Aulad: Journal on Early Childhood
Vol. 9 No. 1 (2026), pp. 98-107
e-ISSN 2655-433X | p-ISSN 2655-4798
https://aulad.org/index.php/aulad

Pengembangan Model Pembelajaran Lokomuf Fun untuk Gerak Dasar Anak Usia 5-6 Tahun

Luthfi Aji Ramdani[1]✉, Arip Prehatiningsih[2], Ariyatun[3]
[1,3]Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia
[2]Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia
DOI: 10.31004/aulad.v9i1.1381

✉ Corresponding author:
[luthfiajiramdani@gmail.com]

ABSTRAK
Perkembangan motorik yang harus diperhatikan karena berdampak pada kehidupan anak sehari-hari. Untuk itu penelitian ini sangat tepat menghasilkan model pembelajaran Lokomuf Fun yang layak, dan praktis untuk gerak dasar anak usia 5-6 tahun. Uji kelayakan produk dilakukan oleh tiga validator ahli dan dua guru di dua taman kanak-kanak (TK), dan uji kepraktisan produk dilakukan pada empat guru di tiga TK. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner berupa angket dan dokumentasi. Teknik analisis validitas isi menggunakan Aiken's V, analisis kelayakan dan kepraktisan dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Pengembangan model pembelajaran untuk keterampilan gerak lokomotor dan manipulatif anak usia 5-6 tahun diintegrasikan dengan permainan tradisional serta umpan balik dari guru dan ahli. (2) Model pembelajaran yang dikembangkan terbukti layak dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci: *Motorik Kasar; Permainan Tradisional; Anak Usia Dini; Model Pembelajaran; Lokomuf Fun;Gerak dasar*

ABSTRACT
The motor development must be considered because it has an impact on children's daily lives. Therefore, this research is very appropriate to produce a Lokomuf Fun learning model that is feasible and practical for basic movements of children aged 5-6 years. The product feasibility test was carried out by three expert validators and two teachers in two kindergartens (TK), and the product practicality test was carried out on four teachers in three TK. The data collection technique used a questionnaire in the form of a questionnaire and documentation. The content validity analysis technique used Aiken's V, the feasibility and practicality analysis was carried out descriptively quantitatively and qualitatively. The results of this study are as follows. (1) Development of a learning model for locomotor and manipulative movement skills of children aged 5-6 years integrated with traditional games and feedback from teachers and experts. (2) The developed learning model was proven to be feasible and practical.

Keywords: *Gross Motor Skills; Traditional Games; Early Childhood; Learning model; Lokomuf Fun ; basic movement*

Article Info
Copyright (c) 2026 Luthfi Aji Ramdani, Arip Prehatiningsih, Ariyatun
Received 26 September 2025, Revised 10 August 2025, Accepted 10 January 2025, Published 01 February 2026

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampa dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut . Masa usia dini merupakan "masa keemasan" (*golden age*) di mana anak memiliki kemampuan belajar yang sangat tinggi melalui stimulasi lingkungan (Fitri & Ummah, 2022). PAUD juga membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, keterampilan motorik, kemampuan sosial, bahasa, dan karakter moral sejak dini, yang menjadi bekal untuk jenjang pendidikan selanjutnya (Fitri et al., 2024b).

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya (Humaedi, Andi Saparia, Besse Nirmala, 2022). Motorik kasar merupakan kematangan diri yang dipengaruhi oleh otot-otot besar yang ada di dalam seluruh anggota tubuh (Fitri et al., 2024a). Perkembangan motorik kasar sering dijadikan sebagai tolak ukur membuktikan bahwa anak tumbuh dan berkembang dengan baik (Fitriani & Adawiyah, 2018). Urgensi perkembangan motorik kasar akan berdampak pada kegiatan aktivitas sehari-hari (Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, 2012). Sejalan dengan penelitian perkembangan motorik kasar merupakan kegiatan yang melibatkan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (Apriloka, 2020). Oleh sebab itu perkembangan motorik kasar perlu di stimulasi agar bisa berkembang secara optimal.

Gerak dasar anak terbagi menjadi tiga gerakan dasar yaitu lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif (Chatzopoulos et al., 2022). Lokomotor diartikan sebagai keterampilan gerak yang menyebabkan tubuh dapat berpindah tempat (McGann et al., 2020). Adapun yang termasuk dalam gerakan lokomotor adalah berjalan, berlari, melompat, meloncat, merayap, menghindar, dan berhenti. Gerakan lokomotor ini sangat penting karena akan terus menerus menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari anak pada masa yang akan datang, seperti untuk kegiatan permainan, aktivitas fisik dan olahraga (Aye et al., 2017).

Selain lokomotor, gerak dasar lainnya adalah gerak manipulatif. Keterampilan gerak dalam kontrol objek sering disebut gerak manipulatif (Logan et al., 2018). Keterampilan ini mencakup seperti melempar atau menangkap benda, dan menendang atau mengayunkan bola. Gerak manipulatif ini merupakan aktivitas yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat yang mempunyai peran penting pada masa perkembangan anak-anak (Tomaz et al., 2019). Pentingnya penguasaan gerak manipulatif memungkinkan anak untuk mencoba gerakan yang lebih terspesialisasi dan kompleks. Gerak manipulatif merupakan bagian permainan biasa dan permainan olahraga lebih dinamis serta keterampilan tingkat lanjut yang biasanya diperlukan jika sudah remaja (McKenzie et al., 2016).

Fakta berbeda dari hasil penelitian menunjukkan bahwa anak pada saat ini menghabiskan lebih banyak waktu dalam posisi duduk, bermain game komputer atau menonton TV, sementara waktu dihabiskan untuk aktivitas fisik sehari kurang dari 5% (González et al., 2017). Lebih lanjutnya juga mengatakan bahwa anak usia 3-5 tahun menghabiskan hampir 80% waktu luangnya untuk aktivitas menetap. Dari data Riset Kesehatan Dasar Tahun 2020 kondisi anak Indonesia sebanyak 8 dari 10 anak mengalami obesitas, sehingga menyebabkan banyak anak yang cenderung mengalami keterlambatan perkembangan fisik motorik (Abdelgawad & Mohamed, 2017).

Diperkuat hasil penelitian mengungkapkan perkembangan motorik kasar anak usia dini kota besar Lampung pada kategori sedang, sehingga dapat menjadi tolak ukur dalam kegiatan pembelajaran guru masih tidak mengindahkan pentingnya perkembangan motorik kasar (Humaedi, Andi Saparia, Besse Nirmala, 2022). Mayoritas anak modern saat ini tidak lagi memiliki keterampilan motorik kasar yang mahir seperti tidak dapat menendang, melompat, melempar atau bahkan berjalan dengan baik. Hal ini menyebabkan anak kurang menguasai gerak dasar (Brian et al., 2019).

Hasil penelitian menunjukkan hasil kemampuan lokomotor anak di Kabupaten Cirebon tidak baik, masih terdapat guru dan orang tua lebih cenderung menekankan anaknya lebih pintar calistung dibanding dengan keterampilan fisiknya (Widiarti et al., 2021). Di Kabupaten Depok juga berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa lokomotor masih rendah, contohnya pada kemampuan melompat ke berbagai arah menggunakan satu kaki, melompat ke berbagai arah menggunakan dua kaki, melompat dan berbalik arah (Djuanda & Suryani, 2021). Hasil penelitian memperkuat lagi, bahwa masih banyak anak melakukan gerak dasar lokomotor yang salah seperti jalan dengan ujung kaki yang

mengarah ke luar, ke dalam, menapak menggunakan bola kaki dan menjadi kesalahan umum yang ada (Muslihin, 2018).

Hasil penelitian mengenai gerak manipulatif anak tidak ada peningkatan dan mengalami penurunan dikarenakan pembelajaran daring akibat pandemi COVID-19 (Farepsi & Suryana, 2021). Diperkuat lagi hasil penelitian lain juga menunjukkan hasil analisis lokomotor dan gerak dasar manipulatif yang berada kategori kurang (Fitri et al., 2024b). Tidak ada juga peningkatan signifikan pada gerak manipulatif di prasekolah yang sudah menggunakan kurikulum pendidikan jasmani untuk anak usia 4-5 tahun di negara Finlandia (Iivonen & Sääkslahti, 2014).

Adanya permasalahan perkembangan motorik anak perlunya melihat peran pembelajaran dalam stimulasi perkembangan anak. Pembelajaran memiliki peran vital dalam menstimulasi perkembangan motorik. Pembelajaran perkembangan motorik yang baik untuk anak usia dini harus mengutamakan aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Aktivitas tersebut seperti melakukan melompat, berlari, melempar, bermain dan permainan fisik. Pembelajaran yang berbasis pada permainan bebas atau terstruktur mendukung anak untuk eksplorasi gerakan tubuh dalam lingkungan yang aman dan terbimbing.

Hasil penelitiannya mengatakan pembelajaran motorik kasar belum memiliki formulasi yang jelas, mulai dari kegiatan pendahuluan sampai penutupan (Reswari, 2021). Dari guru kurang mengertinya tahapan pembelajaran motorik kasar, durasi waktu untuk kegiatan pembelajaran kurang lama, pola permainan motorik kasar yang tidak bervariasi serta anak yang tidak antusias mengikuti kegiatan motorik kasar yang dilakukan (Saputri & Rahmi, 2021). Model pembelajaran yang dilakukan di lembaga PAUD saat ini masih didominasi dengan pendekatan berpusat pada guru, sehingga menyebabkan anak kurang diberikan kebebasan kegiatan pembelajaran yang disukai. Masih sangat disayangkan juga kebanyakan guru masih menggunakan model pembelajaran klasikal atau kelompok yang kurang efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik anak (Iswantiningtyas et al., 2022).

Keberhasilan penanganan permasalahan perkembangan motorik anak usia dini di sekolah harus melalui pengelolaan pembelajaran yang dikenal dengan istilah model pembelajaran (Lasaiba, 2018). Pengembangan keterampilan motorik anak, guru dapat menggunakan model pembelajaran motorik anak usia dini. Model pembelajaran dipandang punya peranan strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar . Hal ini dikarenakan melihat kondisi kebutuhan anak sehingga guru mampu menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan baik dan efektif.

Model pembelajaran *Lokomuf Fun* (lokomotor dan gerak manipulatif Fun) dapat dikembangkan untuk keterampilan gerak lokomotor dan manipulatif untuk anak usia 5-6 tahun. Model pembelajaran Lokomuf Fun sesuai prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan dan memenuhi kebutuhan primer untuk perkembangan anak. Permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan banyak menggunakan gerakan (Djuanda & Suryani, 2021). Diperkuat hasil penelitian menyimpulkan bahwa di Negara Malaysia menggunakan permainan tradisional berbasis intervensi hasilnya efisien dalam meningkatkan keterampilan motorik anak usia prasekolah (Gipit et al., 2017).

Secara umum, permainan tradisional di Indonesia mengalami pergeseran oleh permainan modern (Burhaein, 2017). Hal ini berakibat tidak terlalu banyak jenis permainan tradisional yang masih bertahan atau lestari hingga sekarang. Hasil penelitian juga mengatakan permainan tradisional di lembaga PAUD sudah jarang dilakukan pada kegiatan pembelajaran. Untuk itu urgensinya perlu menerapkan permainan tradisional pada pembelajaran di sekolah.

Permainan tradisional yang tersebar di seluruh Indonesia banyak namun yang masih diduga berpotensi lestari yaitu gobak sodor, engklek, jamuran, patok lele, kasti dan ular naga panjang (Burhaein, 2017). Banyak terdapat permainan tradisional di Indonesia, dalam penelitian ini difokuskan beberapa permainan tradisional Jawa seperti permainan tradisional engklek, boi-boian dan gobak sodor. Ketiga permainan tradisional ini dapat meningkatkan perkembangan motorik dan menyenangkan untuk anak usia dini (Khisma et al., 2023).

Permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan menyenangkan bagi anak dan banyak menggunakan gerakan. Permainan tradisional sebagai implementasi dari Renstra Ditjen, Dikdas dan Dikmen Tahun 2020-2024 mengenai revolusi mental dan pembangunan kebudayaan yaitu gerakan sebagai bangsa yang melestarikan kebudayaan Indonesia (Renstra Ditjen PAUD, Diksar & Dikmen 2020-2024, 2020). Permainan tradisional juga menjadi salah satu internalisasi profil pelajar nilai

pancasila Kurikulum Merdeka yaitu pada puncak kegiatan dengan topik "Aku cinta Indonesia" serta sebagai salah satu kegiatan untuk capaian pembelajaran pada elemen jati diri (Wiyani, 2022).

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu pengembangan model pembelajaran yang sudah hanya terfokus pada satu gerak dasar dan tidak menggunakan permainan tradisional (Julianti et al., 2024; Paramitha & Sutapa, 2019; Puspitorini et al., 2017; Suharnoko & Firmansyah, 2018). Untuk itu pada penelitian ini pengembangan model pembelajaran Lokomuf Fun berbasis permainan tradisional untuk gerak dasar anak usia 5-6 tahun. Gerak dasar tersebut terdiri dari lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif pada anak usia dini. Tentunya ini menjadi novelty atau kebaruan pada pengembangan gerak dasar anak usia ini akan lebih bagus lagi. Berdasarkan dari itu semua sangat relevan untuk mengembangkan model pembelajaran Lokomuf Fun untuk keterampilan gerak lokomotor dan manipulatif anak usia 5-6 tahun. Permainan yang digunakan dalam permainan tradisional yaitu engklek, gobag sodor dan boi-boinan. Dengan demikian melalui penelitian ini diharapkan akan didapat solusi atau jawaban tentang model pembelajaran motorik yang tepat untuk dijadikan pedoman bagi guru.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development(R&D) atau pengembangan (Gustiani, 2019) dengan model ADDIE. Model ADDIE memilki lima tahapan pengembangan, meliputi: *analysis*, *design*, *development*, *implementation and evaluations* (Mulyatiningsih, 2014). Subjek dalam penelitian ini adalah tiga validator ahli (model pembelajaran, permainan tradisional, dan pendidikan anak usia dini), uji kelayakan di lakukan pada dua guru di dua taman kanak-kanak (TK), serta uji kepraktisan produk dilakukan pada empat guru di tiga TK. Pada pengumpulan data yang akan dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Adapun kisi-kisinya kuesioner pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Ahli dan Pengguna

Variabel	Indikator	Penjelasan Item
Model pembelajaran Lokomuf Fun	Pendahuluan	Kesesuaian latar belakang penelitian, tujuan penelitian dan petunjuk penggunaan model pembelajaran
	Konseptual	Kesesuaian penjelasan mengenai model pembelajaran, permainan tradisional yang digunakan. Perkambangan motorik kasar, anak usia 5-6 tahun
	Pelaksanaan Model Pembelajaran	Kesesuaian sintak/langkah-langkah pembelajaran, sistem pendukung, sistem social, prinsip reaksi, dan dampak langsung atau iringan
	Kebahasaan	Buku panduan mudah dipahami untuk menyampaikan materi

Tabel 2. Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Kepraktisan

Variabel	Indikator	Penjelasan Item
Model pembelajaran Lokomuf Fun	Kemudahan	Kemudahan model pembelajaran digunakan dalam pembelajaran dikelas
	Ketertarikan	Tampilan desain buku panduan pembelajaran menarik
	Kebermanfaatan	Model pembelajaran menjadi sumber belajar penunjang pembelajaran di kelas
	Keefisienan	Penggunaan model pembelajaran tepat untuk meningkatkan gerak dasar anak

Teknik analisis deskripsi kuantitatif berupa angket kelayakan dan kepraktisan model pembelajaran dilihat dari penilaian ahli dan pengguna (guru di lapangan). Untuk analisis validitas isi dari ahli menggunakan *Aiken'sV*. Aiken dari Sugiyono, (2019) merumuskan formula *Aiken's V* untuk menghitung koefisien validitas isi yang didasarkan pada hasil penilaian dari expert judgement sebanyak orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang di ukur. Suatu item yang dinyatakan valid jika koefisien validitas isi bergerak dari 0.00 sampai 1.00. Formula yang diajukan oleh Aiken sebagai berikut

$$V = \sum s / [n(C-1)]$$

$s = r - lo$

lo = angka penilaian validitas yang terendah (adalah 1)

c = angka penilaian validitas tertinggi (adalah 5)

r = angka yang diberikan oleh expert judgement

Sementara data skor dari pengguna (guru) yang diperoleh melalui angket diubah menjadi data interval. Dalam kuesioner disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan yaitu: sangat sesuai (5), sesuai (4), cukup (3), kurang sesuai (2), tidak sesuai (1). Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima pada Tabel 3.

Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5.

No	Interval Skor	Kriteria
1	$Mi > \underline{M} + 1{,}80\ SDi$	Sangat baik
2	$Mi + 0{,}60\ SDi \leq \underline{M} \leq Mi + 1{,}80\ SDi$	Baik
3	$Mi - 0{,}60\ SDi < \underline{M} \leq Mi + 0{,}60\ SDi$	Cukup
4	$Mi - 1{,}80\ SDi < \underline{M} \leq Mi - 0{,}60\ SDi$	Kurang
5	$Mi \leq \underline{M} - 1{,}80\ SDi$	Sangat Kurang

Keterangan:
Mi : mean rerata skor ideal = 1/2 (skor maksimum+skor minimum)
SDi : simpangan baku ideal = 1/6 (skor maksimum-skor minimum)
M : skor yang diperoleh

Berdasarkan rumus konversi pada tabel sebelumnya dapat diperoleh gambaran yang jelas dalam mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif. Diperlihatkan pada Tabel 4 di bawah ini

Tabel 4. Panduan Konversi Data Kuantitatif menjadi Kualitatif

Interval	Nilai	Kategori
X > 4,21	A	Sangat layak/Sangat Praktis
3,40 < X < 4,21	B	Layak/praktis
2,60 < X< 3,40	C	Cukup
1,79 < X < 2,60	D	Kurang layak/kurang praktis
X < 1,79	E	Sangar kurang layak/sangat kurang praktis

Keterangan:
Skor maksimum = 5 Xi = ½ (5+1) = 3
Skor minimum = 1 Sbi = 1/6 (5-1) = 0,67
X = skor aktual

Skor tiap butir tanggapan yang diperoleh dapat dikonversikan menjadi nilai untuk mengetahui kategori setiap butir tanggapan secara keseluruhan terhadap hasil pengembangan. Syarat minimal produk yang dikembangkan layak/praktis untuk digunakan adalah minimal kriteria “Cukup” sehingga akan lebih mudah untuk memberikan suatu kriteria nilai bahwa model pembelajaran hasil pengembangan sudah atau belum baik digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

Berdasarkan dari permasalahan yang sudah dijelaskan di pendahuluan dibutuhkan upaya perubahan pada pembelajaran untuk perkembangan motorik. Hasil studi teoritis bahwa perkembangan motorik yang buruk pada masa kanak-kanak adalah prediktor non-partisipasi dalam olahraga dan prediktor masalah terkait kesehatan kemudian hari, maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan kegiatan fisik agar perkembangan motorik anak meningkat . Aktivitas fisik yang dilakukan secara teratur dan dirancang dengan baik di masa kanak-kanak sangat penting untuk menjaga kesehatan tulang dan postur tubuh dengan sehat di masa dewasa. Guru harus memiliki bekal dalam mengajar aktivitas jasmani/fisik di sekolah tujuannya tidak lain agar model pembelajaran yang digunakan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perlu adanya urgensi mengembangkan model pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan lokomotor dan gerak manipulatif. Model pembelajaran harus sesuai prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan banyak menggunakan gerakan. Dengan demikian, sangat relevan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk

perkembangan motorik anak usia dini. Berdasarkan penjelasan tersebut diharapkan peneliti dapat menghasilkan model pembelajaran Lokomuf Fun pada anak usia 5-6 tahun

Design (Desain)

Pada tahap design/rancangan awal produk, peneliti menghasilkan buku panduan penerapan model pembelajaran yang terdiri dari empat bagian yakni pendahuluan, konseptual, pelaksanaan model, dan lampiran. Secara singkat isi buku panduan tersebut ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Isi Buku Panduan Penerapan Model Pembelajaran

Komponen	Dalam Buku panduan
Bagian Pendahuluan.	Berisi latar belakang penelitian, tujuan penelitian dan petunjuk penggunaan model pembelajaran
Bagian Konseptual	Berisi penjelasan mengenai model pembelajaran, permainan tradisional yang digunakan. Perkembangan motorik kasar, anak usia 5-6 tahun
Bagian Pelaksanaan Model	Berisi sintak/langkah-langkah pembelajaran, sistem pendukung, sistem social, prinsip reaksi, dan dampak langsung atau iringan
Bagian Lampiran	Berisi penilaian anak dan modul ajar

Development (Pengembangan)

Penilaian ahli materi atau validasi materi dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan layak diuji cobakan. Tahapan tersebut peneliti melibatkan ahli materi dalam bidang pendidikan anak usia dini, ahli model pembelajaran motorik anak usia dini,dan ahli permainan tradisional.

Tabel 7. Hasil Revisi Validasi Model Pembelajaran dari Ahli

No	Komponen	Saran Revisi
1	Pendahuluan	Saran Validator Tambahkan lagi latar belakang pengembangan model
2	Konseptual	Saran Validasi Berikan konseptual dari persepsi guru
3	Komponen Model Pembelajaran	Saran Validasi Sertakan gambar di setiap langkah pembelajaran
4	Kebahasaan	Saran Validator Semua tulisan asing dimiringkan, menggunakan kata sapaan menggunakan huruf besar, dan kata hubung jangan di awal kalimat

Tabel 7 menunjukan hasil revisi validasi model pembelajaran dari ahli kemudian diberikan saran dari validator, selanjutnya dilakukan hasil penilaian dari ahli yang dihitung menggunakan analisis *Aiken's V*. Nilai koefisien *Aiken's V* berkisar 0.00-1.00. Berdasarkan hasil analisis aiken terkait model yang dikembangkan, nilai keseluruhan menunjukan kisaran 0.5 sampai dengan 1.00 maka dapat dikatakan model pembelajaran yang telah disusun layak dan valid untuk di uji cobakan pada *initial testing* dan *quantitative testing*. Hal tersebut sesuai dengan kajian literatur bahwa nilai *Aiken* 0.5 sampai 1.00 menunjukan bahwa kesepakatan antara ahli dapat dikatakan tinggi. Melihat hasil analisis tersebut bahwa model pembelajaran Lokomuf Fun yang dikembangkan sudah dapat digunakan guru untuk diujicobakan di sekolah.

Implementation (Implementasi)

Uji kelayakan dilakukan dengan melibatkan 2 guru dan 49 anak di 2 sekolah. Penjelasan kepada guru terkait bagaimana penerapan model pembelajaran dilakukan sehari sebelumnya. Hal ini agar guru dapat memaksimalkan penerapan model pembelajaran dan memberikan penilaian yang sesuai dan tepat. Angket respon diberikan setelah guru selesai menggunakan model pembelajaran. Angket berbentuk lembar kertas yang berisi kolom pernyataan dan komentar untuk diisi oleh guru untuk mengetahui pendapatnya terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji kelayakan dengan konversi penilaian diketahui rata-rata persentase dari sekolah sebesar 4,8. Dari

kedua presentasi penilaian ahli dan pengguna tersebut dapat dinyatakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan layak digunakan. Hasil validasi uji kelayakan dari pengguna di tunjukan pada Tabel 8.

Tabel 8. Validasi Pengguna pada Uji Kelayakan

No	Komponen	Skor Total	Kriteria Penilaian
1	Pendahuluan	4,5	Sangat Layak
2	Konseptual	4,6	Sangat Layak
3	Komponen Model Pembelajaran	4,8	Sangat Layak
4	Kebahasaan	4.7	Sangat Layak

Uji kepraktisan di 3 TK dengan 4 guru dan berjumlah 54 anak. Berdasarkan hasil uji kepraktisan dilakukan pada 4 guru TK dengan mengikuti pedoman penilaian diketahui rata-rata persentase sebesar 4.8. Dari presentasi tersebut dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan praktis untuk digunakan. Hasil validasi uji kepraktisan dari pengguna di tunjukan pada Tabel 9.

Tabel 9. Validasi Pengguna pada Uji Kepraktisannya

No	Komponen	Skor Total	Kriteria Penilaian
1	Kemudahan	4,7	Sangat Praktis
2	Ketertarikan	4,6	Sangat Praktis
3	Kebermanfaatan	4,8	Sangat Praktis
4	Keefisienan	4.7	Sangat Praktis

Evaluations (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menerima saran dan masukan dari ahli validasi dan pengguna. Hasil keseluruhan mulai dari validasi ahli hasilnya valid, uji kelayakan hasilnya sangat layak, dan uji kepraktisan hasilnya sangat praktis. Setelah produk terujikan maka dilakukan pencetakan buku panduan dan menyebarluaskan di TK Kabupaten Kebumen. Sekolah utama yang dibagikan adalah tempat. Untuk sekolah selain itu didistribusikan secara bertahap pada saat kegiatan pertemuan organisasi TK atau secara langsung di sekolah.

Kesesuaian dari proses validasi ahli menunjukkan bahwa model Lokomuf Fun berada pada kategori valid, yang berarti secara konseptual, substansi materi, kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini, serta keterpaduan langkah pembelajaran telah memenuhi standar keilmuan dan pedagogis. Masukan dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan komponen model, seperti kejelasan sintaks pembelajaran, kesesuaian aktivitas lokomotor dengan tahap perkembangan anak, serta kelengkapan perangkat pendukung. Hal ini sejalan dengan prinsip R&D yang menekankan pentingnya validasi ahli sebagai dasar untuk memastikan kualitas produk sebelum diimplementasikan secara luas (Judijanto et al., 2024).

Selanjutnya, hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa model Lokomuf Fun berada pada kategori sangat layak, sedangkan uji kepraktisan menunjukkan hasil sangat praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa model tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mudah digunakan, efisien, dan dapat diterapkan oleh guru dalam konteks pembelajaran nyata di TK. Guru menilai bahwa langkah-langkah pembelajaran mudah dipahami, aktivitas gerak lokomotor menyenangkan bagi anak, serta model dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik. Dengan demikian, model Lokomuf Fun memenuhi karakteristik produk R&D yang baik, yaitu valid, layak, dan praktis (Sunarsono et al., 2019), sehingga berpotensi untuk diimplementasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran motorik kasar anak usia dini

4. KESIMPULAN

Hasil analisis aiken terkait model dari penilaian ahli yang dikembangkan menunjukkan bahwa nilai keseluruhan menunjukan kisaran 0.5 sampai dengan 1.00 berarti disimpulkan model pembelajaran yang telah disusun layak dan valid untuk di uji cobakan. Selanjutnya uji kelayakan dengan konversi penilaian diketahui rata-rata persentase dari 5 sekolah sebesar 4,8. Dari kedua presentasi penilaian ahli dan pengguna tersebut dapat dinyatakan model pembelajaran berbasis

permainan tradisional yang dikembangkan layak digunakan. Selanjutnya hasil uji kepraktisan dilakukan pada 4 guru TK dengan mengikuti pedoman penilaian diketahui rata-rata persentase sebesar 4.8. Dari presentasi tersebut dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan praktis untuk digunakan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih juga kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah memberikan pendanaan pada kegiatan penelitian dosen pemula (PDP) Tahun 2025 ini. Terima kasih kepada Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen yang telah mendukung penelitian ini dan lembaga sekolah yang sudah berkontribusi menjadi subjek dan objek penelitian serta mitra dalam penelitian ini sehingga penelitian ini bisa selesai dengan lancar.

6. DAFTAR PUSTAKA

Abdelgawad, H. A., & Mohamed, M. M. (2017). Effect of body mass index on gross motor development in normal children. current science international, *6(04), 867–871 https://doi.org/10.1016/j.ejpn.2017.04.1149*

Apriloka, D. V. (2020). Keterampilan motorik kasar anak usia dini ditinjau dari jenis kelamin. Japra: jurnal pendidik*an raudhatul athfal*, *3(1).10.15575/japra.v3i1.8106 h*ttps://doi.org/10.15575/japra.v3i1.8106

Aye, T., Oo, K. S., Khin, M. T., Kuramoto-Ahuja, T., & Maruyama, H. (2017). Gross motor skill development of 5-year-old kindergarten children in myanmar. *journal of physical therapy science*, *29*(10), 1772–1778. https://doi.org/10.1589/jpts.29.1772

Brian, A., Pennell, A., Taunton, S., Starrett, A., Howard-Shaughnessy, C., Goodway, J. D., Wadsworth, D., Rudisill, M., & Stodden, D. (2019). Motor competence levels and developmental delay in early childhood: a multicenter cross-sectional study conducted in the usa. *sports medicine*, *49*(10), 1609–1618. https://doi.org/10.1007/s40279-019-01150-5

Burhaein, E. (2017). Aktivitas permainan tradisional berbasis neurosainslearning sebagai pendidikan karakter bagi anak tunalaras. *jurnal sportif: jurnal penelitian pembelajaran*, *3*(1), 55–68.10.29407/js_unpgri.v3i1.580

Chatzopoulos, D., Foka, E., Doganis, G., Lykesas, G., & Nikodelis, T. (2022). Effects of analogy learning on locomotor skills and balance of preschool children. early child development and *care*, *192(1), 103–111.10.1080/03004430.202*0.1739029 https://doi.org/10.17275/per.22.112.9.5

Djuanda, I., & Suryani, R. L. (2021). Upaya meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak usia dini melalui permainan tradisional engklek. el-moona: jurnal ilmu pendidi*kan islam*, *3(1), 1–14.10.36841/cermin_unars*.v6i2.2383 https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951

Farepsi, N., & Suryana, D. (2021). Perkembangan gerak dasar anak di masa pandemi covid-19 di tk negeri pembina lengayang. jce (journal of childhood *education), 5(2), 352–366.10.30736/jce.v5i*2.584 https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.584

Fitri, A. W., Dimyati, D., & Ayriza, Y. (2024a). Application of traditional games to the fundamental movement skills of children 5-6 years of age. *international journal of disabilities sports and health sciences*, *7*(6), 1329–1338. https://doi.org/10.33438/ijdshs.1532819

Fitri, A. W., Dimyati, D., & Ayriza, Y. (2024b). The locomotor movement abilities of children aged 5-6 years in terms of geographical aspects (coastal and mountain areas). *international journal of disabilities sports and health sciences*, *7*(5), 1163–1171. https://doi.org/10.33438/ijdshs.1507608

Fitri, A. W., & Ummah, L. (2022). Pengaruh pendekatan whole language terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun. *aulad: journal on early childhood*, *5*(1), 111–116. https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.276

Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, *2*(01), 25–34.10.29408/goldenage.v2i01.742

Gipit, M. A., Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. (2017). The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school-age children's motor skills: A preliminary study. malaysian journal of movement, *health & exercise*, *6(2), 157–*

169.10.15282/mohe.v6i2.142 https://doi.org/10.4103/2600-9404.323142
Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2012). Understanding motor *development: infants, children, adolescents, adults. jones & bartlett learning https://doi.org/10.1142/9789814299619_0003*
Humaedi, Andi Saparia, Besse Nirmala, I. A. (2022). 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
Iivonen, S., & Sääkslahti, A. K. (2014). Preschool children's fundamental motor skills: a review of significant determinants. *early child development and care*, *184*(7), 1107–1126.https://doi.org/10.1080/03004430.2013.837897
Iswantiningtyas, V., Yulianto, D., & Utomo, H. B. (2022). Implementasi pembelajaran tatap muka terbatas dan daring masa kenormalan baru pada anak usia dini di kabupaten kediri. *equilibrium: jurnal pendidikan*, *10*(1), 30–38.https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i1.6372
Judijanto, L., Muhammadiah, M. ud, Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., & Laksono, R. D. (2024). *Metodologi research and development: teori dan penerapan metodologi rnd*. pt. sonpedia publishing indonesia.
Julianti, H., Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran inovatif untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. *jurnal pendidikan anak usia dini*, *1*(2), 11.https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.70
Khisma, F. A., Rondli, W. S., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh permainan tradisional boi-boinan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa sd n 2 hadipolo. *jurnal pendidikan dan konseling (jpdk)*, *5*(2), 5013–5020.https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14284
Lasaiba, D. (2018). Pola pengembangan model pembelajaran pendidikan anak usia dini di lingkar kampus iain ambon. *fikratuna: jurnal pendidikan & pemikiran islam*, *8*(2). https://doi.org/10.33477/fkt.v8i2.360
Logan, S. W., Ross, S. M., Chee, K., Stodden, D. F., & Robinson, L. E. (2018). Fundamental motor skills: a systematic review of terminology. *journal of sports sciences*, *36*(7), 781–796.10.1080/02640414.2017.1340660
McGann, J., Issartel, J., Hederman, L., & Conlan, O. (2020). Hop. skip. jump. games: the effect of "principled" exergameplay on children's locomotor skill acquisition. *british journal of educational technology*, *51*(3), 798–816.https://doi.org/10.1111/bjet.12886
McKenzie, T. L., Alcaraz, J. E., Sallis, J. F., & Faucette, F. N. (2016). Effects of a physical education program on children's manipulative skills. in *journal of teaching in physical education* (Vol. 17, Issue 3, pp. 327–341). https://doi.org/10.1123/jtpe.17.3.327
Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. alfabeta.
Muslihin, H. Y. (2018). Bagaimana mengajarkan gerak lokomotor pada anak usia dini. *jurnal paud agapedia*, *2*(1), 76–88.https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24390
Paramitha, M. V. A., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *jurnal golden age*, *3*(01), 1–16.10.29408/goldenage.v3i01.1336
Puspitorini, W., Kurniati, R., & Tangkudung, J. (2017). Model pembelajaran berorientasi fundamental dengan permainan air untuk anak 5-6 tahun. *jurnal pendidikan usia dini*, *11*(2), 333–341.https://doi.org/10.21009/JPUD.112.11
Renstra Ditjen PAUD, Diksar & Dikmen 2020-2024, 7823 (2020).
Reswari, A. (2021). Efektivitas Permainan bola basket modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, *6*(1), 17–29.https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182
Saputri, H., & Rahmi, A. M. (2021). Metode pembelajaran berbasis perkembangan motorik kasar anak usia dini di taman kanak-kanak twin course pasaman barat. *jurnal pendidikan tambusai*, *5*(1), 659–664.
Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. alfabeta.
Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan model pembelajaran melompat melalui permainan lompat cermin untuk siswa sekolah dasar. *jurnal sportif: jurnal penelitian pembelajaran*, *4*(2), 145–158.10.29407/JS_UNPGRI.V4I2.12169

Sunarsono, H., Dermawan, A. A., Bora, M. A., Wijaya, I. M. S., & Pertiwi, E. P. (2019). *Perancangan dan pengembangan produk*.

Tomaz, S. A., Jones, R. A., Hinkley, T., Bernstein, S. L., Twine, R., Kahn, K., Norris, S. A., & Draper, C. E. (2019). Gross motor skills of south african preschool-aged children across different income settings. *journal of science and medicine in sport*, *22*(6), 689–694.10.1016/j.jsams.2018.12.009

Widiarti, W., Yetti, E., & Siregar, N. (2021). Peningkatan Kemampuan gerak dasar lokomotor anak melalui modifikasi seni tradisional burok. *jurnal obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini*, *5*(2), 1787–1798. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1005

Wiyani, N. A. (2022). Merdeka belajar untuk menumbuhkan kearifan lokal berbasis nilai pancasila pada lembaga paud. *antroposen: journal of social studies and humaniora*, *1*(2), 63–74.10.33830/antroposen.v1i2.3782