

Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif ‘Bowling Fruit’ Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

Khotimah*, Indah Kharismawati, Nury Kurnia

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas PGRI Argopuro (UNIPAR), Jl. Jawa No 10, Jember Jatim, 68121. Indonesia

*Corresponding Author: khotimahmulyadi2019@gmail.com

Article History

Received : May 06th, 2025

Revised : June 27th, 2025

Accepted : July 08th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran “Bowling Fruit” yang bersifat edukatif guna membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media permainan edukatif yang diberi nama “Bowling Buah”. Permainan ini terdiri dari bola plastik dan pin bowling yang terbuat dari botol bekas minuman, yang dihias dengan gambar buah-buahan untuk menarik perhatian anak-anak. Data kelayakan produk dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh para ahli media pembelajaran dan ahli materi. Produk yang dikembangkan merupakan alat permainan edukatif yang ramah lingkungan, karena memanfaatkan botol bekas yang dicat warna-warni dan ditemplei gambar buah-buahan. Media ini dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, khususnya dalam aspek melempar, menggulingkan pin, serta melatih koordinasi antara mata dan tangan. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori “sangat layak”, baik dari segi materi maupun media yang digunakan. Dengan hasil yang sangat memuaskan ini, alat permainan edukatif “Bowling Fruit” dinilai sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo. Selain melatih keterampilan motorik kasar, permainan ini juga terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak.

Keywords: Media Permainan Edukatif; Permainan bowling Fruit; Kemampuan Motorik Kasar Anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki tugas yang sangat penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal, khususnya dalam perkembangan motorik kasar. Motorik kasar berkaitan dengan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, dan melempar. Kemampuan yang sangat penting untuk menunjang perkembangan fisik serta koordinasi tubuh anak (Santrock, 2021). Pada usia 4-5 tahun, anak berada dalam fase perkembangan motorik yang sangat pesat, sehingga dibutuhkan stimulasi yang tepat melalui kegiatan fisik yang menyenangkan sekaligus mendidik. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mencantumkan standar tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun

yang mencakup indikator seperti meniru gerakan binatang, menirukan pohon tertiuip angin, meniru pesawat terbang, melakukan gerakan menggantung, melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melempar objek, menangkap objek dengan tepat, melakukan gerakanantisipasi, menendang objek, dan menggunakan alat permainan di luar.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini adalah salah satu komponen yang sangat penting untuk memastikan tumbuh kembang yang optimal bagi anak. Anak-anak pada usia 4-5 tahun mengalami fase perkembangan penting di mana kemampuan motorik kasar mereka, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar berkembang pesat. Kemampuan motorik kasar yang baik dapat membantu kemampuan sosial, emosional, dan kognitif anak. Meskipun demikian, masih ada masalah untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka, terutama di pendidikan

anak usia dini (PAUD). Ketiadaan media yang dapat menarik perhatian dan melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar merupakan salah satu penyebabnya (Haryanto, 2021). Pengembangan media permainan edukatif adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut. Permainan edukatif yang menarik dan interaktif dapat membantu anak belajar sambil bermain dan meningkatkan keterampilan motorik kasar mereka. Dengan permainan yang menyenangkan, anak-anak dapat lebih tertarik untuk bergerak dan terlibat dalam aktivitas fisik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif Bowling Fruit, yang menggabungkan konsep bowling yang sudah dikenal oleh anak-anak dengan elemen buah-buahan yang berwarna-warni. Permainan ini tidak hanya menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak dengan melempar dan menata botol buah-buahan (Pratama, 2022).

Dipercaya bahwa memanfaatkan permainan edukatif yang menggabungkan elemen yang menyenangkan dan edukatif seperti "Bowling Fruit" dapat membantu mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Menurut penelitian Amalia (2022), media permainan yang menggabungkan aktivitas fisik dengan elemen visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam permainan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka. Selain itu, penggunaan berbagai jenis media permainan, seperti yang dilakukan oleh Suryani (2023), dapat meningkatkan keinginan anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik, yang pada gilirannya dapat menghasilkan peningkatan keterkaitan antara anak dan orang tua mereka. Berdasarkan tinjauan pustaka dan penelitian sebelumnya, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media permainan edukatif yang bukan hanya disukai oleh anak-anak, sekaligus berhasil untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itu, riset ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji media permainan edukatif "Bowling Fruit" untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Yaa Bunayya. Ini didasarkan pada temuan bahwa media permainan edukatif ini tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak tersebut. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan berkontribusi pada pembuatan media pendidikan yang lebih efisien dan

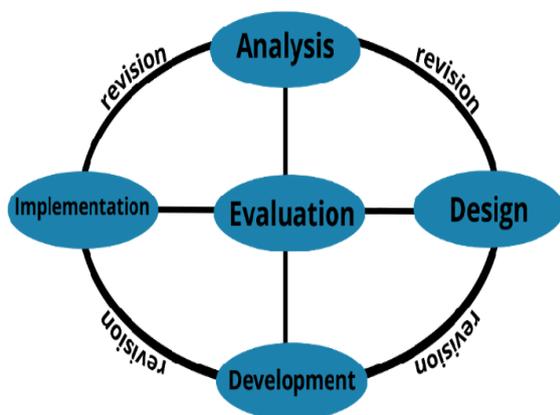
menghibur serta peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini.

Hasil observasi di PAUD Yaa Bunayya menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang mendukung perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun masih kurang variatif. Sebagai metode pembelajaran, hanya senam bersama yang dilakukan dan kegiatan bermain jarang dimanfaatkan. Hal ini menyebabkan anak tidak termotivasi dan tidak ingin tahu tentang apa yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran motorik kasar berlangsung, anak-anak cenderung hanya mampu mengikuti senam saja, namun dalam menguasai keterampilan manipulatif seperti melempar bola secara terarah, menangkap bola dengan tepat, dan menjaga keseimbangan tubuh masih belum bisa. Pembelajaran yang kurang variatif ini dapat menghambat perkembangan keterampilan motorik kasar siswa dan menyebabkan suasana belajar yang buruk. Pembelajaran juga belum mencakup aktivitas fisik anak secara menyeluruh. Ini termasuk koordinasi tangan dan kaki, tepat melempar ke sasaran, dan menjaga keseimbangan tubuh agar anak tidak terjatuh saat bermain. Alat permainan sebagai alat pembelajaran masih jarang digunakan. (Wahyuni, SP, 2024). Berdasarkan gambaran di atas, penulis berinisiatif melakukan penelitian melalui penggunaan alat permainan edukatif yang di beri judul pengembangan media permainan "Bowling Fruit" untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo

METODE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang memiliki lima tahap penelitian dan pengembangan: analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD YAA BUNAYYA adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Metode penelitian ini digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Menurut Sugiyono (2018) Model ADDIE adalah model pengembangan yang digunakan, yang terdiri dari lima tahap pengembangan: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*),

implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Diagram ADDIE (2018)

Dalam penelitian "Bowling Fruit" Pengembangan Media Pembelajaran, tahapan model ADDIE dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Pada tahap analisis (*analisis*), berbagai kebutuhan anak dianalisis, termasuk kebutuhan kurikulum, kebutuhan anak, dan kompetensi. Ini termasuk penyesuaian materi permainan bowling untuk menarik siswa dan meningkatkan partisipasi mereka. Kurikulum 2013, yang mencakup keterampilan pengetahuan, digunakan untuk menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar ini.

b. Desain

Tujuan desain penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Menentukan tujuan pembelajaran tertentu: Memperkenalkan permainan bowling buah kepada anak-anak; 2) Merancang struktur media pembelajaran "Bowling Fruit"; 3) Memilih jenis bahan dan warna media yang akan digunakan yang sesuai dengan karakter anak usia dini; dan 4) Merancang lembar validasi ahli dan observasi untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

c. Pengembangan

Tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Menciptakan media pembelajaran "Bowling Fruit"; 2) Memverifikasi pakar media dan ahli materi tentang media yang telah dibuat.

d. Pelaksanaan

Tahapan implementasi dalam penelitian ini adalah: 1) Menguji media pembelajaran "Bowling Fruit" kepada siswa berusia 4 hingga 5 tahun di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo; 2) Memverifikasi bahwa media digunakan dalam situasi pembelajaran nyata; dan 3) Mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran "Bowling Fruit".

e. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap implementasi model ADDIE. Tahap ini melibatkan analisis data untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika diperlukan, menggunakan hasil evaluasi untuk memperbaiki dan meningkatkan media pembelajaran. Panduan langkah demi langkah yang sistematis untuk pembuatan media pembelajaran "Bowling Fruit" diberikan oleh model ADDIE ini, yang memastikan bahwa media ini efektif dalam memperkenalkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Ini dilakukan dengan menyajikan persentase menggunakan skala Likert. Untuk menilai relevansi pengembangan media pembelajaran "Bowling Fruit", validasi ahli dalam media dan materi telah dilakukan. Pengujian kepraktisan dilakukan dengan menilai lembar kuesioner kepraktisan yang dibuat oleh guru. Pretest dan posttest digunakan untuk menguji efektivitas. Pengujian pertama dilakukan sebelum menggunakan media "Bowling Fruit", dan pengujian kedua dilakukan setelah menggunakan media "Bowling Fruit". Hasil analisis data digunakan untuk membuat produk baru. Selanjutnya, data yang dikumpulkan peneliti dianalisis untuk menentukan apakah produk yang dibuat layak digunakan.

Tabel 1. Kriteria kelayakan produk

Skor Persentase (%)	Kriteria
76-100	Sangat akurat
51-75	Akurat
26-50	Kurang akurat
0-25	Kurang

(Fitriyah et al., 2021)

Tabel 1. merupakan kriteria kelayakan suatu produk, yaitu pengembangan produk yaitu media pembelajaran tersebut akan dikatakan layak apabila nilai penilaian media pembelajaran ini telah memenuhi persyaratan kelayakan

dengan tingkat kesesuaian materi dan kelayakan media dalam pengembangan media, yaitu > 51% atau termasuk dalam kriteria yang akurat dan sangat akurat.

Tabel 2. Kriteria kuesioner tanggapan

Persentase Kepraktisan (%)	Skor	Kriteria
$0 \leq P < 55$		Tidak praktis
$55 \leq P < 60$		Kurang praktis
$60 \leq P < 75$		Cukup praktis
$75 \leq P < 85$		Praktis
$85 \leq P < 100$		Sangat Praktis

(Widiana et al., 2019)

Tabel 2. Adalah kriteria kuesioner tanggapan, yang dikembangkan oleh media 'Bowling Fruit' dikatakan praktis jika mendapatkan respon yang baik dari siswa dan guru, yaitu $\geq 60\%$ atau cukup praktis, praktis, dan sangat praktis.

Tabel 3. Interpretasi Skor

Interval	Skor	Kriteria
Skor $85 \leq < 100$	A	Sangat efektif
$65 \leq \text{Skor} < 85$	B	Efektif
$55 \leq \text{Skor} < 65$	C	Cukup efektif
$45 \leq \text{Skor} < 55$	D	Kurang efektif
$0 \leq \text{Skor} < 45$	E	Tidak efektif

(Widiana et al., 2019)

Tabel 3 merupakan interpretasi dari nilai uji efektivitas produk yang dikembangkan, bahwa pengembangan media 'Bowling Fruit' dikatakan efektif jika memenuhi 3 syarat, yaitu nilai posttest pada kriteria ≥ 65 atau baik, rata-rata nilai posttest di atas nilai pretest, dan jika nilai rata-rata posttest ≥ 75 menurut KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran "Bowling Fruit" ini dikembangkan dengan menggunakan tahapan model ADDIE, yang terdiri dari:

a. Analisis

Menurut analisis kebutuhan siswa di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo, tidak ada media permainan edukatif yang menarik untuk anak-anak bermain dan belajar. Poster dan buku majalah-majalah adalah satu-satunya sumber informasi yang tersedia. Oleh karena itu, media "Bowling Fruit" sangat bermanfaat bagi anak-

anak berusia 4-5 tahun dalam pengembangan kemampuan motorik kasar mereka. Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan ketersediaan dan kondisi media pembelajaran yang digunakan. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti tidak tersedia. Untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan, analisis berbagai karakteristik anak digunakan. Anak-anak di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo kurang dalam kemampuan motorik kasar. Peneliti mengembangkan permainan "Bowling Fruit" sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan anak-anak di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo. Seperti yang ditunjukkan oleh wawancara tidak terstruktur yang dilakukan oleh guru di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo, kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun masih rendah. Ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran motorik kasar tidak dilakukan dengan baik. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran "Bowling Fruit" diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo.

Analisis kurikulum yang digunakan di PAUD Yaa Bunayya menggunakan kurikulum k13. Tujuan analisis kurikulum ini adalah untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah untuk disesuaikan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis kurikulum juga mengidentifikasi bahan ajar untuk anak-anak, yang disesuaikan dengan tingkat prestasi perkembangan dan indikator kurikulum. Untuk menetapkan tujuan pembelajaran, indikator pelaksanaan pembelajaran digunakan. Dalam kegiatan pembelajaran ini, tujuan pembelajaran adalah agar anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya dan mempelajari kemampuan mereka.

b. Desain

Pada tahap desain penelitian ini, peneliti membuat alat untuk menilai kualitas produk yang mereka buat. Ini termasuk angket checklist yang dikirim ke ahli media dan ahli materi. Proses ini dimulai dengan membuat survei dengan kisi-kisi dan pertanyaan. Survei validasi yang dibuat kemudian akan digunakan oleh ahli untuk menilai kelayakan media yang dibuat. Uji praktis oleh guru serta uji coba terhadap kelompok A yang dilakukan untuk mengetahui seberapa baik media "Bowling Fruit". Media 'Bowling Fruit' dirancang agar lebih menarik dibanding

permainan bowling biasa yang umumnya polos, tidak bergambar, serta cenderung membuat anak cepat bosan dan memerlukan biaya pembelian yang lebih tinggi. Oleh karena itu, peneliti melakukan redesain dengan menggunakan bahan yang murah, aman, dan tahan lama untuk anak-anak. Desain media dibuat lebih menarik melalui bentuk bowling yang disesuaikan, warna-warni cerah yang menarik perhatian, serta tambahan

gambar buah-buahan yang familiar bagi anak-anak. Selain itu, peneliti juga membuat wadah penyimpanan bowling, agar permainan tampak rapi. Untuk memastikan kelayakan produk, media "Bowling Fruit" divalidasi setelah proses desain oleh ahli media dan materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk diuji coba pada anak usia 4 hingga 5 tahun di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo.



Gambar 2. Media Bowling Fruit yang telah dirancang dan dikembangkan

Gambar 2, peneliti membuat media "Bowling Fruit" berdasarkan indikator pengembangan kemampuan motorik kasar, dan mereka menambahkan beberapa perubahan untuk membuat permainan ini menarik. Salah satunya adalah langkah-langkah permainan "Bowling Fruit" tidak hanya melibatkan menjatuhkan pin, tetapi juga mengajarkan anak-anak warna, jenis buah-buahan, dan mengetahui jumlah bilangan yang terkait dengan pin yang jatuh saat melempar bola. Semua ini dikemas dengan cara yang menarik, oleh karena itu, permainan "Bowling Fruit" yang dikembangkan para peneliti diharapkan dapat meningkatkan semangat dan

minat belajar anak-anak, khususnya anak-anak usia 4-5 tahun di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo.

c. Pengembangan

Validasi pakar media dilakukan dengan mengisi lembar kuesioner penilaian untuk setiap aspek penilaian, yang terdiri dari tiga aspek yang masing-masing memiliki dua puluh pertanyaan. Validator pakar media adalah dosen yang berkonsentrasi pada media pembelajaran. Evaluasi pakar media tentang media pembelajaran "Bowling Fruit" dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil validasi ahli media pembelajaran

Aspek	Skor	Skor maksimum	Persentase (%)	Kriteria
Kejernihan tampilan media	3	4	75	Sah
Desain pola media 'Bowling fruit'	10	12	83,33	Sangat valid
Penggunaan media 'Bowling fruit'	58	64	90,63	Sangat valid
Jumlah total skor	71	80		
Persentase Kriteria	88,75%			Sangat valid

Berdasarkan Tabel 4, Hasil uji validasi ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran "Bowling Fruit" menunjukkan skor total sebesar 71 dari nilai maksimal 80, dengan persentase sebesar 88,75%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, ahli materi

melakukan validasi melalui pengisian kuesioner penilaian yang mencakup dua aspek, dengan total 14 butir pertanyaan, dan semua pertanyaan tersebut telah dijawab oleh ahli materi. disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil validasi ahli material

Aspek	Skor	Skor maksimum	Persentase (%)	Kriteria
Kelayakan konten	34	40	85	Sangat valid
Presentasi	13	16	81,25	Sangat valid
Skor total	47	56		
Persentase	83,92%			
Kriteria	Sangat valid			

Dalam Tabel 5. Menunjukkan hasil uji validasi ahli material, yang mencapai persentase 83,92% dengan skor total 47 dari maksimal 56 dan dikategorikan sebagai sangat valid.

d. Pelaksanaan

Pada tahap implementasi, praktisitas dan efektivitas media pembelajaran "Bowling Fruit" telah dievaluasi. Uji lapangan melibatkan 10 siswa dan 1 guru dari Yaa Bunayya Sanenrejo PAUD. Tujuan dari uji efektivitas media pembelajaran "Bowling Fruit" adalah untuk mengetahui sejauh mana produk yang dibuat

dapat memenuhi persyaratan KKM untuk siswa. Kemampuan untuk mengidentifikasi jumlah siswa yang meningkat menunjukkan tingkat efektivitas uji. Tes kepraktisan oleh guru PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo yang telah dihitung dalam kuesioner kepraktisan guru sebagai penilaian terhadap media yang dikembangkan. Aspek instruksi, daya tarik, proses dan kemudahan penggunaan, keuntungan, dan efisiensi waktu belajar adalah semua elemen yang termasuk dalam penilaian ini. Hasil penilaian lengkap dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Tes kepraktisan oleh guru

Aspek	Nilai skor dari setiap aspek	Skor maksimum	Persentase (%)	Kriteria
Daya tarik	14	16	87,5	Sangat praktis
Proses dan kemudahan penggunaan	22	24	91,6	Sangat praktis
Manfaat	7	8	87,5	Sangat praktis
Efisiensi waktu belajar	4	4	100	Sangat praktis
Skor total	47	52		
Persentase	90,38%			
Kriteria	Sangat praktis			

Efektivitas telah diuji dengan dua tes. Tes awal, atau pretest, dilakukan sebelum menggunakan media "Bowling Fruit", dan tes kedua, atau posttest, dilakukan setelah

menggunakan media "Bowling Fruit". Hasil tes pertama, atau pretest, dan tes kedua, yang ditunjukkan di Tabel 7.

Tabel 7. Hasil pretest dan posttest dalam uji efektivitas media' Bowling Fruit'

Nama	Skor Prates (sebelum menggunakan "Bowling Fruit")	Skor Pascates (setelah menggunakan media "Bowling Fruit")
1. DMS	50	80
2. DNS	70	100
3. AN	30	70
4. AR	50	90
5. AMR	70	100
6. NZL	70	90
7. FLD	40	75
8. ADZ	20	60
9. SFR	40	75
10.SF	40	80
Skor rata-rata	48	82

Setelah membuat media pembelajaran "Bowling Fruit" dan mengujinya pada siswa di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo, terlihat bahwa setiap tahapan telah meningkat. Namun, beberapa siswa masih dalam kategori yang belum selesai. Berdasarkan hasil nilai posttest, kami menemukan bahwa dua siswa masih memiliki

nilai di bawah KKM yang belum dinyatakan lengkap, dan 8 siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Nilai rata-rata dari 10 nilai posttest adalah 82, yang mewakili kriteria baik. Secara keseluruhan, hasil posttest menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk memecahkan masalah baik dan telah meningkat.



Gambar 2. Pembelajaran dengan media Bowling Fruit

e. Evaluasi

Pada tahap ini, data yang dievaluasi kedua dilakukan. Data ini terdiri dari lembar observasi post-test dan pre-test anak dari tahap pelaksanaan, yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan motorik kasar anak. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media "Bowling Fruit" layak dan praktis untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di PAUD Yaa Bunayya. Anak-anak dapat menikmati bermain "Bowling Fruit" dengan senang hati karena bentuk permainannya yang menarik dan inofatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum adalah tahap awal model pengembangan ADDIE. Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui ketersediaan sumber daya pembelajaran yang telah ada. Hasil wawancara dengan guru di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo menunjukkan bahwa media pembelajaran yang akan dibuat belum pernah ada atau digunakan sebelumnya. Selanjutnya, untuk menentukan tingkat

kemampuan anak-anak, analisis karakteristik peserta didik dilakukan. Ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak-anak di PAUD tersebut beragam. Untuk memastikan bahwa kurikulum yang digunakan sebagai referensi untuk pengembangan media memenuhi kompetensi inti dan dasar yang ditetapkan, analisis kurikulum dilakukan. Hasil analisis awal digunakan sebagai dasar untuk memulai desain media "Bowling Fruit", di mana peneliti mempertimbangkan bahan, warna, ukuran, gambar, dan tampilan yang sesuai dengan karakteristik anak berusia 4-5 tahun.

Dengan desain berwarna-warni dan gambar buah-buahan, media ini dibuat dari botol bekas yang ringan dan aman untuk menarik perhatian anak dan mencegah rasa bosan. Selain membuat permainan lebih menarik, desain juga membuat wadah yang di gunakan untuk menyimpan pin. Media divalidasi oleh para ahli setelah dirancang untuk menilai kelayakan produk dan memberikan saran untuk perbaikan. Media "Bowling Fruit" diuji coba pada tahap implementasi kepada anak-anak usia 4-5 tahun di PAUD Yaa Bunayya. Sebagaimana terlihat dari hasil pretest dan posttest, hasil penggunaan menunjukkan bahwa anak-anak dapat

memainkan media ini dengan baik, dan media ini membantu dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Secara umum, media ini terbukti efektif dalam mendorong perkembangan kemampuan motorik kasar. Karena faktanya yang konkret, menyenangkan, dan mudah digunakan, media "Bowling Fruit" juga meningkatkan minat dan keinginan anak untuk belajar. Setelah proses pengembangan, sebagian besar anak mengalami peningkatan. Dua siswa masih memiliki nilai di bawah KKM, tetapi delapan siswa lainnya memperoleh nilai di atas KKM dan memiliki hasil posttest yang baik. Penelitian ini menemukan bahwa membuat media "Bowling Fruit" membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar. Tiga indikator menunjukkan efektivitas: nilai posttest masuk kategori baik dengan skor 80, rata-rata nilai lebih tinggi dari pretest, dan rata-rata nilai melebihi ambang KKM, yaitu 75.

Menurut Haryanto (2020), Permainan edukatif dapat membantu anak usia dini belajar keterampilan motorik kasar seperti koordinasi mata dan tangan, keseimbangan, dan kekuatan otot. Permainan edukatif yang menggabungkan unsur fisik dengan aktivitas belajar dapat memberikan pengalaman menyenangkan dan bermakna. Pratama (2022) menambahkan bahwa permainan seperti "Bowling Fruit", yang memadukan olahraga bowling dengan gambar buah berwarna cerah, tidak hanya melibatkan aktivitas fisik seperti melempar bola, tetapi juga mengenalkan konsep warna, angka, dan pola. Wulan (2022) juga menyatakan bahwa permainan yang menyenangkan dan menantang dapat secara efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan demikian, media "Bowling Fruit" tidak hanya menarik secara visual tetapi juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan, mendorong anak untuk bergerak aktif, dan secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka. Selain itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian Amalia (2022) menyimpulkan bahwa media permainan edukatif yang menarik dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini.

KESIMPULAN

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Bowling Fruit sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, terutama untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan

mendukung perkembangan kognitif anak saat menghitung pin bowling yang jatuh. Persentase ahli media 88,75% dan ahli materi 83,92% termasuk dalam kategori sangat valid. Media Bowling Fruit juga menghasilkan hasil yang sangat baik dari segi praktisitas. Dengan menggunakan kuesioner, guru menilai kepraktisan dengan nilai rata-rata 90,38% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah dan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Terhadap sepuluh siswa, pengujian efektivitas dilakukan dengan metode pretest dan posttest. Skor rata-rata siswa sebelum penggunaan media (pretest) adalah 48, dan mereka termasuk dalam kategori kurang. Setelah post-test menggunakan media Bowling Fruit, skor rata-rata meningkat menjadi 82, yang merupakan skor yang baik. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak telah meningkat secara signifikan. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran Bowling Fruit untuk anak-anak usia 4 hingga 5 tahun di PAUD Yaa Bunayya adalah efektif. Tiga kriteria utama dipenuhi oleh media ini: hasil posttest yang baik dengan skor 82, peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest, dan nilai posttest yang melebihi batas KKM, yaitu 75. Secara keseluruhan, berdasarkan uji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya, Bowling Fruit adalah media pembelajaran yang sah, praktis, dan efektif untuk membantu anak usia dini di PAUD Yaa Bunayya Sanenrejo meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan rasa terima kasih kepada suami tercinta yang telah memberi dorongan penuh, dosen pembimbing, ibu kepala sekolah PAUD Yaa Bunayya, dewan guru, rekan-rekan mahasiswa, dan anak-anakku yang telah memberi dukungan penuh untuk mendukung penelitian ini dalam pengembangan media pembelajaran edukatif "Bowling Fruit" agar penelitian ini bisa terlaksana dengan baik.

REFERENSI

Amalia, R. (2022). *Pengembangan Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*.

- Yogyakarta: Penerbit Citra Pendidikan Anak.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media. (Hal. 23)
- Fadilah, N. (2021). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(3), 85-95.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84-97. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Haryanto, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 71-80.
- Haryanto, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45-59.
- Hayati, S.N, &Putro “Bermain dan permainan Anak Usia Dini Pendidikan Islam (2021), <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Hidayat, N. (2021). Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 25-33.
- Inkasari, R. F., Kharismawati, I., & Priatiningsih, S. (2024). Development of Smart Egg Puzzle as An Innovative Learning Media in Introducing Numbers to Early Childhood. *Jurnal Paedagogy*, 11(1), 132-143.
- Pratama, I. (2022). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(3), 123-134.
- Pratama, I. (2022). Pengembangan Permainan Edukatif "Bowling Fruit" untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 143-154.
- Rismadani, F., Satria, D., & Kurnia, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Generasi Emas*, 5(1), 51-64.
- Santrock, J.W. (2021). *Life-Span Development* (17 th ed.). McGraw-Hill.
- Sari, L. (2020). Penerapan Permainan Fisik untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9 (1), 70-80.
- Sari, L., & Rahmawati, D. (2021). Pengaruh Permainan Fisik terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(2), 65-77.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung
- Wahyuni Sarah Pohan (2024). Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA Babul Ilmi Kampung Baru, Cemara Jurnal, Rantauprapat, 2024.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL PENGETAHUAN IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354-362.
- Wulan, D. (2022). Pendekatan Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 45-55.