

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Desain Produk

Proses penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan edukatif bernama Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola). Permainan ini dirancang dengan tujuan untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Terdapat bermacam-macam peralatan yang digunakan dalam permainan ini, antara lain bak plastik yang dimodifikasi sebagai bak bola, keranjang tempat sampah yang dimodifikasi sebagai tempat kumpulan bola, hulla hoop rotan sebagai rintangan melompat, roncean karet gelang sebagai rintangan lurus dan zig-zag, serta wadah lingkaran plastik sebagai wadah bola yang akan dilempar ke bak bola.

Pengembangan produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini berawal dari adanya beberapa permasalahan yang muncul di Taman Kanak-kanak yaitu kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar pada anak di Kelompok A. Faktor utama yang menjadi penyebabnya adalah kegiatan pembelajaran motorik kasar yang kurang variatif. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengasah kemampuan motorik kasar belum dapat menarik minat anak. Hal ini membuat anak sering merasa jenuh atau bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan untuk mengasah kemampuan motorik kasar.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dirasa perlu untuk mengembangkan suatu permainan yang dapat mengasah kemampuan motorik

kasar yang diharapkan dapat menunjang guru untuk melaksanakan pembelajaran motorik kasar secara lebih menarik dan efektif untuk anak usia 4-5 tahun.

B. Hasil Pengujian

Setelah proses pengembangan produk dengan nama Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) sebagai kegiatan pembelajaran untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun selesai, produk ini selanjutnya divalidasi oleh beberapa ahli, yakni ahli materi dan ahli permainan. Validasi produk oleh para ahli tersebut digunakan sebagai acuan untuk menentukan layak atau tidaknya Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) digunakan sebagai kegiatan pembelajaran untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Berikut adalah data hasil validasi produk oleh para ahli:

1. Validasi oleh Ahli Materi

Dalam penelitian ini, validasi materi dilakukan oleh 2 (dua) ahli yakni Widi Wulansari, M.Pd. dan Dr. Dema Yulianto, M.Psi. Adapun hasil validasi produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi

Butir	Materi	
	Nilai	Keterangan
1	1	Layak
2	0,875	Layak
3	0,875	Layak
4	1	Layak

5	0,875	Layak
6	0,75	Layak
7	0,625	Layak
8	0,875	Layak
9	1	Layak
10	0,875	Layak
11	0,625	Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai validasi dari para ahli materi untuk Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang diperoleh semuanya lebih dari 0,5 yang artinya memenuhi nilai syarat kelayakan produk.

2. Validasi oleh Ahli Permainan

Dalam penelitian ini, validasi permainan dilakukan oleh 2 (dua) ahli yakni Epritha Kurnia Wati, M.Pd. dan Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. Adapun hasil validasi produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) oleh ahli permainan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Permainan

Butir	Media	
	Nilai	Keterangan
1	0,75	Layak
2	0,875	Layak
3	0,875	Layak
4	0,875	Layak
5	0,875	Layak
6	0,875	Layak
7	0,875	Layak
8	1	Layak
9	0,875	Layak
10	0,875	Layak
11	0,875	Layak
12	0,875	Layak
13	1	Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai validasi dari para ahli permainan untuk Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang diperoleh semuanya lebih dari 0,5 yang artinya memenuhi nilai syarat kelayakan produk.

C. Pembahasan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) sebagai bahan pembelajaran kemampuan motorik kasar anak kelompok A di Taman Kanak-kanak berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Adanya permasalahan yang ditemukan terkait dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar belum berkembang secara optimal, diperlukan solusi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah anak dalam belajar kemampuan motorik kasar. Kemampuan motorik adalah aktivitas jasmani dimana kemampuan tersebut dikembangkan melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi, yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sehingga melatih atau membiasakan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan kreatif merupakan tahapan dalam mendukung tumbuh kembangnya (Apriloka, 2020).

Saat ini, para pendidik anak usia dini tentu sangat membutuhkan alternatif-alternatif kegiatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat anak untuk aktif dalam belajar dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya, salah

satunya adalah aspek motorik kasar. Bagi anak, sebuah media pembelajaran akan bermakna jika media tersebut dapat disentuh dan digunakan langsung oleh anak. Menurut Akbar (2013) media berfungsi sebagai alat bantu penyampai pesan pembelajaran, Media pembelajaran yang sesuai untuk anak tentu merupakan media yang sesuai pula untuk dunia anak, yakni dunia bermain, karena belajar yang paling efektif bagi anak adalah melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik-motorik, anak dapat mengembangkan otot-otot besar. Otot-otot besar pada anak dapat distimulus dengan melakukan kegiatan melompat, berlari, merangkak, menendang, keseimbangan dan lain sebagainya (Widyaningsih, 2017). Terdapat banyak gerakan dalam Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang melibatkan penggunaan otot besar, antara lain di bagian kaki, lengan, bahu, dan punggung. Seluruh gerakan-gerakan tersebut diharapkan dapat mengasah kemampuan motorik kasar anak, ditambah lagi dengan peralatan yang berwarna-warni yang diharapkan akan membuat anak semakin tertarik dan antusias memainkannya.

Permainan edukatif bernama Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang dikembangkan melalui penelitian ini merupakan modifikasi dari permainan Sirkuit Bola Keranjang yang sebelumnya telah diperkenalkan oleh Pahendra dkk dalam penelitiannya pada awal tahun 2021 (Pahendra et al., 2021). Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) bertujuan untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak kelompok A di Taman Kanak-kanak (usia 4-5 tahun). Adanya permasalahan yang ditemukan terkait kurang terasahnya kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, diperlukan solusi untuk mengembangkan sebuah

permainan edukatif yang dapat membantu anak dalam mengasah kemampuan motorik kasarnya. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan dapat menarik perhatian dan memotivasi anak agar dapat aktif mengikuti kegiatan belajar mengasah kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain yang seru dan menyenangkan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola), dirancang sendiri oleh peneliti setelah modifikasi dari permainan Sirkuit Bola Keranjang yang sebelumnya telah diperkenalkan oleh Pahendra dkk dalam penelitiannya pada awal tahun 2021 (Pahendra et al., 2021). Setelah rancangan jadi, produk ini divalidasi oleh 2 (orang) ahli materi dan 2 (orang) ahli permainan menggunakan instrumen berupa lembar validasi untuk menentukan layak atau tidaknya produk tersebut. Dari analisis data hasil validasi para ahli, dinyatakan bahwa Permainan BAKBOL (Bak Bola) ini layak (valid) untuk digunakan mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.