



PERMAINAN KARTU KREATIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA ANAK USIA DINI

Pramono^{1*}, Yudhithia Dian Putra², I Wayan Utama³, MunaisraTri Tirtaningsih⁴,
Ajeng Galuh⁵, Safira Badzlin⁶

Universitas Negeri Malang

*e-mail: pramono.fip@uum.ac.id,

yudithia.dianputra.fip@um.ac.id, wayan.sutama.fip@um.ac.id, munaisra.tri.fip@um.a
c.id, Ajenggaluh737@gmail.com, safirabazlinn@gmail.com.

Riwayat Artikel
Diterima: Juni 2024
Publikasi: Februari 2025

ABSTRAK

Kata Kunci:
Kartu Kreatif, Aktivitas gerak.

Dunia anak dunia bermain, belajarnya anak sebagian belajar melalui bermain permainan yang mereka lakukan. Belajar melalui bermain inilah pola hubungan yang paling ideal antara belajar dan bermain. Bermain sambil bermain adalah lebih mengutamakan belajar daripada permainan. Bermain hanya sebatas sarana, bukan sebagai tujuan. Permainannya bisa dalam bentuk apa saja, salah satunya permainan kartu kreatif untuk meningkatkan rasa percaya diri anak. Kartu kreatif memberikan manfaat memberikan atau menciptakan inovasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dan. Dalam aktivitas gerak memberikan banyak kegiatan untuk mengembangkan kreatifitas pada anak usia dini, menggunakan bergabai aktivitas dengan motorik kasar maupun motorik halus. Adapun permainan yang dipilih disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Ketercapaian semua kegiatan aktivitas pada anak tidak lepas dari perhatian jangka Panjang yang diperagakan oleh anak, mulai dari Gerakan-gerakan tangan dan Gerakan-gerakan lainnya serta perpaduan atau pengorganisasian antara gerakan motorik kasar dan motorik halus. Pelaksanaan pembuatan kartu kreatif bagi orang tua dan guru PAUD Matahari Tegalondo yang bertujuan untuk memenuhi permintaan pendidik paud matahari dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas gerak dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik anak usia dini. Permainan kartu kreatif sebagai media belajar pada anak usia dini sangat membantu pada proses pembelajaran aktivitas gerak pada anak usia dini di PAUD Matahari

1. PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain, belajarnya anak sebagian belajar melalui bermain permainan yang mereka lakukan. Belajar melalui bermain inilah pola hubungan yang paling ideal antara belajar dan bermain. Belajar adalah mendapatkan kecakapan baru dan perubahan karena ada usaha yang disengaja. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat, memberikan kesenangan,



menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, serta mengembangkan imajinasi anak. Saat bermain anak melakukan kegiatan secara spontan dengan menggunakan atau tidak menggunakan alat secara berulang-ulang dan memberikan informasi serta kesenangan bagi anak tanpa menghiraukan hasil akhir. Melalui bermain anak usia dini dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, pemikiran, dan menjelajahi lingkungannya.

Belajar sambil bermain, kata hubung dalam kalimat “belajar sambil bermain” kurang tepat, sebab kata ini mencerminkan Tindakan atau aktivitas yang kurang sungguh-sungguh, padahal anak-anak bermain dengan penuh semangat dalam bermain (Suyadi, 2020). Ketika anak sedang bermain, anak akan menyerap segala sesuatu hal baru yang ada di sekitarnya. Bermain sambil bermain adalah lebih mengutamakan belajar daripada permainan. Bermain hanya sebatas sarana, bukan sebagai tujuan. Permainannya bisa dalam bentuk apa saja, salah satunya permainan kartu kreatif untuk meningkatkan rasa percaya diri anak (J Van Horn., 2007) Permainan kartu kreatif untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Apa pun kelebihan dan kekurangan anak, ia bisa tampil di hadapan teman-temannya dengan penuh rasa percaya diri, berani dalam menggunakan permainan kartu kreatif. Banyak kegiatan untuk mengembangkan kreatifitas pada anak usia dini, menggunakan bergabai aktivitas dengan motorik kasar maupun motorik halus (Johnson, 1999). Adapun permainan yang dipilih disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Ketercapaian semua kegiatan aktivitas pada anak tidak lepas dari perhatian jangka Panjang yang diperagakan oleh anak, mulai dari Gerakan-gerakan tangan dan Gerakan-gerakan lainnya serta perpaduan atau pengorganisasian antara gerakan motorik kasar dan motorik halus.

Paud matahari salah satu lembaga Pendidikan anak usia dini yang membantu dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini melalui kegiatan bermain. Paud Matahari terletak di Desa Tegalgondo yang memiliki peserta didik 30 anak dengan 8 Guru

Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil diskusi dengan study literatur dengan mitra, maka solusi yang ditawarkan disusun dengan keragak pemecahan masalah sebagai berikut

- a. Kompetensi Inti
- b. Perancangan kartu kreatif
- c. Mendesain kartu kreatif
- d. Penerapan kartu kreatif
- e. Evaluasi

2. METODE PENELITIAN

Metode Kegiatan

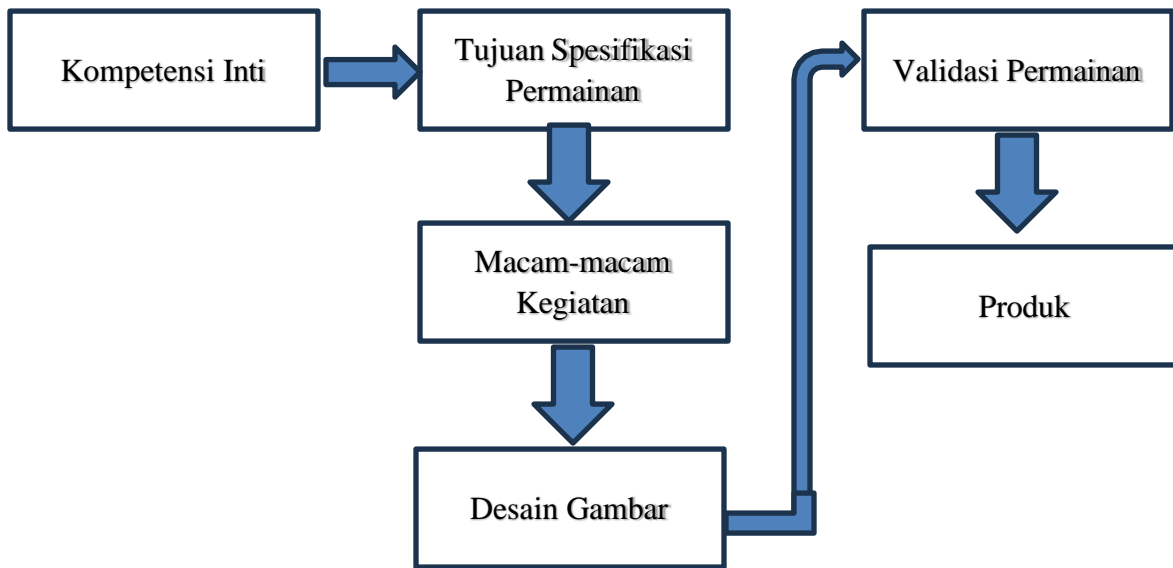
Metode kegiatan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat yaitu membuat Permainan Kartu Kreatif Sebagai Media Bermain Anak guna meningkatkan kreativitas dan aktivitas gerak anak sebagai berikut:

- Observasi. Pada tahapan observasi bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang dialami oleh mitra. Pada tahap ini tim pengabdian kepada masyarakat melakukan



observasi langsung ke lokasi pengabdian dan melakukan proses wawancara kepada kepala sekolah PAUD Matahari di Kecamatan Karangploso

-
- Perancangan dan rencana membuat kartu kreatif.



Gambar 1. Diagram Alur Pembuatan Permainan Kartu Kreatif

Langkah-langkah yang dilakukan penelitian ini diawali dari melihat kompetensi inti yaitu dilihat dari aktivitas gerak anak yang dilihat dari gerak dasar yang terdiri dari gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Dari gerak dasar ini kemudian sesuai dengan tujuan permainan yang diimplementasikan macam-macam kegiatan dalam bentuk kartu untuk menstimulasi aktivitas gerak anak usia dini, sebelum diimplementasikan di validasi dulu oleh ahli motorik anak usia dini.

Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket berupa lembar validasi dan angket respon siswa. Lembar validasi untuk ahli materi dan desain gambar. kemudian dari hasil lembar validasi tersebut di analisis menggunakan skala likert dengan kriteria skor 1= sangat tidak layak, 2 = tidak layak,, 3= kurang layak, 4 = layak, 5 = sangat layak (sugiyono 2009). Hasil dari lembar validasi kemudian di analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\%$$



Kriteria penilaian skor lembar validasi kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel kriteria kelayakan

Skor	Kriteria
81% - 100 %	Sangat layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup layak
20 % - 40 %	Tidak layak
0 % - 20 %	Sangat tidak layak

Angket respon siswa di isi oleh siswa dengan di tanya oleh guru mengenai tanggapan siswa terhadap permainan kartu kreatif. Kemudian tanggapan hasil respon siswa di analisis menggunakan di analisis menggunakan skala likert dengan kriteria skor 1= sangat tidak menarik, 2 = tidak menarik,, 3= kurang menarik, 4 = menarik, 5 = sangat menarik (sugiyono 2019). Hasil dari lembar validasi kemudian di analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\%$$

Tabel 2. Tabel kriteria respon siswa

81% - 100 %	Sangat menarik
61 % - 80 %	Menarik
41 % - 60 %	Cukup menarik
20 % - 40 %	Tidak menarik
0 % - 20 %	Sangat tidak menarik
81% - 100 %	Sangat menarik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Tahap awal

Pada tahap ini menentukan kompetensi inti untuk menghasilkan analisis awal menghasilkan data awal. Siswa kurang aktif dalam melakukan permainan aktivitas gerak kurang menarik dan merasa kesulitan dalam bermain khususnya motorik kasar. Terdapat beberapa langkah pada tahap ini, untuk tahap menyusun angket kelayakan kartu kreatif dan angket respon siswa. Angket kelayakan kartu kreatif untuk menentukan kartu kreatif layak di gunakan apa tidak. Gambar yang terdapat pada kartu kreatif dan format respon siswa menghasilkan rancangan awal pada draf kartu kreatif dan angket respon siswa.

Tahap spesifikasi permainan

Terdapat dua langkah dalam menentukan spesifikasi permainan pada tahap ini menentukan spesifikasi



permainan yang akan di validasi oleh validator. Validasi dilakukan kepada oleh ahli materi pada langkah ini dilakukan telaah dan validasi penilaian kelayakan. Hasil telaah dan validasi ahli yang berisi masukan dan saran tentang spesifikasi permainan kartu kreatif sebagai masukan perbaikan sehingga menghasilkan draft kartu kreatif. Sedangkan hasil penilaian (validasi) para ahli menghasilkan data sebagai berikut: (a) hasil validasi materi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

Validator Ahli	Nilai Kelayakan
Validator 1	85,5 %
Validator 2	95,5 %
Validator 3	95,5 %
Validator 4	85,5 %
Total Akhir	90,5 %

Hasil penghitungan prosentase nilai kelayakan diatas diketahui nilai akhir prosentase sebesar 90,5%, hasil prosentase tersebut menunjukkan bahwa materi kartu kreatif aktivitas gerak yang di kembangkan masuk dalam kriteria sangat layak di terapkan sebagai media pembelajaran aktivitas gerak, dan (b) hasil validasi ahli media kartu kreatif sebagai berikut

Tabel 4 Hasil validasi ahli media kartu kreatif

Validator Ahli	Nilai Kelayakan
Validator 1	90 %
Validator 2	95,5 %
Validator 3	95,5 %
Total Akhir	93,5 %

Hasil prosentase nilai kelayakan di atas diketahui prosentase sebesar 93,5%, hasil prosentase tersebut menunjukkan bahwa media yang di kembangan masuk ke dalam kriteria layak diterapakan sebagai media pembelajaran kartu kreatif.



Langkah selanjutnya adalah uji coba penerapan permainan kartu kreatif. Uji coba ini dilakukan kepada 20 siswa TK paud matahari tegalgondo kecamatan karangploso kabupaten malang. Komposisi dari 20 siswa ini mampu melakukan aktivitas gerak tinggi sedang dan rendah, adapun hasil nilai respon siswa terhadap media kartu kreatif aktivitas gerak adalah sebesar 93,5%. Hasil prosentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat baik.

B. Pembahasan

Pengembangan media kartu kreatif.

Pengembangan media kartu kreatif untuk menstimulasi aktivitas gerak dikembangkan dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), mengembangkan (*development*) dan implementasi. Tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari beberapa langkah, langkah pertama analisis awal dan akhir, untuk menganalisis kompetensi inti aktivitas gerak yang digunakan pada pembelajaran di TK Matahari yaitu menggunakan kurikulum merdeka, menganalisis kesulitan belajar siswa yaitu pada kegiatan aktivitas gerak anak. Permasalahan lain yang dihadapi oleh TK Matahari media pembelajaran yang minim digunakan untuk mendukung proses pembelajaran aktivitas gerak.

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dalam melakukan aktivitas gerak, data analisis siswa meliputi latar belakang pengetahuan siswa dan perkembangan gerak siswa. Analisis konsep mencakup pada materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran kartu kreatif adapun cakupan materi yang digunakan adalah pengenalan keterampilan gerak dasar yang terdiri dari gerak dasar lokomotor, gerak dasar non lokomotor, dan gerak dasar manipulatif (Saakslahti, A., Howells, K. 2023).

Pertama siswa mengamati kartu kreatif, selanjutnya siswa melakukan gerakan sesuai dengan yang ada pada kartu kreatif. Jika terdapat sesuatu yang kurang dipahami guru mengamati gerakan siswa kemudian memberikan contoh gerakan siswa dapat mengamati gerakan tersebut. Setelah semua siswa dapat melakukan gerakan sesuai dengan kartu kreatif.

Tahap merencanakan desain terdiri dari penyusunan angket, memilih gambar aktivitas gerak pemilihan materi dan merencanakan/desain awal. Penyusunan angket memuat tentang gambar desain yang harus dilakukan oleh siswa saat mengamati atau melihat kartu kreatif. Sehingga dengan mengamati kartu kreatif tersebut akan mempermudah siswa dalam melakukan gerak dasar lokomotor, gerak dasar non lokomotor dan gerak dasar manipulatif.

Pemilihan gambar yang ada di kartu kreatif menyesuaikan tingkat usia anak dan tingkat kesulitan anak. Media kartu kreatif yang digunakan berupa kartu yang berukuran lebar 10 cm dan panjang 20 cm berisi gambar yang menarik untuk menstimulasi aktivitas gerak anak. Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli dan uji coba penerapan kartu kreatif untuk menstimulasi aktivitas gerak anak usia dini. Validasi kepada para ahli dengan melakukan telaah dan revisi draf memuat tentang saran perbaikan dari para ahli mengenai media pembelajaran kartu kreatif untuk menstimulasi aktivitas gerak anak. Setelah media kartu kreatif di telaah kemudian akan dilakukan revisi sesuai saran perbaikan dari para ahli. Kemudian di implementasikan pada siswa TK Matahari berjumlah 20.



Respon siswa terhadap media kartu kreatif data hasil respon siswa di peroleh pada saat implementasi kartu kreatif dengan 20 siswa, berdasarkan hasil analisis respon siswa diketahui bahwa pengembangan media kartu kreatif untuk menstimulasi aktivitas gerak anak mendapatkan respon sangat baik dengan persentase 9,5 %. Presentase total tersebut di dapat dari beberapa komponen yaitu desain kartu kreatif, yang dapat di praktikkan oleh siswa dengan mudah. Berikut kartu kreatif untuk menstimulasi aktivitas gerak anak usia dini



Gambar 2. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 1



Gambar 3. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 2



Gambar 4. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 3



Gambar 5. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 4



Gambar 6. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 5



Gambar 7. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 6



Gambar 8. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 7



Gambar 9. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 8



Gambar 10. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 9



Gambar 11. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 10



Gambar 12. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 11



Gambar 13. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 12



Gambar 14. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 13



Gambar 15. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 14



Gambar 16. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 15



Gambar 17. Contoh Kartu Kreatif Gerakan 15

Dengan adanya program kegiatan ini, diharapkan pendidik dan orang tua wali murid TK Matahari terbantu dalam proses proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas gerak dalam pemebelajaran pengembangan fisik motorik anak usia dini

4. PENUTUP

Pelaksanaan pembuatan kartu kreatif bagi orang tua dan guru PAUD Matahari Tegalondo yang bertujuan untuk memenuhi permintaan pendidik paud matahari dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas gerak dalam pemebelajaran pengembangan fisik motorik anak usia dini. Permainan kartu kreatif sebagai media belajar pada anak usia dini sangat membantu pada proses pembelajaran aktivitas gerak pada anak usia dini di PAUD Matahari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ini ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Malang (LP2M UM) yang memberikan dana untuk pelaksaan pengabdian masyarakat untuk implementasi kartu kreatif, Ibu Siti Mazhasr, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Sekolah PAUD Matahari. Serta ucapan terimakasih kepada Guru dan orang tua wali murid TK Matahari yang sudah menjadi Mitra kami dalam penerpan kartu kreatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Barnett, Lynn A. "Developmental Benefits of Play for Children." *Journal of Leisure Research* 22, no. 2 (1990): 138–53. <https://doi.org/10.1080/00222216.1990.11969821>.
- Clements, R. L. (2017). *Moving With Word & Action (Physical Literacy For Presschool*. United State: Human Kinetics.
- J Van Horn., P. a. (2007). *Play at the Center of the Curriculum*. Columbus Ohio: Pearson.
- Johnson, J. C. (1999). *Play and Early Development edisi 5*. New York:: : Longman.
- Sahlberg, P. (2012). The most wanted: Teachers and teacher education in Finland. In L. DarlingHammond & A. Lieberman (Eds.). *Teacher education around the world: changing*
- Saracho, Olivia N., and Bernard Spodek. "Children's Play and Early Childhood Education: Insights from History and Theory." *Journal of Education* 177, no. 3 (1995): 129–48. <https://doi.org/10.1177/002205749517700308>.
- Saakslahti, A., Howells, K. (2023). Physical education in early childhood education : Guest Editorial. *Journal Of Early Childhood Education Research*, 12(1), 1-5.
- Suyadi. (2020). *Permainan Edukatif yang Mencerskan*. Yogyakarta: Power Books .
- Sugiyono (2009) *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R&D)*, Alfabeta
- Sholihah, Rizki Amalia. "Attitude, Aptitude, Routines, Pattern, Dan Simple Codes Dalam Pemerolehan Bahasa." *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan* 12, no. 2 (2017): 171–84
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hermawan, A. H., & Prihantini, P. (2022) Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 6313-6319.
- Retnowati, E., Fathoni, Y., & Chen, O. (2018). Mathematics problem solving skill acquisition: learning by problem posing or by problem solving? *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 1-10. doi: 10.21831/cp.v37i1.18787.
- policies and practices*. London: Routledge, pp. 22-44.
- Tobias, S., & Duffy, T. M. (Eds.). (2009). *Constructivist instruction: Success or failure?* New York, NY: Routledge.
- Widiastuti, A. (2022). *Merdeka Belajar Pendidikan Anak Usia Dini dan Implementasinya (1ed.)*. PT Elexmedia Computindo