

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN COOKING CLASS UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK YAPI JAYA MAKASSAR

Program Studi Administrasi Pendidikan Kekhususan Pendidikan Anak Usia Dini
Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Pertiwi Kamariah H¹, Sulaiman Samad², Muhammad Anas³
Pertiwi.kamariah@yahoo.com

Development Of Cooking Class Game Model To Improve Fine Motor Of Early Childhood At Kindergarten Yapi Jaya Makassar

Abstract: The aims of this research were: (1) To find out the level of the needs of the development of cooking class game model to improve fine motor of early childhood. (2) To describe the design level of the development of cooking class game model to improve fine motor of early childhood. (3) To find out the level of validity and practicality of the development of cooking class game model to improve fine motor of early childhood. The research employed ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The product was produced in this study was guidebook of game to improve fine motor of early childhood. The result of this research were (1) from needs analysis of developing of cooking class game model to improve fine motor of early childhood, the implementation was still monotonous, because the teacher talked more than the students during learning process so it impressed that only the teacher was active. Based on needs analysis that was required a new learning creative and interesting which can improve fine motor of early childhood. (2) The design of cooking class game model is conducted through several stage so it is obtained that needs a product in a form of guidebook of development of cooking class game model to improve fine motor of early childhood in TK Yapi Jaya Makassar, showed that the assesment from all of the devices which had been presented can be stated as valid to be applied and the development of cooking class game model to improve fine motor of early childhood the practicality aspect, so it is feasible to apply.

Keywords: *Cooking Class Model, Fine Motor*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini, 2) untuk mendeskripsikan desain pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini, 3) untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu: (1) Dari analisis kebutuhan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini pelaksanaan pembelajarannya masih bersifat monoton, karena pada saat pembelajaran hanya guru yang berperan aktif. Berdasarkan analisis kebutuhan bahwa dibutuhkan suatu pembelajaran baru yang kreatif dan menarik yang dapat mengembangkan motorik halus anak. (2) Desain dari model permainan *cooking class* dilakukan melalui beberapa tahap sehingga didapatkan bahwa perlunya suatu produk yang berupa buku pedoman pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. (3) Tingkat validitas isi dan kepraktisan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Yapi Jaya Makassar menunjukkan bahwa penilaian validator dari semua perangkat yang telah disajikan dapat dinyatakan valid untuk digunakan dan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini memenuhi aspek praktis sehingga layak digunakan.

Kata Kunci : *Permainan Cooking Class, Motorik Halus*

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Namun, kemampuan anak untuk tumbuh dan berkembang tidak dapat hadir begitu saja. Ada proses atau tahapan-tahapan yang harus dilaluinya, yang di dalamnya diperlukan stimulus-stimulus dari lingkungannya untuk mendukung perkembangannya secara optimal. Untuk itulah orang tua, guru, masyarakat bahkan pemerintah harus mengetahui hakikat anak usia dini terlebih dahulu sebelum memberikan stimulus pada mereka, sehingga stimulus atau dukungan yang diberikan tidak hanya dapat mengoptimalkan perkembangan anak di setiap aspek perkembangan anak, namun juga dapat berdampak positif bagi diri dan lingkungan anak.

Perkembangan fisik motorik yang sangat pesat berkembang pada anak usia dini, oleh karena itu harus diberikan stimulus yang tepat agar dapat mencapai perkembangan yang optimal. Disini peran guru dan orang tua sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik anak karena apabila anak mendapat perlakuan yang salah tidak sesuai kemampuan dan perkembangannya dalam usia ini akan memberikan dampak yang besar saat mereka dewasa nanti.

Kegiatan belajar pun dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas. Suatu materi pembelajaran dapat dipahami dengan berbagai cara. Cara-cara ini menunjukkan peran kecerdasan yang

berbeda pula. Anak-anak melalui bermain, dapat mengontrol gerak motorik kasar dan gerak motorik halus. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat merespon stimulasi-stimulasi yang diberikan sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

Perkembangan kemampuan motorik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktek, model yang baik, bimbingan, dan motivasi. Pertumbuhan kemampuan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus pada anak tidak akan berkembang melalui kematangan begitu saja, melainkan harus dipelajari.

Pengembangan kemampuan motorik merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar di Taman Kanak-Kanak. Bahan kegiatan pengembangan motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada kegiatan untuk melatih motorik kasar dan halus. Gerakan motorik halus hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

Kemampuan motorik halus yang dimiliki setiap anak berbeda-beda, baik dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulasi yang didapatkannya. Lingkungan sekitar anak mempunyai pengaruh yang lebih

besar dalam kemampuan motorik halus. Guru seharusnya mampu mengembangkan model atau metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kondisi anak didik untuk dapat lebih baik dalam mengembangkan dan melatih aspek perkembangan motorik anak.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemui oleh peneliti di sekolah, pembelajaran yang digunakan saat ini cenderung mengarah pada kegiatan yang kurang kreatif dan inovatif, seperti mewarnai sehingga kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang dengan baik, sehingga kemampuan motorik halus anak masih rendah, dan KBM yang dilakukan tiap hari kebanyakan menggunakan LKA. Oleh karena itu, peneliti ingin mengadakan suatu perubahan kegiatan pembelajaran agar lebih menyenangkan dan dapat mencapai hasil yang diharapkan yaitu dengan mengajak anak-anak dalam permainan memasak (*cooking class*). Permainan *cooking class* dilaksanakan salah satunya untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Pada kegiatan permainan *cooking class* atau belajar tentang masak–memasak yang didalamnya tercakup mulai dari perencanaan sampai bahan tersebut siap disajikan, namun pada kegiatan bermain *cooking class* disini dilakukan dengan menggunakan bahan nonriil atau menggunakan *playdough*/plastisin.

Permainan *cooking class* yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan agar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah dilakukan dengan cara menggenggam

playdough, memukul-mukul *playdough*, meremas-remas *playdough*, mencubit *playdough* menjadi bagian-bagian kecil, membuat *playdough* menjadi lempengan bundar, memotong *playdough* dengan pisau kue, dan membuat *playdough* menjadi ular-ularan. Dalam permainan *cooking class* anak mencoba membuat bahan-bahan makanan dengan media plastisin atau *playdough* untuk diolah menjadi makanan dan minuman. Anak juga belajar merencanakan apa yang akan dilakukan dan apa yang akan dihasilkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengembangan Model Permainan *Cooking Class* untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana tingkat kebutuhan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Yapi Jaya Makassar?
 2. Bagaimana desain (*prototype*) pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Yapi Jaya Makassar?
 3. Bagaimana tingkat validitas isi dan kepraktisan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Yapi Jaya Makassar?
- Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu untuk:

1. Mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Yapi Jaya Makassar.
2. Mengetahui desain (*prototype*) pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Yapi Jaya Makassar.
3. Mengetahui tingkat validitas isi dan kepraktisan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak di Taman Kanak-Kanak Yapi Jaya Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Menurut Sugiyono (2016), metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode ini bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk yang bersifat longitudinal (bertahap).

Model rancangan dalam penelitian ini adalah menurut Hasyim (2016), pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang merupakan model prosedural yang sederhana dan mudah memproduksi bahan ajar. Langkah-langkah penelitian dengan model desain ADDIE dalam penelitian ini secara garis besar terdiri atas lima langkah, yaitu:

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahap melakukan pemikiran untuk mendapatkan cara efektif dan efisien mengembangkan draf produk dengan bantuan data yang didapatkan dari tahap analisis

3. Development (Pengembangan)

- a. Proses penelitian pada tahap ini dilakukan pengembangan rancangan produk mencakup penyajian media serta perangkat pembelajaran dan alat evaluasi seperti angket validasi untuk ahli materi, ahli media serta angket penilaian produk untuk guru dan anak didik.
- b. Melakukan validasi rancangan produk oleh pakar yang ahli dalam bidangnya.
- c. Uji coba produk. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, maka produk siap untuk diujikan kepada anak didik. Sebelum memasuki tahap implementasi, dilakukan uji coba rancangan produk. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kendala yang mungkin dihadapi saat implementasi. Saat uji coba, guru memberikan penilaian tentang model pengembangan permainan *cooking class* serta saran untuk perbaikan proses pembelajaran.

4. **Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan model pembelajaran permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak yang telah dibuat. Selama implementasi, rancangan permainan yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu di dalam kelas.

5. **Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah model pembelajaran permainan yang dikembangkan berhasil dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Lokasi dan Subyek Penelitian ini dilaksanakan di TK Yapi Jaya jalan Dg. Regge II Lr. 2 No. 7 Makassar. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan Yakni: Observasi, Wawancara, Angket atau Kuesioner dan Dokumentasi.

Adapun instrumen yang digunakan sebagai berikut :

- a. Lembar validasi modul pengembangan permainan *cooking class*.
- b. Lembar Observasi Aktivitas Anak (LOAA)
- c. Lembar Angket Respon Guru (LARG)
- d. Lembar Observasi Aktivitas Guru (LOAG)
- e. Lembar Observasi Pengelolaan Pembelajaran (LOPP)
- f. Lembar penilaian perkembangan Hasil Belajar Anak.

Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Yin (2003),

mengajukan empat kriteria keabsahan dan keajegan yang diperlukan dalam suatu penelitian pendekatan kualitatif. Empat hal tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Keabsahan Konstruk (*Construct validity*)
- b. Keabsahan Internal (*Internal validity*)
- c. Keabsahan Eksternal (*Eksternal validity*)
- d. Keajegan (*Reabilitas*)

Teknik analisis data dalam pengembangan rancangan produk (*prototype*) permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus bagi anak usia dini dilakukan dengan cara:

1. **Gambaran Deskriptif**

Deskriptif mengenai pembelajaran berupa permainan *cooking class* bertujuan untuk mengukur kualitas kegiatan pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria kualitas yang dikembangkan mengacu pada hasil kevalidan isi.

Hasil analisis data tersebut selanjutnya dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi pengembangan kegiatan pembelajaran berupa permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus bagi anak usia dini yang dikembangkan.

Total Validasi (*RTV*) dengan mencocokkan pada kriteria kevalidan permainan *cooking class* berdasarkan kriteria kevalidan, sebagaimana pada tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3.1. Kriteria Kevalidan permainan *Cooking Class* Anak Usia Dini

Interval	Kriteria
$4 \leq RTV < 5$	Sangat Valid
$3 \leq RTV < 4$	Valid
$2 \leq RTV < 3$	Kurang valid
$1 \leq RTV < 2$	Tidak valid

Sumber: Khabibah (2006)

2. Gambaran Kepraktisan

Uji kepraktisan permainan *cooking class* dalam meningkatkan motorik halus bagi anak usia dini dilakukan dengan menganalisis hasil observasi pengelolaan pembelajaran oleh guru dan hasil observasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan oleh guru.

a. Mengukur tingkat keterlaksanaan

Tabel 3.2. Kriteria Keterlaksanaan Setiap Aspek

Interval	Kriteria
$2,5 \leq KM \leq 3,0$	terlaksana seluruhnya
$1,5 \leq KM < 2,5$	terlaksana sebagian
$0,5 \leq KM < 1,5$	tidak terlaksana

Sumber: Khabibah (2006)

Keterangan:

$M = \bar{K}_i$ untuk mencari validitas setiap kriteria,

$M = \bar{A}_i$ untuk mencari validitas setiap aspek,

$M = \bar{X}$ untuk mencari validitas keseluruhan aspek.

b. Mengukur Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Kemampuan guru mengelola pembelajaran pada uji coba permainan *cooking class* anak usia dini diukur dengan menggunakan LOPP yang telah divalidasi oleh ahli. Aspek observasi menyangkut kegiatan pembelajaran sesuai sintaks

permainan *cooking class*. Observasi dilakukan oleh dua orang observer pada setiap pertemuan.

Data hasil observasi pengelolaan pembelajaran dilaksanakan, dianalisis dan dideskripsikan. Tiap pertemuan dihitung rata-rata setiap aspek observasi. Kemudian menentukan kategori kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran setiap atau keseluruhan aspek (A_i) dan rata-rata total aspek (\bar{X}) dengan kategori yang ditetapkan.

c. Perkembangan Belajar Anak Didik

Perkembangan belajar anak didik dihitung berdasarkan 3 jenis kegiatan permainan *cooking class* dan nilai presentase untuk perolehan hasil. Kemudian dideskripsikan sesuai skala ketercapaian tingkat perkembangan belajar anak didik sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kriteria Ketercapaian Tingkat Perkembangan Belajar Anak Didik

Interval	Kriteria
$90\% \leq M$	Berkembang Sangat Baik
$80\% \leq M < 90\%$	Berkembang Sesuai Harapan
$70\% \leq M < 80\%$	Mulai Berkembang
$60\% \leq M < 70\%$	Belum Berkembang

Sumber : Khabibah (2006)

d. Analisis data aktivitas anak didik

Tabel 3.7. Kategori Data Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Didik

Interval	Kriteria
$1,5 \leq AAD < 2,5$	Belum Berkembang
$2,5 \leq AAD < 3,5$	Mulai Berkembang
$3,5 \leq AAD < 4$	Berkembang Sesuai Harapan
$AAD \geq 4$	Berkembang Sangat Baik

Sumber: Khabibah (2006)

Keterangan:

AAD = Aktivitas Anak Didik

Hasil Penelitian

1. Gambaran tingkat kebutuhan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini (4-5 tahun)

a. Analisis kebutuhan

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan diperoleh bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode yang ada selama ini (metode tanya jawab, bercerita, penugasan dan lain-lain), dan kurangnya keaktifan anak dalam belajar. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis kebutuhan antara lain:

1) Analisis kebutuhan guru

Hasil observasi peneliti terhadap kegiatan pembelajaran motorik halus selama ini memperlihatkan bahwa masih kurangnya kreativitas dalam menerapkan model pembelajaran/permainan yang tepat untuk pembelajaran kegiatan motorik halus yang mengakibatkan anak kurang dapat menggerakkan jari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran *cooking class* sebuah kebutuhan yang harus dikembangkan melalui beberapa model/metode permainan.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa tugas utama guru adalah sebagai pembimbing, pengajar dan pendidik. Dalam hal ini guru tidak hanya bertugas menyampaikan informasi/pelajaran pada anak didiknya, namun juga harus mampu melakukan

transfer ilmu dan pola perilaku positif sehingga mampu mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

2) Analisis anak didik

Untuk mendapatkan informasi tersebut maka dilakukan wawancara dengan guru dan pengamatan langsung. Informasi yang didapatkan dari wawancara di atas yaitu;

a) Anak masih mengalami kesulitan dalam hal mengembang motorik halus anak terutama yang baru masuk sekolah. Anak yang mengalami kesulitan tersebut cenderung merasa minder dari temannya yang sudah mampu sehingga anak keseringan diam dan hanya akan belajar menggerakkan jari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi apabila ibu guru yang membantunya. Untuk media yang digunakan yaitu berupa *playdough* yang biasa dibuat anak untuk membentuk suatu makanan dan minuman.

b) Dari 10 anak yang kemampuan motorik halusnya masih kurang terdapat 7 orang anak yang betul-betul masih sangat kesulitan dalam hal melatih kemampuan motorik halusnya. Mereka belum bisa mandiri ketika diminta untuk menulis huruf yang diperlihatkan guru. 3 orang lainnya hanya perlu sedikit bimbingan lagi agar bisa

memaksimalkan kemampuan motorik halusnya.

3) Analisis materi pembelajaran

Dari hasil analisis kebutuhan di atas ternyata dibutuhkan pengembangan baik dari guru, peserta didik dan juga materi pembelajaran. Metode/model yang diinginkan adalah metode baru yang mudah dipahami guru dan anak didik serta membuat anak lebih termotivasi, sehingga metode/model yang dianggap cocok untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah model permainan *cooking class* yang lebih menekankan pada pengembangan motorik halus anak.

2. Gambaran desain pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini (4-5 tahun)

a. Komponen filosofi model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini (4-5 tahun).

1) Rasionalitas

Permainan merupakan situasi atau kondisi tertentu pada saat anak mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas. Dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terduga banyaknya.

2) Manfaat

Permainan *cooking class* dalam pembelajaran mempunyai beberapa manfaat sebagai dasar dipilihnya metode ini. Menurut

Nuryani (2005) yaitu: 1) Mengembangkan *motorik halus* yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, 2) Memperkenalkan gerakan jari seperti menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda dengan jari jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang, 3) Mampu *mengkoordinasikan* kecepatan, kecakapan tanpa dengan gerakan mata

3) Peran guru

Adapun beberapa peran guru dalam pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini (4-5 tahun);

- a) Guru sebagai perencana dalam kegiatan bermain anak.
 - b) Guru harus berperan sebagai pendidik
 - c) Guru sebagai fasilitator dan pengajar.
 - d) Guru berperan sebagai penilai dari kegiatan bermain anak. Guru harus mengamati aspek perkembangan pada setiap anak.
 - e) Guru berperan sebagai pengasuh.
- b. Sintaks model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini (4-5 tahun).

Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah mendesain model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini dengan menyusun indikator pencapaian yang digunakan. Model permainan yang dilaksanakan terdiri atas berbagai jenis permainan yang meliputi: (1) bermain *cooking class* membuat donat, (2) bermain *cooking class* membuat es

krim, dan (3) bermain *cooking class* membuat pizza

Tahap penguasaan materi kegiatan pembelajaran dengan model permainan dilakukan dengan proses latihan berdasarkan sintaks/tahapan pelaksanaan dan disetiap kegiatan berlangsung dilakukan pengamatan dan diakhir kegiatan dilakukan pengukuran untuk mengetahui perubahan yang dicapai dari setiap kegiatan yang diberikan pada anak. Berdasarkan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran dengan model permainan *cooking class*, maka tujuan dari semua kegiatan tersebut adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

3. Hasil tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus pada anak (4-5 tahun).

a. Validasi Isi

Hasil penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran ini yang meliputi: Buku Pedoman Pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini, Buku Panduan, Program Semester, Program Mingguan, Program Harian, Analisis Kebutuhan Guru, Observasi Pelaksanaan Model Permainan, Evaluasi Guru, Angket Respon Guru, Lembar Pengamatan Anak, dan Media Pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.12 Deskripsi Hasil Penilaian Validator Terhadap Pengembangan Model Permainan *Cooking Class* untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini

No	Perangkat yang divalidasi	\bar{x}	Kesimpulan
1.	Buku Pedoman	3,8	Sangat Valid
2.	Program Semester	3,84	Sangat Valid
3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan	3,9	Sangat Valid
4.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	3,69	Sangat Valid
5.	Analisis Kebutuhan Guru	3,16	Valid
6.	Observasi Pelaksanaan	3,41	Valid
7.	Evaluasi Guru	3,62	Sangat Valid
8.	Angket Respon Guru	3,41	Valid
9.	Lembar Pengamatan Anak	3,53	Sangat Valid
10.	Media Pembelajaran	3,85	Sangat Valid

Dari Tabel 4.12 di atas menunjukkan bahwa penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran meliputi Buku Panduan, Program Semester, Program Mingguan, Program Harian, Analisis Kebutuhan Guru, Observasi Pelaksanaan Model Permainan, Evaluasi Guru, Angket Respon Guru, Lembar pengamatan anan dan media pembelajaran dinyatakan valid digunakan

Saran para validator terhadap penilaian perangkat pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini ini dijadikan masukan dalam proses perbaikan. Beberapa revisi yang disarankan sudah diperbaiki sebelum melakukan penelitian di lapangan.

b. Hasil Validasi Empirik

Validasi empirik dilakukan untuk memperoleh masukan dari pihak yang menjadi pelaksanaan pembelajaran di kelas. Validasi empirik pada pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini ini dilakukan dengan mengamati kemampuan guru mengelola pembelajaran.

1) Analisis Kepraktisan

Tabel 4.14 Rekapitulasi Lembar Observasi Pelaksanaan Pengembangan Model Permainan *Cooking Class* untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini

No	Aspek Penilaian	rata-rata	Kategori
1	Sintaks Tahapan Pembelajaran	3,25	Tinggi
2	Interaksi Sosial	3,5	Tinggi
3	Prinsip Reaksi	3,37	Tinggi
4	Sistem Pendukung	3,1	Tinggi
	rata-rata	3.3	Tinggi

Tabel 4.15 Rekapitulasi Lembar Evaluasi Guru Terhadap Pedoman Bahan Ajar Model Permainan *Cooking Class* untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kegiatan Awal	3,16	Tinggi
2	Kegiatan Inti	3,5	Tinggi
3	Kegiatan Transisi	3,33	Tinggi
4	Kegiatan Penutup	3,2	Tinggi
	Rata-rata	3,29	Tinggi

Berdasarkan kategori yang disebutkan pada Bab III nilai ini termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada rentang $2,6 \leq KG < 3,5$, dan untuk evaluasi guru terhadap pedoman bahan ajar model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini meliputi 4 aspek yaitu: 1) Kegiatan awal, 2) keKegiatan inti, 3) Kegiatan Transisi dan 4) Kegiatan Penutup diperoleh nilai rata-rata 3,29.

Berdasarkan kategori yang disebutkan pada Bab III nilai ini termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada rentang $2,6 \leq KG < 3,5$ Namun demikian, masih ada beberapa hal yang masih perlu diperbaiki berdasarkan saran-saran dari pengamat, antara lain:

- a) Guru masih perlu diberikan petunjuk agar lebih terampil melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam

mengoptimalkan pembelajaran dengan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini khususnya kelompok A.

- b) Dalam pengelolaan pembelajaran guru harus lebih banyak melakukan komunikasi yang menstimulus segala aspek perkembangan anak yaitu aspek motorik, sosial, bahasa yang dimiliki anak.
- c) Guru sebaiknya lebih sering mengevaluasi hasil belajar anak pada akhir pembelajaran dan sebaiknya guru lebih banyak memotifasi anak didiknya saat proses pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Permainan *cooking class* adalah salah satu permainan dimana permainan ini dimulai dari cara mengolah bahan sampai pada cara menghidangkannya namun dalam bentuk bahan *playdough*, sehingga aman digunakan bagi anak usia dini dan merupakan aktivitas untuk memperoleh kemampuan tertentu dengan cara menyenangkan. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Oleh karena itu gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian.

1. Tingkat kebutuhan-kebutuhan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia dini

Hasil observasi peneliti terhadap permainan *cooking class* selama ini memperlihatkan bahwa salah satu kelemahan yang ada adalah kurangnya kreativitas pendidik dalam menerapkan model pembelajaran/permainan yang tepat untuk pembelajaran motorik halus yang mengakibatkan anak kurang terstimulasi kemampuannya. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak menjadi sebuah kebutuhan yang harus dikembangkan melalui beberapa model/metode permainan. Dengan demikian, peneliti memberikan salah satu model yang bisa membantu guru dalam memecahkan permasalahan mengenai motorik halus tersebut yaitu dengan menggunakan permainan *cooking class*.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada saat pelaksanaan belajar mengajar di dalam kelas pada kelompok A bahwa kemampuan motorik halus anak belum maksimal. Hal ini ditunjukkan pada saat membentuk makanan dan minuman yang diperlihatkan oleh guru. Mereka hanya membuat bulatan-bulatan kecil saja, walaupun diberi contoh anak belum mampu membuat bentuk seperti yang diajarkan guru mereka, dan hanya mampu membentuk sesuatu apabila dibantu oleh guru. Guru dapat memilih metode, materi dan ide yang tepat guna mengatasi permasalahan tersebut. Setelah guru menerapkan model permainan *cooking class* ini, anak lebih mudah mengembangkan motorik halusnya. Dari hasil

analisis kebutuhan diatas ternyata dibutuhkan pengembangan baik dari guru, anak didik dan juga materi pembelajaran.

2. Desain pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia dini

Pengembangan permainan ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, dimana setiap 1 kali pertemuan dilaksanakan dengan tema yang sama hanya saja jenis kegiatannya yang berbeda. Pertemuan pertama yaitu *cooking class* membuat donat. Pertemuan kedua yaitu *cooking class* membuat es krim dan pertemuan ketiga yaitu *cooking class* membuat pizza. Setiap kali pertemuan diberikan 1 bentuk makanan, dan setiap kelompok diberikan 1 variasi makanan untuk diselesaikan.

Pelaksanaan pengembangan model permainan *cooking class* menunjukkan bahwa model tersebut yang dirancang dan dikembangkan peneliti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Adapun keunggulan yang ditemukan dalam pengembangan model permainan *cooking class* ini;

- a. Anak mampu membuat berbagai bentuk dengan menggunakan playdough, plastisin dan tanah liat
- b. Anak mampu memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan dua jari),
- c. Mengembangkan *motorik* halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan,

- d. Memperkenalkan gerakan jari seperti menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda dengan jari jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang

3. Tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia dini

Pelaksanaan uji coba pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini khususnya di kelompok A TK Yapi Jaya Makassar sebagai subjek penelitian, maka temuan penting yang diperoleh selama penelitian antara lain:

- a. Pembelajaran yang telah berlangsung di TK Yapi Jaya sesungguhnya telah mengakomodasi prinsip pentingnya mengembangkan berbagai kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, hal ini juga diperkuat oleh adanya tuntutan orang tua yang menginginkan anaknya bisa menulis sebelum masuk kejenjang sekolah dasar, namun pengamatan peneliti bahwa pembelajaran tersebut tidak berlangsung setiap hari dengan pola belajar dan susunan kegiatan belajar yang belum tersusun, masih kurang adanya variasi dalam pembelajaran sehingga masih kurang memancing minat anak untuk lebih menonjolkan perkembangan motorik halus yang dimilikinya.
- b. Anak didik usia 4-5 tahun pada umumnya masih sulit bahkan tidak sedikit diantara

mereka yang masih takut bertemu dengan teman baru yang cukup banyak, apalagi mereka harus membiasakan diri dengan kelompok duduk dan kelompok belajarnya, meskipun senantiasa didampingi oleh guru sehingga peneliti menganggap perlu adanya sistem tukaran pasangan duduk yang diterapkan oleh guru bagi setiap anak didik sekaligus mampu mengaktifkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak didik.

Dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa anak mampu mengembangkan motorik halus melalui model permainan *cooking class* yang diberikan. Untuk anak-anak belajar sambil bermain dengan menggunakan model permainan *cooking class* memberikan banyak manfaat yaitu membantu anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus terutama untuk kegiatan menulisnya nanti. Model permainan ini memberikan sedikit sentuhan tentang permainan *cooking class* dan hal ini membuktikan bahwa anak bisa mengembangkan kemampuan motorik halus anak khususnya dalam permainan *cooking class* melalui model permainan yang dikembangkan oleh peneliti.

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian dan pengembangan motorik halus anak usia dini adalah:

1. Dari analisis kebutuhan tentang pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini, di TK Yapi Jaya Makassar saat ini cenderung

mengarah pada kegiatan yang kurang kreatif dan inovatif, seperti mewarnai sehingga kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang dengan baik, masih rendahnya kemampuan motorik halus anak, dan KBM yang dilakukan tiap hari kebanyakan LKA. Kegiatan ini belum cukup mampu mengembangkan kemampuan motorik halus anak dan sering digunakan sehingga pada akhirnya anak merasa bosan. Berdasarkan fenomena itu dilakukan analisis kebutuhan sehingga disimpulkan bahwa dibutuhkan suatu pembelajaran baru yang kreatif dan menarik yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

2. Hasil dari gambaran desain pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini terdiri atas 2 komponen yaitu komponen filosofi model yang meliputi rasionalitas model, tujuan serta peran guru sedangkan untuk komponen operasional model dijabarkan secara rinci pada semua jenis kegiatan permainan dengan berbagai tema dan subtema.
3. Hasil dari tingkat validitas menurut penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran yang meliputi Buku Panduan, Program Semester, Program Mingguan, Program Harian, Analisis Kebutuhan Guru, Observasi Pelaksanaan Model Permainan, Evaluasi Guru, Angket Respon Guru, Lembar Pengamatan Anak, dan Media Pembelajaran dinyatakan valid untuk digunakan. Dan untuk

kepraktisan pengembangan model hampir semua aspek dalam komponen pengamatan guru mengelola pembelajaran dan guru menggunakan perangkat pembelajaran telah terlaksana seluruhnya dengan baik.

Saran

Berdasarkan hasil dan temuan-temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Lembaga PAUD

Lembaga PAUD seharusnya memberikan stimulus kepada guru-guru mereka dalam bentuk mengikutsertakan guru-guru PAUD ke berbagai kegiatan sehingga dapat membantu guru dalam memahami dan memperbaiki metode pembelajarannya saat disekolah.

2. Peneliti

Sesuai hasil penelitian yang dilakukan peneliti hanya berfokus sampai pada tahap pengembangan yaitu pengembangan model permainan *cooking class* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini pada kevalidan dan kepraktisan dalam proses pembelajaran. Pengembangan pembelajaran ini belum sampai pada tahap penyebaran hasil pengembangan model permainan *cooking class*, sehingga diharapkan penelitian selanjutnya menindak lanjuti penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bartono dan Ruffino. 2006. *Dasar-Dasar Food Product*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Davis, Amanda. 2012. 5 Manfaat Memasak Bersama Untuk Anak. *Berita Satu.Com*. (<http://www.beritasatu.com/keluarga/52275-5-manfaat-memasak-bersama-untuk-anak.html>, diakses 15 Juni 2017).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Hasnida. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Alih Bahasa: Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih Edisi keenam. Jakarta: Erlangga.
- Indra, Kunti. 2013. *Lihat Aku Bisa Memasak*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Iskandar. 2005. *Kebijakan Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Muhibbin, Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nuryani. 2005. Peranan Permainan Terhadap Aspek Gerak Motorik pada Anak Taman Kanak-Kanak. Karya Tulis Guru Berprestasi Kabupaten Bantul.
- Ridwan, Abdullah. 2015. *Pembelajaran Cooking untuk Anak Usia Dni*. Jakarta: Bumi Aksara
- Samsuddin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman kanak-Kanak*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Saputra, Yudha dan Rudiyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitataif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Bambang dan Yuliani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukerti, Ni Wayan. 2008. *Dasar Tata Boga*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yin, Robert K. 2003. *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.