

---

## **Pengembangan Media Susun dari Kain Flanel Bergambar Alat Olahraga sebagai Media Pembelajaran pada Motorik Halus Anak Usia Dini TK FKIP**

**Adelia Syahputri<sup>1</sup>, Agus Prima Aspa<sup>2</sup>, Siti Maesaroh<sup>3</sup>.**

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Riau

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Riau

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga, Universitas Riau

### **Abstrak**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurang bervariasinya media pembelajaran sebagai bahan sumber belajar, terutama media pembelajaran tentang pengenalan alat-alat olahraga pada anak usia dini. Selain itu juga anak-anak memiliki kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan perkembangan motorik halus. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga sebagai media pembelajaran pada motorik halus anak usia dini di TK FKIP UNRI. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan di kelas B TK FKIP UNRI berjumlah 17 peserta didik yang berusia 4-6 tahun. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 tim ahli; media dan materi serta melakukan uji coba lapangan pada anak usia dini yang dinilai oleh pengamatan guru. Hasil dari uji coba produk pengembangan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga sebagai media pembelajaran motorik halus anak usia dini di TK FKIP UNRI memperoleh nilai rata-rata 4 dengan hasil nilai persentase 100% pada kategori sangat layak. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media susun yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran motorik halus anak usia dini serta dapat mengenal alat-alat olahraga.

**Kata Kunci:** *Media susun, Kain Flanel, Anak Usia Dini*

### **Abstract**

*The problem in this research is the lack of variety in learning media as learning resource materials, especially learning media regarding the introduction of sports equipment in early childhood. Apart from that, children also have difficulties in following the learning process which involves fine motor development. The aim of this research is to develop stacking media from flannel cloth with pictures of sports equipment as a learning medium for fine motor skills in early childhood at FKIP UNRI Kindergarten. This type of research is development research or known as Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. This research was conducted in class B TK FKIP UNRI with 17 students aged 4-6 years. The test subjects in this research consisted of 2 teams of experts; media and materials as well as conducting field trials on early childhood*

---

Correspondence author: Adelia Syahputri, Riau University, Indonesia.

Email: [Adelia.syahputri3715@student.unri.ac.id](mailto:Adelia.syahputri3715@student.unri.ac.id)



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

*which are assessed by teacher observations. The results of product trials for developing stacking media from flannel with pictures of sports equipment as a medium for learning fine motor skills for early childhood at FKIP UNRI Kindergarten obtained an average score of 4 with a percentage score of 100% in the very feasible category. The results of this assessment show that the stacking media developed by researchers can be used as a medium for learning fine motor skills for young children and can introduce them to sports equipment.*

**Keywords:** *Stacking media, Flannel, Early childhood*

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan anak dengan usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Usia dini disebut dengan usia emas (*golden age*) (Eliyyil Akbar, 2020). Menurut beberapa penelitian menjelaskan bahwa pertumbuhan otak berlangsung secara cepat selama berada di dalam kandungan ibu, lalu berlanjut hingga usia sampai 6 tahun di bantu dengan rangsangan dan zat gizi yang memadai. Usia dini merupakan masa yang tepat untuk menstimulasi perkembangan anak. Stimulasi yang diberikan dapat berupa suara, gerakan, mencocokkan, menggambar, meniru, dan sebagainya. Dengan menstimulasikan secara tepat maka dapat membantu memperkuat dan membentuk hubungan antar saraf yang penting bagi perkembangan kognitif, bahasa, emosional dan sosial anak usia dini tersebut (Yenti, 2021).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran (Sapriyah, 2019). Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Perkembangan motorik merupakan perubahan dalam gerak yang memberikan interaksi dari suatu individu terhadap lingkungan (Dapp et al., 2021). Perkembangan motorik terbagi dua, yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus (Andayani, 2021). Motorik kasar adalah keterampilan yang menggunakan kemampuan otot besar seperti berjalan, berlari, melompat dan sebagainya (Maesaroh et al., 2022). Motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan organ tubuh tertentu dan dilakukan

oleh otot kecil, menggunakan jari tangan dan pergelangan tangan kemudian dibutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Gerakan yang dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan motorik halus anak usia dini seperti dengan memegang benda, menulis, menggambar, menyusun puzzle, dan sebagainya (Pura & Asnawati, 2019).

Hal yang dapat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini dengan memberikan media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan kreatif sehingga anak usia dini dapat memberikan perhatiannya pada media tersebut. Media pembelajaran yang dapat diberikan pada anak usia dini berupa Alat Permainan Edukatif (APE) . Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, penggunaannya dapat disesuaikan berdasarkan usia dan tingkat perkembangan dari anak usia dini (Fatimah et al., 2023). Pada perkembangan motorik dapat menggunakan alat seperti bola, tali, gunting, dsb untuk merangsang pergerakan tangan dan kaki. Selain itu dapat diberikan pengenalan warna, gambar dengan media susun. Pada penelitian terdahulu telah menyatakan bahwa penggunaan media susun gambar dari kain flanel dapat membantu mengenal angka, benda, gambar serta bertujuan untuk melatih motorik halus pada anak usia dini (Arumsari, 2022). Media papan flanel merupakan media grafis dua dimensi dari kain flanel yang direkatkan pada papan, gabus atau triplek. Media papan flanel dapat dilihat, disentuh, dipindah-pindahkan, serta mudah ditempel dan dilepas. Media papan flanel dapat menjadikan media lebih menarik dengan berbagai warna, lebih tahan lama dan fleksibel (Ismet, 2020). Tujuan adanya media papan flanel untuk peserta didik dapat membedakan warna, gambar, kata-kata, angka dan sebagainya.

Pada anak usia dini diperlukannya pengenalan olahraga, baik olahraga kebugaran maupun alat olahraga. Media susun bergambar alat olahraga dapat membantu melatih perkembangan motorik halus dengan pergerakan tangan menyusun sembari mengingat alat-alat olahraga. Tujuan diperkenalkannya olahraga untuk anak usia dini yaitu meningkatkan

keterampilan fisik, membentuk kepercayaan diri serta memberikan rasa gembira saat melakukan olahraga.

Menurut Qonitah Faizatul Fitriyah (2022), Penggunaan media dalam proses pelaksanaan pembelajaran dapat menjadi solusi dalam keefektifan perkembangan motorik halus pada anak. Media busy book berbahan dasar flanel yang dikembangkan dalam bentuk alat permainan edukatif (APE) sebagai stimulasi untuk kemampuan motorik halus anak. Hasil dari penelitian media busy book sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran motorik halus pada anak usia 4-5 tahun.

Menurut Jazariyah (2019), Penelitian ini bertujuan untuk melakukan penelitian pengembangan dalam pembuatan media pembelajaran. Media yang dikembangkan adalah papan Huruf. Pengembangan media ini dilakukan untuk pengenalan keaksaraan awal. Penelitian ini menunjukkan bahwa papan huruf cukup layak untuk dijadikan media oleh hasil validasi yang dilakukan pendidik PAUD.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pada kelas B TK FKIP UNRI bahwa proses pelaksanaannya berjalan dengan lancar, namun terdapat kendala seperti kurang bervariasinya media pembelajaran sebagai sumber belajar. Media yang biasa digunakan guru dalam pembelajarannya berupa media visual (modul, buku cerita, poster, dll), alat peraga, permainan edukatif, media audio, serta benda di sekitar Taman Kanak-kanak tersebut. Tetapi belum terdapat media pembelajaran yang mengenalkan terkait alat-alat olahraga pada anak usia dini. Selain itu anak-anak masih memiliki kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan perkembangan motorik halus seperti saat kegiatan menggunting, menempel, menyusun, dan mewarnai. Hal tersebut terlihat saat kegiatan menempelkan gambar sesuai dengan aturan yang ada. Selain itu, terdapat juga beberapa permasalahan pada anak usia dini di TK tersebut seperti anak usia dini yang belum mengetahui alat-alat olahraga, media pembelajaran yang kurang bervariasi dan masalah emosional anak yang membuatnya jenuh terhadap proses pembelajaran.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berupa media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga sebagai media pembelajaran pada motorik halus anak usia dini. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan anak usia dini pada alat-alat olahraga melalui media yang bergambar, berwarna, dan bervariasi sehingga anak tersebut merasa termotivasi untuk melakukan pembelajaran. Selain itu juga dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau dikenal *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Khoiri N, 2018). Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan sebuah produk maka menggunakan penelitian yang bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji kelayakan dari produk tersebut agar dapat bermanfaat bagi anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan produk berupa media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga sebagai media pembelajaran pada motorik halus anak usia dini di TK FKIP UNRI. Penelitian ini dilaksanakan di TK FKIP UNRI Jl. Bina Krida Kampus UNRI Kec. Tampan, Kota Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan jumlah 17 peserta didik kelompok B usia 4-6 Tahun. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil, tahun ajaran 2023/2024.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan suatu model yang dalamnya berisikan tahapan secara sistematis dalam penggunaannya bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan (Hidayat & Nizar, 2021). Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis data kuantitatif. Angka sebagai hasil penelitian dari subjek uji coba kepada produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan penilaian atau masukan

untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan (Hardani, 2020).

Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang valid dan reliabel (Yoel Octobe, FadhillahTurrahmi, Jessica Triani, 2021). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuisisioner), wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisa data dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan seluruh pemikiran, tanggapan, dan saran dari validator yang diperoleh berdasarkan lembar kuisisioner. Pada proses uji coba, data dikumpulkan dengan menggunakan kuisisioner untuk dapat mengetahui kritik, saran, dan perbaikan. Dari analisis tersebut digunakan untuk merumuskan ketepatan, kemenarikan dan keefektifan produk media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga menggunakan skala likert dengan kriteria 1-4. Selanjutnya di analisis menggunakan perhitungan persentase rata-rata skor masing-masing item dari setiap pertanyaan yang tertera dalam angket.

Tabel 1. Skala Likert Sumber: (Sudaryono, 2021)

No.	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
1.	Sangat baik/sangat layak/sangatsesuai	4
2.	Baik/layak/sesuai	3
3.	Kurang baik/kurang layak/kurang sesuai	2
4.	Tidak baik/tidak layak/tidak sesuai	1

Sedangkan untuk merumuskan hasil persentase penilaian angket pada setiap item dengan menggunakan rumus perhitungan :

$$\text{Perhitungan Nilai : } Ps = \frac{S}{N} \times 100$$

**Tabel 2.** Rumus Persentase Penilaian Angket  
Sumber: (Badriyah, 2022)

Keterangan :

Ps : Persentase sub variabel  
S : Jumlah skor yang diperoleh  
N : Jumlah skor maksimum

Kemudian persentase penilaian angket yang dapat diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan sebagai berikut :

No.	Skor Rata-Rata %	Kriteria
1.	76%-100%	Valid (Sangat layak digunakan)
2.	56%-75%	Cukup Valid (Layak digunakan)
3.	40%-55%	Kurang Valid (Kurang layak digunakan)
4.	0%-39%	Tidak Valid (Tidak layak digunakan)

**Tabel 3.** Skala Kelayakan  
Sumber: (Sudaryono, 2021)

## HASIL

### Hasil Pengembangan Media Susun dari Kain Flanel Bergambar Alat Olahraga

Hasil penelitian ini didapat dari data yang diperoleh selama penelitian di TK FKIP UNRI. Pada saat penelitian terdapat dua data yaitu, pertama data hasil uji kelayakan produk dari ahli media dan ahli materi, kedua data hasil uji coba lapangan pada 17 peserta didik kelompok B usia 4-6 Tahun di TK FKIP UNRI. Penelitian ini dilakukan untuk perbantuan dalam media pembelajaran bergambar alat olahraga pada motorik halus anak usia dini. Hasil pengembangan media pembelajaran yang berupa media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga menggunakan model ADDIE dalam proses pengembangannya, adapun langkah-langkah dalam proses pengembangannya sebagai berikut:

#### a) *Analysis* (Analisis)

Tahap ini adalah tahap dalam identifikasi permasalahan, kebutuhan, dan keterampilan peserta didik yang ada di TK FKIP UNRI melalui observasi.

Hasil observasi yang diperoleh peneliti yaitu ditemukan permasalahan berupa media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta tidak terdapat

media pembelajaran yang mengenalkan alat-alat olahraga pada anak usia dini.



b) *Design* (Desain/perancangan)

Setelah menganalisis permasalahan selanjutnya merancang produk yang menjadi solusi dari permasalahan. Produk yang dirancang berupa media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga.

Dalam tahap merancang produk terdapat beberapa tahap :

- 1) Pemilihan materi alat-alat olahraga yang akan dikembangkan di produk media susun. Alat-alat olahraga tersebut berjumlah 12 yang umum dipakai pada saat proses pembelajaran olahraga.
- 2) Rancangan produk meliputi bahan, bentuk, ukuran, desain, warna pada produk serta cara penggunaan.

**Tabel 4. Desain Produk**

<p>Produk berukuran tinggi 50 cm serta lebar 65 cm berbahan dasar triplek yang dilapisi oleh kain flanel berwarna coklat muda sebagai papan dasar untuk menempelkan gambar. Pada papan tersebut terdapat kantong untuk menyimpan gambar alat olahraga yang belum terpasang sehingga gambar tersebut tetap rapi.</p>	
	



Pada gambar alat olahraga tersebut dibuat secara terpisah serta berisikan busa agar bentuk dari gambar tersebut bisa dipegang, dirasa, diremas, dan dipindah-pindahkan dengan mudah. Pada bagian belakang gambar alat olahraga terdapat perekat yang nantinya akan memudahkan anak usia dini untuk menyusun gambar alat olahraga sesuai dengan petunjuk yang ada pada papan dasar.



Gambar 3



Gambar 4

Penggunaan warna pada gambar alat olahraga disesuaikan dengan alat-alat olahraga secara umum, serta pemberian hiasan dengan warna yang cerah agar anak usia dini semangat untuk belajar sambil bermain.



Gambar 5

c) *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini merupakan validasi dengan lembar kuisioner yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media.

d) *Impelementation* (Eksekusi)

Peneliti melakukan uji coba media pada proses pembelajaran di kelas B TK FKIP UNRI usia 4-6 tahun dengan jumlah 17 peserta didik setelah melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini peserta didik menyimak arahan dari peneliti dalam penggunaan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga lalu peserta didik diminta

untuk mencoba/mempraktekkan kembali dalam penggunaan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga.

e) *Evaluation* (Evaluasi/umpan balik)

Setelah melakukan uji coba media, peneliti melakukan umpan balik guna mengetahui respon dari guru terhadap penggunaan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga sebagai media pembelajaran pada motorik halus anak usia dini di TK FKIP UNRI. Tujuan dilakukannya evaluasi untuk menentukan media tersebut sudah dinilai valid atau diperlukan kembali upaya perbaikan.

### **Uji Kelayakan Media Susun dari Kain Flanel Bergambar Alat Olahraga**

a) Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen dari Program Studi Pendidikan Guru dan Pendidikan Anak Usia Dini.

Hasil dari validasi materi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli Materi

<b>No.</b>	<b>Indikator Pencapaian</b>	<b>Skor</b>
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	4
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	3
3.	Kesesuaian materi gambar macam-macam alat olahraga	4
4.	Kesesuaian materi macam-macam warna yang menarik	3
5.	Kemenarikan media susun alat olahraga untuk anak	3
6.	Kemenarikan materi gambar yang disajikan	3
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak	4
8.	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak	2
9.	Penyajian materi dapat melatih kemampuan motorik halus dalam menggerakkan jari tangan saat menyusun media	3
10.	Media mampu membantu mengenalkan alat-alat olahraga pada anak usia dini	4
<b>Total</b>		<b>33</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>3</b>
<b>Persentase</b>		<b>82%</b>

<b>Keterangan</b>	<b>Sangat Layak</b>
-------------------	---------------------

$$Ps = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$Ps = 82 \%$$

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3 dengan hasil nilai persentase kelayakan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga sebesar 82% dengan kategori sangat layak.

b) Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Hasil dari validasi materi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 6.** Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Keamanan bahan yang digunakan	4
2.	Keawetan bahan media susun dari kain flanel	4
3.	Kejelasan gambar	4
4.	Kesesuaian gambar dengan materi dan karakteristik anak usia dini	4
5.	Kesuaian warna dengan karakteristik anak usia dini	4
6.	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan	4
7.	Kesesuaian ukuran tulisan	4
8.	Kesesuaian jenis font tulisan yang digunakan	4
9.	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipergunakan)	4
10.	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini	4
<b>Total</b>		<b>40</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Sangat Layak</b>

$$Ps = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$Ps = 100 \%$$

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 4 dengan hasil nilai persentase kelayakan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

c) Uji Coba Produk

Uji coba media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga ini dilakukan oleh peneliti untuk peserta didik yang berjumlah 17 anak di kelas B TK FKIP UNRI. Proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti.

Dalam proses uji coba produk, peneliti menjelaskan penggunaan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga kepada peserta didik. Setelah peneliti menjelaskan penggunaan alat serta mengenalkan alat-alat olahraga, peserta didik melakukan percobaan dalam menggunakan serta menyebutkan alat-alat olahraga pada media susun dari kain flanel tersebut. Disisi lain, guru mengobservasi perkembangan motorik halus, kemampuan mengingat, serta media pembelajaran yang digunakan peserta didik pada media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga. Guru menilai media susun yang dibuat oleh peneliti melalui kuisisioner yang telah disediakan.

Berikut merupakan hasil penilaian guru terhadap media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga:

**Tabel 7.** Hasil Uji Coba Produk dari Pendidik

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Media memuat materi yang sesuai dengan KI dan KD	4
2.	Media susun mempermudah pendidik dalam mengembangkan motorik halus	4
3.	Media yang berisikan materi yang baik	4

4. Kemenarikan isi materi dari keseluruhan papan flanel bergambar alat olahraga	4
5. Media mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik	4
6. Media dapat digunakan berulang-ulang	4
7. Bahasa yang digunakan jelas	4
8. Kesesuaian penggunaan warna, dan gambar yang menarik	4
9. Penggunaan media susun ini menjadikan siswa termotivasi dan senang belajar	4
10. Penggunaan media susun ini dapat digunakan dalam melatih motorik halus	4
<b>Total</b>	<b>40</b>
<b>Rata-rata Skor</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>	<b>100%</b>
<b>Keterangan</b>	<b>Sangat Layak</b>

$$Ps = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$Ps = 100 \%$$

Berdasarkan hasil tabel diatas, menunjukkan bahwa uji coba media pada peserta didik kelas B di TK FKIP UNRI memperoleh nilai rata-rata 4 dengan hasil nilai persentase kelayakan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

## PEMBAHASAN

Pembahasan dari penelitian ini memaparkan permasalahan yang ada pada TK FKIP UNRI dengan memiliki kendala seperti kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan guru sebagai sumber belajar. Sehingga peneliti mengembangkan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga tersebut untuk dapat menjadi media pembelajaran dalam motorik halus anak usia dini. Media susun dari kain flanel termasuk dalam sebuah Alat Permainan Edukatif (APE). Media dari papan flanel bertujuan untuk membedakan gambar, huruf, angka dan sebagainya. Selain itu penggunaan media flanel dapat digunakan karena menarik dengan berbagai warna, lebih tahan lama dan fleksibel (Ismet, 2020). Penelitian terdahulu menyatakan penggunaan media susun gambar dari

kain flanel dapat membantu anak usia dini dalam mengenal angka, benda, gambar serta melatih motorik halus anak tersebut (Arumsari, 2022). Pengembangan dari peneliti berupa media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga ini bertujuan untuk memperkenalkan alat-alat olahraga, membentuk kepercayaan diri serta memotivasi anak usia dini saat melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada uji coba produk yang dinilai oleh guru berupa media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga yang dilakukan di kelas B TK FKIP UNRI berjumlah 17 peserta didik yang berusia 4-6 tahun memperoleh nilai rata-rata 4 dengan hasil persentase 100% pada kategori sangat layak. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media susun yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini serta dapat mengenal alat-alat olahraga.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, Pada TK FKIP UNRI di kelas B terdapat permasalahan berupa kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan guru pada proses pembelajaran serta peserta didik belum banyak mengetahui alat-alat olahraga sehingga dari permasalahan tersebut peneliti pengembangan media susun dari kain flanel bergambar alat olahraga sebagai media pembelajaran motorik halus anak usia dini. Hasil dari pengembangan produk yang diuji coba pada peserta didik tersebut memperoleh nilai dengan kategori sangat layak. Sehingga menunjukkan media susun dari kain flanel dapat menjadi media pembelajaran dalam motorik halus terutama dapat mengenal alat-alat olahraga.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada tim penelitian yang meluangkan waktu dan pemikirannya sehingga artikel ini dapat terselesaikan.

## **REFERENSI**

Andayani, S. (2021). Karakteristik perkembangan anak usia Dini. *Jurnal An-*

*Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(2), 200–212.

Arumsari, D. dan A. D. (2022). *Permainan Papan Flannel Terhadap Kemampuan Mencocokkan Angka, Warna dan Gambar dan Melatih Motorik Halus pada Siswa PAUD*. 6(2).

Badriyah. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitungan Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI*.

Dapp, L. C., Gashaj, V., & Roebbers, C. M. (2021). Physical activity and motor skills in children: A differentiated approach. *Psychology of Sport and Exercise*, 54(June 2020), 101916.  
<https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2021.101916>

Dr. H. Nur Khoiri, M. A. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*. 210–214.

Eliyyil Akbar, M. P. I. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. KENCANA.

Fatimah, F. N., Ulya, H., Afifah, N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). *Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 7.

Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., & Aziz, H. (2022). *Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun*. 6(2), 719–727.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.789>

Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Roushandy Asri Fardani, S.Si., M. P., Jumari Ustiawaty, S.Si., M. S., Evi Fatmi Utami, M.Farm., A., Dhika Juliana Sukmana, S.Si., M. S., & Ria Rahmatul Istiqomah, M. I. K. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF & KUANTITATIF* (A. Husnu Abadi, A.Md. (ed.)). CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In *Tahta Media Group*.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*

- (*JIPAI*), 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ismet, S. (2020). *Manfaat Kartu Angka Papan Flanel dalam Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak*. 4, 3316–3322.
- Jazariyah. (2019). *PAPAN HURUF FLANEL : MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Maesaroh, S., Wijayanti, N. P. N., Adila, F., & Desviyanti, E. (2022). Kajian Literatur Peranan Penting Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2756–2765. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3977>
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Sapriyah. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- Sudaryono, D. (2021). *Statistik I Statistik Deskriptif untuk Penelitian*. Penerbit Andi. [https://www.google.co.id/books/edition/Statistik\\_I/sn4-EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0&kptab=overview](https://www.google.co.id/books/edition/Statistik_I/sn4-EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0&kptab=overview)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA CV.
- Yenti, Y. (2021). *Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD*. 5, 2045–2051.
- Yoel Octobe, FadhillahTurrahmi, Jessica Triani, K. W. (2021). *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan* (A. Masrurh (ed.)). WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.