



PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOZIGES KEARIFAN LOKAL TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5- 6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA JANTHO ACEH BESAR

Siti Zahrah¹, Zikra Hayati², Rani Puspa Juwita³
Uin Ar-Raniry / PIAUD¹, Uin Ar-Raniry / PIAUD², Uin Ar-Raniry / PIAUD³
email: sitizahra463@gmail.com¹, zikra.hayati@ar-raniry.ac.id², rani.juwita@ar-raniry.ac.id³

Abstrak

Kemampuan motorik kasar harus distimulasikan dengan sebuah permainan. DiTK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar kurangnya kemampuan motorik kasar anak disebabkan oleh minim nya permainan yang ada diluar kelas. Tujuan Penelitian untuk mengetahui pengembangan model permainan *Boziges* kearifan lokal terhadap kemampuan motorik kasar anak dan mengetahui kelayakan pengembangan model permainan *Boziges kearifan lokal* pada anak usia 5-6 tahun. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE*. Hasil Penelitian bahwa dalam pengembangan permainan *Boziges* kearifan lokal dikembangkan dengan 5 tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Kelayakan permainan *Boziges* kearifan lokal pada penilaian lembar validasi didapatkan bahwa ahli materi memperoleh hasil presentase 92%, sedangkan penilaian lembar validasi ahli media diperoleh presentase 77 %, selanjutnya hasil presentase angket lembar observasi kemampuan motorik kasar anak diperoleh 87. Permainan *Boziges* Kearifan Lokal Berkembang sesuai harapan untuk mengembangkan motorik kasar anak.

Kata Kunci: Permainan *Boziges*, Kearifan Lokal, Motorik Kasar

Abstract

Gross motor skills must be stimulated with a game. In Jantho Aceh Besar Pembina Negeri TK the lack of gross motor skills of children is caused by the lack of games outside the classroom. The aim of the study was to determine the development of a local wisdom Boziges game model on children's gross motor skills and to determine the feasibility of developing a local wisdom Boziges game model for children aged 5-6 years. The methodology in this study uses an R&D (Research and Development) approach using the ADDIE model. The research results show that in the development of the game Boziges local wisdom is developed in 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The feasibility of playing Boziges local wisdom on the assessment of the validation sheet found that material experts obtained a percentage of 92%, while the assessment of the validation sheet of media experts obtained a percentage of 77%, then the results of the questionnaire percentage observation sheet of children's gross motor skills obtained 87. Boziges Local Wisdom Games Developed as expected to develop children's gross motor skills.

Keyword: *Boziges Game, Local Wisdom, Gross Motor*

PENDAHULUAN

Peneliti menemukan bahwa beberapa anak dalam bermain dan belajar masih kurang melibatkan gerakan motorik kasarnya. Seperti pada jam istirahat anak bermain hanya di dalam kelas saja karena diluar kelas tidak terdapat alat permainan yang menarik bagi anak usia 5- 6 tahun. Menurut peneliti di sekolah ini dalam kegiatan belajar didalam kelas sudah baik seperti menggambar, berhitung, dan menyusun balok. Tetapi, hanya saja yang kurang pada aktivitas diluar kelas dengan harus di tingkatkan lagi tentang motorik kasar anak. Apabila anak hanya belajar di dalam kelas anak akan merasa bosan dengan keadaan didalam kelas dan anak juga harus ada waktu bermainnya sesuai dengan umur. Dengan usianya anak harus bereksplorasi dunia bermainnya begitupun di sekolah dengan bermain sambil belajar. Adapun hasil penelitian relevan yang berjudul Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Senam Irama di PAUD Anugrah Asiyiyah Kota Bengkulu, didalam penelitian ini menggunakan kualitatif dengan metode deskriptif hasil penelitian yang ditemukan adalah ketika pembelajaran dengan menggunakan senam irama terlihat perkembangan motorik kasar anak berkembang ataupun meningkat setiap pertemuan sehingga anak dari yang tidak bisa melakukan gerakan sederhana menjadi bisa. Perbedaan dari penelitian ini adalah meneliti tentang senam irama untuk meningkatkan motorik kasar anak dari setiap pertemuan di sekolah hingga menjadi bisa, dengan metodologi kuantitatif metode deskriptif

.Sedangkan persamaan dari penelitian ini meningkatkan motorik kasar anak.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan permainan boziges kearifan lokal terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar.

Boziges kearifan lokal merupakan suatu permainan yang membutuhkan kerjasama dan ketangkasan dalam tim. Permainan ini dilakukan oleh anak dengan sistem tim. Setiap tim terdiri dari 2 orang. Inti dari permainan ini melewati halang rintang. Halang rintang ini berupa lintasan yang berbentuk *zigzag* yang harus dilalui oleh anak dengan menggiring bola dengan kakinya dan bugar. Sedangkan motorik kasar yaitu gerakan-gerakan anak dalam menggunakan otot-otot besar pada sebagian besar atau bahkan seluruh anggotanya. Contohnya melompat, berlari, menendang bola dan menjaga keseimbangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*). (Sugiono, 2017)

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu instrument validasi ahli, dan lembar observasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk. Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil persentase setiap validator dari ahli materi, ahli media, dan menghitung lembar observasi kemampuan motorik kasar yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa permainan boziges kearifan lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Permainan Boziges Kearifan Lokal

Penelitian ini terdiri beberapa tahap yaitu dilakukan dalam pengembangan model ADDIE yaitu: analisis, pada tahap ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Design (perancangan), alat dan bahan yang digunakan pada permainan boziges kearifan lokal yaitu camera / hp, laptop, gunting, spidol, cutter, greenscreen, bola kaki, bahannya tepung. Setelah permainan boziges kearifan lokal didesain oleh peneliti baru permainan tersebut di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar permainan dalam DVD. *Development* (Pengembangan), pada tahap ini produk akan dikonsultasikan kepada validator ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian permainan boziges kearifan lokal sesuai dengan motorik kasar anak				4
		2. Efektivitas video permainan boziges kearifan lokal dalam mengenalkan cara bermain				4
		3. Kemenarikan Kualitas gambar video pada produk permainan boziges kearifan lokal				4
		4. Mampu Memotivasi anak dalam bermain yang melibatkan motorik kasar anak				4
		5. Kemenarikan Gambar atau warna yang jelas				4
2.	Kelayakan Penyajian	6. Kesesuaian penyajian Latar video permainan boziges kearifan lokal dengan anak usia 5- 6 tahun				3
		7. Penyajian Materi dalam permainan boziges kearifan lokal dapat menumbuhkan minat motorik kasar anak usia 5- 6 tahun				4
4.	Kelayakan Bahasa	8. Kesesuaian Kualitas Suara dalam Video permainan Boziges Kearifan Lokal sesuai dengan anak usia 5- 6 tahun				3
		9. Kemenarikan Penggunaan bahasa dan tulisan yang terdapat dalam video Permainan Boziges Kearifan Lokal				3
Frekuensi					3	6
Jumlah skor					9	24
Total skor			33			
Rata-rata			3,66			
Persentase			92%			
Kriteria			Sangat Layak			

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli materi yang telah dinilai, dengan jumlah frekuensi 9 dan 24, didapatkan bahwa jumlah skor 33, maka jumlah rata- rata skor 3,66 dengan skor maksimal adalah 36, sehingga memperoleh hasil persentase 92%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa permainan boziges kearifan lokal sangat layak digunakan untuk kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Permainan yang disajikan dengan taraplan yang menarik			3	
		2. Permainan boziges dapat di jadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran			3	
2.	Kelayakan Penyajian	3. Kesesuaian gambar dengan pemilihan background di Video			3	
		4. Keterarikan penyajian permainan boziges kearifan lokal			3	
3.	Kelayakan Bahasa	5. Kesesuaian teks bahasa dengan anak usia 5- 6 tahun dalam video permainan boziges kearifan lokal			3	
		6. Keterarikan menjelaskan proses permainan boziges kearifan lokal agar mudah di mengerti anak usia 5- 6 tahun			3	
4.	Kelayakan Kegrafisan	7. Kualitas daya tarik desain permainan Boziges kearifan lokal			3	
		8. Bahanpembuatan permainan boziges kearifan lokal aman dan tidak berbahaya bagi anak			3	
		9. Jenis, model, dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia 5- 6 tahun			3	
Frekuensi					8	1
Jumlah skor					24	4
Total skor					28	
Rata-rata					3,11	
Persentase					78%	
Kriteria					Layak	

Berdasarkan tabel penilaian permainan boziges kearifan lokal oleh ahli media, jumlah total skor yang didapat adalah 28, jumlah frekuensi 8 dan 1, maka jumlah rata- rata adalah 3,11, persentase skor dari validator ahli media yang telah diperoleh didapatkan hasil 78%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian bahwa permainan boziges kearifan lokal dinyatakan layak untuk digunakan.

Tabel 3. Komentar dan Saran dari Ahli Materi

Validator	Komentar dan Saran	
	Konsultasi I	Konsultasi II
Lina Amelia M.Pd	Penutup videonya sebaiknya dilengkapi dengan penjelasan sekilas manfaat permainan dan terakhir ajak anak untuk melakukan Contoh : "nah teman-teman, permainan ini sangat bagus untuk melatih kemampuan motorik kasar, agar kita sehat dan lincah, asyik kan permainnya teman- teman? Yuk di coba permainnya, selamat mencoba teman- teman	Permainan sudah dapat digunakan

Berdasarkan tabel tersebut, validator menjelaskan bahwa dalam mendesain video permainan *boziges* kearifan lokal masih kurang. Dalam video permainan ini sebaiknya

penutup di lengkapi dengan penjelasan sekilas manfaat dan terakhir ajak anak untuk bermain permainan tersebut.

Tabel 4. Komentar dan Saran Validasi Ahli Media

Validator	Komentar dan Saran	
	Konsultasi I	Konsultasi II
Dewi Fitriani,M.Ed	Konten boziges terlalu pendek dibandingkan durasi keseluruhan video	Permainan sudah dapat digunakan
	Tidak kelihatan kearifan lokal yang khas anak bermain boziges	
	Langsung memperlihatkan kearifan lokal	

Berdasarkan tabel tersebut, komentar dan saran dari validator ahli media berupa penambahan konten *boziges* harus durasi panjang dibanding pembuka dan penutup. Memperlihatkan kearifan lokal yang khas dalam permainan tersebut. Sebaiknya lebih bagus tambahkan corak adat aceh nya di pakaian anak. Kemudian agar memperindah dalam pembuatan video memilih background yang sesuai dengan kearifan lokal aceh. Tambahkan juga kata- kata atau penyampaian aturan main dan langkah- langkah bermain sehingga anak mudah memahami dan mengikuti saat bermain.

Tabel 5. Hasil Penilaian Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun

No	Butir Pertanyaan	Hasil Indikator yang dicapai	
		0	1
		Tidak	Ya
1	Anak mampu bermain secara teratur dalam permainan boziges	1	9

	kearifan lokal		
2	Anak mampu melakukan permainan <i>boziges</i> kearifan lokal dengan keseimbangan tubuh	1	9
3	Anak menggiring bola dengan kedua kaki sampai finish	1	9
4	Anak dapat melakukan gerakan yang terarah dengan mata, kaki, tangan dalam permainan <i>boziges</i> kearifan lokal	5	5
5	Anak mampu menggunakan otot kaki pada saat menggiring bola	0	10
6	Anak bermain permainan <i>boziges</i> kearifan lokal dengan kelincihan tubuh	0	10
Frekuensi		4	6
Jumlah Skor		0	52
Jumlah total skor		52	
Rata-rata		10	
Persentase		87	
Kriteria		Berkembang sesuai harapan	

Berdasarkan tabel diatas, jumlah skor 52, peserta yang di uji 10 anak dan pernyataan untuk satu anak ada 6 pertanyaan, sehingga rata-rata skor 10. Persentase keseluruhan peserta didik memperoleh nilai 87 dengan kriteria Berkembang sesuai harapan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data- data yang telah diperoleh

sebelumnya, maka produk telah dikembangkan oleh peneliti yang berupa permainan *boziges* kearifan lokal layak digunakan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.

Penelitian ini mengembangkan suatu produk video pembelajaran, yaitu permainan *boziges* kearifan lokal untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun. Dengan permainan *boziges* kearifan lokal diharapkan proses pembelajaran khususnya pembelajaran di luar kelas dapat lebih menyenangkan dan mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan dikembangkan dari hasil rancangan peneliti dalam mengembangkan produk untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar.

Penelitian ini menggunakan peneitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah salah satu model penelitian pengembangan dnegan lima tahap prosedur penelitian, yaitu tahap pertama adalah *Analysis* dimana tahap ini adalah tahap dalam mencari permasalahan yang ada melalui observasi awal yang dilakukan peneliti.

Tahap Kedua adalah *design*, setelah analisis permasalahan dilakukan, kemudian peneliti mendesain produk permainan *boziges*

kearifan lokal untuk mengembangkan motorik kasar anak.

Tahap ketiga adalah *development*, tahap pengembangan merupakan tahap validasi dari ahli materi dan ahli media. Kemudian pada tahap ini dilakukan revisi produk dari saran- saran dan masukan validator agar produk lebih efektif dan layak digunakan. Tahap keempat adalah tahap *implementation*, yaitu dengan melakukan uji coba produk pada anak usia 5- 6 tahun. Tahap Kelima adalah *evaluate*, yaitu hasil akhir produk permainan *boziges* kearifan lokal yang telah dikembangkan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak 5- 6 tahun.

2. Kelayakan Permainan Boziges Kearifan Lokal

Kelayakan permainan *boziges* kearifan lokal dilihat pada lembar validasi ahli materi dan ahli media serta lembar angket penilaian. Berdasarkan penilaian lembar validasi ahli materi, dengan jumlah frekuensi 3 dan 6, didapatkan bahwa jumlah skor 33, maka jumlah rata- rata skor 3,66 dengan skor maksimal adalah 36, sehingga memperoleh hasil persentase 92%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa permainan *boziges* kearifan lokal sangat layak digunakan. Sedangkan untuk penilaian lembar validasi ahli media jumlah frekuensi 8 dan 1, persentase skor dari validator ahli media yang telah diperoleh didapatkan hasil 78%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian bahwa permainan *boziges* kearifan lokal dinyatakan Layak untuk digunakan. Untuk penilaian

angket kemampuan motorik kasar anak jumlah skor adalah 52 dengan jumlah rata- rata 10, Berdasarkan data tersebut, maka hasil lembar observasi kemampuan motorik kasar anak yang didapat berdasarkan uji coba skala kecil adalah 87 yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.

SIMPULAN

Produk yang dikembangkan adalah permainan *boziges* kearifan lokal. Permainan yang dikembangkan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar usia 5-6 tahun. Pengembangan permainan *boziges* kearifan lokal dikembangkan dengan menggunakan penelitian *research and development* dengan model *ADDIE* yang memiliki 5 tahap yaitu: *Analysis*, menganalisis masalah dan kebutuhan anak. *Design*, langkah pembuatan permainan *boziges* kearifan lokal. *Development*, Pengembangan permainan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta revisi produk dari saran dan masukan masing- masing ahli. *Implementation*, yaitu uji coba penggunaan produk dengan penilaian angket kemampuan motorik kasar anak. *Evaluation*, adalah hasil akhir produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan pada kualitas permainan.

Penilaian Kelayakan Permainan *boziges* kearifan lokal yang dikembangkan terhadap kemampuan motorik kasar anak memiliki hasil penilaian dari masing-masing ahli, penilaian dari validator ahli materi mendapatkan jumlah frekuensi 3 dan 6, didapatkan bahwa jumlah skor 33, maka jumlah rata- rata skor 3,66 dengan skor

maksimal adalah 36, sehingga memperoleh hasil persentase 92% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian dari ahli media jumlah skor yang didapat 28, jumlah frekuensi 8 dan 1, maka jumlah rata-rata 3,11, persentase skor dari validator ahli media yang telah diperoleh didapatkan hasil 78% dengan kategori layak. Kemudian. Adapun untuk hasil angket lembar observasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Jantho Aceh Besar, yang dinilai oleh peneliti mendapat jumlah total skor adalah 52, jumlah pertanyaan 6 pertanyaan, sehingga mendapat jumlah rata-rata 10 dengan memperoleh hasil 87 yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade Prasetya Septian dkk. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siwa Putran Sekolah Dasar Negeri 166/ III Cut Mutia Kerinci. *Jurnal Stamina*, 2(6):13.
- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar & Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Andriani Rini dkk. (2016). Meningkatkan motorik kasar melalui bermain bola kelompok B di tk Nusantara Kec. Marangkayu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran AUD*,1(5):56.
- Ardini, Pupung dkk. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Curtis, M., dkk. (2005). *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang*. Jakarta: PT Grasindo.
- Danandjaja. (2013). *Ilmu Dogeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafitri.
- Darni, Daud. (2005). *Budaya Aceh, Dinamika Sejarah dan Globalisasi*. Banda Aceh : Unsyiah Press.
- Darmaji Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Elizabeth, B., Hurlock. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Edy Subroto S. (2017). *Penelitian Tindakan Sekolah*. Kediri: Genteng press.
- Fajar Dhias Widiya Permana. (2013). Perkembangan keseimbangan pada Anak Usia Dini ditinjau dari jenis kelamin. *Jurnal Media Keolahragaan Indonesia*, 3(1): 25.
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: prenatamedia group.
- Farid Ahman Utsman, dkk. (2018). Peran Permainan Tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 di RA Al Fattah Parengan Tuban. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2):13.
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Husna. (2009). *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Hasanah Uswatun. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1):54
- Hari Yudi Rayanto. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2*. Kota Pasuruan: lembaga akademik

Dhias Fajar Widiya Permana, Perkembangan keseimbangan pada Anak Usia Dini usia 712 tahun ditinjau dari jenis kelamin. *Jurnal Media Keolahragaan Indonesia*, Vol 3, Edisi 1, Mei 2013, h. 25. ISSN:2088-802

Samsudin. (2013). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Indeks.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.