



PENGEMBANGAN PERMAINAN *BLOOMING FLOWERS* SEBAGAI STIMULASI MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN

Unkce May Sanday*, Evania Yafie, Munaisra Tri Tirtaningsih
Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia
Corresponding author: unkcemay@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan edukatif *Blooming Flowers* yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Pengembangan permainan dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE, yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Validitas dan kelayakan produk diuji oleh ahli permainan dan ahli materi, dengan hasil validasi rata-rata sebesar 91% dari ahli permainan dan 97% dari ahli materi, menunjukkan kriteria sangat layak karena berada pada rentang 80%-100%. Uji coba kelompok besar pada tiga lembaga PAUD dan melibatkan 33 anak usia 3-4 tahun dan memperoleh rata-rata skor perkembangan motorik halus sebesar 87%, termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Permainan ini melatih kemampuan meronce, menempel, menggunting, dan menyemprot, serta dinilai menarik oleh guru dan anak-anak karena desainnya yang berwarna-warni. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, permainan *Blooming Flowers* dinyatakan layak digunakan sebagai media stimulasi keterampilan motorik halus anak usia dini tanpa perlu revisi lebih lanjut. Produk ini dapat membantu pendidik dalam menstimulasi perkembangan motorik halus sesuai karakteristik anak usia 3-4 tahun.

Kata Kunci: *blooming flowers*; motorik halus; pengembangan

ABSTRACT

This research aims to produce an educational game *Blooming Flowers* that can improve the fine motor skills of children aged 3-4 years. Game development was carried out using the *Research and Development* (RnD) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validity and feasibility of the product were tested by game experts and subject matter experts, with an average validation result of 91% of game experts and 97% of subject matter experts, indicating that the criteria were very feasible because they were in the range of 80%-100%. A large group trial at three PAUD institutions, involved 33 children aged 3-4 years and obtained an average fine motor development score of 87%, including the Very Good Development (BSB) category. This game trains the skills of spraying, gluing, cutting, and spraying, and is considered interesting by teachers and children because of its colorful design. Based on the results of validation and trials, the *Blooming Flowers* game was declared suitable for use as a medium for stimulating fine motor skills in early childhood without the need for further revision. This product can help educators in stimulating fine motor development according to the characteristics of children aged 3-4 years.

Keywords: *blooming flowers*; fine motoric; development

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia (Yafie et al., 2020). Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini didefinisikan sebagai individu antara usia lahir sampai dengan 8 tahun. Selama masa ini, anak-anak mengalami masa keemasan, saat perkembangan dan kemajuan mereka berjalan cukup cepat. Ini adalah fase penting untuk menciptakan fondasi bagi perkembangan berkualitas tinggi dari waktu ke waktu (NAEYC Governing Board, 2009). Pada masa golden age, kapasitas intelektual anak mencapai 50%, dan pada usia delapan tahun mencapai 80% (Sistiarini, 2021). Aspek perkembangan anak mencakup

6 aspek, di antaranya adalah bahasa, seni, sosial emosional, fisik motorik, agama dan moral, dan kognitif. Tahapan-tahapan ini akan ditingkatkan melalui pendidikan anak usia dini (Wardhani et al., 2024). Pendidikan merupakan salah satu peranan penting keberhasilan manusia (Astuti, 2014). Oleh karena itu, terdapat beberapa layanan pendidikan yang didirikan oleh pemerintah maupun masyarakat untuk anak baru lahir sampai dengan 6 tahun yang bertujuan mengembangkan aspek aspek perkembangan yang dimiliki anak khususnya aspek motorik mereka (Fadhilah, 2014).

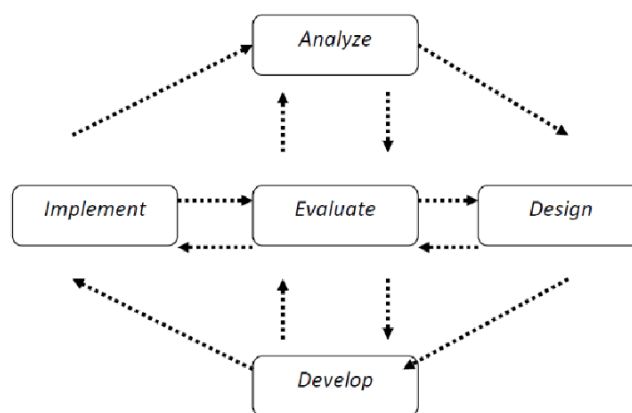
Anak usia 3-4 tahun berada dalam fase perkembangan mengeksplorasi lingkungan sekitar. Menurut data UNICEF tahun 2019, sebanyak 27,5% atau sekitar 3 juta anak mengalami gangguan, terutama dalam perkembangan motorik (Ariani & Noorratri, 2022). Pengaruh lingkungan dan kepribadian anak memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan motorik mereka, yang dapat berkontribusi pada keterlambatan dalam pencapaian keterampilan motorik. Faktor lingkungan, seperti kondisi sosial, ekonomi, dan fasilitas yang tersedia di sekitar anak, juga dapat memengaruhi kesempatan mereka untuk terlibat dalam aktivitas fisik yang mendukung perkembangan motorik (Damayanti & Nasrul, 2020). Anak-anak membutuhkan bimbingan yang tepat, sehingga guru harus menyediakan fasilitas dan sumber daya pembelajaran yang mendukung perkembangan anak (Zharwa et al., 2024). Keterampilan motorik halus mereka masih dalam tahap pengembangan, sehingga permainan harus dirancang agar mudah diakses dan menarik bagi mereka. Selain itu pendidik juga harus memprioritaskan kualitas belajar dalam upaya untuk meningkatkan harga diri siswa, semangat untuk belajar, minat dan keterlibatan dengan pembelajaran (Wildayati & Kustiawan, 2024).

Dilansir dari jurnal penelitian Indonesia yang diambil dari dua rumah sakit di Jakarta, tercatat 11,3% anak mengalami keterlambatan motorik halus. Sedangkan peneliti menemukan fakta yang didapat dari data primer berupa lembar penilaian harian bahwa pada tiga Lembaga PAUD Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang 39 anak di Lembaga pertama, 8 anak masih memerlukan bimbingan dalam aktivitas motorik halus. Pada aktivitas memasukkan benda kecil ke dalam botol menunjukkan bahwa 8 dari 39 anak di lembaga pertama belum mencapai kemampuan yang diharapkan, sebanyak 12 dari 39 anak di lembaga pertama masih perlu bimbingan dalam kegiatan meronce, dan dalam aktivitas menggunting, 11 dari 39 anak di masih memerlukan bimbingan. Sedangkan di lembaga kedua diamati bahwa dari 5 anak, 3 anak masih memerlukan bimbingan untuk mencapai perkembangan motorik halus yang sesuai dengan tahapan usia mereka, juga di lembaga ketiga, dari 22 anak terdapat 6 anak yang belum menggunakan tangannya dengan tepat untuk memegang, menggenggam, dan menggerak-gerakkan benda kecil juga melakukan aktivitas motorik halus seperti menempel, merangkai dengan alat yang sesuai. Aspek tersebut dibuktikan oleh data primer yang berupa lembar penilaian siswa. Menurut STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) beberapa contoh stimulasi kegiatannya adalah (1) menuang pasir, air, biji-bijian ke dalam tempat penampung, (2) memasukkan benda kecil ke dalam botol, (3) meronce benda yang cukup besar, (4) menggunting kertas mengikuti pola garis. Namun faktanya, di tiga lembaga PAUD tersebut bentuk kegiatan yang di stimulasikan ke anak masih monoton kurang menarik, sehingga peneliti mengembangkan permainan ini karena penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu, ada beberapa alternatif solusi dari permasalahan motorik halus yang ada di lembaga PAUD di Kecamatan Lowokwaru. Salah satunya oleh Nurul Iman yang berjudul “Pengaruh Bermain Menggunting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Hadiqatusshibyan Tanak Mira Daya Kecamatan Wanasaba Kabupaten Lombok Timur” yang mendapatkan hasil bahwa pengaruh bermain menggunting terhadap sikap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun adalah signifikan (Iman, 2024). Lalu selanjutnya kemampuan memasukkan manik-manik ke benang, dimana dengan kemampuan ini anak akan menunjukkan koordinasi jari dan ketelitian (Winda, 2014). Berdasarkan referensi dari penelitian terdahulu dan hasil observasi pra penelitian, dan juga ketersediaan media permainan untuk meningkatkan motorik halus anak terbatas (Putri et al., 2023), maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Produk Permainan *Blooming Flowers* sebagai Stimulasi Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun”. Permainan ini nantinya tidak hanya mengembangkan aspek motorik halus tetapi juga ada aspek lainnya, seperti bahasa, dengan harapan penelitian ini dapat bermanfaat dalam mencari jalan keluar dan stimulus yang cocok untuk permasalahan kurang optimalnya perkembangan fisik motorik anak di usia 3-4 tahun. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai suatu rujukan atau sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran fisik motorik anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah *Research and Development (RnD)* atau merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan (*Evaluation*) atau evaluasi (Wahyuni et al., 2017). Struktur ini memungkinkan peneliti untuk mengikuti langkah-langkah yang sistematis dan terorganisir, sehingga memudahkan dalam merancang dan mengembangkan produk yang valid dan efektif (Ibrahim, 2011). Alasan peneliti memilih model ADDIE karena model ini dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi dan kebutuhan. Fleksibilitas ini memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan proses pengembangan dengan konteks yang berbeda, baik dalam pengembangan media pembelajaran maupun produk lainnya.



Gambar 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan

Tahapan uji coba produk yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validasi permainan dan juga validasi materi. Setelah produk pengembangan permainan *Blooming Flowers* yang telah divalidasi dan direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba tahap lapangan. Pada penelitian ini subjek dari uji coba adalah para murid KB usia 3-4 tahun di tiga lembaga PAUD Kecamatan Lowokwaru, yang mana menurut ahli uji coba kelompok kecil minimal terdiri dari 5 orang peserta didik (Maulana, 2016) dan untuk uji coba kelompok besar minimal terdapat 30 peserta didik (Sara Annisa et al., 2023). Pada penelitian ini, uji kelompok kecil berjumlah 5 sedangkan uji coba kelompok besar berjumlah 33 anak

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan beberapa cara, di antaranya ialah: (1) Observasi, teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sengaja (Khalfani, 2023); (2) Angket, menurut Sugiyono, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab; (3) Wawancara, menurut Sugiyono, adalah tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi mengenai suatu topik; dan (4) Dokumentasi, proses merekam pengetahuan menjadi bentuk lain secara berulang-ulang yang menghasilkan dokumen sebagai bukti aktual, termasuk teks, foto, audio, dan video (Sudarsono, 2016). Sedangkan instrumen pengumpulan data meliputi angket yang diukur dengan menggunakan skala likert. Angket diberikan kepada ahli permainan, ahli materi, dan guru. Setelah mendapatkan hasil validasi dari dua ahli dan respons dari guru serta uji coba kelompok kecil, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data. Dalam penelitian ini memperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru maupun peserta didik. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi dan angket penelitian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala likert. Acuan skala likert yang akan peneliti gunakan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Skala Likert

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

Rata-rata hasil validasi ahli permainan I dan II mendapatkan total akhir 91%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan tabel kriteria kelayakan, hasil analisis data tersebut mencapai kriteria sangat valid karena berada pada rentang 80%-100 (Latif et al., 2022). Hasil perolehan tersebut, menunjukkan bahwa permainan *Blooming Flowers* memiliki kualifikasi sangat layak.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Permainan

Validasi Ahli	Total Skor	Persentase	Kategori
Ahli Permainan I	25	89,3%	Sangat Layak
Ahli Permainan II	26	92,85%	Sangat Layak
Kesimpulan		91%	Sangat Layak

Berdasarkan uraian tabel 3 di bawah, dipaparkan rata-rata dari hasil validasi ahli materi I dan II didapatkan skor akhir 97%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan tabel

kriteria kelayakan hasil analisis data tersebut mencapai kriteria sangat valid karena berada pada rentang 80%-100% (Latif et al., 2022). Hasil perolehan tersebut, menunjukkan bahwa permainan *Blooming Flowers* memiliki kualifikasi sangat layak. Berikut ialah uraian validasi oleh ahli materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli	Total Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi I	28	100%	Sangat Layak
Ahli Materi II	26	92,85%	Sangat Layak
Kesimpulan		97%	Sangat Layak

Uji coba kelompok besar dilakukan pada anak dengan rentang usia 3-4 tahun di setiap lembaga. Terdapat 3 lembaga, yaitu KB As-Salam sejumlah 20 anak, Pos PAUD Vinolia sejumlah 5 anak, dan KB Anak Saleh sejumlah 8 anak pada tanggal 14-17 April 2025. Hasil uji coba kelompok besar terkait aspek kelayakan permainan *Blooming Flowers* ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Uji Coba Kelompok Besar

Nama Lembaga	Persentase	Kategori
KB As-Salam	80%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Pos PAUD Vinolia	91%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
KB Anak Saleh	90%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Jumlah Keseluruhan	87%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan hasil persentase uji coba kelompok besar pada masing-masing lembaga untuk jenjang usia 3-4 tahun di KB As-Salam, Pos PAUD Vinolia, dan KB Anak Saleh termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rata-rata 87%. Persentase skor mulai dari 76% hingga 100% merupakan kategori BSB (Setianingsih & Rocmah, 2024). Perkembangan motorik halus menggunakan permainan *Blooming Flowers* yang meliputi kemampuan meronce manik-manik, menempel, menggunting sesuai pola, dan juga menyemprot. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *Blooming Flowers* yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan sebagai stimulasi untuk mengembangkan motorik halus anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis lapangan (selama bulan November 2024 – April 2025) melalui wawancara pendidik yang dilakukan dengan ibu Ageng, seorang guru pendidikan anak usia dini (PAUD), memperoleh beberapa informasi penting terkait penggunaan permainan *Blooming Flowers* dalam proses pembelajaran. Ibu Ageng menyatakan bahwa permainan ini sangat membantu dalam melatih keterampilan motorik halus anak-anak di kelasnya. Menurutnya, aktivitas seperti menggunting pola dan menyemprot bunga membuat anak-anak lebih fokus dan bersemangat selama belajar. Selain itu, ibu Ageng juga mengungkapkan bahwa permainan ini mendorong interaksi sosial antar anak. Mereka sering berdiskusi dan saling membantu saat bermain, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan komunikatif. Namun, beliau juga menyoroti bahwa bahan kertas origami pada papan menyemprot mudah rusak ketika terkena air, sehingga perlu perhatian lebih dalam pemilihan bahan agar permainan lebih tahan lama. Secara keseluruhan, ibu Ageng memberikan tanggapan positif terhadap produk *Blooming Flowers*, terutama dari segi manfaat edukatif dan daya tariknya bagi anak-anak. Beliau merekomendasikan penggunaan permainan ini

sebagai media pembelajaran di PAUD dengan beberapa perbaikan bahan untuk meningkatkan ketahanan produk.

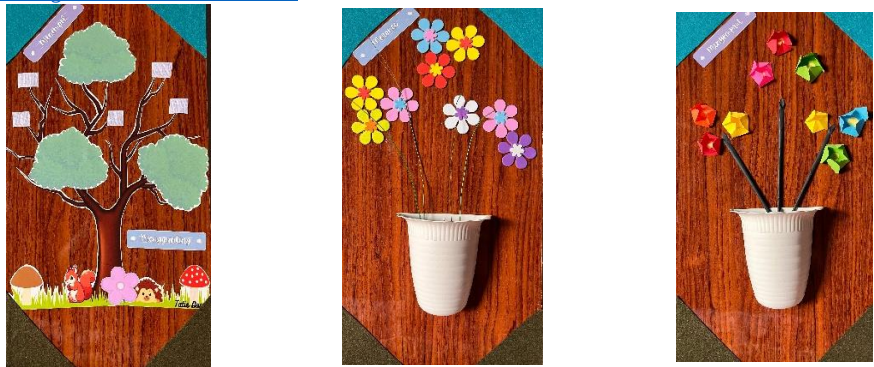
Fakta di lapangan saat observasi kelas di tiga Lembaga PAUD Lowokwaru mengungkap masih banyak anak usia 3–4 tahun yang kesulitan mengembangkan motorik halus: di Lembaga pertama (39 anak), 8 belum mampu memasukkan benda kecil ke botol, 12 meronce, dan 11 menggunting; di Lembaga kedua, 3 dari 5 anak belum sesuai tahap; serta di Lembaga ketiga, 6 dari 22 anak belum mahir memegang, menggenggam, dan memindahkan benda kecil. Temuan ini mendorong pengembangan permainan papan *Blooming Flowers* dengan tiga kegiatan yang disesuaikan kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun.

Tahap perancangan bertujuan menyusun secara sistematis cara pencapaian tujuan pembelajaran dan pengembangan produk, dimulai dengan merumuskan tujuan spesifik—menambah alternatif permainan stimulasi motorik halus (menggunting, menempel, menyemprot, meronce) bagi anak usia 3–4 tahun—lalu mendesain prototipe *Blooming Flowers* (tiga papan aktivitas beserta elemen visual dan material pendukung), dan diakhiri dengan menyusun instrumen validasi berupa lembar penilaian skala Likert untuk ahli materi, ahli media, dan pendidik sebagai pengguna akhir.



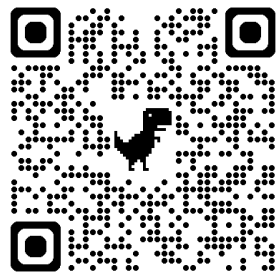
Gambar 1. Tahap Perancangan

Permainan *Blooming Flowers* dikembangkan lebih menarik dan sesuai karakteristik anak usia dini dengan dekorasi penuh warna di setiap halaman papan, menggunakan tiga lembar triplek melamin (30×60 cm) sebagai media utama, dua pot dinding putih untuk memperkenalkan tanaman, delapan potongan kain flanel toska dan army (23×27 cm) di tepian papan, *flowers blackboard* 3D sebagai elemen tumbuhan, busa kering untuk menahan *twist tie* kawat sebagai batang bunga, manik-manik lubang besar (12 mm) untuk kegiatan meronce, serta *velcro strap* sepanjang satu meter sebagai pengikat bunga dan pohon.



Gambar 2. Tampilan Akhir Produk

Permainan *Blooming Flowers* mencakup tiga papan berurutan: (1) anak menggunting bagian-bagian bunga dari kertas bergaris titik lalu menempelkannya pada papan; (2) anak menggunakan semprotan berisi air untuk “menyiram” bunga kertas kuncup hingga mekar, melatih koordinasi tangan sambil memperlihatkan pengaruh air pada tanaman; dan (3) anak meronce manik-manik pada tali menyerupai batang bunga dilengkapi kode QR untuk memudahkan pemahaman langkah permainan.



Gambar 3. QR-Code Langkah-langkah Permainan *Blooming Flowers*

Setelah pengembangan awal, media tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan pendidik melalui angket skala likert (data kuantitatif) serta masukan langsung (data kualitatif) untuk merevisi produk hingga dinyatakan layak digunakan. Berdasarkan validasi ahli permainan I dan II pada 20 Maret 2025, diperoleh skor kelayakan masing-masing 25 (89,3 %) dan 26 (92,85 %), dengan rerata 91 %, sehingga sesuai kriteria “sangat valid” (80 %-100 %), yaitu menunjukkan bahwa *Blooming Flowers* sangat layak digunakan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Permainan

No	Aspek Yang Dinilai	Validator I				Validator II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan permainan <i>Blooming Flowers</i>				✓				✓
2.	Cara bermain <i>Blooming Flowers</i> mudah dipahami oleh guru, orang tua dan anak			✓					✓
3.	Permainan <i>Blooming Flowers</i> mampu menarik perhatian anak			✓					✓
4.	Permainan <i>Blooming Flowers</i> dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berlangsung				✓			✓	
5.	Bahan yang digunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak			✓					✓

6.	Permainan <i>Blooming Flowers</i> sesuai dengan kemampuan anak usia 3-4 tahun	✓	✓
7.	Ukuran permainan <i>Blooming Flowers</i> sudah sesuai untuk jenjang usia anak	✓	✓
Total Skor		25	26
Persentase		89,3%	92,85%
Kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan validasi ahli materi I dan II pada 20 Maret 2025, diperoleh skor kelayakan masing-masing 28 (100 %) dan 26 (92,85 %), dengan rerata 96,43 % (dibulatkan menjadi 97 %), sehingga memenuhi kriteria “sangat valid” (80 %–100 %), dimana menunjukkan bahwa *Blooming Flowers* sangat layak digunakan. Tahapan setelah produk divalidasi dan diberikan umpan balik dari pendidik sebagai pengguna adalah merevisi produk permainan *Blooming Flowers* sesuai dengan masukan dan saran validator dan pengguna.

Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba permainan *Blooming Flowers* untuk menstimulasi motorik halus anak usia dini 3-4 tahun. Uji coba dilaksanakan di 3 lembaga. Jumlah sampel uji coba kelompok kecil dalam penelitian pengembangan (R&D) umumnya berkisar antara 4 hingga 14 orang (Arikunto, 2010). Pada penelitian saya, uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 anak dari Pos PAUD Vinolia dengan rentang usia 3-4 tahun. Berdasarkan hasil persentase uji coba kelompok kecil pada Lembaga Pos PAUD Vinolia jenjang usia 3-4 tahun termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rata-rata 88% dalam perkembangan motorik halus menggunakan permainan *Blooming Flowers* yang meliputi kemampuan meronce manik-manik, menempel, menggunting sesuai pola, dan juga menyemprot. Hasil uji coba kelompok kecil terkait aspek kelayakan permainan *Blooming Flowers* ditunjukkan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Perkembangan	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu memegang dan menggenggam benda-benda kecil (manik-manik)				5	100%
2.	Anak mampu menggerak-gerakkan benda-benda kecil (manik-manik)				5	100%
3.	Anak dapat melakukan aktivitas meronce dengan menggunakan lima jari			3		75%
					2	100%
4.	Anak dapat melakukan aktivitas menempel dengan tepat pada objek yang disediakan dengan koordinasi mata dan jari			2		75%
					2	100%
5.	Anak dapat menggunting menggunakan keterampilan otot dan jari serta koordinasi mata		2			50%
					3	100%
6.	Anak dapat melakukan aktivitas menyemprot pada objek dengan menggunakan kekuatan otot dan jari serta koordinasi mata.			1		75%
					4	100%

Jumlah skor rata-rata = 88%

Kategori = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Uji coba kelompok besar dilakukan pada anak dengan rentang usia 3-4 tahun di setiap lembaga. Menurut Arikunto uji kelompok besar dilakukan dengan jumlah sampel antara 15 sampai 50 orang. Sedangkan pada penelitian saya terdapat 3 lembaga, yaitu Lembaga pertama sejumlah 20 anak, Lembaga kedua sejumlah 5 anak, dan Lembaga ketiga sejumlah 8 anak pada tanggal 14-17 April 2025 dengan total keseluruhan 33 sampel. Berdasarkan hasil persentase uji coba kelompok besar pada masing-masing Lembaga untuk jenjang usia 3-4 tahun di tiga Lembaga termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rata-rata 87% dalam perkembangan motorik halus menggunakan permainan *Blooming Flowers* yang meliputi kemampuan meronce manik-manik, menempel, menggunting sesuai pola, dan juga menyemprot. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *Blooming Flowers* yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan sebagai stimulasi untuk mengembangkan motorik halus anak. Hasil uji coba kelompok besar terkait aspek kelayakan permainan *Blooming Flowers* ditunjukkan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 7: Hasil Uji Coba Kelompok Besar						
No	Aspek Perkembangan	Hasil				
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu memegang dan menggenggam benda-benda kecil (manik-manik)	R1		1	18	
		R2			5	
		R3			8	
2.	Anak mampu menggerak-gerakkan benda-benda kecil (manik-manik)	R1		3	16	
		R2			5	
		R3			8	
3.	Anak dapat melakukan aktivitas meronce dengan menggunakan lima jari	R1		3	16	
		R2			5	
		R3		3	5	
4.	Anak dapat melakukan aktivitas menempel objek yang disediakan dengan koordinasi mata dan jari yang tepat	R1		1	18	
		R2		1	4	
		R3		2	6	
5.	Anak dapat menggunting menggunakan keterampilan otot dan jari serta koordinasi mata	R1	1	1	7	10
		R2			2	3
		R3			3	5
6.	Anak dapat melakukan aktivitas menyemprot objek dengan menggunakan kekuatan dan koordinasi otot dan jari.	R1			7	14
		R2				5
		R3			2	6

Evaluasi diterapkan pada setiap fase—analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi—melalui observasi dan wawancara dengan pendidik di tiga lembaga usai uji coba. Hasil menunjukkan antusiasme tinggi anak terhadap *Blooming Flowers*, namun komponen kertas sempat rusak akibat menyemprot air. Meski demikian, peneliti menilai produk sudah relatif sempurna untuk menstimulasi motorik halus anak usia 3–4 tahun dan memutuskan tanpa revisi akhir. Guru pun melaporkan bahwa warna-warni dan interaktivitas permainan berhasil menarik minat anak.

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan permainan *Blooming Flowers* dalam menstimulasi keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Dalam langkah analisis, analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pada aktivitas memasukkan benda kecil ke dalam botol menunjukkan bahwa 8 dari 39 anak di lembaga pertama belum mencapai kemampuan yang diharapkan, sebanyak 12 dari 39 anak di lembaga pertama masih perlu bimbingan dalam kegiatan meronce, dan dalam aktivitas menggunting, 11 dari 39 anak di lembaga pertama masih memerlukan bimbingan. Sedangkan di lembaga kedua diamati bahwa dari 5 anak, 3 anak masih memerlukan bimbingan untuk mencapai perkembangan motorik halus yang sesuai dengan tahapan usia mereka, juga di lembaga ketiga, dari 22 anak terdapat 6 anak yang belum menggunakan tangannya dengan tepat untuk memegang, menggenggam, dan menggerak-gerakkan benda kecil juga melakukan aktivitas motorik halus seperti menempel, merangkai dengan alat yang sesuai. Aspek tersebut dibuktikan oleh data primer yang berupa lembar penilaian siswa. Temuan ini menekankan pentingnya pengembangan alat permainan yang interaktif. Menurut Piaget, anak pada usia 3-4 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, yang memungkinkan mereka untuk menggunakan benda sebagai simbol dalam permainan (Affandi et al., 2023). Oleh karena itu, permainan seperti *Blooming Flowers* yang melibatkan aktivitas motorik halus sekaligus mengembangkan kemampuan simbolik anak dapat mendukung perkembangan kognitif mereka melalui interaksi langsung dengan media permainan.

Pada tahap *design*, penelitian dilakukan dengan membuat rancangan materi dan desain media menggunakan aplikasi Canva pada pembuatan konten yang menarik. Proses *development* melibatkan validasi ahli permainan, ahli materi, dan pengguna. Hasil dari validasi ahli tersebut menunjukkan bahwa permainan *Blooming Flowers* layak digunakan untuk menstimulasi keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Pada tahap *implementation* yaitu uji coba kelompok kecil sejumlah 5 anak dengan skor rata-rata 88%, dan uji coba kelompok besar sejumlah 33 anak dengan skor rata-rata 87%, menandakan bahwa permainan *Blooming Flowers* memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa ada beberapa nilai yang masih berada di bawah standar yang diharapkan. Pernyataan tersebut ditandai dengan masih adanya satu hingga dua kegiatan yang nilainya kurang, seperti pada kegiatan menempel secara tepat dan juga pada kegiatan menggunting bunga sesuai pola. Sebaliknya, ada beberapa kegiatan yang sudah sesuai harapan, yang dibuktikan dengan banyaknya anak yang mendapatkan skor dengan kategori Berkembang Sangat Sesuai (BSB). Dalam konteks teori Bandura mengenai belajar sosial, anak-anak yang terlibat dalam interaksi kelompok saat bermain akan memperoleh keterampilan baru dengan mengamati dan meniru perilaku teman sebaya atau pendidik. Ini memberikan dasar bagi pengembangan motorik halus mereka, di mana mereka belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap tindakan yang dilakukan oleh orang lain (Nurul Wahyuni & Wahidah Fitriani, 2022).

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan tabel kriteria kelayakan, hasil analisis data tersebut mencapai kriteria sangat valid karena berada pada rentang 80%-100%. Hasil perolehan tersebut, menunjukkan bahwa permainan *Blooming Flowers* memiliki kualifikasi sangat layak. Penilaian ini diberikan karena anak dibantu dalam mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, selain itu cara bermain pada permainan *Blooming Flowers* sangat mudah dipahami oleh para penggunanya.

Permainan ini juga menarik perhatian anak karena memiliki warna yang sesuai dengan karakter anak usia dini. Bahan yang digunakan dalam pengembangan permainan *Blooming Flowers* juga dinilai aman tidak berbahaya, ukurannya pun telah disesuaikan dengan jenjang usia anak. Permainan *Blooming Flowers* juga dapat disesuaikan kesulitannya dengan usia anak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan *Blooming Flowers* sudah layak digunakan menurut ahli materi.

Teori Erikson mengenai perkembangan sosial-emosional pada tahap inisiatif vs rasa bersalah sangat relevan dalam konteks ini. Anak-anak yang diberikan kesempatan untuk mengambil inisiatif, seperti memilih aktivitas yang mereka sukai dalam permainan, akan merasa lebih percaya diri dan tidak merasa bersalah ketika mereka gagal. Ini akan mendukung perkembangan sosial-emosional mereka, yang sangat penting pada usia dini (Kamilla et al., 2022).

Hasil analisis data dari angket kuesioner yang telah divalidasi oleh ahli permainan menunjukkan bahwa produk permainan *Blooming Flowers* sangat layak digunakan. Hal ini menegaskan bahwa desain dan prosedur permainan telah memenuhi standar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Prosedur permainan pada setiap papan dirancang secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pengembangan keterampilan anak, khususnya dalam aspek koordinasi mata dan tangan. Menurut Vygotsky, permainan ini sangat mendukung Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana anak-anak dapat lebih mudah mengembangkan keterampilan motorik halus mereka ketika dibantu oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mahir (Etnawati, 2022). Dalam konteks permainan *Blooming Flowers*, anak-anak dapat berkembang lebih baik dengan bimbingan selama melakukan kegiatan motorik halus.

Pada papan pertama, aktivitas menggunting sesuai pola dan menempelkannya secara tepat menjadi sarana efektif untuk melatih ketelitian serta koordinasi motorik halus anak. Kegiatan ini tidak hanya mengasah kemampuan fisik, tetapi juga konsentrasi dan fokus anak selama bermain. Selanjutnya, pada papan kedua, prosedur menyemprot bunga memberikan latihan tambahan dalam memperkuat otot dan jari anak. Gerakan menyemprot yang berulang secara konsisten dapat membantu meningkatkan kekuatan genggaman serta kelenturan otot tangan yang penting untuk perkembangan motorik halus. Selain itu, aspek keamanan alat permainan juga menjadi perhatian utama. Penggunaan bahan dan desain alat yang aman serta tidak berbahaya bagi anak menunjukkan bahwa produk ini telah memperhatikan keselamatan pengguna, sehingga orang tua dan pendidik dapat merasa tenang saat menggunakannya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Blooming Flowers* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dan aman sebagai alat bantu dalam mengembangkan keterampilan motorik halus serta koordinasi mata dan tangan pada anak. Keberhasilan prosedur permainan sesuai tujuan dan keamanan alat ini mendukung rekomendasi penggunaan produk sebagai media edukatif dalam pembelajaran anak usia dini.

Meskipun produk permainan *Blooming Flowers* telah memenuhi sebagian besar standar penilaian dan dinyatakan layak, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, khususnya pada papan kegiatan menyemprot. Penggunaan kertas origami sebagai bahan utama pada papan tersebut memiliki kelemahan karena sifatnya yang mudah rusak, terutama apabila sering terkena air. Kondisi ini menjadi perhatian penting mengingat karakteristik anak yang aktif dan antusias dalam bermain, sehingga kemungkinan besar mereka akan menggunakan produk secara intensif tanpa memperhatikan kerusakan bahan. Hal ini mengindikasikan perlunya pengembangan bahan yang lebih tahan lama atau penggantian material agar produk dapat lebih awet dan tahan terhadap penggunaan sehari-hari. Di sisi lain, produk *Blooming Flowers*

memiliki beberapa kelebihan signifikan yang mendukung keberhasilannya sebagai media pembelajaran anak. Pertama, permainan ini efektif dalam membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui berbagai aktivitas yang melibatkan koordinasi tangan dan mata. Kedua, permainan ini mampu mendorong interaksi sosial anak dengan teman-temannya, sehingga selain aspek fisik, aspek sosial juga turut terstimulasi. Ketiga, produk ini dapat meningkatkan minat anak dalam belajar hal baru, yang sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan berkelanjutan. Terakhir, tampilan produk yang menarik dan disesuaikan dengan karakter anak membuat permainan ini lebih mudah diterima dan diminati oleh pengguna sasaran. Dengan demikian, meskipun terdapat kekurangan terkait bahan yang digunakan, kelebihan-kelebihan produk ini menunjukkan bahwa *Blooming Flowers* memiliki potensi besar sebagai alat edukatif yang efektif dan menyenangkan. Rekomendasi perbaikan bahan pada papan menyemprot diharapkan dapat meningkatkan daya tahan produk dan kenyamanan penggunaan, sehingga manfaat edukatifnya dapat dirasakan secara optimal oleh anak-anak.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, produk permainan *Blooming Flowers* terbukti memiliki daya tarik yang kuat sekaligus edukatif. Sesuai dengan teori kognitif Piaget, alat permainan yang menarik dapat meningkatkan minat belajar anak (Affandi et al., 2023). Keunggulan permainan ini antara lain adalah kesederhanaannya yang memudahkan anak bermain tanpa membutuhkan alat atau bahan yang rumit. Selain melatih motorik halus, permainan ini juga menambah literasi anak melalui judul pada masing-masing papan, sehingga memperluas wawasan mereka. Selain itu, *Blooming Flowers* mengenalkan anak pada konsep merawat tanaman, yang mengajarkan tanggung jawab dan kepedulian sejak dini. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan pengetahuan anak secara menyeluruh.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa permainan papan *Blooming Flowers*. Rata-rata penilaian validator ahli materi sebesar 97% dengan Tingkat kelayakan sangat layak/sangat valid, kemudian hasil rata-rata penilaian ahli permainan sebesar 91% dengan Tingkat validitas sangat valid/layak. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan yakni produk permainan *Blooming Flowers* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar memperhatikan bahan dalam permainan *Blooming Flowers* yang tidak mudah rusak seperti kertas, permainan *Blooming Flowers* ini berfokus pada pengembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun sehingga diharapkan dalam pengembangan ke depannya tetap memperhatikan aspek lain yang perlu dimaksimalkan pada usia tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, L., Sappaile, B. I., Warwer, F., Widianingsih, B., Nugroho, W., Yana, M., & Kirom, A. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran dalam Kegiatan Bermain sambil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.152>
- Ariani, N., & Noorratri, E. D. (2022). *Tentang perkembangan motorik kasar anak usia 3-5 tahun*. 3, 453–458.
- Astuti, W. (2014). Hakikat pendidikan: Toward a Media History of Documents. *Toward a Media History of Documents*, 1(1), 1–12.
- Damayanti, E., & Nasrul, M. A. (2020). Capaian Perkembangan Fisik Motorik Dan

- Stimulasinya Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 67–80. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i2.2699>
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Fadhilah, N. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai di Kelompok B TK KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul*.
- Iman, N. (2024). Pengaruh Bermain Menggunting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Hadiqatusshibyan Tanak Mira Daya Kecamatan Wanasaba Kabupaten Lombok Timur. 5(1), 323–329.
- Kamilla, K. N., Saputri, A. N. E., Fitriani, D. A., Sofie Aulia Az Zahrah, Putri Febiane Andryana, Istighna Ayuningtyas, & Indah Salsabila Firdausia. (2022). Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson. *Early Childhood Journal*, 3(2), 77–87. <https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4835>
- Khalfani, K. (2023). *Representasi Kritik Sosial Dalam Lagu Iwan Fals Dan Iksan Skuter (Analisis Semiotik Multimodal)*. 1–23.
- Maulana, C. (2016). *Implementasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggambar Teknik Dengan Autocad Di Departemen Pendidikan Teknik Elektro*. 1–23.
- NAEYC Governing Board. (2009). *NAEYC Standards for early childhood professional preparation programs: A position statement of the National Association for the Education of Young Children*. April, 1–8.
- Nurul Wahyuni, & Wahidah Fitriani. (2022). Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 60–66. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2060>
- Sara Annisa, H., Istiningsih, S., Rachmatul Hidayati, V., & Nikmah Rahmatih, A. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3768–3780. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8667>
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan permainan sirkuit animove untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.24235/awlady.v7i1.6837>
- Wahyuni, I. N., Hakim, L., & Murtini, W. (2017). Pengembangan dan Validasi Modul Edukasi Literasi Keuangan Islami. *Proceeding of Community Development*, 1, 320–332.
- Wardhani, K. K., Iriyanto, T., & Twinsari Maningtyas, R. D. (2024). Pengembangan Media Permainan Face Poly Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 7(1), 81. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i1.3039>
- Wildayati, S. K., & Kustiawan, U. (2024). Media puzzle sebagai alat pembelajaran kreatif : pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa indonesia di sd laboratorium. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(10), 1043–1050. <https://doi.org/10.17977/um064v4i102024p1043-1050>
- Winda, G. (2014). Hakikat Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia 3 - 4 Tahun. *Modul 1*, 1–51.
- Yafie, E., Kustiawan, U., Astuti, W., Haqqi, Y. A., Boedi, D., & Ilhami, B. S. (2020). Pengaruh Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (ape) dari Bahan Bekas. *Abdimas pedagogi: jurnal ilmiah pengabdian kepada masyarakat*, 3(2), 124. <https://doi.org/10.17977/um050v3i2p124-135>

Zharwa, D., Aqila, N., Pramono, P., & Tirtaningsih, M. T. (2024). *Development of Fruits Adventure Circuit Game to Stimulate Gross Motor Skills of Early Childhood Children.*