



Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Kerinjing

Riska Aprilia¹, Sri Sumarni²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

E-mail: riskaaprilias2121@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di Desa Kerinjing yang validitas dan praktis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan menggunakan model *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer*. Tahapan pengembangan *Rowntree* yaitu perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Tahap evaluasi formatif *Tessmer* terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* berupa *expert review* dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 78% dan validitas media sebesar 92%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Tahap *one-to-one evaluation* melibatkan 2 orang anak dengan hasil 91% dan tahap *small group evaluation* melibatkan 6 orang anak dengan hasil 90% dan dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Dari semua tahap yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di Desa Kerinjing dinyatakan sangat valid dan sangat praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran gerak lokomotor.

Kata-kata Kunci : *Alat Permainan Edukatif, Gerak Lokomotor, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This study aims to develop an educational game tool for the locomotor ability of children aged 4-5 years in Kerinjing village that is valid and practical. The type of this research is development research using Rowntree model and Tessmer formative evaluation. Rowntree's development stages consist of planning, development, and evaluation. Tessmer's formative evaluation stages consist of self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data collection techniques used walkthrough in the form of expert review and observation. The results showed that the material validity was 78% and the media validity was 92%, the average product validity obtained was 85% with a very valid category. The one-to-one evaluation stage involved 2 children with the results of 91% and the small group evaluation stage involved 6

children with the results of 90%, and from both of the evaluation stages the obtained average results was 90% with a very practical category. From all the stages carried out, it could be concluded that the educational game tool for locomotor movement abilities of children aged 4-5 years in Kerinjing village was stated to be very valid, very practical, and suitable to use for learning to locomotor motion.

Keywords: Educational Game Tools, Locomotor Movement, Early Childhood

Available Online November 2021/ ©2021 The Authors. Published by PGPAUD FKIP Universitas Sriwijaya. This Open access article under the CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik motorik kasar pada anak usia dini berkaitan erat dengan pertumbuhan dan perkembangan gerak anak, oleh karena itu peningkatan keterampilan gerak lokomotor anak juga erat kaitannya dengan kegiatan bermain untuk merangsang dan mengembangkan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif, dalam konteks ini alat permainan edukatif dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar bagi anak usia dini.

Pengembangan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor memiliki tujuan yaitu agar anak menjadi lebih percaya diri dan mandiri dalam melakukan aktivitas gerak terutama pada aspek kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan pada anak. Peningkatan kemampuan bergerak terjadi seiring dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan, kaki. Perkembangan gerak akan berkembang lebih optimal jika melakukan aktivitas gerak lokomotor baginya berupa gerakan-gerakan yang melibatkan seluruh bagian tubuh anak.

Untuk menstimulasi anak tidak semuanya berjalan seperti yang diharapkan, masih terdapat kendala yang dapat menyebabkan proses stimulasi tidak berjalan dengan lancar yang dipengaruhi oleh faktor anak itu sendiri. Kurangnya keterampilan gerak lokomotor dapat mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan anak sedangkan sebagian besar waktu anak digunakan untuk kegiatan bergerak yang menggunakan otot-otot dalam tubuhnya, pengaruh lingkungan juga dapat mempengaruhi keterlambatan perkembangan fisik motorik kasar anak. Keterampilan sangat penting dilakukan dan membantu menunjang tumbuh kembang yang optimal karena berada pada *golden age* dengan alasan pada saat kondisi fisik dan seluruh kemampuan anak sedang berkembang sangat pesat.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan pengamatan dan wawancara di Desa Kerinjing mengenai perlunya alat permainan edukatif untuk membantu menstimulasi proses tumbuh kembang anak dengan adanya wabah covid-19 seperti saat ini, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan ke rumah masing-masing berbasis online. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di sekitar rumah peneliti masih banyak anak yang bermain pasif seperti bermain *games online*, menonton film kartun kesukaannya,

bermain perangkat elektronika serta terbatasnya alat permainan edukatif. Peneliti telah melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai 3 orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun.

Peneliti mencari alternatif lain dalam pembelajaran gerak lokomotor anak agar tidak mudah merasa bosan yaitu membuat alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak dengan melakukan gerakan lokomotor yang akan dipelajari yaitu berjalan, berlari, dan melompat sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ditemui peneliti. Menurut (Kuryanto & Pratiwi, 2018) gerak lokomotor adalah gerakan yang bertujuan untuk menggerakkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan salah satu kaki sebagai tumpuan secara bergantian. Selanjutnya gerak lokomotor lari adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Kemudian melompat adalah gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lain lebih jauh dengan siap berlari cepat atau lambat dengan menopang satu kaki dan mendarat dengan kaki.

Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Titi Sutiarti S, Muhammad Nasirun dengan judul “Aplikasi Gerak Lokomotor Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B1”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas gerak lokomotor secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada aspek keseimbangan, kelincahan, ketahanan pada anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar anak yaitu dengan memodifikasi dan membuat media permainan, pengelompokan anak, waktu bermain dan jalur bermain.

Selain itu, guru dalam kegiatan gerak lokomotor memberikan bimbingan kepada anak yang membutuhkan, memberikan contoh, dan memberikan motivasi berupa penguatan dan meningkatkan konsentrasi anak saat bermain, sehingga aspek keseimbangan, kelincahan, dan ketahanan mencapai kriteria baik. Memberikan motivasi kepada anak untuk selalu fokus pada gerakan juga berpengaruh baik. Melalui aktivitas yang menarik, anak cenderung lebih senang melakukan aktivitas fisik motorik kasar. Menurut (S et al., 2020) salah satu kegiatan yang menarik untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah menggunakan gerakan lokomotor. Dengan lokomotor anak mampu mengeksplorasi dunianya secara efektif. Gerakan lokomotor juga memiliki kelebihan yaitu dapat divariasikan dengan berbagai media dan dapat dipadukan antara gerakan yang satu dengan yang lainnya

Menurut (Fadlillah 2018:58) alat permainan edukatif adalah segala alat atau bentuk permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan bagi tumbuh kembang anak. Selanjutnya menurut (Purnama, dkk 2019:5) bermain adalah keseluruhan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh individu, yang membantu individu secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Kemudian menurut (Sitorus, 2017) anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses perkembangan serta pertumbuhan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola tumbuh kembang (koordinasi motorik halus, kasar, kecerdasan, daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap, perilaku dan agama), bahasa dan komunikasi tertentu sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhannya.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang diambil oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Rowntree* dengan menggunakan tahap evaluasi formatif Tesser. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di Desa Kerinjing. Subjek dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor yang melalui beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan tahap evaluasi. Selanjutnya objek dari penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di Desa Kerinjing.

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis untuk mengetahui dan mengidentifikasi perkiraan kebutuhan dan perkembangan anak yaitu dengan cara mengobservasi secara langsung anak dan mewawancarai orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun di Desa Kerinjing. Tahap perencanaan ini dilakukan untuk mengetahui informasi tentang kebutuhan anak dengan peneliti melihat karakteristik dan indikator pencapaian perkembangan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun mendeskripsikan kriteria permainan yang baik untuk anak sesuai dengan syarat.

Pengembangan

Pengembangan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun dilakukan melalui 3 tahap, yaitu:

1. Pengembangan Materi

Adapun materi yang diberikan kepada anak yaitu pembelajaran gerak lokomotor melalui alat permainan edukatif yang difokuskan dengan cara berjalan, berlari dan melompat.

2. Pengembangan Desain

Pengembangan desain merupakan penentuan desain produk pada alat yang dikembangkan yaitu alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor untuk anak usia 4-5 tahun. Kegiatan pertama yaitu berjalan dengan menggunakan alat permainan edukatif papan roda enam yang terbuat dari kayu tembesu, kegiatan kedua yaitu berlari zig-zag dengan menggunakan alat permainan edukatif botol bendera yang terbuat dari botol fanta dan anak akan memasukan bendera kedalam botol tersebut, kegiatan ketiga melompat yaitu melompati kardus bentuk dengan menggunakan bahan yang terbuat dari kardus berukuran tebal yang berbentuk pola bangun datar lingkaran, persegi, segitiga dengan desain yang dibuat sehingga anak juga dapat mengenal warna dan bentuk pola bangun datar. Desain produk sesuai dengan kebutuhan anak dan target yang akan dicapai oleh peneliti adalah kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun setelah menggunakan alat permainan edukatif tersebut.

3. Produksi Prototipe

Setelah membuat desain produk langkah selanjutnya adalah memproduksi prototipe. Produk yang didesain dibuat menjadi alat permainan edukatif yang baik untuk kemampuan

gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun, untuk kegiatan pertama yaitu berjalan dengan pembuatan alat permainan edukatif ini memerlukan bantuan tukang kayu dibuat menjadi bahan ajar yang dibentuk menjadi papan roda enam untuk menstimulasi anak yang disambungkan dengan alat penyambungannya dan terbuat dari bahan lokal yaitu papan kayu tembesu diukir untuk pegangannya dan dimodifikasikan dengan ditambahkan telapak kaki di kedua papan tersebut selanjutnya kegiatan kedua berlari zig-zag menggunakan 3 botol fanta yang sudah dibentuk dan 3 bendera, kemudian kegiatan ketiga melompat dengan menggunakan bahan terbuat dari kardus berukuran tebal yang berbentuk pola bangun datar lingkaran, persegi, dan segitiga. Hasil dari keseluruhan tahap pengembangan ini disebut prototipe 1.

Evaluasi

Proses evaluasi menggunakan prosedur evaluasi formatif Tessmer, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Pada tahap *self evaluation* peneliti melakukan penelitian sendiri terhadap media pembelajaran yang akan diproduksi dalam hal ini peneliti melakukan penelitian terhadap alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor. Pada tahap ini peneliti mengevaluasi sendiri produk alat permainan edukatif tersebut yang dikembangkan apakah media untuk anak sudah sesuai dengan karakteristik anak, dan apakah anak akan mudah untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

Tahap *expert review* hasil dari produk (prototipe 1) dikembangkan atas dasar *self evaluation* kemudian diberikan kepada para ahli untuk kemudian divalidasi. Pada tahap ini, validator melihat dan mengevaluasi desain produk yang telah dibuat. Adapun uji validasi yang dilakukan adalah uji validasi materi dan uji validasi desain atau produk media pembelajaran. Hasil validasi yang berupa tanggapan atau komentar dan saran-saran pada lembar validasi akan dijadikan dasar untuk merevisi alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun prototipe 1.

Pada tahap *one-to-one evaluation* ini produk alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun diujicobakan pada anak. Peneliti memilih 3 orang anak secara acak untuk mewakili populasi target yaitu anak dengan kemampuan rendah, sedang, tinggi. Anak tersebut diberikan pembelajaran dengan prototipe 1 yang sudah direvisi. Pada saat proses pembelajaran, anak akan diamati menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan untuk melihat serta menilai tingkah laku atau proses terjadinya suatu pembelajaran secara langsung dengan menggunakan prototipe 1. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kepraktisan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun dari sudut pandang anak. Hasil observasi anak tersebut akan dijadikan dasar untuk merevisi produk prototipe 1 sehingga menghasilkan prototipe 2.

Pada tahap *small group evaluation* ini produk media pembelajaran akan diujicobakan pada anak. Peneliti memilih 9 orang anak secara acak untuk mewakili populasi target yaitu anak dengan kemampuan rendah, sedang, tinggi. Pada saat proses pembelajaran, anak akan diamati

menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan untuk melihat serta menilai tingkah laku atau proses terjadinya suatu pembelajaran secara langsung dengan menggunakan prototipe 2. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kepraktisan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Walkhtrough

Walkhtrough merupakan validasi data yang menyertakan beberapa ahli mengevaluasi produk sebagai dasar untuk merevisi produk awal atau prototipe 1 (Puspa Anggraini 2015). Instrumen pengumpulan data pada teknik ini adalah dengan menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada ahli atau validator. Data yang dikumpulkan pada lembar validasi adalah berisi tanggapan dan saran-saran yang dapat menjadi dasar peneliti untuk melakukan revisi pada produk awal prototipe. Hasil data validasi kemudian didiskusikan dengan ahli untuk mendapatkan kejelasan informasi hasil validasi tersebut sebagai acuan dalam melakukan revisi produk atau prototipe sampai dinyatakan layak untuk di ujicobakan dalam penelitian. Instrumen adalah untuk mengukur kelayakan produk yang dihasilkan adalah dengan menggunakan angket. Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk menggali data sesuai dengan permasalahan penelitian. Proses validasi ahli alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak meliputi validasi materi dan validasi media. Adapun instrumen yang digunakan untuk menentukan kualitas dari data yang akan dikumpulkan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu.

Observasi

Observasi digunakan untuk menilai tingkah laku dilihat dari keaktifan anak pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor yang dapat diamati. Pada penelitian ini untuk mendapatkan data observasi dilakukan dengan cara melihat dan menilai secara langsung aktivitas dan tingkah laku anak selama proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun. Observasi dilakukan pada saat tahap *one-to-one evaluation, small group evaluation, field test evaluation* apakah sudah terlaksana dengan baik saat menggunakan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis Data Walkhtrough

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik walkhtrough bertujuan untuk menilai kevalidan instrumen alat permainan edukatif mengenai metode pembelajaran gerak lokomotor yang akan dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan skala likert. Selanjutnya rata-rata yang didapatkan disesuaikan dengan kategori seperti yang terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Valid Media dan Materi Alat Permainan Edukatif Untuk Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 4-5 Tahun

Rata-rata	Kategori
85-100	Sangat Valid
63-81	Valid
44-81	Tidak Valid
24-43	Sangat Tidak Valid

(Sugiyono dikutip oleh Pratiwi et al., 2018)

Analisis Data Observasi

Hasil observasi terhadap anak selama uji coba pada tahap *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, *field test evaluation* digunakan untuk melihat tingkah laku anak pada saat proses pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak ini. Data hasil observasi disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya menghitung nilai hasil observasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Skor Pelorehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sunarti & Rahmawati dikutip oleh Pratiwi et al., 2018)

Selanjutnya nilai observasi dikonversikan ke dalam kategori yang ditetapkan seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kategori Kepraktisan Nilai Hasil Observasi Anak Terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Kemampuan Gerak Lokomotor

Nilai Praktis (%)	Kategori
82-100	Sangat Praktis
63-81	Praktis
44-62	Tidak Praktis
25-43	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi dari Sugiyono, 2017:94)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di Desa Keringing. Peneliti menggunakan model penelitian rowntree, dengan tiga tahap model penelitian yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, serta tahap evaluasi. Model penelitian ini berfokus pada produk yang dikembangkan dengan langkah penelitian yang mudah diikuti dan desain alat permainan edukatif yang jelas. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti telah melaksanakan

perencanaan dengan melakukan analisis kebutuhan sesuai dengan perkembangan dan indikator perkembangan kemampuan gerak lokomotor.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kegiatan pada tahap ini dimulai dari pembuatan rancangan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor dengan melihat indikator pencapaian anak usia 4-5 tahun. Desain dan bentuk juga diperhatikan agar sesuai dengan karakteristik alat permainan edukatif. Didapatkan hasil observasi secara langsung dan wawancara dengan orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun tersebut yaitu alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor diketahui bahwa dalam melakukan kegiatan gerak lokomotor anak bermain bola tetapi anak mudah merasa bosan karena menggunakan permainan yang sering digunakannya sehingga lebih memilih bermain pasir dan mengakibatkan gerakan lokomotor yang lainnya tidak terstimulasi.

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi ke ahli materi dan media untuk mendapatkan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor yang valid. Validasi materi dilakukan bertujuan untuk menguji validitas materi agar sesuai dengan indikator standar tingkat pencapaian anak yang mengacu pada kurikulum 2013. Produk yang telah dibuat selanjutnya diuji kepada para ahli materi Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd dan selanjutnya diuji pula ahli media Ibu Febriyanti Utami, M.Pd tahap ini mempunyai tujuan untuk memvalidkan alat permainan edukatif. Hasil penilaian dari validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 78% dengan kategori valid dan hasil penilaian validasi media oleh validator yang memperoleh nilai sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Pada tahap *expert review* untuk alat permainan edukatif gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun diperoleh sebesar 85% dengan kategori sangat valid berdasarkan indikator pada validitas materi yaitu validitas materi dan konstruk, serta indikator pada validitas desain yaitu aspek teknis/desain, penyajian, dan aspek estetika/keindahan.

Meningkatkan gerak lokomotor pada anak usia dini melalui kegiatan berjalan, berlari dan melompat. Menurut (Tomi & Sudjana, 2016) gerak lokomotor adalah jenis perpindahan tempat dari satu bidang ke bidang lainnya. Selanjutnya menurut (Lutan dikutip Nisa & Suwardi, 2019) gerak lokomotor adalah setiap gerak yang dilakukan dalam keadaan tubuh dipindahkan posisinya ke arah mendatar horizontal atau ke arah vertikal dari titik satu ke titik lain. Sependapat dengan (Hidayat dikutip oleh S et al., 2020) gerak lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan perpindahan atau keterampilan yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, seperti berjalan, berlari, melompat dan lainnya.

Tahap *one-to-one evaluation* untuk mengetahui kepraktisan prototipe 1 yang sebelumnya sudah direvisi peneliti. Pada tahap ini mengajak 2 orang anak, untuk menghitung nilai terhadap penggunaan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor, peneliti menggunakan 7 indikator dengan 4 deskriptor yang dapat diperoleh nilai tertinggi 28 menghitung nilai anak dengan mendapatkan skor yang diperoleh dibagi skor maksimal kemudian dikali 100%, jadi dapat diperoleh dari hasil penggunaan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak yang telah diujicobakan pada 2 anak di prototipe 1 tahap ini memperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 91% kategori sangat praktis. Pada ujicoba di tahap *small group evaluation*. Peneliti melibatkan 6 orang anak dalam penelitian yang dilakukan pada saat anak menggunakan alat permainan edukatif ini peneliti melakukan observasi, dari hasil observasi pada tahap *small group evaluation* didapat nilai sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil rata-rata dari tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* adalah 90%. Alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak sangat praktis dan mudah digunakan oleh anak dengan kegiatan pertama berjalan menggunakan papan roda enam, kegiatan kedua berlari zig-zag menggunakan botol bendera yang berjarak 6 meter, kegiatan ketiga melompat menggunakan bangun datar yang berbentuk lingkaran, persegi, dan segitiga.

Kendala yang dialami peneliti pada saat penelitian ialah berlangsungnya wabah covid-19 yang menyebar di seluruh dunia, terkhusus yang akibat berdampak juga pada seluruh dunia pendidikan sehingga sekolah-sekolah diadakan di rumah secara pembelajaran dari rumah dengan cara melalui *online* sehingga peneliti tidak dapat melaksanakan secara langsung ke sekolah dan menganalisis secara langsung pada anak. Berdasarkan analisis data hasil penelitian didapatkan bahwa alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis dari hasil uji coba tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation*, sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran untuk gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan-tahapan dari penelitian pengembangan ini mulai dari perencanaan, pengembangan, dan evaluasi hingga penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan

tentang pengembangan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun yaitu sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, hal ini berdasarkan dari validasi validator materi mendapatkan nilai sebesar 78% dan validasi validator media mendapatkan nilai sebesar 92%. Berdasarkan tahap *expert review* oleh kedua validator maka diperoleh hasil rata-rata sebesar 85%, sehingga dapat dikategorikan sangat valid.
2. Hasil pelaksanaan tahap *One-To-One Evaluation* mendapatkan nilai sebesar 91% dan pada tahap *Small Group Evaluation* mendapatkan nilai sebesar 90%, berdasarkan kedua tahap observasi alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor maka memperoleh nilai rata-rata sebesar 90% sehingga dapat dikategorikan sangat praktis bagi anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di Desa Kerinjing dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karna atas rahmatnya penulis dapat menyelesaikan artikel yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Kemampuan Gerak Locomotor Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Kerinjing”. Artikel disusun untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Dr. Azizah Husin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulis menyelesaikan artikel ini. Akhir kata, semoga artikel ini bisa memberikan manfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini, dan penulis juga sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. (2015). Pengembangan Media Layanan Klasikal Berbasis Cerita Bergambar Bidang Sosial di Kelas IV SD Negeri 179 Palembang. Skripsi. Indralaya: Universitas Sriwijaya.
- Fadlillah. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2018). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2).
- Nisa, I., & Suwardi. (2019). Stimulasi Gerak Lokomotor Anak Usia 1-4 Tahun Melalui Metode Gerak Dan Lagu. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 88. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.571>
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>
- Purnama, S., Hijriyani, Y.S., & Heldanita. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- S, T. S., Nasirun, M., & D, D. (2020). Aplikasi Gerak Lokomotor Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar. *Potensia, Jurnal Ilmiah*, 5(1), 16–24.
- Sitorus, A. S. (2017). Pendidikan Multikultur Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Ijtimaiyah*, 1(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/266978029.pdf>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tomi, I. P. A. A., & Sudjana, I. N. (2016). PENINGKATAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTOR MENGGUNAKAN METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI SISWA KELAS III C SDN KRIAN 3 KABUPATEN SIDOARJO. *PENDIDIKAN JASMANI*, 26(02), 229–237.