

## IMPLEMENTASI “UNPLUGGED CODING KID MAPS” TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Ayu Mustika Dewi**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[ayu.22059@mhs.unesa.ac.id](mailto:ayu.22059@mhs.unesa.ac.id)

**Nurhenti Dorlina Simatupang**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[nurhentidorlina@unesa.ac.id](mailto:nurhentidorlina@unesa.ac.id)

**Kartika Rinakit Adhe**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[kartikaadhe@unesa.ac.id](mailto:kartikaadhe@unesa.ac.id)

**Dhian Gowinda Luh Safitri**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[dhiansafitri@unesa.ac.id](mailto:dhiansafitri@unesa.ac.id)

### Abstrak

Keterampilan motorik kasar anak usia dini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Ditemukan mayoritas kemampuan koordinasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun belum sepenuhnya dikuasai. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *Kid Maps* berbasis *Unplugged Coding* sebagai upaya meningkatkan keterampilan koordinasi motorik kasar di Kelas B TK Labschool UNESA 1. Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mendukung dalam proses hingga finalisasi pengembangan produk sebagai media permainan untuk pembelajaran. Pengembangan permainan ini juga relevan dengan kebijakan baru yang mengarahkan seluruh anak atau peserta didik untuk mempelajari, memahami dan menguasai *coding*. Maka dalam pelaksanaannya, *coding* diringkas menjadi lebih sederhana dengan implementasi tanpa komputer yang disebut sebagai *Unplugged Coding*. Penelitian dilaksanakan mengacu pada indikator capaian yang menilai kemampuan koordinasi motorik kasar dan kognitif anak secara seimbang. Sehingga pada 12 anak sebagai subjek penelitian, dihasilkan nilai signifikansi sebesar  $<0.001$  yang mengartikan bahwa indikator penilaian berdampak. Begitu juga presentase nilai *N-Gain* yang menghasilkan 68,95% pada hasil penilaian kemampuan anak setelah diberi *treatment* “*Kid Maps*”. Maka disimpulkan bahwa pengembangan permainan ini terbukti valid, efektif dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, *Unplugged Coding*, Motorik Kasar

### Abstract

The gross motor skills of early childhood are influenced by internal and external factors. It was found that majority of children aged 5-6 years had not yet fully mastered gross motor coordination skills. Therefore, this study aims to develop a game called *Kid Maps* based on *Unplugged Coding* as an effort to improve gross motor coordination skills in Class B of TK Labschool UNESA 1. This research employed the ADDIE development model, which supports the process up to the finalization of the product as an instructional game media. The development of this game is also aligned with new educational policies that encourage all children or students to learn, understand, and master *coding*. In its implementation, *coding* is simplified into a more accessible form through a computer-free approach known as *Unplugged Coding*. The study was conducted with reference to achievement indicators that assess children's gross motor coordination and cognitive abilities in a balanced manner. With 12 children as the research subjects, the results showed a significance value of  $<0.001$ , indicating that the assessment indicators had a significant impact. Likewise, children's abilities after using *Kid Maps*. Thus, it can be concluded that the development of this game is proven to be valid, effective and practical for use in learning activities for children aged 5-6 years.

**Keywords:** Early Childhood, *Unplugged Coding*, Gross Motor

### PENDAHULUAN

Aspek perkembangan anak usia dini merupakan langkah awal untuk menentukan keberhasilan masa

depannya. Salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini yang perlu diperhatikan adalah motorik kasar (Raga et al., 2024). Perkembangan motorik kasar merupakan kontrol gerak tubuh yang dilengkapi

dengan komponen meliputi saraf, otot gerak dan postur tubuh. Kesiapan komponen motorik kasar dipengaruhi oleh kematangan fisik setiap anak. Sehingga capaian kemampuan masing-masing anak berbeda sesuai dengan stimulasi dan pembiasaan yang diterima setiap harinya.

Didukung oleh data Kementerian Kesehatan diungkapkan dalam Mediakom edisi Juni 2024 yang memaparkan bahwa realisasi penurunan stunting masih jauh dari target utama sebesar 14%, dengan faktor penyebab kurangnya aktivitas gerak anak. Durasi gadget anak yang terlalu banyak dan sosialisasi anak yang kurang dari pihak orang tua, guru maupun lingkungan sekitar. Penelitian lain juga mengatakan bahwa faktor penghambat perkembangan motorik kasar anak adalah kurangnya aktivitas fisik dan interaksi anak dengan lingkungan sekitar atau masyarakat sekitar (Maulidia et al., 2022).

Empiris dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kemampuan koordinasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Kelompok B TK Labschool UNESA 1. Ditemukan mayoritas anak masih bingung mengenal arah kanan dan kiri, juga saat melakukan aktivitas motorik kasar mengacu pada contoh yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, indikator motorik kasar dan kognitif yang digunakan dikolaborasikan melalui koordinasi. Diintegrasikan dengan pemahaman *coding* yang implementasinya tanpa komputer maka disebut sebagai *unplugged coding*. Pengertian *unplugged coding* sendiri adalah aktivitas mengkode tanpa menggunakan akses internet atau komputer.

Dikemukakan juga dalam Puslapdik Kemendikdasmen (2024) oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa *coding* merupakan mata pelajaran yang tergantung pada kemampuan sekolah dan kemampuan anak. Pernyataan tersebut merujuk kepada fasilitas dan situasi kondisi anak dan sekolah yang paling dapat direalisasikan pembelajaran *coding* dalam bentuk *pluggad* atau *unplugged*. Beberapa penelitian sebelumnya merealisasikan pembelajaran *coding* pada satuan PAUD dalam bentuk modul pembelajaran (Lestari et al., 2024). Didukung juga dalam pengamatan yang dilakukan terhadap pemahaman *coding* anak setelah diimplementasikan dengan permainan. Ciri khas permainan yang terintegrasi *coding* adalah konten warna, simbol, dan bentuk sederhana.

Maka dalam pelaksanaannya, anak usia dini lebih tertarik untuk melaksanakan dengan maksimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ditemukan pembiasaan aktivitas motorik kasar anak yang masih tidak fokus pada keterampilan koordinasi anak. Pembiasaan mayoritas dilakukan pada keseimbangan dan ketangkasan anak baik perempuan maupun laki-laki. Maka sebagai landasan pengembangan permainan oleh peneliti fokus

yang diutamakan adalah keterampilan koordinasi anak usia 5-6 tahun. Kegiatan bermain sendiri memiliki keterikatan yang sangat kental dengan anak usia dini.

Bermain adalah kegiatan tanpa tujuan yang dilakukan untuk mencapai sebuah kepuasan dan kesenangan semata (Dims, 2014). Menurut para tokoh pendidikan anak usia dini, bermain merupakan kegiatan, aktivitas bahkan kerja anak. Tidak ada pekerjaan lain yang dilakukan oleh anak usia dini selain bermain. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini dibentuk menjadi sebuah permainan agar anak tidak mudah merasa bosan. Dengan kegiatan bermain, anak akan lebih mudah memahami dan melaksanakan lebih efisien dari pembelajaran dalam bentuk penjelasan.

Dalam kegiatan bermain anak, hampir seluruh aspek tumbuh kembang akan meningkat seiring luasnya eksplorasi anak. Salah satunya adalah motorik kasar, maka dalam pelaksanaannya peneliti mengintegrasikan *coding* ke dalam pembelajaran motorik kasar dengan bentuk permainan. Dibuktikan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sholikah, 2023) yang mengkreasi permainan engklek dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5- tahun. Sejatinnya anak usia 5-6 tahun sudah sangat menginginkan dan berani mengambil resiko bahaya dari apa yang mereka lakukan atau mainkan. Karakteristik tersebut menjadi acuan dalam pengembangan permainan oleh peneliti. Sehingga integrasi kegiatan motorik kasar yang digunakan meliputi; lompat halang rintang, membawa nampan dan berjalan di papan titian, berlari zig-zag dengan mengambil bendera.

Aktivitas dengan semi tantangan sangat menarik bagi anak usia 5-6 tahun, karena mereka sangat memerlukan informasi yang valid atas kemampuan yang mereka miliki. Menjadi kebanggaan tersendiri ketika mereka berhasil memberi tahu duni bahwa mereka bisa dan lebih baik atau sama baiknya dengan teman sebayanya. Maka, rancangan pengembangan yang dilakukan peneliti berupa produk permainan yang terintegrasi pembelajaran *coding* didalamnya. Tujuan penelitian pengembangan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan koordinasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Subjek penelitian yang digunakan sebanyak 12 anak di Kelompok B TK Labschool UNESA 1.

## METODE

Penelitian dengan judul “Pengembangan” mayoritas menggunakan metode campuran model ADDIE. Karena dengan metode dan model penelitian tersebut, peneliti dapat melakukan pengembangan produk hingga optimal. Model ADDIE adalah :

1. *Analysis* : analisis permasalahan dan ide pengembangan yang akan dilakukan. Penelitian ini

mengutamakan kendala koordinasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Kelompok B TK Labschool UNESA 1. Sehingga dilakukan pengembangan permainan sebagai upaya meningkatkan keterampilan tersebut.

2. *Development* : pengembangan menjadi tahap setelah analisis berupa aktualisasi ide yang telah diusung. Pengembangan pada penelitian ini melewati proses validasi materi dan media. Diakhiri dengan uji coba dan pemilihan indikator sebagai capaian penilaian.
3. *Design* : desain termasuk proses aktualisasi setelah ditemukan materi yang sesuai, dan media dinyatakan layak untuk digunakan. Desain ini juga memerlukan proses validitas keefektifan kegunaannya untuk anak usia 5-6 tahun. Proses ini dalam pelaksanaan penelitiannya dibantu oleh guru kelas selaku pendamping dan penilai keterampilan anak-anak.
4. *Implementation* : implementasi dilakukan setelah indikator penilaian sudah valid, media yang dikembangkan layak, dan subjek penelitian memiliki kemampuan yang setara. Maka dalam pelaksanaannya akan dengan mudah dilakukan penilaian secara optimal. Kemampuan setara pada penelitian ini tidak berlaku pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Sehingga data nilai hanya didapatkan dari semua subjek penelitian yakni anak-anak normal.
5. *Evaluation* : evaluasi dilakukan setelah semua dilakukan, untuk mengetahui kekurangan dan apa yang harus ditambahkan pada peneliti berikutnya. Penelitian pengembangan ini, melakukan evaluasi di setiap tahapannya. Sehingga sembari produk dikembangkan, dilakukan juga evaluasi setiap tahapnya untuk memaksimalkan prosedur penelitian pengembangan.

Validasi penelitian pengembangan ini dilakukan dengan aspek penilaian gabungan antara kemampuan kognitif dan motorik kasar. Prosedur penilaian validasi produk mengacu pada table penilaian validator sebagai berikut :

**Tabel 1 Penilaian Validator**

No	Validator	Aspek Penilaian	
1	Ahli Media	Manfaat	
		Desain Produk	
		Ketahanan	
		Keamanan	
2	Ahli Materi	Materi	
		Penyajian Konten	
		Tujuan	
3	Guru Kelas	Materi	
		Tujuan Pembelajaran	
4	Subjek Uji Coba	Koordinasi	Perhatian
		Kognitif	Kontrol Impuls

		Motorik Kasar	Fleksibilitas
			Koordinasi

Tabel tersebut menjadi acuan untuk dilakukan analisis data secara deskriptif dan reflektif untuk menjabarkan presentase skor kemampuan selama uji coba produk hingga implementasi penelitian. Kriteria skor untuk dinyatakan valid dan layak digunakan penelitian mengacu pada presentase instrument di bawah ini :

**Tabel 2 Presentase validasi instrument**

Presentase (%)	Kriteria	Keterangan
81-100	Baik sekali	Sangat praktis tidak perlu revisi
61-80	Baik	Praktis, tidak perlu revisi
41-60	Cukup baik	Cukup praktis, perlu revisi
21-40	Kurang baik	Tidak praktis, perlu revisi
0-20	Tidak baik sekali	Sangat tidak praktis, perlu revisi

Berdasarkan table presentasi validasi instrument di atas, peneliti mendapatkan nilai 93,75% dari validator materi, dan 100% dari validator media. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil Pengembangan Permainan “Kid Maps” berbasis *Unplugged Coding* untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Labschool UNESA 1.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap tahap pada model ADDIE ini merupakan langkah penting bagi peneliti untuk menentukan keberhasilan penelitian. Mulai dari tahap analisis, peneliti akan berhubungan langsung dengan subjek penelitian di lapangan. Hingga pihak penanggung jawab subjek yang akan digunakan, terutama untuk penelitian pengembangan perlu melewati tahap validasi yang berulang untuk menyesuaikan produk yang dikembangkan pada solusi terhadap masalah atau kasus yang terjadi. Penelitian ini diusung berdasarkan hasil observasi dan persetujuan guru kelas juga kepala sekolah TK Labschool UNESA 1. Pengembangan “Kid Maps” sebagai upaya meningkatkan koordinasi motorik kasar anak usai 5-6 tahun di Kelompok B mendapat dukungan penuh dan pendampingan yang menyeluruh dari pihak sekolah. Sehingga pelaksanaan penelitian dapat secara optimal meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui kegiatan motorik kasar berbasis *unplugged coding*. Tahap yang dilakukan setelah validasi materi dan media adalah uji coba pada subjek lain dengan kemampuan yang sama dengan subjek utama.

Uji coba dilakukan pada 11 anak dengan ciri khas dan kriteria yang sama, menghasilkan beragam hal dan penemuan baru. Diantaranya adalah pemahaman anak yang masih kurang atas posisi kanan dan kiri pada suatu gambar atau praktik. Berdasarkan hasil uji coba, peneliti mendapatkan penemuan baru mengenai pemahaman anak yang lebih terbantu dengan kegiatan bermain. Maka saat uji coba, peneliti memulai dengan penjelasan dasar mengenai makna dan kegunaan simbol panah pada permainan “*Kid Maps*”. Hal tersebut sekaligus menjadi dasar pengalaman peneliti untuk melakukan implementasi permainan secara menyeluruh pada anak. Penjelasan dasar yang mendalam pada anak, akan membantu pemahaman dan penguasaan topik pembelajaran oleh anak. Pemahaman tersebut juga dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal lainnya. Maka penting bagi guru dan orangtua untuk memanfaatkan seluruh waktu eksplorasi anak agar mendapat semua jawaban dari rasa penasaran mereka.

Mengacu pada instrument penilaian, berdasarkan hasil uji coba kepraktisan, guru kelas menyatakan praktis melalui kuisioner tertulis yang dilampirkan. Presentase 93,75% menjadi nilai akhir untuk permainan “*Kid Maps*” dinyatakan layak digunakan untuk kegiatan bermain sambil belajar anak. Maka dapat dilanjutkan prosedur penelitian selanjutnya yakni *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 minggu terjadwal oleh sekolah subjek, dengan pendampingan seluruh pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan *pre-test* diawali dengan pengenalan yang sama saat dilakukan uji coba. Mulai dari pemahaman arah kanan, kiri, atas dan bawah kepada anak, pengenalan *coding* berbentuk aktivitas fisik, hingga pembelajaran simbol panah sebagai perintah pada anak. Kondisi lapangan yang terjadi, anak usia 5-6 tahun belum sepenuhnya memahami arah dan posisi antara kanan dan kiri. Oleh karena itu, pemahaman simbol panah sebagai perintah akan menjadi *absurd* bagi sebagian anak yang belum mengenal dan memahami konsep *coding* bersifat *unplugged* ini.

Hasil yang ditemukan ketika *pre-test* dilakukan adalah mayoritas anak mendapat nilai 3 hampir pada keseluruhan 4 indikator yang digunakan. Perbandingan antara anak laki-laki dan perempuan berbeda hanya pada indikator pertama yang fokus pada kemampuan perhatian anak terhadap penjelasan atau instruksi yang disampaikan. Hal tersebut termasuk sebuah tantangan bagi peneliti untuk lebih mengutamakan karakteristik anak. Secara umum, karakteristik anak usia 5-6 tahun antara laki-laki dan perempuan tidak banyak memiliki perbedaan. Fokusnya hanya pada kebiasaan laki-laki yang lebih menyukai aktivitas berbahaya; lebih berani mengambil resiko

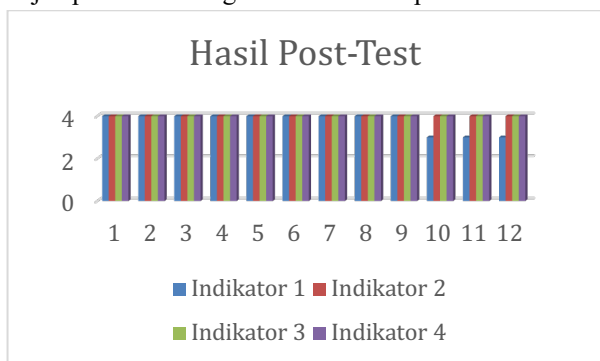
walaupun sudah dibekali sebelumnya, hingga ingin dan tekad untuk mencoba sesuatu yang mereka sendiri sudah mengerti apa yang akan terjadi setelahnya (Pratiwi, 2023). Sebaliknya dengan perempuan, mereka lebih menyukai permainan berkelompok, mengikuti gaya teman sebaya, mencoba menirukan orang dewasa yang memotivator (guru, kakak, ibu).

Kecenderungan tersebut, berdampak pada pelaksanaan penelitian ini, berbagai karakteristik, aspek tumbuh kembang anak, hingga indikator capaian sebagai penilaian kemampuan. Penemuan pertama yang terlihat pada anak-anak setelah dilakukan *pre-test* adalah rasa penasaran yang meningkat. Hal ini disebabkan oleh pembiasaan sekolah yang belum menjadi fokus peningkatan kemampuan pada anak. Sehingga anak-anak merasa asing, bingung dan kesusahan terhadap *pre-test* “*Kid Maps*” yang telah dilakukan. Hal tersebut menjadi acuan dalam pelaksanaan *treatment* yang dilakukan selama beberapa hari runtut. *Treatment 1* dilakukan penjelasan ulang sebelum bermain “*Kid Maps*”, anak-anak membentuk lingkaran di kelas, mendengarkan penjelasan mengenai alat permainan dan *flash-card* instruksinya. Pada *treatment 1* ini, peneliti menuntun dan membantu lebih banyak untuk menilai, sekaligus memastikan semua anak memahami cara bermain dan implementasinya. Ditemukan hanya 1 orang yang memahami permainan dan dapat melakukan dengan konsisten terhadap instruksi yang diberikan melalui *flash-card*. Anak itu adalah perempuan, sehingga dapat dinilai secara umum adalah stimulasi yang diterima anak lebih banyak dari teman sebayanya. Sehingga dapat lebih cepat menguasai, memahami dan mengimplementasikan permainan sesuai prosedur yang berlaku.

*Treatment 2* dilaksanakan dengan penambahan aktivitas fisik sebelum melakukan permainan “*Kid Maps*”. Membangun semangat anak untuk mengikuti kegiatan belajar dan bermain sangatlah mudah, jika menguasai teknik pendekatannya. Sekali lagi adalah permainan yang berhasil menarik perhatian anak usia dini. Khususnya untuk pembelajaran, pengendalian kondisi kelas, pendalaman materi anak, hingga pelaksanaannya, bermain adalah hal yang sangat spesial dan menyenangkan bagi mereka (Azizah, 2020). Sehingga perlu dikembangkan model atau cara pendekatan yang menarik bagi anak untuk mendekat, mau bergabung dan melaksanakan prosedur pembelajaran yang digunakan. Pada *treatment 2* ini, terbukti beberapa anak bahkan hampir mayoritas telah memahami, namun mudah dalam pelaksanaannya masih butuh sedikit bantuan dan tuntunan. Kesempatan ini juga memperlihatkan karakteristik anak usia 5-6 tahun antara laki-laki dan perempuan. Tampak sedikit khas cara bermain anak perempuan yang saling ikut-ikutan kepada teman sebayanya. Sehingga penilaian

yang diambil dari anak perempuan, indikator kemampuan motorik kasarnya tidak dapat optimal pada *treatment* 2 ini. Oleh karena itu, dilakukan *treatment* ke-3 untuk memaksimalkan pemahaman dan kepercayaan diri anak perempuan pada masing-masing kemampuan yang dikuasai.

Pada *treatment* 3 ini, anak-anak mulai menguasai dan percaya diri untuk melakukan permainan “*Kid Maps*”. Penilaian yang didapat dari *treatment* terakhir ini, menunjukkan banyak peningkatan pada perkembangan koordinasi motorik kasar semua anak subjek penelitian. Penguatan yang diberikan peneliti dalam setiap *treatmentnya* berupa variasi kegiatan motorik kasar yang berbeda setiap harinya. Hal ini mendukung eksplorasi anak lebih luas dari yang biasa dihadapi atau didapat dari stimulasi guru atau orang tua. Hasilnya anak-anak lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan ini, dan keinginan untuk lebih baik dari hari kemarin masing-masing anak meningkat secara signifikan. Berikut diagram batang hasil penilaian pada 12 subjek penelitian dengan 4 indikator capaian :



Gambar 1. Diagram Batang Penilaian Post-test

Berdasarkan hasil tersebut, masih terdapat 3 anak dengan indikator 1 rendah, hasil tersebut adalah anak laki-laki. Nilai tersebut disebabkan oleh fokus anak tersebut yang sering *ter-distract* dengan kebiasaan kumpulan mereka sendiri. Sehingga selama penelitian dilaksanakan, guru kelas selalu memberi peringatan, mendampingi, dan menghimbau fokus anak agar memperhatikan. Namun secara berturut-turut, 3 anak laki-laki ini tidak memperhatikan, dan sibuk bercerita sendiri dengan kumpulannya. Penilaian ini juga menjadi penemuan baru mengenai hal lain yang tidak umumnya terjadi pada anak laki-laki. Kebiasaan bercerita dan berkumpul identic dengan anak perempuan (Zagoto et al., 2019), namun hal ini terjadi pada anak laki-laki. Sehingga penilaian tersebut juga disepakati oleh guru kelas selaku pendamping dalam penelitian, serta pernyataan bahwa kebiasaan sehari-hari ketiga anak tersebut masih sama. Bahkan pertimbangan pemisahan kelas juga sudah dilakukan pada ketiga anak tersebut, namun hasilnya sama dan tidak mengurangi kebiasaan tersebut saat mereka bertemu kembali.

Setelah *post-test* dilakukan, maka semua nilai dan data yang akan diolah lengkap. Maka dapat dilaksanakan pengolahan data sesuai dengan prosedur yang digunakan pada model ADDIE. Pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah menguji *Normalitas* data untuk membuktikan penelitian dinyatakan normal atau sebaliknya. Hasil dari uji normalitas yang telah dilakukan yakni sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test</i>	0,876	12	0,078
<i>Post-test</i>	0,802	12	0,100

Penggunaan tabel *Shapiro-Wilk* dengan alasan jumlah subjek penelitian yang digunakan kurang dari 50 orang. Sehingga nilai signifikansi ditemukan lebih dari 0,05 mengartikan data penelitian bersifat normal. Maka pengolahan data yang selanjutnya dilakukan adalah *T-Test* sebagai penentu standar deviasi indikator yang digunakan dalam penelitian memberi dampak atau tidak kepada kemampuan anak. Uji T yang dilakukan juga oleh peneliti menghasilkan jawaban berikut :

Tabel 4. Hasil Uji T

Pengembangan <i>Kid Maps</i>	Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)
<i>Pre-test</i>	11.50	1.168	< 0.001
<i>Post-test</i>	15.17	0.835	

Menunjukkan hasil rata-rata keterampilan motorik kasar anak usai 5-6 tahun sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan nilai signifikansinya berubah. Diartikan bahwa  $H_0$  ditolak dengan peningkatan kemampuan koordinasi motorik kasar menggunakan media permainan “*Kid Maps*” berbasis *unplugged coding*.

Berdasarkan prosedur penelitian yang digunakan dan telah dilaksanakan pada pengembangan permainan ini, menunjukkan bahwa pengembangan sebuah produk untuk pembelajaran anak usia dini memerlukan beberapa tahapan yang pasti, kompleks dan optimal. Khususnya pada penelitian ini, pengembangan produk ini tidak hanya sekedar menemukan hal baru yang harus dipelajari oleh peneliti, melainkan juga meningkatkan kemampuan meneliti dengan kompleks untuk kebutuhan anak usia dini.. Sebagai media pendukung untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan integrasi materi *coding* didalamnya membuat permainan lebih mudah dipakami anak dan fleksibel digunakan oleh guru pada semua pembelajaran. Pengembangan ini juga melatih kreatifitas guru sebagai pendidik anak usia dini, dan anak usia dini yang menerima pembelajaran dengan kritis dan kreatif. Pembelajaran yang didapat oleh peneliti berdasarkan penelitian ini, karakteristik anak usia dini

dapat menjadi sebuah tantangan jika tidak terkontrol. Maka sebagai guru anak usia dini sangat penting untuk memahami karakteristik anak pada masing-masing tahapan usianya. Karena dengan begitu, akan lebih mudah untuk *controlling* pada masing-masing situasi pembelajaran yang sedang berjalan atau dilaksanakan.

Maka penelitian pengembangan permainan “*Kid Maps*” ini telah dinyatakan layak dan efektif telah dilakukan dalam upaya peningkatan keterampilan koordinasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pelaksanaan penelitian menjadi pembelajaran baru bagi guru dan anak dalam impelentasi *coding* pada aktivitas juga termasuk penerapan *unplugged coding* di sekolah subjek. Terimakasih diucapkan kepada pendamping penelitian yang telah mendukung kelancaran proses penelitian. Kepala sekolah dan guru kelas yang terlibat sebagai pendamping anak yang dinilai untuk penelitian. Juga pihak-pihak yang terlibat pada penelitian ini hingga tuntas dan lancar.

## PENUTUP

### Simpulan

Pembahasan mengenai penelitian yang telah diuraikan sesuai dengan keadaan nyata pelaksanaan penelitian pengembangan permainan “*Kid Maps*” berbasis *unplugged cdoing* dalam upaya meningkatkan keterampilan koordinasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pelaksanaannya dilakukan di Kelompok B TK Labschool UNESA 1 sejumlah 11 anak untuk subjek uji coba dan 12 anak untuk subjek penelitian. Validasi produk dinyatakan oleh pakar yang ahli dalam bidangnya, sehingga penilaian hingga pengolahan data penelitian ini dilaksanakan sesuai prosedur model pada metode penelitian pengembangan yang digunakan. Kepraktisan media permainan ini dinyatakan oleh guru kelas selaku pendamping saat penelitian dilaksanakan. Keefektifan penelitian ini dinyatakan dengan pengolahan data yang telah dilakukan. Sehingga menghasilkan produk yang layak dan sesuai untuk digunakan untuk perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan memperhatikan kriteria dan capaian tumbuh kembangnya masing-masing. Perlu diperhatikan sekali lagi, penelitian ini dilakukan pada kelompok anak normal usia 5-6 tahun. Namun untuk Anak Bekebutuhan Khusus yang tingkat capaiannya melampaui dan menguasai kemampuan anak normal, tidak menjadi kasus yang sulit. Pendampingan merupakan hal penting bagi seluruh kegiatan anak usia dini, terutama pembelajaran mengenai koordinasi motorik kasar.

### Saran

Saran yang dapat digunakan untuk kemajuan dan pengembangan berkelanjutan yakni berupa pemanfaatan

kreasi dan ide inovasi guru yang diintegrasikan pada aktivitas permainan. Maka materi yang diajarkan pada pemahaman anak mengenai motorik kasar dan pengkodean akan lebih mudah dipahami dan diimplementasikan oleh anak. Penggunaan instruksi yang jelas, menarik dan memberikan contoh sebelum melaksanakan menjadi daya tarik anak yang sangat membantu. Penambahan aktivitas lain yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik masing-masing anak bahkan masing-masing daerah. Dengan begitu permainan “*Kid Maps*” berbasis *unplugged coding* dapat bermanfaat optimal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Desriana, N., & Pratiwi, W. (2023). Tinjauan Buku Cerita Bergambar dan Aktivitas Anak sebagai Media Edukasi Anak Usia 3-5 Tahun. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.37312/imatype.v2i1.6603>
- Dims, song. (2014). Pengertian Bermain menurut para ahli. In *Wordpress*.
- Lestari, F. A., Rinakit Adhe, K., Khotimah, N., & Simatupang, N. D. (2024). Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 29–36. <https://global.mardi.id/index.php/global>
- Maulidia, P., Dorldina Simatupang, N., Widayati, S., & Rinakit Adhe, K. (2022). *SELING Jurnal Program Studi PGRA ANALISIS VARIASI PENYAJIAN MENU MAKANAN TERHADAP NAFSU MAKAN PADA ANAK USIA 2-4 TAHUN DI DESA BADANG*. 8, 159–171.
- Raga, A., Muslimah, H. N. M. N., Suyatno, D. N. A., & Saparuddin, M. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak dan Lagu Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA Ma’arif NU 003 Palaran. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.21093/bocah.v3i1.7537>
- Simatupang Dorldina N, & Sholikah I. (2023). *Hubungan antara Persepsi Guru dalam Pembelajaran Tatap Muka dengan Kemandirian pada Anak Usia 5-6 Tahun*. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v6i1.29315>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar

pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01).  
<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>

Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). PERBEDAAN INDIVIDU DARI GAYA BELAJARNYA SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2).  
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>

