipengaruhi oleh kondisi kesiapan yang disebut masa sensitif. Pengembangan potensi anak termasuk kemampuan fisiknya merupakan unsur yang sangat penting dalam usia kanak-kanak. Perkembangan fisik anak ada dua aspek, yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Hasil analisis dengan menggunakan skala *linkert* menunjukkan bahwa media Matras Labirin "BuSay" dapat menstimulasi kemampuan fisik motoriknya serta lebih mengenal

macam-macam buah dan sayur. Permainan ini dikatakan sangat layak untuk dikembangkan menurut hasil validasi para ahli dan hasil uji coba kelompok.

Melalui media permainan edukatif menjadikan pribadi anak yang lebih mandiri dan lebih pintar dalam kegiatan bermain. Salah satu pendapat dari (Hijriati, 2017) dalam bermain sambil belajar anak akan lebih cerdas dan mempunyai rasa semangat dalam dirinya. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam pendidikan anak usia dini untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan anak serta membantu menyerap pembelajaran secara optimal. Melalui pembelajaran menggunakan media permainan matras dengan tema buah dan sayur dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini serta dapat membuat perasaan anak lebih senang.

Gambar 1 menyatakan persentase tingkat kelayakan media Matras Labirin "BuSay" untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun yang divalidasi oleh Ibu Nur Anisa, M. Pd sebagai ahli materi 1. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa tingkat kelayakan media Matras Labirin yang dikembangkan sebesar 80%. Selain penilaian dengan menggunakan kuesioner, ahli materi 1 juga memberikan penilaian dalam bentuk komentar dan saran. Komentar tersebut adalah Media Matras Labirin ini sudah bagus, menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan anak. Media Matras Labirin mengangkat tema buah dan sayur, sehingga memudahkan anak mengenal melalui media ini. Saran yang diberikan yaitu dengan lebih menonjolkan gambar buah dan sayur, lebih menampakkan ide kreatif dan berpikir kritis pada media matras labirin.

Gambar 2 menyatakan persentase tingkat kelayakan media Matras Labirin "BuSay" untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun setelah direvisi yang divalidasi oleh Ibu Nur Anisa, M. Pd sebagai ahli materi 1. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui

bahwa tingkat kelayakan media Matras Labirin yang dikembangkan sebelumnya sebesar 80%. Setelah peneliti merevisi dan melakukan penilaian kembali bahwa tingkat kelayakan media Matras Labirin meningkat menjadi 88%.

Gambar 3 menyatakan persentase tingkat kelayakan media Matras Labirin “BuSay” untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun yang divalidasi oleh Ibu Husnul Alima, S. Pd sebagai ahli materi 2. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa tingkat kelayakan media Matras Labirin yang dikembangkan sebesar 85%. Peneliti tidak mendapatkan kritik dan saran dari ahli materi 2, hanya saja mendapat dukungan dari ahli materi 2 agar bisa menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Gambar 4 menyatakan persentase tingkat kelayakan media Matras Labirin “BuSay” untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun yang divalidasi oleh Bapak Drs. Usep Kustiawan, M. Sn sebagai ahli media 1. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa tingkat kelayakan media Matras Labirin yang dikembangkan sebesar 90%. Selain penilaian dengan menggunakan kuesioner, ahli media juga memberikan penilaian dalam bentuk komentar dan saran. Komentar tersebut adalah Media Matras Labirin ini sudah bagus dalam ukuran yang besar, desainnya menarik dan komponen buah dan sayur yang tepat. Saran yang diberikan yaitu lebih memperbesar tulisan pada kartu pertanyaan dan memperjelas ide kreatifnya apa saja.

Gambar 5 menyatakan persentase tingkat kelayakan media Matras Labirin “BuSay” untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun yang divalidasi oleh Ibu Erlita Soraya, S. Pd sebagai ahli media 2. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa tingkat kelayakan media Matras Labirin yang dikembangkan sebesar 88%. Pada penilaian oleh ahli media 2, peneliti tidak mendapatkan saran atau kritik apapun

karena media sudah termasuk sangat layak dan tanpa revisi.

Gambar 6 menyatakan persentase tingkat kelayakan media Matras Labirin “BuSay” untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun yang divalidasi oleh guru kelas TK ABA IV sebagai ahli pengguna saat uji coba kelompok kecil. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa tingkat kelayakan media Matras Labirin yang dikembangkan sebesar 87%. Selain penilaian dengan menggunakan kuesioner, ahli pengguna juga memberikan penilaian dalam bentuk komentar dan saran. Komentar tersebut adalah Media Matras Labirin ini sangat membantu peserta didik untuk mudah mengenal buah dan sayur. Saran yang diberikan yaitu lebih memperbesar tulisan dan ukuran kartu pertanyaan.

Gambar 7 menyatakan persentase tingkat kelayakan media Matras Labirin “BuSay” untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun yang divalidasi oleh guru kelas TK ALIM sebagai ahli pengguna saat uji coba kelompok kecil. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa tingkat kelayakan media Matras Labirin yang dikembangkan sebesar 84%. Selain penilaian dengan menggunakan kuesioner, ahli pengguna juga memberikan penilaian dalam bentuk komentar dan saran. Komentar tersebut adalah Media Matras Labirin ini dapat melatih fisik motorik anak serta mengenal buah dan sayur yang bermacam-macam. Saran yang diberikan yaitu lebih memperbesar ukuran kartu pertanyaan dan pada kegiatan awal pembelajaran lebih baik diberi penjelasan tentang buah dan sayur.

Gambar 8 menyatakan persentase tingkat kelayakan media Matras Labirin “BuSay” untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun yang divalidasi oleh guru kelas sebagai ahli pengguna saat uji coba kelompok besar. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa tingkat kelayakan media Matras Labirin yang dikembangkan sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media Matras

Labirin “BuSay” sangat layak dan tanpa revisi. Selain penilaian dengan menggunakan kuesioner, ahli pengguna juga memberikan penilaian dalam bentuk komentar yang sangat memuaskan. Adanya media Matras Labirin dapat memudahkan proses pembelajaran yang menjadikan suasana kelas menjadi menyenangkan dan mendapat antusias semangat dari peserta didik dalam mengenal macam-macam buah dan sayur serta menstimulasi fisik motorik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ruqoyyah Fitri dan Meidita Lissofi Imansari, 2021) tentang Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini menunjukkan bahwa permainan karpet engkle layak digunakan untuk anak usia 4-5 tahun dan reliabel untuk mengukur kemampuan keseimbangan statis dan dinamis sehingga dapat diterapkan dalam penelitian lanjutan berupa penelitian eksperimen. Selain itu, sejalan dengan penelitian (Dini Anggraeni dan Na’imah, 2022) tentang Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19 menunjukkan bahwa Maze Karpet Covid-19 menjadi permainan edukatif yang efektif untuk meningkatkan motorik kasar anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli, diperoleh persentase sebesar 85,75% dari dua ahli materi dan persentase 89% dari dua ahli media. Hasil persentase tersebut, media matras labirin “BuSay” dikategorikan sangat layak untuk dikembangkan dalam menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun. Hasil pengolahan uji coba kelompok, diperoleh persentase sebesar 85% pada kedua lembaga dari uji coba kelompok kecil dan persentase sebesar 93% dari uji coba kelompok besar. Hasil persentase tersebut terjadi peningkatan nilai, sehingga pengembangan media matras labirin “BuSay” sangat layak dikembangkan untuk menstimulasi fisik motorik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberi bantuan sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik dan lancar. Peneliti juga berterima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukan selama bimbingan. Serta terima kasih sebanyak-banyaknya kepada kepala sekolah dan guru TK ABA IV Kota Probolinggo dan TK AL-ALIM Kota Probolinggo yang telah memberikan izin penelitian di lembaga PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., & Na’imah, N. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3925-3934.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction* (5th ed.). New York: Longman.
- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2).
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2021). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1166-1175.
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company. (Catatan: Di teks tertulis 1998/Pack, namun referensi baku untuk buku ini adalah 1988/Peck).
- Hijriati. (2017). Peranan Bermain Bagi Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2).

Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985/2004). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row.

Naibaho, K., & Indarto, P. (2018). *Improving Fine Motor Skills Through Plasticine Playing Activities in Children Aged 4-5 Years at RA Nurul Yasin in 2018*. (Atau referensi jurnal Indonesia yang relevan dari penulis yang sama mengenai motorik halus).

Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development. (Catatan: Di teks tertulis "Ploom", ejaan yang baku adalah Plomp).

Pramono. (2019). *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Untuk Bidang Pendidikan & Pembelajaran*. Malang: Pustaka. (Atau buku ajar/diktat yang diterbitkan di lingkungan Universitas Negeri Malang, mengingat penulis berasal dari UM).

Rahmania. (2022). *Metode Penelitian dan Analisis Data* (atau judul artikel spesifik terkait "Skala Likert" yang dirujuk penulis).

Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.