



Pengembangan Media *Magic Star Box* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini.

Audrey Fadillah^{1*}, Rosa Imani Khan², Ridwan²

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

*Email : audreyfadillah7@gmail.com¹, rossa_rose@unpkediri.ac.id², ridwan@unpkediri.ac.id³

Alamat: Jalan K.H Achmad Dahlan Nomor 76, Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri.

Korespondensi penulis audreyfadillah7@gmail.com

Abstract. *The background of this research highlights the crucial role of vocabulary mastery in children's language development, which significantly impacts their social interactions and learning processes. This study focuses on developing the Magic Star Box as a learning medium aimed at enhancing the gross motor skills of children aged 4–5 years. The Magic Star Box is an adaptation of stop-motion media, designed to create an engaging and enjoyable learning atmosphere by integrating words and images. The research applies a Research and Development (R&D) method, simplified into four stages: identifying potentials and problems, collecting data, designing the product, and validating the design. Validation from subject matter experts and game design experts indicated that the Magic Star Box is feasible for improving children's vocabulary. This medium is expected to provide an innovative, engaging, and effective learning solution for young learners.*

Keywords: *Motor Skills, Early Childhood, Magic Star Box Media*

Abstrak. Latar belakang penelitian ini menekankan pentingnya penguasaan kosakata dalam perkembangan bahasa anak, yang berpengaruh besar terhadap kemampuan berinteraksi secara sosial serta proses pembelajaran. Penelitian ini diarahkan untuk menciptakan Media *Magic Star Box* sebagai media edukatif yang bertujuan memperbaiki dan mengoptimalkan keterampilan motorik kasar pada anak berusia 4–5 tahun. Media ini merupakan adaptasi dari media stop-motion yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui kombinasi antara kata dan gambar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan empat tahap sederhana, yakni: identifikasi, potensi produk dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, serta validasi desain. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk Media *Magic Star Box* layak digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang menarik dan efektif dalam pembelajaran kosakata bagi anak usiadini.

Kata kunci: Fisik Motorik, Anak Usia Dini, Media *Magic Star Box*.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peranan krusial dalam membentuk generasi bangsa serta menentukan arah masa depan anak-anak dan masyarakat Indonesia secara umum. Sejak dini, orang dewasa harus memberikan pendidikan kepada anaknya termasuk melalui lembaga pendidikan. Berdasarkan Pasal 1 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 (Hasubura, 2009), pendidikan didefinisikan sebagai proses sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar, yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Proses ini mencakup penguatan aspek keagamaan dan spiritual yang diartikan sebagai suatu upaya sadar dan kesengajaan upaya untuk menciptakan pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan dan moralitas, serta kemampuan yang diperlukan bagi diri sendiri, keluhuran masyarakat dan negara. Pendidikan harus diberikan sejak usia muda untuk memastikan bahwa anak-anak siap menghadapi dunia dan terus menerima dukungan dari orang tua dan guru mereka.

Menurut Agoes Dariyo (2007), Munculnya perubahan fisik pada anak merupakan hal yang paling nyata. Senada dengan itu, Kuhlen & Thompson (dalam LN, 2014) menjelaskan bahwa perkembangan fisik terdiri dari empat komponen utama, yakni: 1) sistem saraf yang memengaruhi perkembangan fisik, emosi, dan intelektual; 2) otot yang berperan dalam kekuatan dan kemampuan motorik; 3) kelenjar endokrin yang memunculkan perilaku baru, misalnya ketertarikan pada kegiatan dengan lawan jenis di masa remaja; dan 4) struktur tubuh yang mencakup ukuran tinggi badan dan berat badan serta proporsinya.

Perkembangan kemampuan motorik kasar yang baik akan memudahkan anak untuk bermain dan berintegrasi dengan teman sebayanya, sedangkan apabila kemampuan motorik kasar pada anak kurang berkembang dengan baik, maka anak akan merasa kesulitan untuk bermain dan berintegrasi dengan teman-temannya, bahkan menyebabkan ia dikucilkan atau menjadi anak yang terpinggirkan dari lingkungannya. Kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak dapat disebabkan karena kurangnya dukungan orangtua agar anak mau dan berani melakukan aktivitas-aktivitas motorik kasar karena ada kekhawatiran anak akan jatuh dan terluka. Selain itu, bisa juga dikarenakan strategi pengembangan motorik kasar yang dilaksanakan guru di lembaga PAUD kurang menarik bagi anak (Herawati dkk., 2021).

Dengan adanya permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk merangsang perkembangan motorik kasar pada anak usia dini melalui media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dalam penelitian ini, akan dikembangkan sebuah media belajar bernama *Magic Star Box*, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Media ini merupakan hasil modifikasi dari *Media Motion Foot* yang sebelumnya dikembangkan oleh Ana Suhana (2021) dalam penelitiannya. *Media Motion Foot* ini adalah media pembelajaran yang mirip seperti media dalam permainan Engklek namun memiliki 9 (sembilan) bagian kotak dan memiliki gambar yang menarik serta berwarna-warni. Suhana (2021) menjelaskan bahwa *Media Motion Foot* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini. Dalam pemanfaatan media tersebut terdapat berbagai kegiatan yang melibatkan pergerakan pada anggota tubuh dan menggunakan kaki sebagai tumpuan saat melangkah dan berlari.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi *Media Motion Foot* menjadi *Media Magic Star Box* yang lebih menyenangkan dan lebih menarik bagi anak usia dini. Jika rintangan yang ada dalam *Media Motion Foot* berupa melompat mengikuti bentuk kotak sebelum akhirnya melakukan kegiatan, maka dalam *Media Magic Star Box* ini dimodifikasi oleh peneliti dengan menambahkan kegiatan berupa peragaan berbagai gerakan motorik kasar dan gerakan hewan. Modifikasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat bermain, mendorong

keaktifan, menumbuhkan rasa percaya diri, serta memperkuat keberanian anak dalam melakukan aktivitas motorik kasar sehingga berdampak positif pada perkembangan keterampilan fisiknya.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian pertama mengenai perkembangan motorik kasar pada anak usia tiga tahun menunjukkan bahwa mereka umumnya mampu melakukan gerakan sederhana seperti melompat, berlari, dan meloncat secara bebas, serta mulai mengekspresikan rasa bangga atas pencapaiannya. Pada usia empat tahun, kemampuan ini semakin berkembang; anak tidak hanya mengulangi gerakan yang sama, tetapi juga berani mengambil tantangan baru, misalnya menaiki tangga dengan satu kaki lalu turun dengan cara yang sama sambil mengatur ritme langkahnya. Perkembangan sendiri dapat diartikan sebagai proses peningkatan kemampuan fungsional organ tubuh menuju kondisi yang lebih teratur dan kompleks. Hal ini merupakan hasil dari proses pematangan yang dapat diprediksi dan berlangsung secara sistematis.

Kajian kedua menekankan bahwa perkembangan anak usia dini bersifat menyeluruh (holistik). Anak dapat tumbuh optimal apabila kondisi fisiknya sehat, kebutuhan gizinya tercukupi, dan memperoleh pendidikan yang tepat. Perkembangan tersebut mencakup berbagai aspek, seperti kemampuan fisik (baik motorik kasar maupun halus), aspek kognitif, sosial, serta emosional (Mursyid, 2015). Oleh sebab itu, pertumbuhan dan perkembangan yang baik memerlukan dukungan menyeluruh, mulai dari stimulasi fisik melalui pemenuhan gizi dan nutrisi, hingga pemenuhan kebutuhan psikologis seperti perhatian, kasih sayang, serta penerimaan dari orang tua, keluarga, dan lingkungan sekitar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Menurut Borg and Gall (1989 dalam Sugiyono, 2009), *educational research and development* adalah suatu proses yang digunakan untuk merancang dan memvalidasi produk pendidikan. Artinya, penelitian dan pengembangan tidak hanya bertujuan menciptakan atau memodifikasi suatu produk, tetapi juga mencari solusi atas permasalahan praktis yang ditemukan di lapangan. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat efektivitasnya.

Dalam penelitian ini, penilaian kelayakan produk dilakukan melalui instrumen angket atau kuesioner. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan indeks Aiken untuk menentukan tingkat validitas produk. Suatu produk dinyatakan valid apabila nilai indeks Aiken

yang diperoleh sama dengan atau lebih besar dari 0,5 (Retnawati, 2016) Kriteria kelayakan yang digunakan disajikan pada Table 1. berikut:

Table 1. Kriteria Kelayakan

Nilai	Keterangan
$V < 0,5$	Tidak Valid
$V \geq 0,5$	Valid

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Validasi oleh Ahli Materi

Table 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Butir	Materi	
	Skor	Status
1	0,75	✓
2	0,75	✓
3	0,75	✓
4	0,625	✓
5	0,75	✓
6	0,75	✓
7	0,75	✓
8	0,875	✓
9	0,75	✓
10	0,75	✓

Table 2. melihat bahwa seluruh nilai/skor dari para ahli materi memperlihatkan skor di atas 0,5. Pada hal ini menandakan bahwa Media *Magic Star Box* memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan.

Validasi oleh Ahli Media

Table 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Butir	Materi	
	Skor	Status
1	0,75	✓
2	0,75	✓
3	0,75	✓
4	0,75	✓
5	1	✓
6	0,75	✓
7	0,875	✓
8	0,875	✓
9	0,625	✓
10	0,75	✓

Table 3. tersebut menunjukkan bahwa seluruh nilai validasi dari ahli media berada di atas 0,5, sehingga produk ini juga dinyatakan valid dan layak digunakan dari segi media.

PEMBAHASAN

Aspek motorik kasar menjadi salah satu faktor perkembangan utama pada anak usi dini yang harus ditingkatkan, mengingat dampaknya terhadap perkembangan di kemudian hari. Anak-anak dengan kemampuan motorik kasar yang baik akan cenderung lebih lincah, aktif, dan senang berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik. Mereka mampu berpindah tempat dengan mudah, melakukan kegiatan secara mandiri, serta lebih siap beradaptasi dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun lingkungannya. Kondisi ini juga berkontribusi pada pembentukan rasa percaya diri. Sebaliknya, keterlambatan perkembangan motorik kasar dapat menyebabkan anak kesulitan bergaul, terisolasi dari kelompok bermain, bahkan menyebabkan ia dikucilkan atau menjadi anak yang terpinggirkan dari lingkungannya.

Kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak dapat disebabkan karena kurangnya dukungan orangtua agar anak mau dan berani melakukan aktivitas-aktivitas motorik kasar karena ada kekhawatiran anak akan jatuh dan terluka. Selain itu, bisa juga dikarenakan strategi pengembangan motorik kasar yang dilaksanakan guru di lembaga PAUD kurang menarik bagi anak (Herawati dkk., 2021).

Media *Magic Star Box* yang dikembangkan pada penelitian ini memberikan solusi agar merangsang perkembangan motorik kasar dengan melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan. Saat bermain seraya belajar menggunakan media ini, anak diharuskan untuk melakukan berbagai gerakan yang melibatkan otot-otot besar anak seperti berbagai variasi gerakan melompat, jalan dengan berjinjit, merangkak dan menirukan berbagai gerakan hewan. Bentuk media yang berwarna-warni dan memiliki variasi instruksi gerakan motorik kasar menjadikan kegiatan pengembangan motorik kasar melalui kegiatan bermain menggunakan media ini lebih seru dan menyenangkan dengan harapan akan mampu merangsang keaktifan anak, memupuk rasa keberanian, kepercayaan diri dan ketangkasan anak dalam berlatih gerakan-gerakan yang melibatkan otot besar sehingga secara keseluruhan dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasarnya. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain menggunakan *Media Magic Star Box* ini sejalandengan hasil penelitian Saringatun (2014) yang menegaskan bahwa perkembangan anak, baik dalam aspek moral, intelektual, sosial-emosional, maupun fisik-motorik, dapat dicapai melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Media ini sepenuhnya dirancang oleh peneliti, kemudian melalui tahap validasi oleh empat orang ahli, terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli media, menggunakan instrumen lembar penilaian. Hasil analisis data dari para ahli menunjukkan bahwa Media *Magic Star Box* ini memenuhi kriteria kelayakan (valid) untuk digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini.

5. KESIMPULAN

Hasil yang di dapat dari penelitian ini menunjukkan bahwa telah berhasil dikembangkan sebuah produk pembelajaran berupa Media *Magic Star Box* yang ditujukan pada anak usia dini untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar. Desain tampilan yang kaya warna serta dilengkapi dengan beragam instruksi gerakan motorik kasar membuat kegiatan pembelajaran melalui permainan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Diharapkan, media ini mampu mendorong keaktifan anak, menumbuhkan rasa percaya diri, melatih keberanian, serta meningkatkan ketangkasan dalam melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli materi maupun ahli media, produk Media *Magic Star Box* dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan (valid) sehingga dapat digunakan sebagai salahsatu alternatif media pembelajaran untuk merangsang perkembangan motorik kasar pada anak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

- Agustin, A., Zahra, F. H. A., & Munawaroh, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini: Improvement Of Children's Cognitive Abilities Through Gross Motor Activities In Early Childhood. *Journal Fascho: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2), hal. 46-60. Diakses pada tanggal 6 Juli 2024 dari
- Dini, J. P. A. U. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (4), hal. 3429-3438. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (3), hal. 3323-3334. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 "Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN"*. Unmuh Ponorogo. Diakses pada tanggal 14 November 2024 dari

- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4 (2). hal 4-10. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari
- Fitiriani, Desti, Taopik Rahman & Heri Yusuf Muslihin. (2021). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Masa Pandemi Covid-19 di Desa Janggala Kecamatan Sukaraja Kabupaten Tasikmalaya. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, V (1), hal. 13-22. Diakses pada tanggal 19 Juli 2024 dari
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4 (2), hal. 129–150. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan anak*, 5 (1), hal. 720-727. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Generasi Emas*, 4 (1), hal. 52-64. Diakses pada tanggal 2 November 2024
- Herawati, Novika, Astuti & Melvi Lesmana A. (2021). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Bernyanyi dengan Gerakan Berbasis Tema di TK Tunas Harapan. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 2 (1), hal. 43-56. Diakses pada tanggal 3 Juni 2024.
- Khan, Rosa Imani. (2021). Urgensi Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Al-Hikmah*, 9 (1), hal. 42-48. Diakses pada tanggal 3 Juni 2024.
- Nabil, Naimina Restu An dkk. (2022). Analisis Indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia. *Paedagogia: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25 (2), hal. 184-191. Diakses pada tanggal 26 Juni 2024.
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2 (2), hal. 437-446. Diakses pada tanggal 17 Oktober 2024.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Salinan), Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Lingkup Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari
- Rahman, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 12 (1), hal. 46-57. Diakses pada tanggal 29 Juni 2024.
- Raihana, R. (2018). Urgensi Sekolah PAUD untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Jurnal Generasi Emas*, 1 (1), hal. 17-28. Diakses pada tanggal 26 Juni 2024
- Reswari, A., Iestarinigrum, A., Ifitah, S. L., & Pangastuti, R. (2022). Perkembangan Fisik dan Motorik Anak. Diakses pada tanggal 28 Juni 2024 dari
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 (1), hal. 102-113. Diakses pada tanggal 6 Desember 2024.

- Saringatun. (2014). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lari Estafet pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Mutiara Bunda. *Jurnal PAUD Teratai*, 3 (3), hal. 1-8. Diakses pada tanggal 24 Desember 2024.
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*. 1 (1), hal. 114-130. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024.
- Suhana, A. (2021). *Pengembangan Media Motion Foot untuk Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Fun Kids Cireundeu, Tangerang Selatan* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sumiyati, S. (2018). Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1), hal. 78-97. Diakses pada tanggal 9 Juli 2024.
- Tohir, Acep. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Latihan Berlari dan Melompat. *Jurnal Waladuna*, 3 (1), hal. 49-60. Diakses pada tanggal 3 Juni 2024.
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), hal. 44-52. Diakses pada tanggal 16 Agustus 2024 .
- Wawat. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar dengan Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Educatio*, 7 (1), hal. 207-212. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2024.
- Widyaningsih, Indah Pinasti. (2017). *Peningkatan Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Gerak Lokomotor pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Gemantar Selogiri Tahun Ajaran 2016/2017*. (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret: Surakarta).
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran. Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial*. Pare-pare: Universitas Muhammadiyah Pare-pare.