

Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak di TK Cut Meutia Banda Aceh

Melia Novita^{*1}, Irfandi², dan Ayi Teiri Nurtiani³
^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Alat permainan sangat dibutuhkan di Taman Kanak-Kanak (TK) dalam rangka mengembangkan motorik kasar anak. Salah satu alat permainan yang dapat menstimulasi motorik kasar adalah permainan tradisional bakiak. Di TK Cut Meutia Banda Aceh, kurang diterapkan alat permainan tradisional bakiak dan hanya ada sejumlah permainan seperti plosotan, ayunan dan lainnya. Untuk menstimulasi motorik kasar anak, guru dapat menggunakan variasi alat permainan. Alat permainan tradisional bakiak merupakan media yang dapat digunakan sebagai salah satu variasi alat permainan anak. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan tradisional bakiak dalam rangka menstimulasi motorik kasar anak. Penelitian ini merupakan penelitian R&D, subjek dalam penelitian ini TK Cut Meutia Banda Aceh Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh, dengan instrumen pengumpulan data berupa angket, yang dilakukan oleh guru di TK Cut Meutia Banda Aceh. Jenis data yang dihasilkan adalah kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas alat permainan tradisional bakiak yang dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa alat permainan tradisional bakiak untuk menstimulasi motorik kasar anak. Desain produk alat permainan tradisional bakiak ini dibuat dengan menggunakan kayu. Selanjutnya, pengait kaki digunakan ban bagian dalam roda sepeda motor, sehingga memberikan rasa nyaman di kaki dan tidak menimbulkan rasa sakit pada kaki. Selain itu, diberikan sentuhan warna dari kain flanel pada penagit kaki, sehingga dapat menarik minat anak untuk memainkannya. Berdasarkan penilaian validator yang terdiri dari kepala TK Cut Meutia Banda Aceh, mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90% sehingga penilaian yang dicapai validator mendapatkan kategori "SangatLayak". Penilaian validator guru TK A mendapatkan persentase kelayakan sebesar 88% sehingga penilaian ahli media mendapatkan kategori "SangatLayak". Selanjutnya, untuk rata-rata penilaian validator guru TK B mendapatkan persentase kelayakan sebesar 86% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli bahasa mendapatkan kategori "Sangat Layak".

Kata Kunci: permainan, bakiak, motorik kasar

*correspondence Address
E-mail: mnovita116@gmail.com

Abstract

Play equipment is needed in Kindergarten (TK) in order to develop children's gross motor skills. One of the game tools that can stimulate gross motor skills is the traditional game of clogs. At Cut Meutia Kindergarten, Banda Aceh, the traditional clogs are not applied and there are only a number of games such as slides, swings and others. To stimulate children's gross motor skills, the teacher can use a variety of game tools. The clogs traditional game tool is a medium that can be used as a variety of children's play tools. So this study aims to develop a traditional clogging game in order to stimulate children's gross motor skills. This research is an R&D research, the subject of this research is Cut Meutia Kindergarten Banda Aceh, Baiturrahman District, Banda Aceh City, with the data collection instrument in the form of a questionnaire, which was conducted by teachers at Cut Meutia Kindergarten Banda Aceh. The type of data produced is qualitative which is analyzed by means of assessment criteria guidelines to determine the quality of the traditional clogging game developed. This research produces a product in the form of clogs traditional game tools to stimulate children's gross motor skills. The product design of this clogs traditional game tool is made using wood. Furthermore, the leg hooks are used in the inner tires of the motorcycle wheels, so as to provide a comfortable feeling in the feet and not cause pain in the feet. In addition, given a touch of color from the flannel cloth on the leg pins, so that it can attract children to play it. Based on the validator's assessment consisting of the head of TK Cut Meutia Banda Aceh, the eligibility percentage was 90% so that the assessment achieved by the validator was categorized as "Very Fit". The assessment of the TK A teacher validator got an eligibility percentage of 88% so that the media expert's assessment was categorized as "Very Fair". Furthermore, for the average assessment of the kindergarten B teacher validator got a feasibility percentage of 86% so that the assessment achieved by the linguist validator got the "Very Appropriate" category.

Keywords: *games, clogs, rough motoric*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dalam menjalani proses kehidupan selanjutnya. Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun. (Masnipal, 2013:78). Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. (Siti Aisyah, 2011:13)

Masa anak usia dini merupakan masa-masa emas bagi seorang anak untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. Pada usia dini, semua aspek perkembangan anak akan berkembang sesuai dengan tahapan usia anak. Dengan adanya pemberian rangsangan stimulasi dari orang tua maupun guru, perkembangan anak akan menjadi lebih optimal. Mulai dari masa inilah perkembangan anak terus diasah dengan baik, dan

salah satunya yaitu perkembangan fisik motorik anak yang menjadi salah satu hal penting dalam proses pertumbuhan anak.

Dengan diberlakukannya UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di Indonesia Pendidikan terdiri dari Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah dan Pendidikan Tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistematis. PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.

Mengenai masalah motorik, bermain menjadi salah satu perkembangan pada motorik kasar anak. Permainan sendiri menjadi kehidupan manusia yang tak terpisahkan sejak masih kecil hingga kita sudah dewasa sekalipun tetap membutuhkan untuk bermain walaupun bermainnya tidak sama dengan pada saat seperti masa anak-anak lagi, dan permainannya pun sudah memang berbeda.

Menurut M. Fadillah, dkk (2014:25), bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Karena dengan bermain, anak bisa mengekspresikan bagaimana perasaannya, selain itu anak dapat bermain dengan teman-temannya dan dapat merasa sangat bergembira.

Namun, akibat kurangnya berbagai sarana aktivitas bermain di sekolah, yang menarik menjadi salah satu hal terpenting, yang membuat anak kurang melatih motorik kasarnya. Dengan adanya berbagai macam aktivitas bermain yang menyenangkan dapat membuat anak tertarik untuk bergerak.

Seiring berkembangnya zaman, metode bermain pada dunia anak-anak mengalami kemajuan yang sangat pesat, beragam pilihan permainan semakin banyak baik yang bersifat elektrik maupun elektronik, ditambah lagi dengan hadirnya permainan modern seperti video game, remote control dan permainan yang menggunakan baterai. Permainan modern memiliki pengaruh positif dan negatif bagi perkembangan anak, baik itu dari segi perkembangan fisik, kreativitas maupun sikap sosial anak.

Permainan tradisional pada dasarnya permainan yang bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Permainan tradisional mengalami keterpurukan dalam beberapa dekade belakangan ini, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dari masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional ke kebiasaan modern yang serba mudah dan instan (Ismatul, 2011: 92).

Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai pengaruh positif dari permainan

tradisional terhadap pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak (Sujarno, 2011: 119). Salah satu permainan tradisional yang belum optimal digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik yakni permainan tradisional bakiak.

Permainan bakiak menjadi salah satu permainan yang sudah dikenal anak, tetapi tidak banyak dari anak yang dapat bermain permainan ini, karena di zaman sekarang anak lebih memilih melakukan permainan yang praktis dan cepat. Padahal, masih banyak permainan lainnya yang lebih menyenangkan dan lebih bermanfaat bagi anak, karena dapat membuat anak lebih kreatif dan dapat bersosial dengan sesama temannya, dan bahkan alat-alat untuk membuatnya ada di sekitar anak salah satunya adalah permainan bakiak.

Permainan bakiak ini yang dapat melatih motorik kasar anak dan dapat pula melatih keseimbangan dan sosial anak dengan sesama temannya. Permainan bakiak adalah sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban yang dipaku pada kedua sisinya. Jenis bakiak ini dibedakan dengan beberapa jenis diantaranya ada bakiak 2 anak, 3 anak, bakiak 4 anak dan bakiak dewasa. Permainan ini membutuhkan 2 sampai 4 anak untuk melangkah secara bersamaan. Dalam permainan ini juga dibutuhkan kekompakan dan kerja sama antara kelompok, untuk mencapai tempat yang sudah ditentukan. Permainan bakiak sekarang ini sering dimainkan pada saat peringatan hari kemerdekaan Republik Indonesia 17 Agustus 1945. Banyak dari kalangan anak-anak, bahkan orang dewasa banyak memainkan bakiak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Cut Meutia Banda Aceh, bahwa kurang diperagakan permainan tradisional bakiak. Permainan yang sering dilakukan di sekolah ini adalah permainan-permainan modern seperti lempar bola kedalam keranjang, jembatan titian dan lain-lain yang sifatnya permainan modern. Hasil pengamatan sementara, permainan tradisional yang sering diperagakan di TK Cut Meutia Banda Aceh yakni permainan engklek, congklak, tarik tambang, permainan ular naga dan lain-lain. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul "Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak di TK Cut Meutia Banda Aceh".

Menurut Hasnida (2014:13) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, contoh kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan lain-lain.

Hendra Sofyan (2014:15) perkembangan motorik kasar berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggerakkan tubuh baik secara sebagian

(nonlokomotorik), yaitu perkembangan kemampuan menggerakkan sebagian dari tubuh, seperti menjangkau untuk mengambil sesuatu, dan kemampuan dalam menggerakkan tubuh secara keseluruhan (lokomotorik) yang terjadi pada waktu berjalan, berlari, melompat, olahraga dan gerakan pada waktu menarik dan mendorong. Pada usia dini kegiatan motorik anak sangat sangat aktif dan mereka bergerak seolah-olah tidak pernah lelah.

Kemampuan perkembangan motorik kasar diawali dengan koordinasi tubuh, duduk, merangkak, berdiri, dan diakhiri dengan berjalan. Kemampuan perkembangan gerak motorik kasar ini ditentukan oleh perkembangan kekuatan otot, tulang, dan koordinasi otot untuk menjaga keseimbangan tubuh. (Dhias Fajar Widya Permana, 2013:25).

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative. (Arif Rohman Hakim dkk, 2013:202).

Menurut Lerner & Kline keterampilan motorik kasar melibatkan kemampuan otot-otot besar seperti: leher, lengan, dan kaki. Keterampilan motorik kasar meliputi: berjalan, berlari, menangkap, dan melompat. Untuk memberikan rangsangan untuk pengembangan motorik kasar, anak-anak membutuhkan lingkungan yang aman yang bebas dari rintangan, dan membutuhkan banyak dorongan dari orang tua dan guru. (Pamuji Sukoco, dkk, 2016:3).

Pengembangan ini memungkinkan seorang anak melakukan berbagai hal dengan lebih baik, termasuk didalamnya pencapaian dalam hal akademis dan fisik. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, misalnya kemampuan untuk duduk, menendang, berlari dan lainnya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih, misalnya memindahkan benda dari tangan, mengcoret, menyusun, menggunting dan menulis.

Motorik kasar pada anak usia dini sangat diperlukan untuk mengembangkan kecerdasan anak di bidang pengembangan bahasa, kognitif, seni dan kreativitas. Pengembangan motorik kasar merupakan salah satu bidang pengembangan yang bisa menstimulasi intelegensi seorang anak.

Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Menurut Musfiroh (2008:46) bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar diantaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulative. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contohnya, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk.

Kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerak badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain. Seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang. Dengan demikian yang dimaksud motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti, tangan dan aktivitas otot kaki. Dalam menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki pada saat mengayunkan kaki.

Perkembangan motorik kasar suatu proses kematangan motorik atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses syaraf yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Perkembangan motorik kasar anak dalam koordinasi dari otot besarnya, telah mampu mengayun, mengangkat kaki dan melangkah dengan beban. Perkembangan motorik kasar sangat erat hubungannya dengan perkembangan pusat motorik, yaitu urat syaraf di otak. Kemampuan motorik kasar sejalan dengan kematangan syaraf dan otot.

Perkembangan biologis atau fisik adalah perkembangan hal melibatkan hal-hal yang dapat dilihat secara kasat mata atau bersifat kuantitatif seperti tinggi dan berat badan, perubahan proporsi tubuh, perkembangan kelamin utama dan sekunder, dan lain-lain. Menurut Seifert dan Hoffnung dalam Desmita menyebutkan perkembangan fisik atau pertumbuhan biologis meliputi perubahan-perubahan dalam tubuh dan perubahan dalam cara-cara individu dalam menggunakan tubuhnya serta perubahan dalam kemampuan fisik. Perkembangan fisik anak berlangsung secara teratur, tidak acak. (Eka Cahya Maulidiah, 2017:50).

Menurut Bandi Utama, (2012), menyatakan bahwa secara umum bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dan sukarela

menyenangkan yang sering dilakukan oleh sebagian besar anak. Secara harfiah kata tradisional diartikan sebagai aksi atau tingkah laku alami akibat kebutuhan dari nenek moyang (Ajun Khamdani, 2010: 6).

Jadi Permainan tradisional atau olah raga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta mengandung nilai-nilai positif untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani. Permainan tradisional pada dasarnya di pengaruhi oleh kebudayaan setempat, sehingga permainan tradisional dapat mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Jadi permainan tradisional pada umumnya masih memiliki persamaan/kemiripan dalam cara memainkannya meskipun nama permainannya berbeda.

Permainan tradisional memiliki berbagai macam jenis, hal ini dibedakan dari jumlah peserta permainannya. Permainan tradisional setiap daerah pada dasarnya memiliki banyak kesamaan dari cara memainkannya.

Sebagai alat permainan bakiak bentuknya panjang dan talinya pun lebih dari satu, jumlah tali yang terpasang pada bakiak panjang ini disesuaikan dengan jumlah pemainnya. Permainan tradisional bakiak berada pada kategori permainan yang bersifat bermain dan adu ketangkasan, karena sifat permainannya yang mengandalkan ketangkasan kaki serta mengadakan kekompakan dari masing-masing pesertanya.

Bakiak merupakan sandal yang muncul di dinasti Cina dan sampai berkembang ke Negara-negara di Asia, sehingga sandal ini mengandung unsur nilai kebudayaan dimana sandal ini terbuat dari kepingan kayu yang dihias menjadi indah. Menurut Hidayanti, Bakiak adalah permainan tradisional yang sering kita jumpai ketika peringatan ulang tahun kemerdekaan Indonesia. Permainan tradisional yang sudah lama ini, hampir ada di seluruh wilayah Indonesia karena sifatnya yang seru sekaligus menantang. (Maria Hidayanti, 2013:189)

Bakiak atau Balapan Bakiak adalah salah satu jenis permainan dalam kegiatan outbound atau outing yang bersifat kompetisi. Permainan Bakiak merupakan salah satu permainan outbound atau outing yang sangat menarik (Aliisyah, 2014), Peserta yang tergabung dalam satu kelompok kecil berjumlah kira - kira 3 -5 orang harus memakai sandal kayu yang panjang atau populer disebut bakiak dan bersaing dengan kelompok lainnya.

Selain itu, riyazkia (2010) menyatakan bahwa permainan bakiak adalah salah satu permainan tradisional dimana dibuat dari kayu panjang seperti seluncur es yang sudah dihaluskan (diampelas, red:banjar) dan diberi beberapa selop di atasnya. Dengan demikian permainan bakiak yaitu permainan tradisional dimana dibuat dari kayu panjang seperti seluncur es yang sudah dihaluskan (diampelas, red:banjar) dan diberi beberapa selop di atasnya.

Adapun ukuran pembuatan bakiak yaitu Panjang terompah untuk 3 orang 141 cm; Panjang terompah untuk 5 orang 235 cm; Lebar terompah 10 cm; Tebal terompah 2,5 cm; Berat terompah seluruhnya untuk

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D/Research and Development. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2013:52)

Pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif, metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan alat permainan tradisional bakiak, namun juga mencakup proses pengembangan untuk menarik perhatian anak. Untuk itu, bentuk metode penelitian yang yang dianggap layak dan juga dapat digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*), yaitu suatu metode untuk melakukan penelitian, mengembangkan dan menguji suatu produk penelitian.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa macam metode dalam mengumpulkan data, yaitu kuesioner, observasi, dan wawancara. Berikut penjelasan masing-masing metode :

Tabel. 3.1 Lembar Angket

No	Kriteria	SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian alat permainan tradisional					

	bakiak sebagai media pembelajaran di TK
2	Ketepatan desain pengait kaki pada alat permainan tradisional bakiak
3	Ketepatan pengembangan alat tradisional bakiak dalam menstimulasi motorik kasar anak
4	Kesesuaian desain warna penutup pada pengait kaki alat permainan tradisional bakiak
5	Kesesuaian berat kayu sebagai alas pada alat permainan tradisional bakiak
6	Kesesuaian jumlah pemain pada alat permainan tradisional bakiak
7	Ketepatan inovasi pengembangan alat yang dapat menarik minat dalam menstimulasi motorik kasar anak
8	Kesesuaian ukuran pada pengait yang memberikan rasa nyaman pada pemain bakiak
9	Kesesuaian desain bentuk dan panjang alat permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan
10	Kesesuaian lebar kayu alat permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan
	Jumlah

Tabel. 3.2 Lembar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah perlu adanya model alat permainan tradisional baru di sekolah tempat ibu mengajar?	
2	Perlukah adanya inovasi dalam alat permainan tradisional bakiak?	
3	Pentingkah mengembangkan model alat permainan tradisional bakiak dalam menstimulasi motorik kasar anak?	
4	Apakah model yang akan dikembangkan bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran di TK?	

5	Perlukah memotivasi anak dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional bakiak?
6	Apakah model pengembangan seperti ini dapat di terapkan kepada anak?
7	Perlukah diadakannya workshop tentang alat permainan tradisional bakiak dalam menstimulasi motorik kasar anak?
8	Apakah bapak/ibu sebagai akademisi mendukung mahasiswa saat melakukan pengembangan alat permainan tradisional bakiak dalam menstimulasi motorik kasar anak?
9	Pentingkah pengembangan alat permainan tradisional bakiak dalam menstimulasi motorik kasar anak?
10	Bagaimana bentuk alat permainan Bakiak ini, setelah dikembangkan dengan tambahan inovasi?
11	Apakah alat permainan bakiak yang telah dikembangkan ini dapat menarik perhatian dan minat anak untuk bermain bakiak?
12	Bagaimana, pengembangan seharusnya alat permainan bakiak, sehingga dapat menarik motivasi anak?

Data Proses pengembangan yang diambil di dapat melalui ahli dan guru yang berupa saran dan masukan dalam pengembangan alat permainan tradisional bakiak yang berbentuk deskriptif yang berupa wawancara.

Kemudian tahap penilaian dimana hasil yang didapat akan menjadi ujicoba tahap pertama untuk menyempurnakan penelitian yang telah dikembangkan agar dapat di dihitung dalam persentase dan dimasukkan dalam kategori persentase.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal

Tabel. 3.3. Pedoman Skor Penilaian Guru

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Skala Likert (Ardian Arsyhari dan Helda Selvia,2016:7)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban nilai yang diperoleh (nilai nyata)

$\sum xi$ = jumlah jawaban nilai tertinggi (nilai harapan)

Tabel. 3.4. Kriteria Kelayakan

Skor rata-rata (%)	Kategori
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Alat permainan tradisional bakiak dikatakan layak apabila persentase kelayakan adalah $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

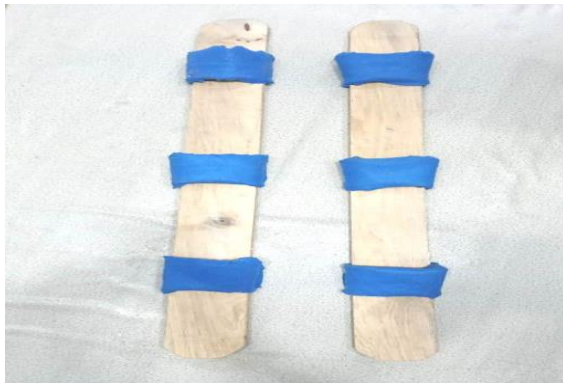
Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa alat permainan tradisional bakiak untuk menstimulasi motorik kasar anak. Pengembangan produk yang dihasilkan merupakan alat permainan tradisional bakiak untuk menstimulasi motorik kasar anak di TK. Dalam pengembangan alat permainan tradisional ini di uji cobakan di TK Cut Meutia Banda Aceh.

Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji kelayakan alat permainan tradisional bakiak ini, disesuaikan dengan prosedur pengembangan model Brog and Gall dijelaskan yakni Potensi dan masalah. Pada penelitian ini potensi dan masalah yang didapat dilapangan dengan melakukan observasi, wawancara dan kusioner kepada guru di TK Cut Meutia Banda Aceh bahwa permainan tradisional bakiak masih sangat jarang digunakan. Selain itu alat permainan tradisional bakiak yang ada di TK Cut Meutia Banda Aceh masih sangat kurang. Beberapa alat permainan bakiak yang ada, belum ada sentuhan inovasi yang dapat menarik minat anak dan memberikan kenyamanan bagi siswa. Dari potensi dan masalah yang ada, peneliti ingin mengembangkan alat permainan tradisional bakiak yang dapat menstimulasi motorik kasar anak di TK.

Desain Produk pada tahap ini, peneliti mendesain produk alat permainan tradisional bakiak dengan menggunakan kayu. Selanjutnya, pengait kaki digunakan ban bagian dalam roda sepeda motor, sehingga memberikan rasa nyaman di kaki dan tidak menimbulkan rasa sakit pada kaki. Selain itu, diberikan sentuhan warna dari kain flanel pada penagit kaki, sehingga dapat menarik minat anak untuk memainkannya.



Gambar. 4.1. Desain Alat Permainan Tradisional Bakiak Pada Umumnya



Gambar Bakiak yang dikembangkan, tampak dari arah depan



Gambar Bakiak yang dikembangkan, tampak dari arah belakang

Berdasarkan hasil penelitian, maka pada pembahasan ini penulis uraikan hasil observasi, kuesioner dan wawancara dari pengembangan permainan tradisional bakiak untuk menstimulasi motorik kasar anak di TK Cut Meutia Banda Aceh.

Pada validasi yang dilakukan oleh validator yang terdiri dari kepala dan guru TK Cut Meutia Banda Aceh, bahwa pengembangan permainan tradisional bakiak dengan pengembangan yang telah dilakukan adalah sangat layak.

Validasi desain oleh kepala TK Cut Meutia Banda Aceh, dapat dilihat dari jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yakni memiliki jumlah skor 45. Sehingga, setelah dihitung dengan menggunakan rumus Skala Liker dibawah ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} x 100\% = 90\%$$

Dari perhitungan rumus diatas, sehingga menghasilkan presentase kevalidan sebanyak 90%. Sehingga berdasarkan kriteria kelayakan dinyatakan bahwa apabila persentase kelayakan $\geq 61\%$, maka dinyatakan layak. Dengan demikian, hasil 90% dapat dinyatakan sangat layak.

Validasi desain oleh guru TK A Cut Meutia Banda Aceh, dapat dilihat dari jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yakni memiliki jumlah skor 44. Sehingga, setelah dihitung dengan menggunakan rumus Skala Liker dibawah ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Dari perhitungan rumus diatas, sehingga menghasilkan presentase kevalidan sebanyak 88%. Sehingga berdasarkan kriteria kelayakan dinyatakan bahwa apabila persentase kelayakan $\geq 61\%$, maka dinyatakan layak. Dengan demikian, hasil 88% dapat dinyatakan sangat layak.

Validasi desain oleh guru TK B Cut Meutia Banda Aceh, dapat dilihat dari jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yakni memiliki jumlah skor 44. Sehingga, setelah dihitung dengan menggunakan rumus Skala Liker dibawah ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Dari perhitungan rumus diatas, sehingga menghasilkan presentase kevalidan sebanyak 86%. Sehingga berdasarkan kriteria kelayakan dinyatakan bahwa apabila persentase kelayakan $\geq 61\%$, maka dinyatakan layak. Dengan demikian, hasil 86% dapat dinyatakan sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan alat permainan tradisional bakian untuk menstimulasi motorik kasar anak di TK Cut Meutia Banda Aceh adalah telah dikembangkan alat permainan tradisional bakiak untuk menstimulasi motorik kasar anak. Desain produk alat permainan tradisional bakiak ini dibuat dengan menggunakan kayu. Selanjutnya, pengait kaki digunakan ban bagian dalam roda sepeda motor, sehingga memberikan rasa nyaman di kaki dan tidak menimbulkan rasa sakit pada kaki. Selain itu, diberikan sentuhan warna dari kain flanel pada penagit kaki, sehingga dapat menarik minat anak untuk memainkannya. Rata-rata penilainya validator yang terdiri dari kepala TK Cut Meutia Banda Aceh, mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90% sehingga penilaian yang dicapai validator mendapatkan kategori "SangatLayak". Sedangkan rata-rata penilaian validator guru TK A mendapatkan persentase kelayakan sebesar 88% sehingga penilaian ahli media mendapatkan kategori "SangatLayak". Selanjutnya, untuk rata-rata penilaian validator guru TK B mendapatkan persentase

kelayakan sebesar 86% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli bahasa mendapatkan kategori "Sangat Layak".

Disarankan bagi guru, agar terus dapat menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar, terutama pengembangan alat permainan tradisional. Bagi pembaca, dapat menambah wawasan dalam pengembangan alat permainan tradisional bakiak yang lebih baik dan lebih kreatif, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, bagi guru, dapat menerapkan alat permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan, sehingga melalui permainan bakiak mampu menstimulasi motorik dasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian Arsyhari, Helda Selvia. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-Biruni Vol 05 No1.
- Ajun Khamdani. (2010). *Olah Raga Tradisional Indonesia*. Kalimantan Barat: PT. Marga Borneo Tarigas
- Allen, K. Eileen & Lynn R. Martoz. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga usia 12 tahun*. (Alih Bahasa: Valentino). Jakarta: Indeks.
- Arif Rohman Hakim, Soegiyanto, Soekardi, (2013), *Pengaruh Usia Dan Latihan Keseimbangan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kelas Bawah Mampu Didik Sekolah Luar Biasa*, Journal of Physical Education and Sports, 2 (1)
- Bambang Sujiono dkk, (2010), *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bandi Utama. A.M. (2012). *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini. Prosiding, Seminar Nasional*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Bety, Janie J. (2014). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Alih Bahasa: Arif Rakhman). Jakarta: Kencana.
- Dhias Fajar Widya Permana, (2013), *Perkembangan Keseimbangan Pada Anak Usia 7-12 Tahun Ditinjau Dari Jenis Kelamin*, Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia, Volume 3. Edisi 1. ISSN: 2088-6802.
- Eka Cahya Maulidiah, (2017), *Asesmen Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun*, Jurnal Perempuan dan Anak, Vol .1 , No. 1.
- Hasnida. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. LUXIMA. METRO MEDIA.
- Hendra Sofyan. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis. Peningkatannya*. Jakarta: CV.Informatika.
- Ismatul, K., Agung, P. & Ellya, R. (2011). *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian PAUDIA (Vol. 1 No. 1). Hlm. 91-105.
- Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media perintis.
- Masnipal, (2013) *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Maria Hidayanti, (2013) *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*, Vol 7, Edisi 1, 2013.
- Pamuji Sukoco dkk, (2016), *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan*, Jurnal Keolahragaan, Volume 4 – Nomor 1.
- Papalia, Danie E & Ruth Duskin Feldman. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia*. (Alih bahasa: Fitriana Wuri Herarti). Jakarta: Salemba Humanika.

Siti Aisyah, (2011). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: UniversitasTerbuka.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Suharsimi Arikunto (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.

Uyoh Sadulloh, (2014). *Pengantar Filsafat Pendidikan*, Bandung: ALFABETA.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.