

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN

Fitri Rismadani, Defni Satria, Rita Kurnia

Universitas Riau

frismadani4@gmail.com, defnisatria@gmail.com, ritakurnia67@lecturer.unri.ac.id

Submit: Januari 2022

Proses Review: Februari 2022

Diterima: April 2022

Publikasi: April 2022

Abstract

This study aims to determine the development and feasibility of the snake ladder educational game tool (APE) to improve the gross motor skills of children aged 4-5 years. The research method used is Research and Development (RND), which produces a product and can test the effectiveness of the product. The data analysis technique used by the researcher in this study is a quantitative descriptive analysis technique. Data analysis for product feasibility uses the assessment of the results obtained from learning media experts and material experts in the form of a questionnaire instrument (questionnaire). The resulting product development in the form of an educational game tool (APE) snake ladder made of banner printing material with a size of 2.4 x 3 meters is used as a learning medium to improve gross motor skills of children aged 4-5 years. The validation results obtained in the development of the snake and ladder educational game tool (APE) are very satisfying. The results of material validation are in the "very feasible" category. While the results of media validation are having a "very feasible" validation category. The results of the two validation categories show "very feasible", therefore the development of the snake and ladder educational game tool (APE) is certainly very suitable to be used to improve the gross motor skills of children aged 4-5 years.

Keywords: *Snake and Ladder Educational Game Tool, Educhild, Gross Motor*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan alat permainan edukatif (APE) ular tangga untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan, yakni *Research and Development (RnD)*, dimana menghasilkan sebuah produk dan dapat menguji keefektifan dari produk tersebut. Teknik analisis data yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data untuk kelayakan produk menggunakan penilaian hasil yang didapat dari ahli media pembelajaran dan ahli materi berupa instrument kuesioner (angket), Pengembangan produk yang dihasilkan berupa alat permainan edukatif (APE) ular tangga terbuat dari bahan cetak spanduk dengan ukuran 2,4x3 meter digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Hasil validasi yang diperoleh dalam pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga ini sangat memuaskan. Hasil validasi materi yaitu memiliki kategori "sangat layak". Sedangkan hasil dari validasi media ialah memiliki kategori validasi "sangat layak". Kedua hasil kategori validasi menunjukkan "sangat layak", oleh karena itu pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga ini tentu sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif Ular Tangga, Anak Usia Dini, Motorik Kasar*

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada umur 0-6 tahun dan disebut masa keemasan, yang dimaknai semua potensi yang dibawa oleh anak dari lahir harus distimulus secara komprehensif agar masa ini tidak terlewatkan dengan sia-sia dan diperlukan adanya sebuah wadah yang tepat berupa pendidikan guna memberikan pengasuhan dan pembinaan kepada anak.

Tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Sujiono, dkk, 2014; Nuridayu, dkk, 2020; Nurhayati & Putro, 2021). Sistem pendidikan pada Lembaga PAUD pada dasarnya menitik beratkan kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial, emosi, moral agama, dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap yang dilalui anak.

Menurut Hurlock (dalam Simatupang, 2018) menyatakan bahwa usia dini adalah usia yang ideal untuk anak mempelajari keterampilan motorik, karena pada usia ini: 1) tubuh anak lebih lentur; 2) belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya; 3) berani mencoba sesuatu yang baru; 4) bersedia mengulangi suatu tindakan hingga otot terlatih untuk

melakukannya secara efektif; 5) memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar menguasai keterampilan. Stimulasi pertumbuhan dan perkembangan dimulai dari usia dini sebagai penentu masa depan anak (Wahyuni, dkk, 2020).

Motorik Kasar adalah kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, contohnya berjalan, berlari, melompat, dan loncat (Sitorus, 2015). Menurut Sunardi & Sunaryo (dalam Khadijah, 2016) bahwa motorik kasar adalah kemampuan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga sebagainya. Selanjutnya Gallahue (dalam Simatupang: 2019) mengatakan ada tiga aspek dalam keterampilan motorik kasar, yaitu: (1) lokomotor, yaitu gerakan yang melibatkan perubahan lokasi tubuh, karena tubuh bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya di atas permukaan tanah seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, dan berjingkrak, (2) non lokomotor, yaitu setiap pergerakan dengan posisi untuk mendapatkan dan mempertahankan keseimbangan seseorang yang berhubungan dengan gaya gravitasi. Misalnya saja seperti: menghindari, mencapai, berputar, memutar, (3) manipulatif, yaitu gerakan yang memberi kekuatan atau menerima kekuatan dari objek, seperti melempar, menangkap, menendang dan memukul benda.

Perkembangan motorik kasar pada anak akan lebih dulu dari pada

motorik halus karena anak belum sanggup mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halus seperti menggunting dan meronce, misalnya anak lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada yang kecil. Pengembangan kemampuan motorik pada dasarnya memiliki manfaat dari beberapa segi, segi sosial emosional, seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang bagus akan memiliki rasa percaya diri yang besar. Sedangkan dari segi kognitif, adanya kemampuan motorik anak akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini berisi Standar Tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, meliputi indikator menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, melakukan gerakan menggantung, melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, menangkap sesuatu secara tepat, melakukan gerakan antisipasi, menendang sesuatu secara terarah, dan memanfaatkan alat permainan di luar.

Kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun dapat distimulasi dengan berbagai media dan alat permainan, karena prinsip pembelajaran pada anak berbentuk bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain salah satunya membutuhkan alat permainan. Menurut Guslinda dan Kurnia (2018) berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah macam-macam peralatan atau sesuatu

benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Dimana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik anak dan dapat menunjang aspek perkembangan, khususnya kegiatan belajar untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu dengan penggunaan Alat permainan edukatif (APE) ular tangga. Menurut Nisa & Suryani (2015) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak ular dan tangga yang berlainan. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Rekysika dan Haryanto (2019) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun berkembang sangat baik pada 22 anak yang berusia 5-6 tahun.

Berdasarkan fenomena yang ditemukan peneliti di lapangan masih adanya beberapa masalah terkait kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, diantaranya: 1) sebagian anak yang belum seimbang ketika meloncat ditunjukkan dengan anak yang setelah meloncat jatuh maupun oleng, (2) sebagian anak belum bisa membedakan loncat dan lompat, 3) sebagian anak ketika melempar belum terarah, contohnya melempar bola kepada guru, 4) guru hanya melakukan senam pagi, 5) guru hanya mengajak anak bermain ayunan, 6) guru hanya mengajak anak bermain perosotan di halaman sekolah,

(7) guru hanya memberikan bola kepada anak tanpa aturan bermain.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian menggunakan alat permainan edukatif dengan judul Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) ular tangga untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan R&D (*research and development*) yang menghasilkan sebuah produk dan dapat menguji keefektifan dari produk tersebut. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2013) yang terdiri dari beberapa tahapan:

1. Potensi dan masalah, meliputi: (a) anak yang belum berkembang pada motorik kasar, (b) aktivitas motorik kasar yang terprogram terbatas pada senam pagi, (c) saat bermain di luar ruangan, halaman sekolah, guru kesulitan untuk memberikan variasi bermain, hanya mengajak anak bermain ayunan, perosotan atau memberikan bola kepada anak tanpa aturan bermain, (d) media pembelajaran untuk motorik kasar itu sendiri juga belum ada yang bisa dimainkan di dalam maupun di luar ruangan.
2. Pengumpulan informasi, meliputi: (a) studi literatur, peneliti mengumpulkan teori dari buku dan jurnal terkait dengan alat permainan edukatif ular tangga dan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

(b) studi lapangan, peneliti melakukan pra observasi dan wawancara di TK YLPI untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usai 4-5 tahun.

3. Desain produk: Merancang desain awal pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga agar dapat bermanfaat dengan baik sebagai alat permainan edukatif yang mendukung kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Mendesain tampilan fisik meliputi urutan kotak (tentukan warna dan angka), perintah permainan sesuai bidang motorik kasar yang tertuang pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014.

Adapun tata cara pelaksanaan permainan dalam memainkan Alat permainan edukatif (APE) ular tangga, sebagai berikut:

- a) Menyampaikan materi pembelajaran terlebih dahulu.
- b) Memperlihatkan Alat permainan edukatif (APE) ular tangga yang akan digunakan dalam melakukan pembelajaran fisik motorik kasar.
- c) Melakukan tanya jawab antara guru (pemandu permainan) dengan anak tentang angka, gambar-gambar serta warna yang tertera didalam kotak-kotak permainan.
- d) Menyebutkan apa saja yang akan dipelajari meliputi fisik motorik kasar.
- e) Menjelaskan cara menggunakan Alat permainan edukatif (APE) ular tangga, yaitu: (1) menjelaskan serta mencontohkan gerakan melempar dadu dan lompatan dari masing-

masing kotak ke kotak lainnya sesuai dengan angka yang didapatkan saat melempar dadu. Melompat dimulai dari kotak *start/mulai*. Setelah sampai di kotak tujuan mencontohkan kembali perintah permainan, seperti: menirukan gerakan monyet, menirukan gerakan pesawat, menirukan gerakan pohon tertiuip angin, melompat, meloncat, melewati lubang dan lain sebagainya. Didalam kotak juga tersedia gambar/symbol tangga sebagai penanda bahwa pemain/anak mendapatkan bonus naik ke kotak selanjutnya, dan ada gambar/symbol ular sebagai penanda anak harus turun ke kotak sebelumnya. Begitu seterusnya sampai anak ke kotak *finish/akhir*.

4. Validasi desain: produk awal yang telah dikembangkan akan dilakukan penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan juga ahli pendidik. Ahli media merupakan dosen PG PAUD, ahli materi, yaitu dosen PG PAUD, dan ahli pendidik, adalah guru PAUD Sertifikasi.
5. Revisi desain: peneliti kemudian akan melakukan revisi atau menyempurnakan produk dengan mengikuti kritikan dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan media. Sehingga terciptalah sebuah produk APE sebagai media ajar yang memiliki konsep yang terarah.
6. Uji coba produk: uji coba produk yang dilakukan terhadap alat permainan edukatif (APE) ular tangga ini menggunakan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan pada anak usia 4-5 tahun yang berada di daerah tempat tinggal

peneliti. Hal ini dikarenakan Indonesia berada dimasa pandemi *corona virus disease 19 (COVID-19)*, sehingga berdampak pada aktivitas pembelajaran di sekolah/lembaga PAUD diliburkan. Oleh karena itu uji coba terbatas dilakukan pada anak usia 4-5 tahun tersebut berjumlah 3 orang anak, uji coba terbatas ini dilakukan 1 kali.

7. Produk akhir berupa alat permainan edukatif (APE) ular tangga cetakan spanduk disertai petunjuk penggunaan.

Penentuan hasil persentase skor penilaian digunakan rumus perhitunga, yakni:

$$P = \frac{f}{N}$$

Keterangan:

- P = Angka presentase atau skor penilaian
- f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

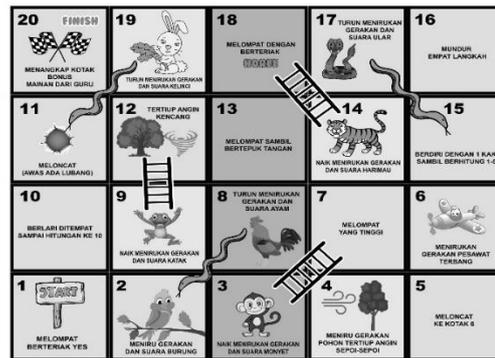
Hasil dari skor penilaian skala likert dilanjutkan pada pernyataan penilaian.

Tabel 1. Skala Kelayakan

Skor	Kriteria
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak
$20\% \leq x \leq 40\%$	Kurang Layak
$40\% \leq x \leq 60\%$	Cukup Layak
$60\% \leq x \leq 80\%$	Layak
$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan alat permainan edukasi ular tangga yang dicetak dengan bahan spanduk, masing-masing kotak berukuran 60x60 cm, ukuran keseluruhan 2,4 x 3 meter dengan jumlah kotak 20 yang mana masing-masing kotak memiliki perintah/aturan bermain sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014.



Gambar 2. Pengembangan 2



Gambar 3. Pengembangan 3

20 Finish Warna: ungu Perintah: menapak kotak bonus dari guru	19 Gambar belinci Warna: biru Perintah: nuku suara dan gerakan.	18 Perintah: melompat berteriak hors (tulisan) Warna: hijau	17 Gambar ular Warna: kuning Perintah: nuku suara dan gerakan.	16 Perintah: mundur 4 langkah (tulisan) Warna: merah.
11 Gambar lobang Warna: merah Perintah: melompat (luas ada lobang)	12 Gambar pohon terdapat angin kencang Warna: kuning Perintah: nuku suara dan gerakan.	13 Perintah: melompat sambil tepuk tangan. (tulisan) Warna: hijau	14 Gambar harimau Warna: biru Perintah: nuku suara dan gerakan.	15 Perintah: berdiri dengan 4 kaki sambil berhitung 1-5 Warna: ungu
10 Perintah: berdiri dengan hitung sampai 10 (tulisan) Warna: ungu	9 Gambar katak Warna: biru Perintah: nuku suara dan gerakan.	8 Gambar ayam Warna: hijau Perintah: nuku suara dan gerakan.	7 Perintah: melompat yang tinggi (tulisan) Warna: kuning	6 Gambar pesawat Warna: merah Perintah: nuku suara dan gerakan.
1 Start Warna: merah Perintah: lompat (yes)	2 Gambar burung Warna: kuning Perintah: nuku suara dan gerakan.	3 Gambar monyet Warna: hijau Perintah: nuku suara dan gerakan.	4 Gambar pohon terdapat angin kencang Warna: biru Perintah: nuku suara dan gerakan.	5 Perintah: melompat ke kotak 9 Warna: ungu

Catatan: ukuran masing-masing kotak 60*60 cm, keseluruhan: 2,4*3 m
 Cetak warna dan gambar bahan spanduk

Gambar 1. Pengembangan 1

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disajikan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi Validator I

Indikator Penilaian	Materi	Skor				
		5	4	3	2	1
Segi Edukatif	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	V				
	Mampu mendorong anak melakukan aktivitas motorik kasar		V			
	Materi permainan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak		V			
	Mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak		V			
Isi Permainan Alat Permainan Edukatif (APE) ular tangga	Mampu memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik kasar anak		V			
	Simbol/gambar yang disajikan dalam Alat permainan edukatif (APE) ular tangga jelas		V			
	Materi yang disampaikan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak		V			

Penyajian	Warna produk menarik bagi anak	V				
	Keefektifan simbol/gambar yang menjadi perintah permainan pada Alat Permainan Edukatif (APE) ular tangga		V			
	Produk jelas beserta alat yang digunakan		V			
Jumlah Skor		42				
Rata-rata Skor		4,2				
Persentase		84%				
Kategori		Sangat Layak				

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi materi yang di dapat dari validator I yaitu memiliki jumlah skor berdasarkan skala likert sebanyak “42”, dengan rata-rata skor “4,2”, dan kategori

validasi yang didapat berdasarkan interval validasi merupakan “Sangat Layak”. Berikutnya merupakan hasil penilaian validasi materi dari validator II:

Tabel 3. Validasi Materi Validator II

Indikator Penilaian	Materi	Skor				
		5	4	3	2	1
Segi Edukatif	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	V				
	Mampu mendorong anak melakukan aktivitas motorik kasar		V			
	Materi permainan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak	V				
	Mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak	V				
Isi Permainan Alat permainan edukatif (APE) ular tangga	Mampu memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik kasar anak	V				
	Simbol/gambar yang disajikan dalam Alat permainan edukatif (APE) ular tangga jelas		V			
	Materi yang disampaikan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak	V				
Penyajian	Warna produk menarik bagi anak	V				
	Keefektifan simbol/gambar yang menjadi perintah permainan pada Alat permainan edukatif (APE) ular tangga		V			
	Produk jelas beserta alat yang digunakan		V			
Jumlah Skor		46				
Rata-rata Skor		4,6				
Persentase		92%				
Kategori		Sangat Layak				

Dari uraian tabel di atas dapat dilihat, bahwa jumlah skor validasi berdasarkan skala likert yaitu “46”, rata-rata skor yang

dihasilkan adalah “4,6”, dan kategori validasinya yaitu “Sangat Layak”.

Tabel 4. Perolehan Hasil Validasi Materi

Validasi Ahli	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Persentase	Kelayakan
Ahli Materi 1	42	4,2	84	Sangat Layak
Ahli Materi 2	46	4,6	92	Sangat Layak
Total	87	4,35	88	Sangat Layak

Perhitungan table 4 menunjukkan bahwa hasil validasi materi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pengembangan APE ular tangga.

Tabel 4. Validasi Media Validator 1

Indikator Penilaian	Materi	Skor				
		5	4	3	2	1
Fisik	Bentuk produk sesuai dengan design	V				
	Produk ringan dan mudah dibawa kemana-mana		V			
	Ukuran Alat permainan edukatif (APE) ular tangga sesuai untuk anak bermain Alat permainan edukatif (APE) ular tangga		V			
Segi Estetika	Komposisi warna yang digunakan menarik	V				
	Desain simbol/gambar pada perintah bermain menarik		V			
Teknik Pembuatan	Kebenaran		V			
	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)		V			
	Keawetan alat yang digunakan (kuat dan tahan lama)		V			
	Keamanan alat yang digunakan	V				
	Ketepatan ukuran Alat permainan edukatif (APE) ular tangga	V				
	Kemenarikan teknologi yang digunakan		V			
Jumlah Skor		48				
Rata-rata Skor		4,8				
Prosentase		87%				
Kategori		Sangat Layak				

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil dari penilaian validasi media tersebut oleh validator I yaitu, memiliki “48”

jumlah skor, dengan “4.8” rata-rata skor, dan kategori validasinya adalah “Sangat Layak”.

Tabel 5. Validasi Media Validator II

Indikator Penilaian	Materi	Skor				
		5	4	3	2	1
Fisik	Bentuk produk sesuai dengan design	V				
	Produk ringan dan mudah dibawa kemana-mana		V			
	Ukuran Alat permainan edukatif (APE) ular tangga sesuai untuk anak bermain Alat permainan edukatif (APE) ular tangga	V				

Segi Estetika	Komposisi warna yang digunakan menarik	V				
	Desain simbol/gambar pada perintah bermain menarik	V				
Teknik Pembuatan	Kebenaran		V			
	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)	V				
	Keawetan alat yang digunakan (kuat dan tahan lama)	V				
	Keamanan alat yang digunakan		V			
	Ketepatan ukuran Alat permainan edukatif (APE) ular tangga	V				
	Kemenarikan teknologi yang digunakan		V			
Jumlah Skor		51				
Rata-rata Skor		5,1				
Prosentase		92,7%				
Kategori		Sangat Layak				

Berdasarkan tabel, dapat diuraikan hasil validasi media yang dinilai oleh validator II, yaitu jumlah skor validasi yang didapat

“51” skor, dengan rata-rata skor “5,1”, dan kategori validasi yang diperoleh adalah “Sangat Layak”.

Tabel 6. Perolehan Hasil Uji Coba Validasi Media

Validasi Ahli	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Persentase	Kelayakan
Ahli Materi 1	48	4,3	87	Sangat Layak
Ahli Materi 2	51	4,6	92,7	Sangat Layak
Kesimpulan	99	4,45	89,9	Sangat Layak

Perhitungan table 4 menunjukkan bahwa hasil validasi materi dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengembangan APE ular tangga

Tabel 7. Validasi Ahli Pendidik Materi

Indikator Penilaian	Materi	Skor 1-5				
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Ahli 5
Segi Edukatif	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	5	5	5	4	5
	Mampu mendorong anak melakukan aktivitas motorik kasar	4	4	5	4	4
	Materi permainan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak	5	5	5	4	5
	Mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak	4	4	5	5	4
Isi Permainan Alat permainan edukatif (APE) ular tangga	Mampu memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik kasar anak	5	4	5	5	4
	Simbol/gambar yang disajikan dalam Alat permainan edukatif (APE) ular tangga jelas	4	5	5	4	5

	Materi yang disampaikan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak	4	4	5	5	5
Penyajian	Warna produk menarik bagi anak	4	5	5	5	5
	Keefektifan simbol/gambar yang menjadi perintah permainan pada Alat permainan edukatif (APE) ular tangga	4	4	5	4	4
	Produk jelas beserta alat yang digunakan	4	5	5	5	4
	Jumlah Skor	43	45	50	45	45
	Rata-rata Skor	4,3	4,5	5,0	4,5	4,5
	Prosentase	86	90	100	90	90
	Rata-rata Prosentase	91,2				
	Kategori	Sangat Layak				

Berdasarkan data hasil ahli pendidik 1, pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga mendapatkan jumlah skor keseluruhan 42 dari 10 indikator yang dinilai, dengan rata-rata 4,2 diinterpretasikan kriteria “Sangat Layak”, berdasarkan data hasil penilaian ahli pendidik media 2, pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga mendapatkan skor keseluruhan 44 dari 10 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 4,4 diinterpretasikan kriteria “Sangat Layak”, berdasarkan data hasil penilaian ahli pendidik media 3, pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga mendapatkan skor keseluruhan 50

dari 10 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 5,0 diinterpretasikan kriteria “Sangat Layak”, berdasarkan data hasil penilaian ahli pendidik media 4, pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga mendapatkan skor keseluruhan 45 dari 10 aspek yang dinilai, dengan mendapatkan skor keseluruhan 4,5 diinterpretasikan kriteria “Sangat Layak”, berdasarkan data hasil penilaian ahli pendidik media 5, pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga mendapatkan skor keseluruhan 45 dari 10 aspek yang dinilai, dengan mendapatkan skor keseluruhan 4,5 diinterpretasikan kriteria 90,4% dinyatakan “Sangat Layak”.

Tabel 9. Perolehan Hasil Uji Coba Validasi Ahli Pendidik

Validasi Ahli Pendidik	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Prosentase	Kelayakan
Ahli Pendidik 1	42	4,2	84	Sangat Layak
Ahli Pendidik 2	44	4,4	88	Sangat Layak
Ahli Pendidik 3	50	5,0	100	Sangat Layak
Ahli Pendidik 4	45	4,5	90	Sangat Layak
Ahli Pendidik 5	45	4,5	90	Sangat Layak
Kesimpulan	226	4,52	90,4	Sangat Layak

Tabel 10. Validasi Ahli Pendidik Media

Indikator Penilaian	Materi	Skor 1-5				
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Ahli 5
Fisik	Bentuk produk sesuai dengan design	4	5	5	4	5
	Produk ringan dan mudah dibawa kemana-mana	4	4	5	4	4
	Ukuran Alat permainan edukatif (APE) ular tangga sesuai untuk anak bermain Alat permainan edukatif (APE) ular tangga	4	5	5	4	4
Segi Estetika	Komposisi warna yang digunakan menarik	5	5	5	5	4
	Desain simbol/gambar pada perintah bermain menarik	4	5	5	5	5
Teknik Pembuatan	Kebenaran	4	4	5	4	4
	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)	4	4	5	5	4
	Keawetan alat yang digunakan (kuat dan tahan lama)	4	5	5	4	4
	Keamanan alat yang digunakan	5	5	5	5	4
	Ketepatan ukuran Alat permainan edukatif (APE) ular tangga	4	4	5	5	4
	Kemenarikan teknologi yang digunakan	4	5	5	5	4
Jumlah Skor		46	51	55	50	46
Rata-rata Skor		4,1	4,6	5	4,5	4,1
Prosentase		83,6	92,7	100	90,9	83,6
Rata-rata prosentase		90,2				
Kategori		Sangat Layak				

Berdasarkan data hasil ahli pendidik media 1, alat permainan edukatif (APE) ular tangga mendapatkan jumlah skor keseluruhan 46 dari 11 indikator yang dinilai dengan rata-rata 4,1 diinterpretasikan kriteria “Sangat Layak”, berdasarkan data hasil ahli pendidik media 2, alat permainan edukatif (APE) ular tangga mendapatkan jumlah skor keseluruhan 51 dari 11 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 4,6 diinterpretasikan kriteria “Sangat Layak”, berdasarkan data hasil ahli pendidik media 3, alat permainan edukatif (APE) ular tangga mendapatkan jumlah skor

keseluruhan 55 dari 11 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 5,0 diinterpretasikan kriteria “Sangat Layak”, berdasarkan data hasil ahli pendidik media 4, alat permainan edukatif (APE) ular tangga mendapatkan jumlah skor keseluruhan 50 dari 11 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 4,5 diinterpretasikan kriteria “Sangat Layak”, berdasarkan data hasil ahli pendidik media 5, alat permainan edukatif (APE) ular tangga mendapatkan jumlah skor keseluruhan 46 dari 11 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 4,1 diinterpretasikan kriteria 90.2 % dinyatakan “Sangat Layak”.

Tabel 11. Perolehan Hasil Uji Coba Validasi Ahli Pendidik Media

Validasi Ahli Pendidik	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Prosentase	Kelayakan
Ahli Pendidik 1	46	4,1	843,6	Sangat Layak
Ahli Pendidik 2	51	4,6	92,7	Sangat Layak
Ahli Pendidik 3	55	5,0	100	Sangat Layak
Ahli Pendidik 4	50	4,5	90,9	Sangat Layak
Ahli Pendidik 5	46	4,1	83,6	Sangat Layak
Kesimpulan	248	4,46	90.2	Sangat Layak

Pengembangan produk yang dihasilkan berupa alat permainan edukatif (APE) ular tangga terbuat dari bahan cetak spanduk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Pengembangan produk ini berawal dari potensi dan masalah yang didapat di lapangan, yaitu terbatasnya alat permainan edukatif yang digunakan untuk mengoptimalkan seluruh perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di halaman luar kelas TK, sementara belum terdapat media pembelajaran yang dapat dimainkan di dalam maupun diluar kelas. Maka diperlukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk alat permainan edukatif (APE) yang bisa mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan sesuai kondisi.

Produksi pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga ini tidak dapat dilakukan oleh peneliti sendiri karena keterbatasan dalam keahlian dan alat produksi sehingga peneliti meminta bantuan kepada orang yang ahli pada bidangnya. Berikut analisis biaya produksi pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga, diantaranya: (1) biaya cetak desain spanduk sebesar Rp.160.000,-, (2) biaya pembelian *speaker* alat bantu suara permainan sebesar Rp. 45.000,-, (3) biaya pembelian kardus, karton, spidol untuk bahan dadu sebesar Rp. 16.000,-.

Pengembangan produk ini disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) bidang motorik kasar anak usia 4-5 tahun yang tercantum pada Peraturan Menteri Nomor 137 tahun 2014. Dengan begitu produk ini diharapkan dapat membantu aktivitas pembelajaran anak menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Tedjasaputra (Andrianie dkk, 2018) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya.

Salah satu penunjang untuk bermain yaitu alat permainan edukatif. Pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, tak terkecuali aspek perkembangan fisik motorik.

Karakteristik permainan ular tangga termasuk alat permainan edukatif. Hal tersebut sesuai pendapat dari Sadiman (Desri, dkk, 2019), bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Berkaitan dengan pendapat tersebut, Sadiman (2007) menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu: (a) adanya pemain-pemain, (b) adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi, (c)

adanya aturan-aturan main, (d) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. Ular tangga termasuk alat permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.

Strategi permainan ular tangga sebagaimana dijelaskan Said dan Budimanjaya (Desri, 2019) merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak berperan aktif dalam ular tangga. Bentuk interaksi anak saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh anak. Selanjutnya dengan tersedia alat permainan edukatif yang tepat maka akan memberikan keuntungan bagi pendidik dan peserta didik karena dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar yang akan diajarkan oleh pendidik, sehingga akan terwujud partisipasi yang aktif antara pendidik dengan peserta didik atau sebaliknya.

Setelah penilaian dari beberapa validator maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil validasi yang didapatkan dan didukung dengan penelitian-penelitian yang relevan, maka pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga layak untuk

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan penelitian, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga yaitu sautu media pembelajaran berupa alat permainan yang dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Pengembangan ini tentunya memperhatikan aspek materi dan media, agar tujuan dari penelitian pengembangan berjalan dengan signifikan. Untuk membuat produk pengembangan harus dilakukan secara berkala, guna menghasilkan tampilan produk yang menarik sehingga diminati anak dan menghasilkan produk yang berfungsi untuk mengembangkan segala aspek perkembangan dan pertumbuhan anak, (2) hasil validasi yang diperoleh dalam pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga ini sangat memuaskan. Hasil penilaian dari ketujuh validator dapat ditunjukkan sebagai berikut. Hasil validasi materi yaitu memiliki kategori validasi “sangat layak”. Sedangkan hasil dari validasi media ialah memiliki kategori validasi “sangat layak”. Kedua hasil kategori validasi menunjukkan “sangat layak”, oleh karena itu pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga ini tentu sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

Andrianie, P. S., Yuniati, R., & Nugroho, Y. J. D. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik

Halus, Sosial, dan Emosi). *Jurnal Psikohumanika*, 10(2), 55-68.

Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85-91.

- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Media Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing,
- Nisa, T. F., & Suryani, I. W. (2015). Meningkatkan Keaktifan Berbicara dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(1), 56-64.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Nuridayu, N., Kiya, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gerakan Binatang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 107-120.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56-61.
- Sadirman, A. M. (2007). Interaksi dan Motivasi Belajar. *Jakarta. PT Raja Grafindo Persada*.
- Simatupang, I. V. (2018). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Tambi-Tambian. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 123-130.
- Sitorus, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid I*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunardi dan Suyono. (2007). *Kemampuan Gerak Tubuh*. Jakarta: Depdiknas.
- Wahyuni, I. W., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional " Tarik Upih" Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61-68.