

Pengembangan Permainan *Maze* Tiga Dimensi Pada Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di Tk Pgri I Jogorogo Ngawi

Arwendis Wijayanti
PG PAUD STKIP MODERN NGAWI
arwendis.wijayanti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *maze* tiga dimensi pada kelompok B di TK PGRI I Jogorogo. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall. Prosedur permainan *Maze* Tiga Dimensi pada kemampuan motorik kasar adalah 1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, 2) Melakukan perencanaan, selanjutnya dievaluasi oleh para ahli, 3) Mengembangkan bentuk dan produk awal permainan *Maze* Tiga Dimensi, 4) Melakukan uji coba kelompok kecil dengan 8 subjek, 5) Melakukan revisi terhadap uji coba kelompok kecil, 6) Melakukan uji coba kelompok besar dengan 30 subjek, 7) Melakukan revisi produk. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif berupa prosentase. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuisioner berisi tentang rancangan produk dan hasil produk yang telah dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan permainan *Maze* Tiga Dimensi pada kemampuan motorik kasar anak memberikan wawasan dan pengetahuan baru, memperdalam pengembangan permainan *Maze* Tiga Dimensi. Pengembangan permainan *Maze* Tiga Dimensi untuk kemampuan motorik kasar kelompok B adalah baik dan layak digunakan dengan memperhatikan ukuran jarak antar jejak kaki dan ukuran antara pos I dengan pos lainnya. Disarankan agar mengembangkan lebih luas lagi misalnya penambahan aspek kemampuan motorik halus dalam permainan *Maze* Tiga Dimensi dan meningkatkan variasi tantangan pada permainan.

Kata Kunci: Pengembangan, Permainan *Maze* Tiga Dimensi, Motorik Kasar, Anak Usia Dini, Usia 5-6 Tahun.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini berkewajiban mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki setiap anak. Pada usia ini anak perlu mendapat bimbingan yang tepat, sehingga perkembangan anak optimal sesuai dengan tahapan perkembangannya. Peran pendidik dan orang tua sangat diperlukan dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi anak usia dini. Dalam mengembangkan seluruh perkembangan anak tidak hanya dapat dilakukan hanya dengan duduk di bangku dan mengerjakan lembar kerja saja, namun hal tersebut dapat dilakukan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran, yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan anak adalah melalui bermain.

Pada usia ini seluruh aspek perkembangan tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Hal itu dapat terjadi jika dilakukan upaya pengembangan melalui suatu pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas (2002) pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan sudah mencapai sekitar 50%, usia 8 tahun mencapai 80% dan mencapai titik kulminasi 100% pada usia 18 tahun. Oleh sebab itu, “masa anak usia dini (0-6 tahun) disebut masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya” oleh Puskur Depdiknas (2007).

Bermain sangat penting bagi anak karena merupakan dunia dan kebutuhan. Salah satu dan utama manfaat dari bermain adalah untuk mengembangkan kemampuan fisik dan motorik anak. Perkembangan motorik menurut Hurlock (1978) berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung, spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain dan atau dengan benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya dan seluruh anggota tubuhnya (Sutama dan Budhojo, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas anak yang dilakukan atas inisiatif sendiri maupun dengan orang lain dan atau menggunakan alat yang digunakan atau dilakukan untuk menimbulkan rasa senang pada anak, meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak. Permainan merupakan suatu aktivitas yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengenali dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya serta merangsang anak untuk dapat berfikir imajinatif dan bereksperimen, serta kreatif sehingga seluruh perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Melalui permainan *maze* tiga dimensi, anak akan melakukan sebuah permainan yaitu mencari jejak kaki yang mana selain mencari jejak yang benar anak akan melewati rintangan yang dirancang menggunakan alat dan bahan yang berwarna-warni, sebagai tujuan menarik minat anak untuk mau bermain permainan ini dan secara langsung akan mengembangkan kemampuan anak khususnya kemampuan fisik motorik anak.

Permainan *Maze* Tiga Dimensi merupakan permainan yang dirancang oleh peneliti. *Maze* merupakan kata yang diambil dari bahasa Inggris yang berarti membingungkan. *Maze* juga diartikan dengan sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Adanya permainan ini anak akan merasakan bebas dan leluasa saat melakukan sebuah permainan di luar kelas. Permainan *Maze* Tiga Dimensi ini diharapkan juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial emosional, moral dan bahasa anak dengan melatih *sensori-motor* anak melalui mencari jejak-jejak kaki yang cocok atau jalan yang tepat, melatih emosi anak pada aktivitas memindahkan benda yang menghalangi jalan mereka, meningkatkan moral anak dalam menaati peraturan yang ada dan melatih bahasa anak dalam berinteraksi dengan teman maupun guru.

Tujuan dari permainan ini adalah mengembangkan motorik kasar anak dalam rangka melatih kekuatan, kelentukan, keseimbangan, kelincahan, koordinasi dan ketepatan pada saat melewati di setiap pos. Permainan ini juga dapat melatih daya konsentrasi dan kognitif anak yang

mana anak dapat berfikir untuk menemukan jalan yang benar dengan mengikuti jejak-jejak kaki yang benar serta bahasa, sosial emosional dan moral, yang mana dengan berinteraksi dengan teman maupun guru, anak mau dapat mengendalikan emosi dengan mau menunggu giliran bermain dan menaati peraturan yang ada.

Manfaat permainan *Maze Tiga Dimensi* ini adalah memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih kemampuan fisik motorik yang mencakup keseimbangan, kelentukan, kekuatan, kelincahan, koordinasi dan ketepatan. Semua kemampuan fisik motorik ini disajikan dalam satu paket permainan yang menyenangkan sehingga diharapkan anak tertarik untuk mengikuti aktivitas fisik motorik ini sampai selesai dan anak mendapatkan latihan kemampuan fisik motorik yang berguna untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Permainan *Maze Tiga Dimensi* ini diharapkan juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial emosional, moral dan bahasa anak dengan melatih *sensori-motor* anak melalui mencari jejak-jejak kaki yang cocok atau jalan yang tepat serta melatih emosi anak pada aktivitas memindahkan benda yang menghalangi jalan anak.

Melalui bermain anak dapat memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi, menemukan, mengekspresikan sesuatu yang menarik dan menyenangkan bagi dirinya, serta anak dapat memahami interaksi antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan yang ada. Oleh karena itu, guru pra sekolah (TK) harus mampu mengembangkan suatu permainan yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak dapat dikembangkan melalui permainan maze tiga dimensi. Permainan *Maze Tiga Dimensi* merupakan perubahan sebuah aktivitas permainan mencari jejak yang semula dari Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk 2 dimensi kemudian dirubah ke bentuk yang nyata (3 dimensi) dan dilakukan di luar kelas serta dirancang berkelanjutan dari aktivitas satu ke aktivitas yang lain dengan menggunakan alat-alat permainan yang aman, menarik dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan kepada dua orang guru

kelas di TK PGRI I Jogorogo Ngawi, khususnya pada pembelajaran motorik kasar diperoleh permasalahan sebagai berikut: Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan kepada dua orang guru kelas di TK PGRI I Jogorogo Ngawi, khususnya pada kemampuan motorik kasar diperoleh data: (1) jumlah anak di kelompok B adalah 30 anak, yang terdiri dari kelas B1 berjumlah 15 anak dan kelas B2 berjumlah 15 anak (2) untuk kegiatan aspek perkembangan motorik kasar dilakukan di luar kelas seperti melempar bola ke atas dan menangkap lagi, berjalan di papan titian, bermain jungkitan dan senam yang dilakukan setiap hari, (4) guru menyatakan untuk melempar bola ada 4 anak yang tidak mau melakukannya, dan 20 anak yang lain masih kurang mampu dalam hal menangkap bola setelah dilempar ke atas, (5) untuk senam, 18 anak dapat menirukan gerakan guru dan terlihat antusias mengikuti kegiatan senam, namun untuk mayoritas anak laki-laki ada 6 anak bermain sendiri/ ramai dengan temannya dan kadang-kadang berdiri ditempat saja. Ada 6 anak yang menggerakkan tangan dan kakinya untuk beberapa saat kemudian diam dan hanya melihat saja karena anak terlihat merasa kesulitan saat menirukan gerakan guru. Kemungkinan hal ini disebabkan kurang berkembangnya keterampilan motorik, koordinasi gerak tangan dan kaki anak. (5) guru menyatakan sudah pernah menerapkan kegiatan pembelajaran yang didesain melalui permainan namun masih ada beberapa anak yang tidak mau berpartisipasi dan tidak mematuhi peraturan permainan yang ada.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan keterampilan motorik kasar yang efektif, menarik dan menyenangkan, yang dapat dilakukan di luar kelas. Selain itu, pembelajaran motorik kasar yang optimal juga harus dapat memperhatikan komponen-komponen perkembangan fisik motorik. Pembelajaran yang dapat dikembangkan di Taman Kanak-kanak dan dapat membuat anak senang dan mudah melakukannya serta aman bagi anak adalah kemampuan motorik kasar berupa permainan yang akan dilakukan di TK PGRI I Jogorogo Ngawi.

Pada permainan ini dibuat menjadi beberapa pos yang mana memiliki ciri-ciri sebagai berikut, (1) terdiri dari 5 pos, (2) perantara antara pos satu

dengan yang lainnya akan diberi jejak-jejak kaki yang bertujuan untuk mencari jejak kaki sebelah kanan dan kiri. Jejak-jejak kaki terbuat dari kardus bekas yang dilapisi kertas sukong warna hitam, merah dan kuning diharapkan anak akan tertarik dan merasa senang, (3) *Maze Tiga Dimensi* menggunakan papan titian dalam aktivitas keseimbangan, (4) *Maze Tiga Dimensi* menggunakan kardus untuk pijakan kaki dalam aktivitas kelentukan dengan harapan kenyamanan anak dalam melakukan permainan, (5) *Maze Tiga Dimensi* ini menggunakan *stereofom* berbentuk persegi empat dan segitiga dengan dilapisi kertas sukong berwarna merah, biru, kuning, hijau, pink dan ungu. (6) *Maze Tiga Dimensi* ini juga menggunakan media dari bahan-bahan bekas seperti kardus sepatu bekas, botol mineral bekas diharapkan dapat memanfaatkan limbah, merupakan media sederhana yang mudah didapat, serta dapat menjadi sarana kreativitas anak, (7) Permainan ini dirancang untuk dapat digunakan di luar kelas yaitu diharapkan anak dapat merasa leluasa dan tidak mudah bosan saat melakukan aktivitas ini.

Peneliti memiliki beberapa asumsi dalam penelitian dan pengembangan permainan *maze* tiga dimensi ini untuk pembelajaran fisik motorik, antara lain:

- a. Aktivitas permainan *maze* tiga dimensi belum pernah dilakukan pada anak kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawi.
- b. Kegiatan berupa permainan disenangi anak TK.
- c. Guru TK PGRI I Jogorogo Ngawi setuju jika dikembangkan permainan *maze* tiga dimensi.
- d. Melalui permainan yang dilakukan di luar kelas serta menggunakan alat permainan yang berwarna-warni diharapkan dapat menarik perhatian anak dan merasa senang ketika melakukan aktivitas permainan ini sehingga kemampuan fisik motorik anak akan berkembang.

Adapun keterbatasan permainan *maze* tiga dimensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah produk yang dikembangkan hanya satu

macam permainan yaitu permainan *maze* tigadimensi, Uji coba produk dilakukan pada satu sekolah, yaitu TK ABA 7 Sawojajar Kota Malang sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

METODE

Dalam melaksanakan pengembangan kemampuan motorik kasarmelalui permainan *Maze Tiga Dimensi* ini, peneliti menggunakan pedoman model pengembangan (*research and development*) Borg dan Gall (1983). Oleh karena penelitian ini dilaksanakan pada 1 sekolah, maka pada penelitian ini ditetapkan adanya 7 langkah, sebagai berikut: (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan laporan pokok persoalan). (2) Menyusun perencanaan berupa penyusunan rancangan produk permainan *Maze Tiga Dimensi* (penyusunan aktivitas fisik motorik, perumusan tujuan dan penentuan urutan pembelajaran), dan untuk dievaluasi ahli. (3) Mengembangkan bentuk produk awal berupa “Permainan *Maze Tiga Dimensi*” untuk dievaluasi oleh ahli pembelajaran anak usia dini, ahli media pembelajaran anak usia dini dan ahli fisik motorik. (4) Melakukan uji coba lapangan permulaan/uji kelompok kecil terhadap 8 anak kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawi. (5) Merevisi produk awal berdasarkan hasil uji coba lapangan permulaan/uji kelompok kecil untuk melakukan uji lapangan utama sesuai dengan saran-saran hasil uji lapangan permulaan. (6) Melakukan uji lapangan utama di TK PGRI I Jogorogo Ngawi dengan jumlah anak 30 anak. (7) Merevisi produk berdasarkan saran-saran hasil uji lapangan utama.

Pada pelaksanaan desain uji coba produk, tahap-tahap yang dikemukakan adalah desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknik analisisnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan dan dibuat. Desain uji coba dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan dalam menyempurnakan produk yang akan dibuat, dimana data-data tersebut diperoleh dari evaluasi ahli, hasil uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Subjek penelitian yang terlibat dalam pengambilan data untuk pengembangan ini adalah:

- a. Penelitian awal sebagai analisis kebutuhan dilakukan terhadap dua orang guru kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawi.
- b. Subjek evaluasi terdiri dari satu ahli pembelajaran Pendidikan anak usia dini, satu ahli media pembelajaran dan satu ahli fisik motorik.
- c. Subjek uji coba kelompok kecil adalah anak-anak perwakilan dari kelompok B TK PGRI I Jogorogo Ngawi sebanyak 8 anak.
- d. Subjek uji coba kelompok besar adalah pada anak kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawisebanyak 30 anak.

Jenis data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tinjauan para ahli yang berupa saran dan masukan, serta hasil wawancara pada penelitian awal terhadap guru kelompok B TK PGRI I Jogorogo Ngawi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan (kelompok besar) melalui observasi oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran permainan *maze* tiga dimensi berlangsung dengan mengamati kegiatan anak.

Instrument pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian “Pengembangan Permainan *Maze* Tiga Dimensi pada Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawi” ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif antara lain, (1) hasil evaluasi ahli pembelajaran, hasil evaluasi ahli media pembelajaran dan hasil evaluasi ahli fisik motorik, (2) uji coba kelompok kecil, (3) uji coba kelompok besar. Data kualitatif antara lain (a) saran dan masukan serta tanggapan tentang rancangan produk dari para ahli, (b) analisis kebutuhan melalui wawancara, (c) saran dan masukan serta tanggapan dari guru tentang pengembangan permainan *maze* tiga dimensi.

Teknik analisis data yang digunakan di dalam Pengembangan Permainan *Maze* Tiga Dimensi pada Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawi dan dievaluasi para ahli untuk uji produk adalah data kualitatif dan data kuantitatif berupa presentase. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari para ahli

yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk. Data kuantitatif berupa persentase hasil evaluasi para ahli, persentase keamanan, kemudahan, dan kesenangan anak pada saat melakukan kegiatan dan persentase aspek fisik motorik. Data tersebut digunakan untuk mengukur tingkat pencapaiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data dari kajian uji coba Pengembangan Permainan *Maze* Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Fisik Motorik Anak Kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawi di bawah ini:

1. Berdasarkan dari tinjauan para ahli, maka rancangan produk keseluruhan permainan yang dibuat, direvisi dan dikonsultasikan pada ahli fisik motorik anak usia dini dan ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini, dan ahli media pembelajaran anak usia dini, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kualitas produk pengembangan, sebelum memasuki tahap uji coba kelompok kecil.
2. Hasil analisis data uji coba kelompok kecil terhadap 8 anak kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawi diperoleh penilaian sebanyak 95% anak mudah melakukan kegiatan permainan *maze* tiga dimensi, 100% anak merasa aman melakukan kegiatan permainan *maze* tiga dimensi, 100% anak merasa senang melakukan kegiatan permainan *maze* tiga dimensi, serta dalam aspek fisik motorik diperoleh 96,87% anak dapat melakukan semua kegiatan pada permainan *maze* tiga dimensi dengan baik dan benar.
3. Hasil analisis data uji coba kelompok besar terhadap 27 anak kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawi diperoleh penilaian sebanyak 99,45% anak mudah melakukan kegiatan permainan *maze* tiga dimensi, 99,45% anak merasa aman melakukan kegiatan permainan *maze* tiga dimensi, 100% anak merasa senang melakukan kegiatan permainan *maze* tiga dimensi, serta dalam aspek fisik motorik diperoleh 88,64% anak dapat melakukan semua kegiatan pada

permainan *maze* tiga dimensi dengan baik dan benar.

Tujuan dari permainan ini adalah mengembangkan motorik kasar anak dalam rangka melatih kekuatan, kelentukan, keseimbangan, kelincuhan, koordinasi dan ketepatan pada saat melewati di setiap pos. Permainan ini juga dapat melatih daya konsentrasi dan kognitif anak yang mana anak dapat berfikir untuk menemukan jalan yang benar dengan mengikuti jejak-jejak kaki yang benar serta bahasa, sosial emosional dan moral, yang mana dengan berinteraksi dengan teman maupun guru, anak mau dapat mengendalikan emosi dengan mau menunggu giliran bermain dan menaati peraturan yang ada.

Aspek-aspek perkembangan fisik motorik yang terkait dengan unsur-unsur kebugaran jasmani adalah melatih ketepatan, keseimbangan, kelentukan, kekuatan, kelincuhan dan koordianasi tubuh anak. Sehingga juga dapat berguna dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik pada masa yang akan datang.

Dalam permainan ini, anak harus melewati beberapa rintangan yang tersedia dengan cara mengikuti dan mencari jejak kaki yang tepat sesuai dengan peraturan permainan sehingga anak dapat sampai ke garis akhir permainan. Adapun langkah-langkah permainan yang dilakukan anak yaitu:

- 1) Anak menuju Pos I dengan berjalan menelusuri jejak-jejak kaki dan mencari jejak kaki yang berukuran lebih besar dan mencari gambar tersenyum untuk menentukan mengambil bendera dengan gambar apa . Dilanjutkan dengan membawa bendera dan berjalan menuju Pos II.
- 2) Pada Pos II anak berjalan di atas papan titian dengan tangan dibentangkan ke samping sambil membawa bendera, kemudian bendera dimasukkan ke dalam botol yang telah disediakan sesuai dengan gambar dan warna bendera. Selain itu anak diminta untuk mengingat gambar apa yang telah diperoleh saat itu sampai aktivitas terakhir.
- 3) Setelah melalui Pos II anak berjalan menelusuri jejak kaki menuju Pos III.

- 4) Pada Pos III anak berdiri di sebuah alas kaki, kemudian anak membungkuk untuk memindahkan sebuah halangan yang berupa kepingan geometri ke kanan dan ke kiri.
- 5) Setelah itu berlari menuju Pos IV.
- 6) Di Pos IV ini anak terus berlari dengan melompati dua rintangan dari kardus.
- 7) Setelah selesai melalui Pos IV anak berjalan kembali melalui jejak kaki menuju Rute terakhir atau Pos V.
- 8) Pada Pos V anak mengambil bola sesuai dengan warna pada gambar benda yang ada di rute 2 kemudian berlari zig-zag menuju botol untuk meletakkan bola.

Dari semua hasil analisis para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pada rancangan produk permainan *maze* tiga dimensi : (1) jarak antara jejak kaki satu dengan jejak kaki yang lainnya harus diseuaikan dengan langkah kaki anak; (2) semua media jejak kaki diberi perekat atau direkatkan pada lantai supaya tidak bergeser, (3) pada kegiatan di pos III, lebih diperhatikan jarak antara tumpuan kaki anak dengan kepingan geometri kurang lebih berjarak 1-5 cm; dan (4) dipaskan terlebih dahulu apakah anak memakai alas kaki (sepatu) atau tidak.

Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh dari pengisian pedoman observasi dan penilaian mengenai tingkat kemudahan, keamanan, menyenangkan dan aspek perkembangan fisik motorik yang meliputi aspek ketepatan, keseimbangan, kelentukan, kekuatan, dan kelincuhan anak. Keseluruhan format pedoman observasi dan penilaian diisi oleh guru kelas B. Adapun data yang telah diisi akan ditampilkan sebagai berikut :

Tabel 1 Data Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Nama	Keg 1	Keg 2	Keg 3	Keg 4	Keg 5
1	AB	100 %	100 %	100 %	75 %	100 %
2	AL	100 %	100 %	75 %	100 %	100 %
3	VA	100 %	100 %	75 %	100 %	100 %
4	SA	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
5	DE	100	100	100	100 %	100

		%	%	%		%
6	RA	100 %	100 %	50 %	100 %	100 %
7	TA	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
8	NA	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
Rata-rata		100 %	100 %	87,5 %	96,87 %	100 %

Hasil uji coba lapangan (kelompok besar) menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar melalui permainan *Maze Tiga Dimensi* berpengaruh cukup besar bagi perkembangan fisik motorik anak. Sebagian besar anak merasa senang melakukannya, karena dilakukan dengan melalui kegiatan permainan dan perasaan senang maka semua aktivitas fisik motorik yang nampak sulit bagi anak ternyata mudah untuk dilakukan. Berdasarkan hasil dari analisis data uji lapangan (kelompok besar) tersebut dapat disimpulkan bahwa produk ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menarik bagi anak, dapat membuat anak aktif, kreatif dan senang dalam kegiatan kemampuan motorik kasardi TK PGRI I Jogorogo Ngawi. Adapun data yang telah diisi akan ditampilkan sebagai berikut :

Tabel 2 Data Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Nama	Keg 1	Keg 2	Keg 3	Keg 4	Keg 5
1	AL	75 %	75 %	75 %	75 %	75 %
2	NI	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
3	YU	75 %	100 %	100 %	100 %	100 %
4	AU	75 %	100 %	100 %	100 %	100 %
5	CI	100 %	100 %	75 %	75 %	75 %
6	SA	75 %	100 %	100 %	100 %	100 %
7	DE	75 %	100 %	100 %	100 %	100 %
8	AF	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
9	DI	100 %	100 %	75 %	100 %	100 %
10	VA	100 %	100 %	50 %	75 %	100 %
11	DZ	100 %	100 %	50 %	100 %	100 %
12	FA	100 %	100 %	100 %	100 %	75 %

13	DS	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
14	TA	75 %	75 %	75 %	75 %	100 %
15	KE	75 %	75 %	100 %	100 %	100 %
16	LU	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
17	FA	75 %	75 %	75 %	100 %	100 %
18	RA	100 %	100 %	75 %	100 %	75 %
19	RI	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
20	RT	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
21	DM	75 %	75 %	50 %	75 %	75 %
22	RF	75 %	75 %	75 %	75 %	75 %
23	HR	75 %	75 %	75 %	75 %	75 %
24	KS	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
25	SY	100 %	100 %	75 %	100 %	100 %
26	MR	75 %	100 %	75 %	50 %	75 %
27	ME	50 %	50 %	50 %	75 %	75 %
28	FI	75 %	50 %	50 %	100 %	75 %
29	PU	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
30	ND	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
Rata-rata		87,16 %	90,54 %	82,43 %	91,89 %	91,21 %

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari hasil analisis para ahli, ada beberapa bagian produk yang perlu direvisi. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan dari kemampuan motorik kasar melalui permainan *maze* tiga dimensi. Antara lain untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik secara optimal maka harus diperhatikan kriteria media yang digunakan harus aman dan sesuai dengan karakteristik anak seperti perlunya diberikan perekat pada setiap lembaran jejak kaki sehingga dapat merekat pada lantai supaya anak tidak terjatuh karena itu, selain itu perlu diperhatikan jarak antar jejak kaki sesuai dengan langkah kaki anak pada umumnya, perlu diperhatikan pula jarak antara pijakan kaki dengan kepingan geometri agar anak mudah melakukan kegiatan memindahkan kepingan geometri. Setelah revisi dilakukan permainan *maze* tiga dimensi di uji cobakan pada kelompok kecil. Permainan *maze* tiga dimensi untuk uji coba

kelompok kecil masih perlu direvisi. Revisi dilakukan pada jarak jejak kaki keseluruhan yang terlalu jauh. Revisi dilakukan dengan mengganti atau merubah jarak antar jejak kaki lebih diperpendek / didekatkan. Selain itu pada pos II anak kesulitan saat mau menaiki papan titian dan turun dari papan titian. Revisi dilakukan dengan menambahkan sepasang-sepasang jejak kaki yang diletakkan pada kegiatan anak sebelum menaiki papan titian dan pada saat anak turun dari papan titian. Setelah dilakukan revisi maka siap untuk melanjutkan pada tahap uji lapangan (kelompok besar).

Berdasarkan hasil analisis data uji lapangan kelompok besar, diperoleh persentase yaitu (1) 87,16% anak dapat melakukan kegiatan I; (2) 90,54% anak dapat melakukan kegiatan II ; (3) 82,43% anak dapat melakukan kegiatan III; (4) 91,89% anak dapat melakukan kegiatan IV; (5) 91,21 anak dapat melakukan kegiatan V; (6) 99,45% anak mudah melakukan permainan; (7) 99,45% anak aman melakukan permainan *maze* tiga dimensi; (8) 100% anak senang melakukan permainan *maze* tiga dimensi. Produk ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menarik bagi anak, dapat membuat anak aktif, kreatif dan senang dalam kemampuan motorik kasar di TK PGRI I Jogorogo Ngawi. Berdasarkan persentase yang didapat, maka di simpulkan bahwa produk permainan *maze* tiga dimensi tidak perlu revisi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap anak selama melakukan penelitian dan pengembangan produk permainan *maze* tiga dimensi, diperoleh temuan- temuan yaitu: (1) kemampuan fisik motorik anak meliputi: ketepatan, keseimbangan, kelentukan, kekuatan dan kelincahan; (2) kemampuan sosial- emosional anak meliputi: anak mampu mengendalikan emosi ketika harus antri (menunggu giliran) untuk bermain. (3) kemampuan kognitif anak meliputi: anak dapat membedakan posisi kanan dan kiri serta daya ingat anak terasah; (4) kemampuan nilai moral anak meliputi: anak mampu mematuhi peraturan dalam permainan; (5) kemampuan bahasa anak meliputi: anak mampu berinteraksi dengan teman, guru ketika menanyakan hal yang kurang dimengertinya tentang kegiatan permainan tersebut. Berdasarkan temuan- temuan tersebut, maka produk permainan *maze* tiga dimensi selain dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik, juga dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional, kognitif, moral dan bahasa anak.

PENUTUP

Simpulan

Produk yang telah dikembangkan ternyata perlu untuk dikaji ulang keberadaannya, karena setelah melalui proses penelitian terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Produk pengembangan permainan *maze* tiga dimensi yang dilakukan di TK PGRI I Jogorogo Ngawi, juga memiliki kelebihan-kelebihan yang bisa dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran fisik motorik di TK PGRI I Jogorogo Ngawi dengan model permainan.

Produk pengembangan tentang permainan *maze* tiga dimensi yang dikemas dalam aktivitas pembelajaran fisik motorik melalui proses yang cukup panjang, mulai dari pembuatan rancangan produk hingga produk akhir terselesaikan memerlukan beberapa revisi untuk mendapatkan produk yang maksimal. Setelah melalui beberapa tahapan, mulai dari tinjauan satu ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini, satu ahli media pembelajaran anak usia dini dan satu ahli fisik motorik , uji coba kelompok kecil dan uji lapangan (kelompok besar).

Berdasarkan beberapa tahapan diatas, didapatkan produk permainan *maze* tiga dimensi yang telah dikembangkan adalah: (1) model permainan yang terdiri dari 5 pos, (2) perantara antara pos satu dengan yang lainnya akan diberi jejak-jejak kaki yang bertujuan untuk mencari jejak kaki sebelah kanan dan kiri. Jejak-jejak kaki terbuat dari kardus bekas yang dilapisi kertas sukong warna hitam, merah dan kuning diharapkan anak akan tertarik dan merasa senang, (3) *Maze* Tiga Dimensi menggunakan papan titian dalam aktivitas keseimbangan, (4) *Maze* Tiga Dimensi menggunakan kardus untuk pijakan kaki dalam aktivitas kelentukan dengan harapan kenyamanan anak dalam melakukan permainan, (5) *Maze* Tiga Dimensi ini menggunakan *stereofom* berbentuk persegi empat dan segitiga dengan dilapisi kertas sukong berwarna merah, biru, kuning, hijau, pink dan ungu. (6) *Maze* Tiga Dimensi ini juga menggunakan media dari bahan-bahan bekas seperti kardus sepatu bekas, botol mineral bekas diharap dapat memanfaatkan limbah, merupakan

media sederhana yang mudah didapat, serta menjadi sarana kreativitas anak. (7) aktivitas yang dilakukan untuk melatih ketepatan, keseimbangan, kelentukan, kekuatan, kelincahan dan koordinasi anak. Berdasarkan hasil observasi terhadap anak selama melakukan penelitian dan pengembangan produk permainan *maze* tiga dimensi, diperoleh temuan-temuan yaitu: (1) kemampuan fisik motorik anak meliputi: ketepatan, keseimbangan, kelentukan, kekuatan, kelincahan dan koordinasi; (2) kemampuan sosial- emosional anak meliputi: anak mampu mengendalikan emosi ketika harus antri (menunggu giliran) untuk bermain. (3) kemampuan kognitif anak meliputi: anak dapat membedakan posisi kanan dan kiri serta daya ingat anak terasah; (4) kemampuan nilai moral anak meliputi: anak mampu mematuhi peraturan dalam permainan; (5) kemampuan bahasa anak meliputi: anak mampu berinteraksi dengan teman, guru ketika menanyakan hal yang kurang dimengertinya tentang kegiatan permainan tersebut.

Revisi produk dikumpulkan dari hasil analisis para ahli, ada beberapa bagian produk yang perlu direvisi, yaitu untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik secara optimal maka harus diperhatikan kriteria media yang digunakan harus aman dan sesuai dengan karakteristik anak seperti perlunya diberikan perekat pada setiap lembaran jejak kaki sehingga dapat merekat pada lantai supaya anak tidak terjatuh karena itu, selain itu perlu diperhatikan jarak antar jejak kaki sesuai dengan langkah kaki anak pada umumnya, perlu diperhatikan pula jarak antara pijakan kaki dengan kepingan geometri agar anak mudah melakukan kegiatan memindahkan kepingan geometri. Setelah revisi dilakukan permainan *maze* tiga dimensi di uji cobakan pada kelompok kecil.

Saran

Pada bagian ini dikemukakan beberapa saran oleh peneliti sehubungan dengan produk yang dikembangkan. Saran- saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi dan saran pengembangan lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Produk pengembangan ini dengan konsep permainan *maze* tiga dimensi yang dapat digunakan

sebagai salah satu kegiatan dalam pembelajaran fisik motorik terhadap anak TK kelompok B. Pemanfaatannya perlu mempertimbangkan situasi, usia, dan tingkat keterampilan anak. Produk yang ditujukan untuk anak kelompok B di TK ABA 7 Sawojajar Kota Malang dapat digunakan di sekolah lain, sesuai materi pembelajaran yang disajikan.

2. Saran Diseminasi

Penyebarluasan produk pengembangan kesasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi sasaran yang akan dituju.
- Sebelum disebarluaskan sebaiknya disosialisasikan kepada pihak- pihak terkait seperti Dinas Pendidikan, sekolah- sekolah lain yang ada disekitar untuk memperoleh pengakuan dan perijinan untuk penerapan permainan *maze* tiga dimensi ini.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Pengembangan penelitian lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran, antara lain:

- Untuk subjek penelitian dapat dilakukan pada subjek yang lebih luas, dengan memperhatikan usia subjek pelaku.
- Untuk guru atau pendidik dapat memiliki referensi permainan, memberikan wawasan dan pengetahuan baru tentang pembelajaran fisik motorik serta sebagai kegiatan untuk meningkatkan kreativitas guru dan pendidik.
- Untuk sekolah dapat mengembangkan inovasi, kreativitas dan profesionalisme guru melalui pengembangan permainan *maze* tiga dimensi untuk pembelajaran fisik motorik.
- Bagi peneliti yang ingin memperdalam pengembangan permainan *maze* tiga dimensi disarankan agar mengembangkan lebih luas lagi misalnya penambahan aspek perkembangan fisik motorik lain dalam permainan *maze* tiga dimensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R& Gall, M.D. (1983). _____. *Educational Research and Introduction*. London: Longman.
- Hurlock, Elizabeth.B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

- Pusat Kurikulum. (2002). *Kurikulum & Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pusat Kurikulum. (2007). *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutama, I Wayan.& Budhojo, Kentar. (2012). *Modul Pengembangan Materi Umum Model pembelajaran PAUD*. Malang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Malang.