

## **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL *TIKI TOKA* UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TTK SATAP SDI RUTOSORO**

Hendrika Woli Awa<sup>1</sup>, Elisabeth Tantiana Ngura<sup>2</sup>, Yasinta Maria Fono<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti

<sup>1)</sup>[awaolin@gmail.com](mailto:awaolin@gmail.com) <sup>2)</sup>[elisabethngura@gmail.com](mailto:elisabethngura@gmail.com) <sup>3)</sup>[yasintamariafono@gmail.com](mailto:yasintamariafono@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media permainan tradisional *Tiki toka* dan untuk mengetahui kelayakan media permainan juru di TTK Satap SDI Rutosoro. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* 1) *analysis*; (a) analisis kurikulum; (b) analisis kebutuhan peserta didik; (c) analisis kompetensi. 2) *design*; (a) perancangan desain produk; (b) penyusunan materi (c) penyusunan instrumen. 3) *development*; (a) pengembangan produk; (b) validasi ahli; (c) revisi ahli. 4) *implementation*; (a) uji kelayakan para ahli; validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 93,3% dengan kriteria sangat valid, validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 90% dengan kriteria sangat valid dan validasi ahli desain memperoleh skor rata-rata 85% dengan kriteria valid (b) uji kelayakan penggunaan media. Dilakukan dengan uji coba kelompok dengan skor rata-rata yang diperoleh 85,7% dan uji coba perorangan memperoleh skor 85% dengan kriteria valid 5) *evaluation* dan kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji perorangan serta kelompok kecil.

### **Abstract**

The purpose of this study was to determine the development of traditional Tiki toka media games and to determine the feasibility of the spokesman's play in TTK Satap SDI Rutosoro. This type of study is development research using an ADIE :1) analysis; (a) curriculum analysis; (b) analysis of the needs of students; (c) competency analysis. 2) design; (a) product design designer; (b) material arrangement (c) preparation of instruments. 3) development; (a) product development; (b) expert validation; (c) expert revision. 4) implementation; (a) expert validation test of experts; material expert validation scores the average score of 93.3% with highly valid criteria, media expert validation gains the average score of 90% with highly valid criteria and design expert scores acquire an average score of 85% by valid validation (b) test of media use. Conducted with group trials with the average score obtained by 85.7% and individual trials obtained a score of 85% with valid criteria of 5) Evaevaluators and criteria of all experts and the feasibility of the individual test as well as small groups.

### **Sejarah Artikel**

Diterima: 13 Juni 2024

Direview: 5 November 2024

Disetujui: 29 November 2024

### **Kata Kunci:**

Permainan, Tradisional, Tiki Toka

### **Article History**

Received: June 13, 2024

Reviewed: November 5, 2024

Published: November 29, 2024

### **Keywords:**

Games, Traditional, Tiki Toka.

\*Penulis Koresponding: Hendrika Woli Awa ([awaolin@gmail.com](mailto:awaolin@gmail.com))

## PENDAHULUAN

Undang-undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini di selenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya (Sujiono, 2017). Sementara itu menurut *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC), Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0- 8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah mereka yang berusia dibawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian dan intelektualnya yang unik karena pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan sekali dan tidak tergantung pada masa mendatang.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda beda, makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya maka anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangan dengan baik (Qondias dkk, 2024). Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian otot besar yang mempengaruhi bagian kematangan diri. Dari definisi tersebut terdapat tujuan pembelajaran kemampuan motorik adalah proses belajar anak dalam memperhalus kemampuan motorik untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerak pada anak (Richard, 2013). Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) disebutkan bahwa indikator yang harus dicapai anak usia 4-6 tahun pada aspek perkembangan motorik kasar anak yang terdiri dari 1) melakukan gerak tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, 2) melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam, 3) melakukan permainan fisik dengan aturan 4) trampil menggunakan tangan kanan dan kiri, 5) melakukan kegiatan membersihkan diri. Dari beberapa aspek perkembangan motorik kasar anak dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang menjadi perhatian terdapat dua aspek yakni keseimbangan dan kelincahan. Pengembangan adalah proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik (Saurinah, 2016)

Bermain adalah cara untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan melompat termasuk memahami nilai-nilai kehidupan (Sujino, 2017). Dengan mengoptimalkan permainan tradisional maka anak diarahkan memiliki aktifitas berupa, kecepatan, kelincahan, ketangkasan, dan sebagainya yang memadupadankan antara intelektual dan kekreatifan (Samsurrijal, 2022). Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia (Maduratih & Sari, 2024). Dahulu anak-anak bermain dengan menggunakan alat-alat yang seadanya. Namun kini mereka sudah bermain dengan menggunakan permainan-permainan berbasis teknologi dan mulai meninggalkan permainan tradisional (Rusli dkk, 2022). Seiring dengan perubahan zaman permainan tradisional mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia.

Kurniati (2016) permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang erat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya (Sutini, 2016). Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun yang memiliki nilai budaya dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TKK Satap SDI Rutosoro dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan, di peroleh data bahwa dari 8 anak di kelompok A kemampuan fisik motorik belum berkembang sebanyak 3 orang dan 5 lainnya berada pada kategori berkembang. anak kurang terampil dalam menjaga keseimbangan dimana saat melakukan gerakan pada saat senam anak terlihat kaku dan ragu saat melompat, dan terlihat kurang adanya keseimbangan.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar yakni penggunaan dan pemanfaatan alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran motorik kasar masih minim. Kegiatan pengembangan keterampilan motorik kasar belum optimal dan belum dikemas dalam bentuk permainan yang menarik bagi anak, sehingga anak mudah bosan dan kurang antusias dalam melakukan kegiatan motorik kasar (Hasanah, 2016). Pembelajaran yang dilakukan yang dilakukan di TKK Satap SDI Rutosoro dilakukan dengan belajar sambil bermain. Melalui permainan anak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan bantuan panduan guru sedangkan di rumah dengan panduan orang tua. Salah satu permainan yang sering dimainkan untuk mendorong kemampuan fisik motorik kasar adalah permainan tradisional. Mengajar dengan permainan tradisional disamping untuk melestarikan budaya nenek moyang permainan tradisional perlu dilestarikan karena memberikan banyak manfaat edukatif bagi anak.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah adalah sebagai berikut (1) Bagaimana desain alat permainan tradisional (*tiki toka*), (2) Bagaimana kelayakan media permainan tradisional di TKK Satap SDI Rutosoro. Adapun tujuan dalam penelitian

pengembangan ini adalah sebagai berikut; (1) Mengetahui bagaimana mengembangkan alat permainan tradisional (*titki toka*). (2) Mengetahui kelayakan media permainan tradisional di TKK Satap SDI Rutosoro.

Mariawati dkk (2022) pengembangan alat permainan edukatif berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini di paud nurul Yaqin kedondong daya desa pranggasila Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan APE berbasis permainan tradisional ditarik kesimpulan sebagai berikut pengembangan alat permainan edukatif berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kreatifitas anak di kelompok PAUD Nurul Nukin Kedondong. Daya Desa Pringga tahun pelajaran 2021/2022 dinyatakan layak dan sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil penelitian produk APE egrang dari dua orang yaitu ahli desain dan ahli materi memperoleh skor rata rata 3,96 dengan ketegori layak di ujicobakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah Uswatun dengan judul Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini jurnal pendidikan anakAnak anak sangat dekat dengan permainan. Dalam kehidupan sehari hari permainan baik tradisional maupun modern selalu dilakukan oleh anak-anak. Permainan yang merupakan suatu yang dianggap wajib dilakukan sebagai sarana untuk perkembangan fisik motorik bagi anak usia dini (Romlah, 2017). Permainan yang sekarang ini sering dimainkan oleh anak-anak dipertanian lebih cenderung mengasah kemampuan motorik dari pada kemampuan otot oleh karena itu kepada orang tua yang tinggal dipertanian disarankan untuk lebih memperkenalkan pada anak-anak mengenai jenis permainan yang lebih melatih otot-otot mereka dan permainan tradisional dapat menjadi salah satu solusinya. Permainan tradisional pun perlahan namun pasti mulai ditinggalkan karena dianggap kuno serta melelahkan (Haris, 2016). Padahal jika ditinjau lebih mendalam beragam permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul, dan berdaya saing, pembentukan mental, meliputi sportifitas, toleran, disiplin, dan demokratis, pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus, pembentukan kemampuan sosial yaitu mampu bersaing dan bekerja sama (Marcheta & Kareem, 2023).

Kebaruan dari media permainan tradisional *tiki toka* yang peneliti kembangkan adalah media permainan ini dibuat secara khusus untuk anak usia 5-6 tahun dengan bentuknya yang mini sehingga mudah untuk dimainkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dilihat dari tampilan fisiknya media ini dibuat menggunakan sepasang kayu sebagai tumpuan, kemudian pada tiang kayu dihiasi dengan lampu dan speaker mini yang akan menarik minat anak untuk memainkan permainan ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Teknik

pengumpulan data yang digunakan adalah, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pengembangan dideskripsikan dalam langkah- langkah sistematis pengembangan media permainan tradisional *tiki toka* yakni: 1) *analysis*; (a) analisis kurikulum; (b) analisis kebutuhan Peserta didik; (c) analisis kompetensi. 2) *design*; (a) perancangan desain produk; (b) penyusunan materi (c) penyusunan instrumen. 3) *development*; (a) pengembangan produk; (b) validasi ahli; (c) revisi ahli. 4) *implementation*; (a) uji kelayakan para ahli; (b) uji kelayakan penggunaan media. 5) *evaluation* dan kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji perorangan serta kelompok kecil.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang dianalisis secara kualitatif sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

Xi = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

100% = Konstanta

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan terdapat tiga pokok yang akan dijabarkan yaitu 1) deskripsi data penelitian 2) analisis data dan 3) dan pembahasan produk pengembangan. Semuanya dijelaskan secara berurutan berdasarkan temuan uji coba dan umpan balik dari para ahli serta uji coba pengguna produk. Instrumen penilaian untuk ahli materi diserahkan pada tanggal 16 agustus 2023 dan instrumen penilaian untuk ahli media diserahkan pada tanggal 17 agustus 2023 untuk menilai media yang dihasilkan.

Uji coba ahli materi media permainan *tiki toka* dilakukan oleh guru pamong di TKK Satap SDI Rutosoro atas nama ibu Anastasia Watu S.Pd dengan kualifikasi pendidikan terakhir adalah S1 PLS dan sudah 12 tahun berkarya sebagai guru di TKK Satap SDI Rutosoro. Bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd adalah ahli media sekaligus ahli desain yang menjadi validator untuk memvalidasi media yang dibuat, beliau menjabat sebagai dosen dan ketua sekolah di STKIP Citra Bakti.

### 1. Hasil Validasi Instrument Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan ke ahli materi dan media pembelajaran adalah instrumen uji ahli media, uji ahli desain dan instrumen uji ahli materi data yang disajikan secara sistematis mulai dari instrumen ahli isi sampai pada proses pengembangan produk.

Tabel 01. Instrumen untuk Ahli Konten/Materi

No	Komponen	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media yang dikembangkan relevan dengan kompetensi inti anak usia 5-6 tahun					✓
2	Media yang dikembangkan relevan dengan kompetensi dasar anak usia 5-6 tahun					✓
3	Media yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran anak usia 5-6 tahun					✓
4	Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik motorik					✓
5	Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk pengembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun dalam hal fisik motorik					✓
6	Media yang digunakan relevan dengan perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun					✓
7	Media yang dikembangkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak usia 5-6 tahun				✓	
8	Kesesuaian media <i>tiki toka</i> dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun				✓	
9	Media <i>tiki toka</i> ini mudah digunakan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun				✓	
Jumlah Skor		42				

Berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi pada 9 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 42 memperoleh presentase 93,3% dan termasuk pada kriteria “**valid**” atau nilai yang didapatkan dapat dikatakan memuaskan. Dari hasil penilaian atau hasil prosentase diatas dijelaskan bahwa pengembangan media permainan *tiki toka* “**valid**” dan melakukan revisi, untuk menjadi produk akhir

## 2. Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

Instrumen yang digunakan oleh ahli media untuk memvalidasi media yang dikembangkan yaitu media *tiki toka*. Produk yang dikembangkan terlebih dahulu diberi konsultasi kepada pembimbing 1 dan pembimbing II. Setelah dari pembimbing dilansungkan ke ahli media agar bisa mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat digunakan untuk penelitian.

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana M.Pd pada tanggal 17 agustus 2023 bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian dari ahli media maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media *tiki toka* adalah sebagai berikut:

Tabel 02. Instrumen Untuk Ahli Media

No	Aspek yang di Nilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Keawetan atau ketahanan media <i>tiki toka</i>					✓
2	Warna yang digunakan pada <i>tiki toka</i> dapat menarik perhatian anak					✓



3	Kesesuaian media <i>tiki tokajika</i> dilihat dari segi kepraktisannya (mudah disimpan, dibawa, dan mudah dipindahkan)	√
4	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	√
5	Muatan kreativitas pada media <i>tiki toka</i>	√
6	Keamanan media <i>tiki toka</i>	√
Jumlah skor		27

Berdasarkan hasil penilaian diatas yaitu media permainan *tiki toka* yang dikembangkan dikatakan baik “**sangat valid**” dan pengembangan media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil yang didapatkan maka prosentase dapat dihitung 90% .Hasil ini didapatkan dari jumlah skor di bagi skor maksimal dan di kali 100%.Maka hasil kalkulasi sebesar 90%, sehingga media yang dikembangkan tidak direvisi

### 3. Hasil Validasi Instrumen Ahli Desain

Instrumen yang diberikan kepada ahli desaian untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Ahli desaian akan memberikan penilaian kepada media atau RPPH yang sudah dibuat. Berdasarkan penilaian yang didapatkan dari ahli desain untuk produk yang dikembangkan beliau menyatakan bahwa pengembangan media dan RPPH yang dibuat bisa digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba dengan ahli desain, maka selanjutnya dihitung prosentase tingkat pencapaian pada media *tiki toka*.

Tabel 03. Instrumen Untuk Ahli Desain

No	Komponen/Sub Komponen	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kelengkapan komponen RPPH	Identitas mapel, KI, KD, Tujuan, Indikator, Strategi (metode, teknik), Materi, Media, Latihan, evaluasi formatif				√	
2	Kesempurnaan rumusan KD	Rumusan KD sesuai Permendiknas				√	
3	Ketepatan rumusan tujuan	Mengacu pada konsep pengembangan model ADDIE				√	
4	Keluasan rumusan tujuan	Mengacu pada seberapa banyak tujuan di rumuskan dari setiap KD				√	
5	Ketepatan merumuskan indikator	mengacu pada ketepatan menggunakan kata kerja operasional				√	
6	Keluasan rumusan indikator	Mengacu pada kecukupan butir indikator yang diturunkan dari KD				√	
7	Ketepatan memilih metode	Ketepatan metode yang digunakan dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan				√	

8	Kesesuaian metode dengan teknik	Mengacu pada kesesuaian metode dengan teknik yang digunakan. Jika metode diskusi dipandang cocok untuk mencapai tujuan, apakah teknik diskusi yang baik sudah dilaksanakan?	√	
9	Kesesuaian materi dengan tujuan	Apakah materi dalam produk ini sesuai dengan tujuan yang mencakup fakta, konsep, prosedur, prinsip	√	
10	Suplemen Materi	Apakah produk pengembangan dilengkapi dengan tambahan materi pengayaan		√
11	Suplemen latihan	Apakah media ajar menyertakan suplemen latihan pengayaan materi?	√	
12	Ketepatan memilih metode asesmen	Apakah Metode asesmen yang digunakan cocok dengan tujuan		√
13	Kesesuaian memilih instrumen	Apakah instrumen yang digunakan telah sesuai dengan metode asesmen?		√
14	Ketepatan menulis pertanyaan	Apakah materi dalam produk ini mengacu pada ketepatan pemilihan kata tanya yang gayut dengan tujuan yang dipilih sesuai taksonomi yang digunakan	√	
15	Kenampakan strategi desain dalam	Apakah produk pengembangan ini tampak jelas tahapan belajarnya, jelas kegiatan gurunya dan kejelasan aktifitas peserta didik	√	
16	Panduan	Media <i>tiki tok</i> dilengkapi dengan buku panduan penggunaan yang di print terpisah		√
		Jumlah skor	68	

Berdasarkan hasil di atas disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli desain atas nama Bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana M.Pd dengan 6 butir materi pada kolom instrument dikatakan “**valid**” layak untuk di ujicobakan tanpa revisi.

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan, sehingga peneliti dapat mengetahui indentifikasi masalah pada produk yang dikembangkan.

Tabel 04. Uji Coba Perseorangan

No	Pertanyaan	I	II	III	IV	V
1	Apakah alat permainan ini mudah digunakan?	0	0	1	1	0
2	Apakah tampilan alat permainan ini menarik?	1	1	1	1	1
3	Apakah warna alat permainan ini menarik?	1	1	1	1	1
4	Apakah alat permainan ini mampu meningkatkan perkembangan fisik motoric anak?	1	1	1	1	1
5	Apakah guru boleh menggunakan alat permainan ini dalam pembelajaran?	1	1	1	1	1
6	Apakah anak bisa menggunakan alat permainan ini tanpa bantuan?	1	0	1	1	1



7	Apakah belajar alat permainan ini membutuhkan waktu yang banyak?	1	1	0	1	1
Jumlah skor		6	5	6	7	6
Rata-rata						
Kriteria						

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penyajian dengan jawaban “Ya” memperoleh skor 1 dan jawaban “Tidak” skor 0. memperoleh jumlah =85%. Uji coba ini dilakukan dengan anak kelas B di sekolah TKK Satap SDI Rutosoro, berdasarkan hasil yang didapatkan maka produk yang dikembangkan berada pada kategori “valid”. Selama proses pembelajaran berlangsung anak-anak begitu sangat senang dengan media yang ada, dalam hal ini artinya media yang dikembangkan sangat menarik perhatian anak. Uji coba ini bertujuan untuk melihat respon anak terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan skor yang didapatkan yaitu “sangat valid” maka media layak untuk digunakan.

#### Uji Coba Kelompok Kecil

Dalam uji coba kelompok kecil yang dilakukan di sekolah dengan 5 anak kelas B. Dalam uji coba ini menggunakan 5 butir indikator yang dikembangkan. Hal-hal yang ditemukan selama uji coba kelompok kecil yaitu anak sangat senang ingin mencoba bermain permainan *tiki toka*. Berdasarkan hasil wawancara dengan satu guru kelas B menyatakan bermain menggunakan permainan *tiki toka* pengalaman baru bagi anak untuk mengenal permainan tradisional di sekolah. Guru juga menilai bahwa permainan *tiki toka* dapat membantu guru untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik kasar anak dari aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan.

Tabel 05. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Anak		
		I	II	III
1	Apakah ada bagian yang sulit pada media permainan <i>tikitoka</i> ?	0	1	1
2	Apakah anak merasa senang dengan media permainan <i>tikitoka</i> ?	1	1	1
3	Apakah anak senang melihat warna permainan <i>tikitoka</i> ?	1	1	1
4	Apakah alat permainan <i>tikitoka</i> membuat anak merasa senang?	1	1	1
5	Apakah dengan permainan <i>tikitoka</i> dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik anak?	1	1	1
6	Apakah anak bisa bermain menggunakan alat permainan <i>tikitoka</i> dengan sendirinya?	1	0	1
7	Apakah perintah atau suruhan pada permainan <i>tikitoka</i> jelas bagi anak?	1	1	1
Jumlah skor		6	6	7
Rata rata				
Kriteria				

Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat baik untuk perkembangan fisik motorik kasar anak. Dari hasil perhitungan yang dengan jawaban “Ya” mendapatkan skor lebih banyak dari jawaban “Tidak”. Uji coba ini dilakukan dengan anak kelas B berjumlah 3 orang, dengan 7 butir indikator yang

dikembangkan. Berdasarkan hasil prosentase yang didapatkan maka produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik "**valid**". Dalam hal ini berarti produk yang dikembangkan akan digunakan tanpa revisi. Saran dan komentar dari ahli akan menjadi motivasi yang baik untuk peneliti.

Media permainan *tiki toka* dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan Fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Tkk Satap SDI Rutosoro. Media permainan *tiki toka* sebelum direvisi dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Media permainan *tiki toka* Sebelum direvisi



Gambar 2. Media permainan *tiki toka* setelah direvisi

Media permainan *tiki toka* yang peneliti kembangkan dengan tema diriku dan sub tema anggota tubuhku, dengan adanya media permainan *tiki toka* ini dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak. Dengan media permainan *tiki toka* ini sudah layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media *tiki toka* sangat bermanfaat untuk untuk anak usia dini, permainan *tiki toka* dapat meningkatkan kemampuanfisik motorik kasar. Saran bagi guru perlu melakukan pelatihan-pelatihan, seminar-seminar khususnya dalam pembuatan media yang kreatif Bagi anakDiharapkan dengan adanya media *tiki toka* anak-anak dapat mengembangkan dan

mnstimulasi kemampuan fisik motorik dengan baik. Bagi peneliti diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan dalam meningkatkan aspek fisik motorik Pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema yang lainnya. Agar pengembangan media yang lebih kreatif untuk anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Haris (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak- Cublak Suwling Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Audi*, 1(1),15-20.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan anak*, 5(1), 15-23.
- Kurniati (2016). Permainan Tradisional dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: kencana
- Maduratih, K & Sari, A.D.I. (2024). Permainan Tradisional Boi – Boian Sebagai Media Pembelajaran Pecahan. *Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.3483/trigonometri.v1i3.1927>
- Marcheta, N., & Kareem, R. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal On Education*, 6(1), 222-229.
- Mariawati. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usi Dini di Paud Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Schemata: Jurnal Pasca Sarjana IAIN Mataram*, 11(1),1-22.
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Dinatha, N. M., Mere, V. O., Wea, H. R., & Weti, M. O. (2024). Pendampingan Permainan Edukatif Untuk Membentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *ALAMTANA: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNM Mataram*, 5(1), 1-9.
- Reiser dan Molenda. 2010. Pengembangan ADDIE. Yogyakarta Pustaka Pelajar
- Richard.2013. Motorik Kasar Anak Usia Dini, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Romlah, R. (2017).Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Tadris:jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah*, 2(2),131-137.
- Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, S., & Marsuna, M. (2022). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582–589. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>
- Samsurrijal, A. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur. *Nusantara Education*, 1(1), 10–19.
- Standar Nasional PAUD. No 137,2014. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sujino.2017. Motorik kasar Tangerang Selatan: Cempaka Putih
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2).67-77