



## MODEL PERMAINAN OBSTACLE COLOR BALL UNTUK DETEKSI DINI TUMBUH KEMBANG MOTORIK KASAR UNTUK ANAK USIA DINI

**Ulfa Arkhetafaza**

Universitas Islam An Nur Lampung

Email: [ulfaarkheta99@gmail.com](mailto:ulfaarkheta99@gmail.com)

### *Abstract*

*This examination expects to deliver a variety ball deterrent game model created from the customary game "engklek/jump" as per the qualities of youth for: 1) early recognition of youth improvement at Nurul Insan Kindergarten, 2) decide the degree of common sense of the variety ball game model snags for early discovery of youth advancement at Nurul Insan Researcher Kindergarten, and 3) decide the degree of viability of the obstruction variety ball game model for early location of youth advancement at Nurul Insan Kindergarten, and 3) decide the degree of viability of the hindrance variety ball game model for identification youth advancement in Nurul Insan Researcher Kindergarten School. This examination is advancement research utilizing the ADDIE model which comprises of 5 phases, specifically Investigation, Plan, Improvement, Execution and Assessment. The information assortment strategies utilized were pretest-posttest perception and organized interviews. The examination results show that the hued hindrance ball game is "extremely successful" and "exceptionally commonsense" for early location of youth improvement in light of the consequences of master legitimacy tests and pretest-posttest preliminaries and meetings. In this manner, the variety ball deterrent game model can be utilized for early identification of youth advancement at the Nurul Insan Researcher Kindergarten. The pragmatic variety ball deterrent game model is utilized for early location of the development and improvement of small kids as demonstrated by the consequences of media reasonableness tests by media specialists with an all out definite score (95.99%) in the extremely down to earth class where the whole series of variety ball impediment game exercises can be perceived by educators and executed. by youth youngsters as per the standards of PAUD exercises/learning. The variety ball obstruction game model is really utilized for early recognition of development and improvement in small kids as demonstrated by the consequences of media master legitimacy tests with an all out conclusive score (86.66%) in the extremely viable class and as per the measures. attributes of youth with the consequences of specialists and educators, to be specific pretest (86.8%) in the Very Well Creating classification, posttest (87.5%) in the Very Well Creating classification, interviews with guardians who expressed that kids had the option to do exercises as per their level age and the aftereffects of the Wilcoxon measurable test with (Sig.)  $0.042 < 0.05$  which implies the game model. .*

**Keywords:** Game Model, Early Detection of Child Development

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan rintangan bola warna yang dikembangkan dari permainan tradisional "engklek/leapfrog" sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk: 1) deteksi dini perkembangan anak usia dini di TK Nurul Insan, 2) mengetahui tingkat kepraktisan model permainan bola warna rintangan untuk deteksi dini perkembangan

anak usia dini di TK Cendekia Nurul Insan, dan 3) mengetahui tingkat keefektifan model permainan bola warna rintangan untuk deteksi dini perkembangan anak usia dini di TK Nurul Insan, dan 3) mengetahui tingkat keefektifan model permainan bola warna rintangan untuk deteksi dini perkembangan anak usia dini di TK Sekolah TK Cendekia Nurul Insan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi pretest-posttest dan wawancara terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bola warna "sangat efektif" dan "sangat praktis" untuk deteksi dini perkembangan anak usia dini berdasarkan hasil uji validitas ahli dan uji coba pretest-posttest serta wawancara. Dengan demikian, model permainan rintangan bola warna dapat digunakan untuk deteksi dini perkembangan anak usia dini di TK Cendekia Nurul Insan. Model permainan rintangan bola warna praktikum digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak usia dini terbukti dari hasil uji praktikalitas media oleh ahli media dengan total skor akhir (95,99%) pada kategori sangat praktis dimana keseluruhan rangkaian Kegiatan permainan rintangan bola warna dapat dipahami oleh guru dan dilaksanakan. oleh anak usia dini sesuai dengan prinsip kegiatan/pembelajaran PAUD. Model permainan rintangan bola warna efektif digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak usia dini terbukti dari hasil uji validitas ahli media dengan total skor akhir (86,66%) pada kategori sangat efektif dan sesuai dengan kriteria. karakteristik anak usia dini dengan hasil peneliti dan guru yaitu pretest (86,8%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, posttest (87,5%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, wawancara dengan orang tua yang menyatakan bahwa anak mampu melakukan aktivitas sesuai dengan tingkat umurnya dan hasil uji statistik Wilcoxon dengan (Sig.) 0,042<0,05 yang berarti model permainan. .

**Kata Kunci:** *Obstacle Color Ball*, Deteksi Dini, Motorik Kasar

## PENDAHULUAN

Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran dan jumlah sel serta jaringan interseluler yang berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat. Sedangkan perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar dan halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Kementrian Kesehatan RI, 2016). Dalam buku tersebut juga menyebutkan bahwa perkembangan menimbulkan perubahan. Selain itu pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya. Ini memiliki makna bahwa setiap anak tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melewati tahap perkembangan sebelumnya. Diperkuat dengan pendapat Froebel (dalam Morisson, 2012) yang mengumpamakan anak seperti biji yang ditanam, mulai tumbuh mengeluarkan tunas, dan tumbuh dari tanaman muda yang lemah menjadi tanaman yang siap menghasilkan buah yang berarti bahwa anak tumbuh dan berkembang secara terus menerus dimana pada saat usia dini akan menentukan kehidupannya kelak yang dianalogikan seperti buah (Morisson, 2012). Dari beberapa penjelasan tersebut memiliki inti jika tumbuh kembang sangat penting bagi kehidupan manusia terutama ketika

usia dini khususnya usia 3-4 tahun karena pada usia tersebut menjadi fondasi awal yang menentukan kehidupan seseorang dikemudian hari.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Bloom, dkk (dalam Suyadi dan Ulfah, 2015) menyatakan bahwa perkembangan intelektual/kecerdasan anak pada usia 0-4 tahun mencapai 50%, usia 4-8 tahun mencapai 80%, dan usia 18 tahun mencapai 100%. Penelitian Bloom, dkk tersebut juga mengukur perkembangan fisik anak yang hasilnya adalah pertumbuhan fisik anak pada usia 0 tahun mencapai 20%, usia 6 tahun mencapai 85%, dan usia 12 tahun telah final mencapai 100% (Suyadi; Ulfah, 2015). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tumbuh kembang anak berkembang sangat pesat ketika berusia 0-6 tahun terutama usia 3-4 tahun dimana perkembangan intelektual pada usia tersebut berkembang hingga 50% dan pertumbuhan fisik sebesar hampir 85%. Memperkuat hasil penelitian tersebut, dalam Buku Pedoman SDIDTK menjelaskan bahwa masa anak dibawah 5 tahun adalah periode paling penting dalam tumbuh kembang anak karena pertumbuhan dasar yang berlangsung di masa ini akan menentukan dan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Setelah lahir terutama usia 3 tahun pertama kehidupan pertumbuhan dan perkembangan sel-sel otak masih berlangsung, terjadinya pertumbuhan serabut dan cabang syaraf otak sehingga terbentuk otak yang kompleks. Jumlah dan pengaturan hubungan antar sel syaraf ini akan sangat mempengaruhi segala kinerja otak mulai dari kemampuan belajar berjalan, mengenal huruf, hingga bersosialisasi (Kementrian Kesehatan RI, 2016).

Tumbuh kembang anak usia dini menjadi hal yang sangat penting harus diperhatikan apakah anak mengalami ketidaksesuaian perkembangan sesuai dengan tingkatan usianya sehingga bisa diberikan perlakuan yang tepat sedini mungkin. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan guna melihat ketidaksesuaian tersebut benar terjadi atau tidak dimana kegiatan ini biasa disebut dengan deteksi dini tumbuh kembang (DDTK) anak. Mengingat jumlah balita di Indonesia sangat besar yaitu sekitar 10% dari seluruh populasi, maka sebagai calon generasi penerus bangsa tumbuh kembang balita di Indonesia perlu mendapat perhatian serius yaitu mendapat gizi yang baik, stimulasi yang memadai serta terjangkau oleh pelayanan kesehatan berkualitas termasuk deteksi dini tumbuh kembang sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya dan mampu bersaing di era global.

Deteksi dini tumbuh kembang balita adalah kegiatan pemeriksaan untuk menemukan secara dini jika terdapat ketidaksesuaian tumbuh kembang pada balita sesuai dengan tingkat usianya. Dengan ditemukan secara dini ketidaksesuaian tumbuh kembang maka intervensi akan lebih mudah dilakukan, namun jika terlambat maka intervensinya akan lebih sulit dan berpengaruh pada tumbuh kembang balita (Kementrian Kesehatan RI, 2016). Deteksi dini sangat diperlukan untuk menemukan secara dini ketidaksesuaian pertumbuhan, perkembangan dan mental emosional pada anak agar sedini mungkin dapat mencegah hal tersebut terjadi secara permanen (Astria & Apriyansyah, 2021). Anak masih bisa diberikan perawatan seperti program stimulasi perkembangan, pemantauan klinis, dan tindakan lainnya (Glascoe, n.d.). Kegiatan Deteksi Dini Tumbuh Kembang (DDTK) tidak hanya dilakukan pada anak yang dicurigai mempunyai masalah saja tetapi harus dilakukan pada semua balita dan anak pra sekolah secara rutin setidaknya 2 kali dalam setahun (Glascoe, n.d.).

Aspek perkembangan yang diukur pada deteksi tumbuh kembang anak usia dini adalah motorik, bahasa dan bicara, kognitif, sosial dan kemandirian (Kementrian Kesehatan RI, 2016 sejalan dengan aspek-aspek yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dengan lingkup pengembangan terdiri dari anak mampu berpikir logis (kognitif), memahami dan mengungkapkan bahasa (bahasa), kesadaran diri, tanggung jawab diri dan orang lain (sosial emosional), perilaku kesehatan dan keselamatan, motoric kasar dan halus, dan lingkup perkembangan lainnya. Keseluruhan aspek tersebut perlu di deteksi sejak usia sedini mungkin khususnya pada usia 3-4 tahun karena di 3 tahun pertama kehidupan pertumbuhan dan perkembangan sel-sel otak masih berlangsung, masih terjadi pertumbuhan serabut syaraf dan cabang-cabangnya sehingga terbentuk jaringan syaraf dan otak yang kompleks.

Anak memiliki hati yang bersih, suci dan polos. Menurut Imam AlGhazali (dalam Chasanah, 2019) anak merupakan amanat yang dititipkan kepada orangtua. Karena setiap anak polos dan bersih, maka anak akan cenderung menerima apapun yang diterima dan dapat mempengaruhinya. Maka, apabila lingkungan sekitarnya memberikan stimulus kebaikan, niscaya anak akan terbentuk sebagaimana stimulus tersebut diberikan (Abidatul Chasanah, n.d.). Pemberian stimulasi yang bervariasi secara teratur dan terus menerus akan menciptakan balita yang cerdas, tumbuh kembang yang optimal, mandiri, serta memiliki emosi yang stabil dan mudah beradaptasi. Pemberian stimulasi akan lebih efektif apabila

memperhatikan kebutuhan-kebutuhan balita sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya.

Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 terdiri dari beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu nilai agama moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Aspek tersebut sejalan dengan Buku Pedoman SDIDTK yang melakukan evaluasi pada anak meliputi perkembangan gerak halus dan kasar, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian untuk mendeteksi jika terdapat ketidaksesuaian pertumbuhan dan perkembangan yang dialami oleh anak usia dini. Seluruh aspek ini perlu dideteksi sejak dini guna meminimalisir atau bahkan menghentikan ketidaksesuaian tumbuh kembang yang terjadi pada anak. Namun, dalam penelitian ini peneliti melakukan deteksi dini pada aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini dengan ruang lingkup yang meliputi motorik kasar dan motorik halus karena menjadi salah satu faktor dalam mengelola gerakan tubuh untuk beraktivitas seperti duduk, berlari, memegang suatu benda, membersihkan diri, dan lain-lain (Permendikbud No 137 Tahun 2014, n.d.). Selain itu, dalam prinsip pembelajaran PAUD ketika mempelajari sesuatu anak usia dini melakukannya melalui kegiatan yang mengharuskan mereka banyak bergerak aktif seperti bermain, eksplorasi, karya wisata, dan sebagainya sehingga aspek perkembangan fisik motorik menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk diamati (Suyadi; Ulfah, 2015)

Penjelasan yang mendukung pernyataan di atas dilakukan oleh Maritalia dalam studi pendahuluan melalui wawancara menunjukkan bahwa semua Puskesmas Semarang mengatakan tidak tahu berapa target cakupan yang harus dicapai pada tahun 2006, 2007 dan 2008 dan hanya satu Puskesmas yang melibatkan guru TK yang berada di wilayahnya untuk melakukan deteksi dini pertumbuhan (mengukur tinggi badan dan menimbang berat badan) sedangkan untuk deteksi dini perkembangan tidak dilibatkan (Suyadi; Ulfah, 2015).

Sejalan dengan penelitian Saurina yang menyebutkan bahwa menurut Depkes RI tahun 2013, sebanyak 16% balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Puskesmas merupakan pelayanan kesehatan masyarakat. Tetapi saat ini keaktifan ibu dalam memonitoring tumbuh kembang anaknya mengalami penurunan, dikarenakan kesibukan maupun malas (Saurina, 2016).

Menurut Humaedi, dkk dalam penelitiannya tahun 2021 deteksi dini pada masa usia dini akan dapat lebih menguntungkan karena dapat langsung memberi *treatment* apabila ada keganjilan dalam perkembangan gerak motoric sebab kemampuan anak dalam melakukan gerak motorik kasar merupakan komponen dasar yang dapat memberi dukungan dalam pengembangan aktivitas fisik lainnya sehingga memang sangat penting melakukan deteksi dini tentang kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Kegiatan yang dilakukannya melalui tes untuk mengukur keseimbangan, daya ledak tungkai, kekuatan, kecepatan anak usia 4-6 tahun dengan aktivitas berupa tes melompat tanpa awalan, tes berdiri satu kaki, tes melempar menggunakan bola, dan tes lari (Humaedi et al., 2021).

Kegiatan sejenis untuk deteksi dini tumbuh kembang (DDTK) pernah dilakukan oleh Humaedi, dkk tahun 2021 (Humaedi et al., 2021). Mereka melakukan tes untuk mendeteksi aspek perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun dengan melakukan tes pada kekuatan, kelincahan, dan kecepatan anak. Namun, penelitian tersebut tidak menyebutkan jenis permainan yang secara khusus dilakukan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak (DDTK) seperti model permainan *obstacle colour ball* dalam penelitian ini.

Berdasarkan beberapa permasalahan dan referensi yang telah dijabarkan peneliti melakukan DDTK melalui suatu permainan yang disebut *obstacle colour ball*. DDTK dilakukan dengan sebuah permainan karena membuat anak bergerak bebas dan aktif karena dunia anak adalah bermain. Oleh karena itu penelitian ini memiliki judul "Model Permainan *Obstacle Colour Ball* Untuk Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak usia dini (Studi Di Sekolah TK Nurul Insan Cendekia )" guna melihat jika terdapat ketidaksesuaian yang muncul pada aspek perkembangan khususnya aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini di Sekolah TK Nurul Insan Cendekia .

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metodologi penelitian yang digunakan dalam studi ini melibatkan pendekatan pengembangan berbasis model ADDIE. Tahap pertama adalah analisis mendalam terhadap kebutuhan dan karakteristik anak usia dini serta evaluasi terhadap permainan tradisional "engklek/lompat kodok" sebagai dasar pengembangan model permainan *obstacle color ball*. Setelah itu, dilakukan desain model permainan yang memperhatikan aspek perkembangan motorik kasar anak. Langkah selanjutnya adalah pengembangan prototipe permainan berdasarkan desain yang telah dibuat.

Implementasi model permainan dilakukan di Sekolah TK Nurul Insan Cendekia , yang melibatkan pengenalan permainan kepada anak-anak dan staf serta pelaksanaan sesi permainan. Terakhir, dilakukan evaluasi terhadap efektivitas dan praktikalitas model permainan obstacle color ball dalam mendeteksi dini perkembangan anak usia dini , yang meliputi pengumpulan data pretest-posttest dan wawancara terstruktur dengan staf dan orang tua. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menyusun, mengembangkan, dan mengevaluasi model permainan secara sistematis untuk mendukung deteksi dini tumbuh kembang motorik kasar anak usia dini .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan Model Permainan *Obstacle Colour Ball* Untuk Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak usia dini

Permainan *Obstacle Colour Ball* adalah bentuk permainan yang dikembangkan dari permainan tradisional “lompat kodok/engklek”. Permainan ini dilakukan dengan cara melewati berbagai rintangan seperti mengambil bola dan mengklasifikasikan bola berdasarkan warnanya, melompat, berjalan lurus, mengangkat/berdiri dengan 1 kaki, dan kegiatan lainnya. Permainan *Obstacle Colour Ball* dalam penelitian ini digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak usia dini yang berfokus pada ruang lingkup motorik halus dan motorik kasar. Permainan ini terdiri dari 3 tahap sebagai berikut: Dari hasil uraian dan penjelasan tersebut, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian melalui permainan media bubur kertas bekas, yang biasanya guru hanya menggunakan plastisin/play dough sekarang menggunakan media bubur kertas bekas. Peneliti melakukan pengamatan mengenai permainan media bubur kertas bekas dan motorik halus yang berisi pedoman penilaian Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun indikator permainan bubur kertas bekas sebagai berikut:

#### a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan adalah guru dan peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan bermain seperti menempel selotip/*sticky tape* di lantai, meletakkan rintangan kursi, keranjang/kotak bola, menyusun kolam bola dengan tepat. Setelah itu, anak diajak untuk melakukan pemanasan/*warming up* seperti mengepalkan dan membuka kepalan tangan, menari “*shapes song*” dan “*baby shark*”, bermain bola,

berjalan, dan berdiri dengan 1 kaki agar tubuh anak menjadi lebih lentur ketika pelaksanaan permainan.

b. Tahap Bermain

Tahap ini adalah tahap inti pelaksanaan permainan *obstacle colour ball*. Langkah-langkah kegiatan dalam permainan ini adalah:

- 1) Menjelaskan aturan yang harus diikuti ketika pelaksanaan permainan.
- 2) Anak diminta untuk mengambil bola dalam kolam bola dan menyebutkan warna apa yang berhasil ia dapatkan, kemudian berdiri di garis *start*.
- 3) Anak diminta untuk melewati rintangan yang telah dibuat. Rintangan pertama adalah melompat dan berjalan lurus mengikuti garis selotip/*sticky tape*. Rintangan ke-2 adalah melewati tali di kursi. Rintangan ke-3 adalah mengklasifikasikan dan memasukkan bola ke dalam keranjang/kotak sesuai dengan warnanya.
- 4) Membereskan alat main.

c. Tahap Penutup

Tahap terakhir adalah tahap penutup. Tahap ini dilakukan untuk *review* atau mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan perasaan anak dan kegiatan apa saja yang telah dilakukan ketika belajar seperti bermain bola, menari, dan lain sebagainya.

Aspek yang dideteksi dini adalah aspek fisik motorik dengan batasan pada motorik halus dan motorik kasar. Pada aspek motorik halus, kegiatan yang diamati seperti kemampuan anak memegang bola tanpa menjatuhkannya, membuat bentuk (segitiga, persegi, lingkaran) menggunakan tangan, kemampuan memasukkan bola ke dalam keranjang/kotak dengan tepat, kemampuan mengepalkan tangan, dan kemampuan melemparkan bola. Untuk kegiatan motorik kasar terdiri dari kemampuan anak melompat melewati garis, kemampuan anak melewati tali rintangan, kemampuan berdiri dengan 1 kaki selama 2-3 detik, serta kemampuan berjalan lurus mengikuti garis.

Langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan pada permainan *obstacle colour ball* menggunakan pedoman yang baku. Pedoman tersebut adalah Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 serta Buku Pedoman SDIDTK. Setiap langkah kegiatan, dirancang menyesuaikan dengan standar tingkat pencapaian fisik motorik anak usia dini. Oleh sebab itu, ketika pelaksanaan kegiatan permainan anak-anak mampu melaluinya.

Penelitian Humaedi, dkk tahun 2021 melakukan pengukuran pada 4 komponen. Komponen tersebut terdiri dari tes melompat tanpa awalan, berdiri dengan satu kaki, melempar menggunakan bola, dan tes berlari yang kegiatannya hampir sama dengan penelitian ini. Hasil analisis penelitian Humaedi, dkk menunjukkan bahwa motorik kasar anak sudah berkembang cukup baik dengan proses tumbuh kembang anak yang sesuai dengan usianya seperti telah dapat melempar dengan baik, berdiri dengan satu kaki, dan melompat dengan ketinggian tertentu (Humaedi et al., 2021). Humaedi, dkk juga menyebutkan bahwa aspek fisik motorik khususnya motorik kasar anak usia dini hendaknya dilakukan pengukuran secara berkala untuk mengetahui perlakuan lanjutan yang tepat jika ditemukan kelainan/penyimpangan pada anak (Humaedi et al., 2021).

Deteksi dini tumbuh kembang dilakukan melalui permainan karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan anak untuk mendapatkan rasa senang (Yulita & Indonesia. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, n.d.). Bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari dan memungkinkan mereka untuk mengeksplor lingkungan sekitar sekaligus meningkatkan aspek perkembangannya.

Model permainan *obstacle colour ball* adalah suatu permainan yang digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak usia dini yang berfokus pada deteksi dini aspek perkembangan fisik motorik anak. Dengan permainan ini, dapat melihat sejauh mana tingkat pencapaian perkembangan aspek fisik motorik anak khususnya pada lingkup motorik kasar dan motorik halus. Kegiatan deteksi dini tumbuh kembang dilakukan melalui permainan karena sejatinya dunia anak usia dini adalah bermain. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model permainan *obstacle colour ball* untuk deteksi dini tumbuh kembang anak karena membuat anak merasa senang ketika melakukannya dan meminimalisir ketegangan anak seperti sedang dites.

## **2. Kepraktisan Model Permainan *Obstacle Colour Ball* Untuk Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak usia dini**

Model Permainan *Obstacle Colour Ball* praktis digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak usia dini . Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji kepraktisan media oleh ahli media dengan total skor akhir (95,99%) kategori sangat praktis. Menurut pendapat ahli media, model permainan *obstacle*

*colour ball* mudah untuk dilakukan karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga kegiatannya dapat dilakukan anak, aman dan tidak berbahaya, serta cukup memudahkan untuk pelaksanaan deteksi dini tumbuh kembang anak khususnya pada aspek perkembangan fisik motorik. Selain itu, petunjuk pelaksanaan permainan dapat dipahami dengan mudah oleh guru. Langkah-langkah kegiatannya pun sesuai dengan aturan yang baku dan mendorong anak untuk aktif bergerak. Ini sejalan dengan pendapat Suyadi dan Ulfah dalam Bukunya tahun 2015 yang menyebutkan bahwa prinsip kegiatan/pembelajaran PAUD terdiri dari berorientasi pada kebutuhan anak diantaranya kebutuhan fisik, keamanan, kasih sayang, kognisi, dan lain sebagainya, prinsip pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak, anak belajar melalui bermain, anak sebagai pembelajar aktif, lingkungan yang kondusif, pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial-budaya, serta memanfaatkan potensi lingkungan (Suyadi; Ulfah, 2015).

Prinsip tersebut sesuai dengan kepraktisan dalam model permainan *obstacle colour ball* dimana rangkaian kegiatan dalam permainan *obstacle colour ball* mengharuskan anak untuk aktif bergerak, lingkungan yang kondusif dan material yang digunakan aman bagi anak, sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar seperti kursi, kain/tali, bola, keranjang/kardus, dan lain-lain. Selain itu, permainan ini juga dikembangkan dari permainan tradisional opat kodok/engklek" dengan kegiatan yang sama-sama mengharuskan anak bergerak melalui berbagai rintangan sambil membawa benda. Oleh karena itu, permainan *obstacle colour ball* praktis digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang khususnya pada aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini .

Model permainan *obstacle colour ball* adalah suatu permainan melewati rintangan bola warna yang digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak usia dini berfokus pada deteksi dini perkembangan aspek fisik motorik. Aspek fisik motorik yang di deteksi dini dibatasi pada motorik halus dan motorik kasar. Kegiatan yang dilakukan dalam permainan *obstacle colour ball* untuk deteksi dini pada lingkup motorik halus terdiri dari anak mampu memegang bola tanpa menjatuhkannya, anak mampu membuat bentuk lingkaran (segitiga, persegi, lingkaran) menggunakan tangan, anak mampu memasukkan bola ke dalam keranjang/kotak sesuai dengan perintah, anak mampu mengepalkan dan membuka kepalan tangannya, dan anak mampu melempar bola. Sedangkan pada lingkup motori kasar kegiatan yang dilakukan terdiri dari anak mampu melompat melewati garis, anak mampu melewati tali rintangan, anak mampu berdiri dengan 1 kaki selama 2-3 detik, serta anak mampu berjalan lurus mengikuti garis. Seluruh kegiatan yang

telah dirancang dan diterapkan telah disesuaikan dengan tahap perkembangan anak sesuai dengan tingkatan usia 3-4 tahun. Oleh karena itu setiap langkah-langkah kegiatan dapat dilalui oleh anak.

### 3. Keefektifan Model Permainan *Obstacle Colour Ball* Untuk Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak usia dini

Model permainan *obstacle colour ball* efektif digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak usia dini . Ini dibuktikan dengan hasil uji validiasi dan uji statistik. Uji oleh ahli media memiliki total skor akhir (86,66%) kategori sangat efektif dan hasil uji statistik disebutkan terdapat perubahan antara *pretest-posttest*. Selain itu, menurut ahli media model permainan *obstacle colour ball* efektif digunakan karena kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tingkatan anak usia dini . Selain itu, dengan permainan *obstacle colour ball* membuat anak bergerak lebih aktif, tertarik untuk beraktivitas, sesuai dengan karakteristik anak usia dini , serta melibatkan motorik halus dan motorik kasar. Dengan menerapkan permainan ini, deteksi dini tumbuh kembang khususnya pada aspek fisik motorik dapat dilakukan. Namun, untuk memberikan *treatment/stimulus* yang tepat seputar penyimpangan yang terjadi diperlukan rangkaian observasi yang lebih detail untuk agar stimulus yang diberikan tepat pada sasaran.

Diperkuat dengan hasil observasi *pretest-posttest* dimana anak-anak dapat melalui setiap rangkaian kegiatan seperti pada kegiatan motorik halus terdiri dari anak mampu memegang bola tanpa menjatuhkannya, mampu membuat bentuk (segitiga, persegi, lingkaran) menggunakan tangan, mampu memasukkan bola ke dalam keranjang/kotak sesuai dengan perintah, mampu mengepalkan tangan, dan mampu melempar bola. Pada aspek motorik kasar, anak mampu melompat melewati garis, mampu melewati tali rintangan, mampu berdiri dengan satu kaki selama 2-3 detik, dan mampu berjalan lurus mengikuti garis. Oleh karena itu, anak usia dini yang diobservasi di Kidspace memiliki kategori Berkembang Sangat

Baik dengan skor akhir *posttest* (87,5%). Sebelum itu, observasi *pretest* juga telah dilakukan oleh guru dan peneliti dengan hasil yang menunjukkan bahwa anak usia dini di Sekolah TK Nurul Insan Cendekia memiliki tingkat perkembangan dengan skor akhir (86,8%). Saat kegiatan *pretest*, anak sudah mampu melakukan kegiatan berkaitan dengan motorik halus seperti mampu membuat coretan menjadi suatu objek, mampu menggunakan benda sesuai dengan fungsinya, mampu menangkap bola, memasukkan benda kecil

seperti benda ke dalam lubang yang kecil, mampu merobek kertas, menyusun lego, mampu menempel gambar, mampu menggunting dengan pola lurus, serta mampu menggambar seperti lingkaran atau garis lurus. Pada kegiatan yang berkaitan dengan motorik kasar terdiri dari anak mampu melompat tanpa terjatuh, mampu berlari tanpa terjatuh, mampu naik-turun tangga, mampu meniru gerak hewan, dan mampu memanjat *pickler*. Meskipun setiap kegiatan telah disesuaikan dengan pedoman yang baku, ketika kegiatan *pretest-posttest* dilakukan terdapat 1 orang anak yang belum bisa melalui setiap rangkaian kegiatan yang diberikan.

Untuk mendukung hasil observasi *pretest-posttest* peneliti melakukan wawancara kepada orang tua anak yang diamati tumbuh kembangnya. Selain menjadi data pendukung, wawancara juga digunakan untuk mensinkronkan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini yang diamati memiliki tingkat pencapaian perkembangan dengan kategori Berkembang Sangat Baik. Ini ditunjukkan dengan hasil wawancara dengan orang tua yang menyebutkan bahwa anak-anak sudah mampu melakukan kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus seperti mampu membuat coretan menjadi suatu objek, mampu menggunakan benda sesuai dengan fungsinya, mampu menangkap bola, memasukkan benda kecil seperti benda ke dalam lubang yang kecil, mampu merobek kertas, menyusun lego, mampu menempel gambar, mampu menggunting dengan pola lurus, serta mampu menggambar seperti lingkaran atau garis lurus. Pada kegiatan yang berkaitan dengan motorik kasar terdiri dari anak mampu melompat tanpa terjatuh, mampu berlari tanpa terjatuh, mampu naik-turun tangga, mampu meniru gerak hewan, dan mampu bermain sepeda roda 3. Meskipun sebagian besar anak sudah bisa melakukannya, terdapat 1 anak yang memiliki kategori Belum Berkembang seperti yang ditunjukkan ketika kegiatan *pretest-posttest* karena anak tersebut hanya bisa melakukan 1 kegiatan saja yaitu merobek kertas menjadi potongan kecil.

Pada dasarnya, anak usia dini sudah bisa melakukan berbagai macam hal khususnya pada aspek fisik motorik seperti melompat, bermain sepeda roda 3, berlari, melempar tangkap bola dan lain-lain (Saurina, 2016). Tetapi, terdapat 1 orang anak yang sebelumnya telah disebutkan belum bisa melakukannya. Selain itu, pada saat anak-anak lain melakukan kegiatan yang diperintahkan guru ketika *pretest*, anak tersebut hanya diam dan bergumam "aaaaaa". Pada saat kegiatan motorik kasar memberikan makanan pada monyet, anak harus diangkat guru untuk melompat dan saat diberikan kertas ia akan memasukkan ke dalam mulutnya atau merobek kertas tersebut.

Saat pelaksanaan model permainan, anak tersebut juga tidak dapat melakukan apa yang diperintahkan. Ia hanya diam, bergumam, menangis, dan mengantuk-antukkan kepalanya ke lantai. Ketika proses wawancara, disebutkan bahwa saat masih bayi hingga usia 1 tahun anak tersebut berkembang dengan normal, tetapi semakin lama terlihat perkembangan anak tidak berkembang dengan baik. Dengan demikian, anak belum bisa melakukan setiap kegiatan fisik motorik yang diberikan sesuai dengan tingkat usianya. Selain melalui permainan *obstacle colour ball* yang diterapkan, anak tersebut juga harus mendapatkan pemeriksaan lebih lanjut untuk mengetahui lebih detail penyebab yang memicu anak bertindak seperti itu agar *treatment* yang diberikan pun sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana yang telah dilakukan dari pembahasan pada Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka kesimpulan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Pengembangan model permainan *Obstacle Colour Ball* adalah bentuk permainan yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional “lompat kodok/engklek” dilakukan dengan cara melewati berbagai rintangan dan dapat digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak usia dini khususnya pada aspek perkembangan fisik motorik.
2. Model permainan *obstacle colour ball* praktis digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak usia dini dibuktikan dengan hasil uji kepraktisan media oleh ahli media dengan total skor akhir (95,99%) kategori sangat praktis dimana seluruh rangkaian kegiatan permainan *obstacle colour ball* dapat dimengerti guru dan dilakukan oleh anak usia dini sesuai dengan prinsip kegiatan/pembelajaran PAUD.
3. Model permainan *obstacle colour ball* efektif digunakan untuk deteksi dini tumbuh kembang anak usia dini dibuktikan dengan hasil uji validitas oleh ahli media dengan total skor akhir (86,66%) kategori sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dengan hasil oleh peneliti dan guru yaitu *pretest* (86,8%) kategori Berkembang Sangat Baik, *posttest* (87,5%) kategori Berkembang Sangat Baik, wawancara dengan orang tua yang menyebutkan bahwa anak-anak sudah mampu melakukan kegiatan sesuai dengan tingkat usianya serta hasil uji statistik Wilcoxon dengan (Sig.)  $0,042 < 0,05$  yang berarti model permainan .

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidatul Chasanah. (n.d.). *PGRI Ronggolawe Tuban Anak Usia Dini dalam Pandangan Al-PGRI Ronggolawe Tuban Anak Usia Dini dalam Pandangan Al-Qur'an serta Pendapat Ulama, Al-Hadist.*
- Astria, & Apriyansyah, C. (2021). Implementasi Program Deteksi Dini Tumbuh Kembang (DDTK) di PAUD KB Al-Ikhlas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3). <https://doi.org/10.31602/ann.v6i1.2575>
- Fauziyah, S. (2019). Pembelajaran Model Inquiry Training Berbantu Metode Debat untuk Meningkatkan PEMBELAJARAN MODEL INQUIRY TRAINING BERBANTU METODE DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERARGUMENTASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS XI SMA NEGERI 7 CIREBON. In *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam* (Vol. 4, Issue 1).
- Glascoe, F. P. (n.d.). *Early Detection of Developmental and Behavioral Problems Epidemiology and Issues for Clinicians.* <http://www.pedstest.com>
- Humaedi, H., Saparia, A., Nirmala, B., & Abduh, I. (2021). Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 558-564. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1368>
- Kementrian Kesehatan RI. (2016). *PEDOMAN PELAKSANAAN.*
- Morisson. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* PT Indeks.
- Permendikbud No 137 Tahun 2014. (n.d.). *Permendikbud 137-2014 Standar Nasional PAUD.*
- Saurina, N. (2016). Aplikasi Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia Nol Hingga Enam Tahun Berbasis Android. *Jurnal Buana Informatika*, 7(1). <https://doi.org/10.24002/jbi.v7i1.485>
- Setyaningsih, W., & Surachmindari, S. (2022). Pemberdayaan Kader Taman Posyandu dalam Pengenalan Alat Permainan Edukatif pada Ibu Balita. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 172. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.4646>
- Suyadi; Ulfah, M. (2015). *Konsep Dasar PAUD: Vol. Cet. Ketiga.* PT. Remaja Rosdakarya.
- Yulita, R., & Indonesia. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). *Permainan tradisional anak Nusantara.*