

Implementasi Permainan *Magic Bag* dalam Mengembangkan Kemampuan Fisik Anak Usia 4-5 Tahun

Dwi Damayanti¹, RR.Deni Widjayatri²

Universitas Pendidikan Indonesia¹⁻²

Email Korespondensi: dwidamayanti31@upi.edu¹, deniwidjayatri@upi.edu²,

Article received: 01 Juli 2024, Review process: 14 Juli 2024,
Article Accepted: 02 Agustus 2024, Article published: 20 Agustus 2024

ABSTRACT

Learning media in early childhood education is very important to stimulate children's development, one of which is learning with the APE learning method using the Magic Bag game media. The purpose of this study is to develop the physical abilities of children aged 4-5 years. This study uses a classroom action research approach, with a cycle consisting of several steps, namely: (1) Planning, (2) Action, (3) Observation. The subjects in this study were early childhood group A at the UPI Serang Labschool Kindergarten. The results of this study indicate that children in kindergarten still have deficiencies related to aspects of physical development, especially in the ability to move their fingers and focus their eyes. This study shows that the use of the Magic Bag game media can improve children's physical abilities through fun play activities. The Magic Bag media is expected to stimulate children to be more active in the learning process and improve the quality of learning in the classroom.

Keywords: *Implementation, Physical, 4-5 Years, Magic Bag*

ABSTRAK

Media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini sangat penting untuk menstimulasi perkembangan anak, salah satunya pembelajaran dengan metode pembelajaran APE dengan menggunakan media permainan Magic Bag. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan Fisik anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, dengan siklus terdiri dari beberapa langkah, yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Tindakan (action), (3) Observasi (observation). Subjek pada penelitian ini adalah anak usia dini kelompok A di TK *Labschool* UPI Serang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang berada pada TK masih memiliki kekurangan terkait aspek perkembangan fisik, terutama dalam kemampuan menggerakkan jari tangan dan fokus mata. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Magic Bag* dapat meningkatkan kemampuan fisik anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Media *Magic Bag* diharapkan dapat merangsang anak untuk lebih aktif dalam proses belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Implementasi, Fisik, 4-5 Tahun, Magic Bag*

PENDAHULUAN

Media adalah salah satu dari banyak cara untuk mendorong perkembangan fisik anak usia dini. Menurut Khadijah (2016) dan Zaini (2013: 3), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak usia dini sehingga terjadi proses belajar. Media yang digunakan untuk mengajar anak usia dini sedikit berbeda dengan yang digunakan untuk mengajar di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan pada tahap usia dini berpusat pada permainan yang sudah dibuat yaitu *Magic Bag*, *Magic Bag* adalah Alat Permainan Edukatif yang digunakan untuk anak usia dini tetapi kali ini difokuskan untuk anak usia 4-5 tahun untuk mengembangkan aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, dan moral anak, permainan ini dirancang untuk mengembangkan fisik anak dari permainan ini anak bisa mengkoordinasikan jari tangan dan mata, anak bisa melakukan permainan ini secara berkelompok atau individu. Pada penelitian di TK *Labschool* UPI Serang anak memainkan secara berkelompok memudahkan anak untuk menyelesaikan permainan secara bersama. Anak merasa kesulitan disaat pemasangan puzzle anak harus memiliki kesabaran untuk menyusun dan membentuk puzzle, anak sudah mengetahui beberapa agama dari hasil penelitian anak sudah mampu membedakan tempat ibadah sesuai agamanya, anak mampu menggerakkan mobil mengikuti jalur yang dibuat, anak sudah mampu menempelkan beberapa ekspresi, anak mampu membuat gambar dan berhitung. Standar pencapaian perkembangan usia anak yaitu meliputi aspek nilai agama, moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek-aspek tersebut dapat dikembangkan dengan optimal apabila diberikan stimulasi yang tepat serta dilengkapi dengan alat-alat permainan pendukung lainnya.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (Nurhasanah et al., 2023). Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar (Nurhafizah & Hasan, 2023b). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan bagi anak dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini (Anita, 2023). Pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan untuk meningkatkan beragam kemampuan anak (Wan et al., 2023). Pada usia dini merupakan *golden age* dalam tumbuh kembang anak untuk mengoptimalkan perkembangan otak (Komariah et al., 2023). Anak usia dini merupakan makhluk kecil yang menganggap segala aktivitas adalah bermain (Nuzul et al., 2023). Bermain adalah dunianya anak (Fenny et al., 2023). Bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak usia dini (Kusnul et al., 2023). bagi anak usia dini bermain ibaratkan kepingan uang logam yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Rayzah et al., 2023). Usia dini merupakan usia penting dalam pembentukan kepribadian anak (Hasan & Nurhafizah, 2023). Partisipasi orang tua dalam menunjang pelaksanaan pendidikan pada anak yaitu dengan jenis memberikan sumbangan pikiran (bimbingan, perhatian dan motivasi) (Megawati et al., 2023). Pendidikan untuk anak menjadi tanggung jawab bagi ibu bapaknya

(Marziana & Harun, 2023). Pendidikan mendasar yang diterima anak berangkat dari keluarga (Fitriana, 2023). Dukungan orangtua dapat meningkatkan prestasi anak (Mawaddah et al., 2023). Anak usia dini selalu tertarik dengan hal baru (Nurhafizah & Hasan, 2023a). Mutu pembelajaran adalah bagian dari mutu pendidikan secara keseluruhan (Qalka & Hairul, 2023). Karakteristik pembelajaran anak usia dini ialah pembelajaran aktif (Nurul et al., 2023). Anak Usia Dini memiliki kebutuhan alami untuk bergerak dan berkembang (Hilda, 2023). Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya (Nurillah, 2023).

Fisik motorik anak terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik. Karena sifat unik mereka, seperti rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan untuk bereksperimen, anak-anak dapat melakukan latihan motorik fisik melalui gerakan terkoordinasi yang dibantu oleh lingkungan yang mendorong pemberian rangsangan. Proses perkembangan yang terjadi pada anak usia dini mencakup perkembangan sosial, fisik, emosional, intelektual, dan bahasa. Bermain adalah kegiatan paling penting yang dilakukan oleh anak. Bagi anak, bermain memiliki nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Bermain dapat membantu anak mengembangkan tenaga potensial yang akan membentuk berbagai penguasaan di masa depan. Bermain dapat mendorong mereka untuk melakukan berbagai tugas seiring perkembangan mereka, dan juga dapat menjadi pondasi yang kuat untuk mencari solusi untuk masalah yang akan datang. Perkembangan fisik adalah komponen perkembangan pada usia 4-5 tahun. Hurlock menggambarkan perkembangan sebagai rangkaian perubahan progresif yang disebabkan oleh pengalaman dan aktivitas kematangan. Menurut Hurlock, "perkembangan berarti perubahan secara kualitatif." Meskipun anak-anak pada usia yang sama, perkembangan fisik atau jasmani mereka sangat berbeda. Perkembangan fisik motorik adalah aspek yang paling menonjol yang dialami seorang anak selama perkembangan mereka. Menurut Veryawan (2020), lembaga pendidikan merancang berbagai program pembelajaran untuk membantu anak-anak berkembang sesuai dengan karakter dan kebutuhannya. Pengembangan pembentukan karakter anak dan kemampuan dasar adalah dua ruang lingkup kurikulum yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Alat permainan edukatif sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Alat ini membuat anak lebih tertarik untuk belajar karena alat dan perlengkapan yang disediakan menarik bagi mereka. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dibuat khusus untuk mengajar. Alat permainan ini sangat penting untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini. Alat permainan edukatif adalah bagian penting dari pembelajaran anak di sekolah. Jika pendidik menyediakan alat permainan tersebut membantu anak-anak belajar dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Ini memungkinkan anak-anak untuk mencapai potensi terbaik mereka. Menurut pengertian alat permainan edukatif tersebut, tidak semua alat permainan yang digunakan anak-anak di sekolah dimaksudkan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Prinsip sefalokaudal dan proximodistal mengatur pertumbuhan dan perkembangan fisik.

Menurut prinsip sefalokaudal, pertumbuhan terjadi dari atas ke bawah karena otak tumbuh lebih cepat sebelum lahir dan kepala bayi tidak proporsional. Sebaliknya, prinsip proximodistal mengatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan motorik terjadi dari pusat tubuh ke luar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan motorik anak usia 4-5 di TK *Labschool* UPI Serang melalui kegiatan permainan *magic bag*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah anak usia dini kelompok A di TK *Labschool* UPI Serang yang berada di Jl. Ciracas No.38, Serang, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42116, anak-anak berjumlah 4 orang terdiri atas TK A dan Kober. Penelitian ini dilaksanakan pada Kamis, 15 Agustus 2024. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan fisik anak melalui kegiatan bermain *magic bag*. Metode dalam penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas yang setiap siklusnya terdiri dari beberapa langkah, yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Tindakan (action), (3) Observasi (observation). Dimana dalam penelitian dapat Implementasi Permainan *Magic Bag* dalam Mengembangkan Kemampuan Fisik Anak Usia 4-5 Tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yang berkaitan dengan implementasi permainan *magic bag* dalam mengembangkan kemampuan fisik anak usia 4-5 tahun, Pada penelitian di TK *Labschool* UPI Serang di sekolah ini menerapkan media pembelajaran dengan kurikulum merdeka. Hasil observasi di TK *Labschool* UPI Serang menunjukkan bahwa guru menggunakan modul pembelajaran dengan gagasan yang diajarkan dalam Merdeka Belajar, guru masih belajar mengenai cara penggunaan terhadap Merdeka Belajar karena menerapkan pembelajaran di TK sangat sedikit sulit. Mereka tetap fokus pada kegiatan yang mencakup enam aspek perkembangan. Para pendidik masih bingung tentang cara menerapkan Merdeka Belajar di sekolah mereka. Namun, jika diperhatikan secara menyeluruh, perubahan kurikulum ini bertujuan untuk menyederhanakan kurikulum yang sebelumnya dan membuatnya lebih fleksibel sehingga pendidikan di Indonesia dapat mengejar ketertinggalan dari negara lain. Merdeka Belajar pada tingkat anak usia dini di maknai dengan Merdeka Bermain. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Dirjen GTK Iwan Syahril pada webinar stimulasi fisik motorik untuk anak usia dini pada tanggal 28 Oktober 2020, di mana dia mengatakan bahwa merdeka belajar berarti merdeka bermain juga. Karena bermain adalah belajar bagi anak usia dini. Peter Gray, salah satu pendiri ide belajar bebas, menjelaskan bahwa jika seorang anak diberi kebebasan untuk bermain sesuai keinginan mereka, anak-anak akan memiliki rasa ingin tahu yang besar, kemampuan untuk bersosialisasi, dan keinginan untuk belajar lebih banyak. Kurikulum menjadi sebuah pedoman dalam menjalankan bagaimana proses Pendidikan berlangsung di satuan pendidikannya, kurikulum juga menjadi sebuah satu kesatuan dalam system

Pendidikan yang saling terkait untuk memperoleh hasil yang diharapkan (Hamdi, 2020); (Anwar & Zaenullah, 2020).

Fungsi kurikulum bagi guru, adalah untuk memandu dalam proses belajar murid. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang mengedepankan konsep Pendidikan yang berpusat pada peserta didik. Pendidikan sejatinya menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar anak-anak dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia, maupun anggota masyarakat (Anwar, Priyanti, Sukowati, Mubarakah, & Yuniya, 2020).

Setelah melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di lapangan khususnya pada anak kelompok A, ditemukan adanya masalah yaitu, masih rendahnya kemampuan fisik anak dalam menggerakkan jari tangan dan mata anak, mereka masih tidak focus pada mainan yang berada didekatnya. Hal-hal yang menyebabkan anak belum mengenal dan memahami konsep benda dan bentuk adalah karena selama ini metode pembelajaran yang diajarkan di kelas tentang menggambar, mengenal huruf dan angka, mewarnai yang masih monoton dan membosankan. Dari hasil pengamatan di kelas, dari 4 orang anak masih ada beberapa anak-anak yang belum memahami betul dan belum bisa membedakan tempat ibadah dan belum bisa menyusun puzzle atau memainkan permainan yang ada pada *magic bag* lainnya. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media *magic bag* sebagai pilihan untuk meningkatkan kemampuan fisik dalam melatih jari tangan dan kefokusan mata. Media ini diharapkan dapat merangsang anak untuk merespon pembelajaran dengan baik sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media *magic bag* memiliki beberapa keunggulan dalam upaya meningkatkan pengembangan kemampuan fisik anak untuk memainkan beberapa permainan yang sudah ada pada *magic bag*, baik secara berkelompok ataupun individu. Permainan puzzle bisa dilakukan secara berkelompok untuk melatih aspek social anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu :1) Meningkatkan kemampuan fisik anak dalam mengkoordinasikan jari tangan dan mata melalui kegiatan bermain *magic bag*, 2) Meningkatkan hasil belajar anak dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik, dan 3) Meningkatkan kreativitas dan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dan manfaat dari penelitian ini adalah: 1) Bagi guru dapat berkembang secara profesional dan berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan atau keterampilan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan lebih menarik dan kreatif sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, 2) Bagi anak dapat meningkatkan proses dan hasil belajar dalam mengenal konsep benda dan bentuk melalui kegiatan bermain *magic bag*, dan 3) Bagi sekolah dapat mengambil kebijakan dalam meningkatkan metode pengajaran terhadap pembelajaran dalam mengenal konsep benda dan bentuk

melalui bermain *magic bag* sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan karakteristik dan kreativitasnya sendiri, dunia anak usia dini berbeda dari dunia orang dewasa. Dunia anak-anak sangat berbeda, menarik, dinamis, dan penuh corak dan warna. Mereka juga sangat ingin tahu dan mampu melihat apa yang ada di sekitar mereka. Seorang pakar menyatakan bahwa anak-anak, terutama anak-anak Indonesia, seringkali terlambat untuk berkembang secara mandiri. Anak-anak mengembangkan berbagai bentuk kemandirian. Berusia dini mencakup: mandiri secara fisik, yang berarti anak memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain.

Tabel 1.
Instrumen Penilaian Implementasi Permainan Magic Bag dalam Mengembangkan Kemampuan Fisik Anak Usia 4-5 Tahun.

No.	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Fisik	1.1 Anak mampu memainkan mobil-mobilan				
		1.2 Anak mampu membuat kembali gambar				
		1.3 Anak mampu memecahkan masalah dalam permainan				
		1.4 Anak mampu memasang gambar				
		1.5 Anak mampu menggabungkan pola menggunakan tali				
2.	Sosial	2.1 Anak mampu mendiskusikan bersama teman				
		2.2 Anak mampu bersabar menunggu giliran				
3.	Linguistik	3.1 Anak mampu menyebutkan beberapa ekspresi				
		3.2 Anak mampu menghafal angka				
4.	Moral	4.1 Anak mampu membedakan tempat ibadah				
		4.2 Anak mampu menaati peraturan permainan				
		4.3 Anak mampu menolong temannya yang sedang kesusahan				
5.	Kognitif	5.1 Anak mampu melengkapi permainan puzzle				

	5.2 Anak mampu menyusun bentuk puzzle				
	5.3 Anak mampu membuat gambar hewan/buah				

Berdasarkan tabel diatas merupakan instrumen penilai terhadap anak yang sudah bisa melakukan beberapa hal mengenai permainan *magic bag* yang dilakukan penilaian dengan pendidik.

Tabel 2.
Instrumen Penilaian anak bernama Daffa.

No.	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Fisik	1.1 Anak mampu memainkan mobil-mobilan				√
		1.2 Anak mampu membuat kembali gambar		√		
		1.3 Anak mampu memecahkan masalah dalam permainan			√	
		1.4 Anak mampu memasang gambar				√
		1.5 Anak mampu menggabungkan pola menggunakan tali				√
2.	Sosial	2.1 Anak mampu mendiskusikan bersama teman			√	
		2.2 Anak mampu bersabar menunggu giliran				√
3.	Linguistik	3.1 Anak mampu menyebutkan beberapa ekspresi			√	
		3.2 Anak mampu menghafal angka				√
4.	Moral	4.1 Anak mampu membedakan tempat ibadah		√		
		4.2 Anak mampu menaati peraturan permainan				√
		4.3 Anak mampu menolong temannya yang sedang kesusahan			√	
5.	Kognitif	5.1 Anak mampu melengkapi permainan puzzle		√		
		5.2 Anak mampu menyusun bentuk puzzle		√		

	5.3 Anak mampu membuat gambar hewan/buah		√		
	5.4 Anak mampu menyelesaikan permainan			√	

Berdasarkan tabel diatas merupakan instrumen penilain terhadap anak yang bernama Daffa.

Tabel 3.
Instrumen Penilaian anak bernama Gadi

No.	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Fisik	1.1 Anak mampu memainkan mobil-mobilan				√
		1.2 Anak mampu membuat kembali gambar		√		
		1.3 Anak mampu memecahkan masalah dalam permainan			√	
		1.4 Anak mampu memasang gambar				√
		1.5 Anak mampu menggabungkan pola menggunakan tali			√	
2.	Sosial	2.1 Anak mampu mendiskusikan bersama teman			√	
		2.2 Anak mampu bersabar menunggu giliran		√		
3.	Linguistik	3.1 Anak mampu menyebutkan beberapa ekspresi			√	
		3.2 Anak mampu menghafal angka				√
4.	Moral	4.1 Anak mampu membedakan tempat ibadah			√	
		4.2 Anak mampu menaati peraturan permainan			√	
		4.3 Anak mampu menolong temannya yang sedang kesusahan			√	
5.	Kognitif	5.1 Anak mampu melengkapi permainan puzzle	√			
		5.2 Anak mampu menyusun bentuk puzzle	√			
		5.3 Anak mampu membuat gambar hewan/buah		√		

	5.4 Anak mampu menyelesaikan permainan		√		
--	--	--	---	--	--

Berdasarkan tabel diatas merupakan instrumen penilain terhadap anak yang bernama Gadi.

Tabel 4.
Instrumen Penilaian anak bernama Adnan

No.	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Fisik	1.1 Anak mampu memainkan mobil-mobilan				√
		1.2 Anak mampu membuat kembali gambar		√		
		1.3 Anak mampu memecahkan masalah dalam permainan			√	
		1.4 Anak mampu memasang gambar				√
		1.5 Anak mampu menggabungkan pola menggunakan tali			√	
2.	Sosial	2.1 Anak mampu mendiskusikan bersama teman		√		
		2.2 Anak mampu bersabar menunggu giliran		√		
3.	Linguistik	3.1 Anak mampu menyebutkan beberapa ekspresi			√	
		3.2 Anak mampu menghafal angka				√
4.	Moral	4.1 Anak mampu membedakan tempat ibadah			√	
		4.2 Anak mampu menaati peraturan permainan			√	
		4.3 Anak mampu menolong temannya yang sedang kesusahan			√	
5.	Kognitif	5.1 Anak mampu melengkapi permainan puzzle	√			
		5.2 Anak mampu menyusun bentuk puzzle	√			
		5.3 Anak mampu membuat gambar hewan/buah		√		
		5.4 Anak mampu menyelesaikan permainan		√		

Berdasarkan tabel diatas merupakan instrumen penilain terhadap anak yang bernama Adnan.

Tabel 5.
Instrumen Penilaian anak bernama Amelia

No.	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Fisik	1.1 Anak mampu memainkan mobil-mobilan				√
		1.2 Anak mampu membuat kembali gambar			√	
		1.3 Anak mampu memecahkan masalah dalam permainan			√	
		1.4 Anak mampu memasang gambar				√
		1.5 Anak mampu menggabungkan pola menggunakan tali				√
2.	Sosial	2.1 Anak mampu mendiskusikan bersama teman			√	
		2.2 Anak mampu bersabar menunggu giliran				√
3.	Linguistik	3.1 Anak mampu menyebutkan beberapa ekspresi				√
		3.2 Anak mampu menghafal angka				√
4.	Moral	4.1 Anak mampu membedakan tempat ibadah			√	
		4.2 Anak mampu menaati peraturan permainan			√	
		4.3 Anak mampu menolong temannya yang sedang kesusahan			√	
5.	Kognitif	5.1 Anak mampu melengkapi permainan puzzle	√			
		5.2 Anak mampu menyusun bentuk puzzle	√			
		5.3 Anak mampu membuat gambar hewan/buah			√	
		5.4 Anak mampu menyelesaikan permainan			√	

Berdasarkan tabel diatas merupakan instrumen penilain terhadap anak yang bernama Amelia.

Tabel 6.
Dokumentasi dan keterangan anak-anak di TK Labschool UPI Serang

No.	Nama	Gambar	Keterangan
1.	Daffa (4 tahun)	 TK A	Daffa masih memiliki rasa tidak percaya diri akan suatu hal yang baru dia lakukan, dia sudah bisa melakukan permainan <i>magic bag</i> secara berkelompok, tetapi Daffa belum bisa menyelesaikan permainan puzzle.
2.	Gadi (3 tahun)	 Kober	Gadi sudah memiliki pengetahuan tentang bagaimana cara memainkan <i>magic bag</i> ini sebelumnya dia lebih sering memainkan permainan seperti ini, dia mampu menyelesaikan permainan <i>magic bag</i> , sama seperti Daffa masih belum bisa menyelesaikan permainan puzzle.
3.	Adnan (3 tahun)	 Kober	Adnan hanya bisa memainkan mobil-mobilan karena dia tidak ingin mencoba permainan yang lain.
4.	Amelia (3 tahun)	 Kober	Amelia bisa melakukan permainan memasang ekspresi dan dia sudah lancar berhitung 1-10.

Dari tabel 6. Dapat disimpulkan bahwa anak-anak bisa memainkan permainan *magic bag* sesuai yang mereka inginkan dan mereka dapat mencoba hal baru dan pengetahuan baru dalam permainan *magic bag*.



Gambar 1. Alat Permainan Edukatif *Magic Bag*

Gambar diatas merupakan APE *Magic Bag* yang sudah dibuat oleh peneliti untuk anak usia 4-5 tahun. Pada gambar diatas memiliki beberapa aspek tetapi peneliti hanya fokus di satu aspek yaitu fisik, peneliti berharap setelah anak memainkan *magic bag* anak menjadi terlatih untuk mengkoordinasikan jari tangan dan mata terhadap permainan ini.

Pada penelitian yang saya lakukan terdapat anak TK A dan Kober, pada anak TK A terdapat 1 anak yang berusia 4 tahun dan Kober terdapat 3 anak yang berusia 3 tahun. Anak TK A sudah bisa melakukan permainan *magic bag* namun harus terus diarahkan oleh pendidik terkait bagaimana cara memainkannya, anak ini masih belum terlalu fokus terhadap apa yang sedang dilakukan, untuk permainan puzzle anak ini belum terbiasa memainkan puzzle secara teratur. Untuk anak Kober mereka sudah mampu untuk menyelesaikan permainan tetapi tidak dengan permainan puzzle sama seperti anak TK A masih belum terbiasa mengenai cara bagaimana memainkan puzzle. Dinamakan *magic bag* karena permainan terbuat dari bentuk kotak dan bahan kardus, sedangkan dalam penggunaannya anak tidak mengetahui ada beberapa permainan dalam *magic bag*. Anak akan mengetahui permainan yang ada didalam kotak tersebut apabila dijelaskan oleh pendidik mengenai cara permainannya. Permainan *magic bag* adalah permainan yang terdiri dari beberapa aspek disetiap permainannya, memiliki beberapa pilihan permainan yang bisa dicoba oleh anak. Anak yang berada pada TK *Labschool* UPI Serang memiliki kemampuan fisik yang berbeda, permainan ini memang di khususkan oleh anak usia 4-5 tahun tetapi jika anak di bawah usia tersebut sudah memahami tidak menutup kemungkinan permainan ini bisa dimainkan oleh anak usia 3 tahun.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini berdasarkan hasil penelitian pada TK *Labschool* UPI Serang dapat disimpulkan bahwa anak-anak yang berada pada TK masih memiliki kekurangan terkait aspek perkembangan fisik, terutama dalam kemampuan menggerakkan jari tangan dan fokus mata. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Magic Bag* dapat meningkatkan kemampuan fisik anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Media *Magic Bag* diharapkan dapat merangsang anak untuk lebih aktif dalam proses belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas

DAFTAR RUJUKAN

Ucapan terimakasih peneliti kepada dosen yang telah memberikan bimbingan pada karya ilmiah yang peneliti lakukan, sejak perencanaan hingga karya ini dipublikasikan dosen dengan senang dan sedia memberikan bimbingan pada karya peneliti yang sederhana ini. Ucapan terimakasih peneliti kepada keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan pada setiap langkah pendidikan peneliti hingga saat ini. Ucapan terimakasih peneliti kepada DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah menerbitkan karya peneliti ini, semoga dapat memberikan manfaat bagi pada pendidikan dan praktisi anak usia dini diseluruh indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita. (2023). Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Visual. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 9-15.
- Anugrah, D. P., Chairilisyah, D., & Puspitasari, E. (2021). Pengembangan Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10339-10347.
- Budiarti, E., Farista, D., Palupi, D. I., Wara, L. W., Rubiah, S. A., & Harti, U. (2022). Storytelling One Day One Book Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(12), 1091-1101.
- Fenny, F., Amirul, M., & Yennizar. (2023). Implementasi Bermain Outdoor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *DZUURIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 60-71.
- Fitriana. (2023). Hubungan Pola Asuh Orangtua dan Lingkungan Keluarga Terhadap Penggunaan Gadget Anak Usia Dini. *DZUURIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 82-91.
- Hasan, S., & Nurhafizah. (2023). Dampak Metode Pembelajaran Kartu Huruf Hijaiyah Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini. *DZUURIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 47-54.
- Herawati, Y., & Wulansuci, G. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA DADU PUTAR MENGGUNAKAN KANTONG AJAIB MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(6), 586-593.

-
- Hilda, R. S. E. K. (2023). Peran Guru Dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 91-98.
- Komariah, Tuti, I., & Jamilah. (2023). Permainan Pohon Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1-13.
- Kusnul, S., Fadlilah, & Jamilah. (2023). Implementasi play dough Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 67-81.
- Marziana, & Harun. (2023). Metode S P J & T Literasi Al-Qur'an Pada Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 1-8.
- Mawaddah, W., Risnita, & M.Syahrani, J. (2023). Pendekatan Dan Tahapan Penelitian Dalam Kajian Pendidikan Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 72-81.
- Megawati, Zawaqi, A. J., & A.A.Musyafa. (2023). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 36-46.
- Nurhafizah, & Hasan, S. (2023a). Dampak Peran Orangtua dan Pembelajaran Daring Pada Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 55-66.
- Nurhafizah, & Hasan, S. (2023b). Inovasi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 33-46.
- Nurhasanah, M.Syahrani, J., & Zukhairina. (2023). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 101.
- Nurillah, H. (2023). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Play Dough. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 27-32.
- Nurul, A., Amirul, M., & Zukhairina. (2023). Pengaruh Metode Discovery Learning Dan Pembelajaran Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 16-26.
- Nuzul, D., Sukarno, & Zawaqi, A. J. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose Parts. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 14-22.
- Qalka, S., & Hairul, F. (2023). Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Taman Kanak-Kanak. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 94-100.
- Rayzah, M., Jamil, Z. A., & Jamilah. (2023). Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 82-93.
- Sa'diyah, U. N. H., Karmila, M., & Purwadi, P. (2023). Implementasi APE Perigi sebagai Media Stimulasi Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 310-316.

-
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan bermain kotak ajaib (magic box) dalam upaya meningkatkan kemampuan sains anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 44-52
- Wan, F., Tuti, I., & Zukhairina. (2023). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *DZUURIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 47-59.