

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MENGGIRING BOLA MENGGUNAKAN  
TONGKAT (GIBOMENKAT) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN  
GERAK MANIPULATIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**  
(Studi Karya Inovatif Di Cinangka, Sawangan Depok)



Oleh:

**Rizzke Kurnia Marchelinda**

**1615163856**

**Karya Inovatif**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2020**

# **PENGEMBANGAN PERMAINAN MENGGIRING BOLA MENGGUNAKAN TONGKAT (GIBOMENKAT) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN GERAK MANIPULATIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

(Studi Karya Inovatif Di Cinangka, Sawangan Depok)

(2020)

**Rizzke Kurnia Marchelinda**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengembangkan permainan menggiring bola menggunakan tongkat (GIBOMENKAT) untuk menstimulasi kemampuan gerak manipulatif anak usia 4-5 tahun, (2) Menstimulasi motorik kasar anak usia 4-5 tahun pada gerak Manipulatif, (3) Mempermudah guru atau orang tua pada proses pembelajaran motorik kasar anak. Media permainan mempunyai peran penting dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di lingkungan Cinangka, Sawangan Depok. Subjek penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media sebagai validator dan 4 orang anak berusia 4-5 tahun. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran yang disebut Permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT). Berdasarkan uji validitas dengan ahli materi, media permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT) dikategorikan sangat valid dengan tingkat validitas 81,81%. Berdasarkan uji validitas dengan ahli media, media permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT) dikategorikan sangat valid dengan tingkat validitas 90%. Berdasarkan hasil uji coba pada anak, media permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT) sangat valid dengan tingkat validitas 92,5%. Berdasarkan hasil penelitian, media permainan GIBOMENKAT dapat dikatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak usia 4-5 tahun.

**Kata Kunci :** Gerak Manipulatif, Motorik Kasar, Permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT), Anak Usia 4-5 Tahun.

**DEVELOPMENT OF GAMES TURNING BALLS USING STICKS  
(GIBOMENKAT) TO STIMULATE THE SKILLS OF MANIPULATIVE  
MOVEMENTS OF CHILDREN AGE 4-5 YEARS**

*(Study of Innovative Works in Cinangka, Sawangan Depok)*

(2020)

**Rizzke Kurnia Marchelinda**

**ABSTRACT**

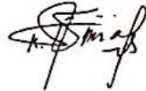
*This research aims to : (1) develop a game of playing a ball to play a game to develop a game of playing ball stick (GIBOMENKAT) to stimulate the manipulative ability of children aged 4-5 years, (2) Stimulate gross motor skills of children aged 4-5 years on manipulative motion, (3) Facilitate the teacher or parent in the process of gross motor learning of children. Media play an important role in early childhood education. This research was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. This research was conducted in the Cinangka environment, Sawangan Depok. The subjects of this study were material experts and media experts as validators and 4 children aged 4-5 years. The object of this research is a learning medium called the Ball Dribbling Game Using a Stick (GIBOMENKAT). Based on the validity test with material experts, the game media Dribbling Using a Stick (GIBOMENKAT) is categorized very valid with a validity level of 81,81%. Based on the validity test with media experts, the game media Dribbling Using a Stick (GIBOMENKAT) is categorized as very valid with a validity level of 90%. Based on the results of trials on children, the media of the game Dribbling Using a Stick (GIBOMENKAT) is very valid with a validity level of 92,5%. Based on research results, GIBOMENKAT game media can be said to be very valid and very feasible to be used as learning media for children aged 4-5 years.*

*Keywords : Manipulative Motion, Gross Motor Skills, Ball Dribbling Using a Stick (GIBOMENKAT), Children 4-5 Years.*

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Permainan Menggiring Bola  
Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT) Untuk  
Menstimulasi Kemampuan Gerak Manipulatif  
Anak Usia 4-5 Tahun

Nama Mahasiswa : Rizzke Kurnia Marchelinda  
No. Registrasi : 1615163856  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Tanggal Ujian/Sidang : 13 Agustus 2020  
Dosen Pembimbing I :  
Dosen Pembimbing II :



Dr. R. Sri Martini M, M.Pd

NIP. 196005051984032001



Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

NIP. 195908181983032003

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Dosen Penguji)****		
Hikmah, M.Pd (Dosen Penguji)****		31 Agustus 2020

Catatan :

\* : Dekan FIP

\*\* : Pembantu Dekan I

\*\*\* : Ketua Jurusan Program Studi

\*\*\*\* : Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Jurusan/Program studi

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Rizzke Kurnia Marchelinda  
No. Registrasi : 1615163856  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat dengan judul **"PENGEMBANGAN PERMAINAN MENGGIRING BOLA MENGGUNAKAN TONGKAT (GIBOMENKAT) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN GERAK MANIPULATIF ANAK USIA 4-5 TAHUN"** adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Februari-Juli 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 04 Agustus 2020  
Yang membuat pernyataan,



Rizzke Kurnia Marchelinda



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : RIZZKE KURNIA MARCHELINDA  
NIM : 1615163056  
Fakultas/Prodi : ILMU PENDIDIKAN / PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
Alamat email : rizzkekurniaa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN PERMAINAN MENGGIRING BOLA MENGGUNAKAN TONGKAT  
(GIBOMENKAT) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN GERAK MANIPULATIF  
ANAK USIA 4-5 TAHUN

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 September 2020

Penulis

(RIZZKE KURNIA M. )

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, nikmat kesehatan baik jasmani maupun rohani sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Univeritas Negeri Jakarta. Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan dan telah membawa umatnya dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini.

Dengan segala rahmat, kasih sayang, serta kemudahan dari Allah SWT kepada peneliti. Maka peneliti mengucapkan syukur Alhamdulillah karena akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir penelitian pengembangan karya inovatif dengan judul “Pengembangan Permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT) Untuk Menstimulasi Kemampuan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun”.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini atas bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dan mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Dr. Anan Sutisna, M.Pd. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Jakarta, serta Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan izin penelitian dalam proses penyelesaian skripsi.

Kedua, kepada Dr. R. Sri Martini M, M.Pd selaku pembimbing satu dan Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd selaku pembimbing dua. Keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Ketiga, kepada seluruh dosen-dosen program studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya kepada peneliti.

Keempat, kepada mahasiswa di program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, juga teman-teman peneliti yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah menyediakan waktu untuk mendiskusikan hal-hal yang terkait dengan masalah proposal penelitian ini.

Lebih khusus, ucapan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yang telah memberikan motivasi dan doa terbaik kepada peneliti. Kepada



keluarga yaitu adik dan saudara-saudara peneliti, yang dengan kesabaran telah mendukung peneliti untuk dapat menyelesaikan studi.

Terakhir, ucapan terima kasih kepada M. Raafi Setiawan yang telah meluangkan banyak waktu, memberikan saran serta masukan dan dukungan yang tiada hentinya agar peneliti bersemangat menyelesaikan penelitian ini.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT) Untuk Menstimulasi Kemampuan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun” memang tidaklah mudah dalam prosesnya. Sebab, dalam prosesnya peneliti harus menyimpulkan dalam analisis yang komperhensif. Kendala utama yang dirasakan ialah data yang terbatas, waktu penelitian yang terhambat, terjadinya *social distancing* akibat adanya pandemik *covid-19* pada prosesnya.

Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Jakarta, 04 Agustus 2020

Peneliti

Rizzke Kurnia Marchelinda

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Ruang Lingkup.....	13
D. Fokus Pengembangan.....	14
E. Kegunaan Pengembangan .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>17</b>
A. Kajian Pustaka Kemampuan Gerak Manipulatif.....	17
1. Pengertian Motorik.....	17
2. Pengertian Motorik Kasar .....	19
3. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun.....	21
4. Pengertian Gerak Manipulatif.....	23
5. Keterampilan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun .....	26
6. Macam-Macam Keterampilan Manipulatif.....	28

B. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan .....	30
1. Pengertian Media.....	30
2. Manfaat dan Fungsi Media .....	33
3. Jenis-jenis Media .....	35
4. Pengertian Bermain dan Permainan .....	37
5. Manfaat dan Fungsi Bermain dan Permainan.....	39
6. Pengertian Permainan Golf.....	41
7. Pengertian Permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT) .....	43
8. Karakteristik Permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT) .....	47
9. Langkah-langkah Permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT) .....	48
10. Tujuan Pembelajaran Permainan Menggiring Bola Menggunakan Tongkat (GIBOMENKAT) .....	55
C. Kajian Pustaka Penelitian yang Relevan .....	56
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN .....</b>	<b>59</b>
A. Strategi Pengembangan .....	59
1. Tujuan Pengembangan.....	59
2. Metode Pengembangan.....	59
3. Responden Pengembangan .....	60
4. Instrument Pengumpulan Data .....	61
B. Prosedur Pengembangan .....	65
1. Tahap Analisi ( <i>Analyze</i> ) .....	66
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	66

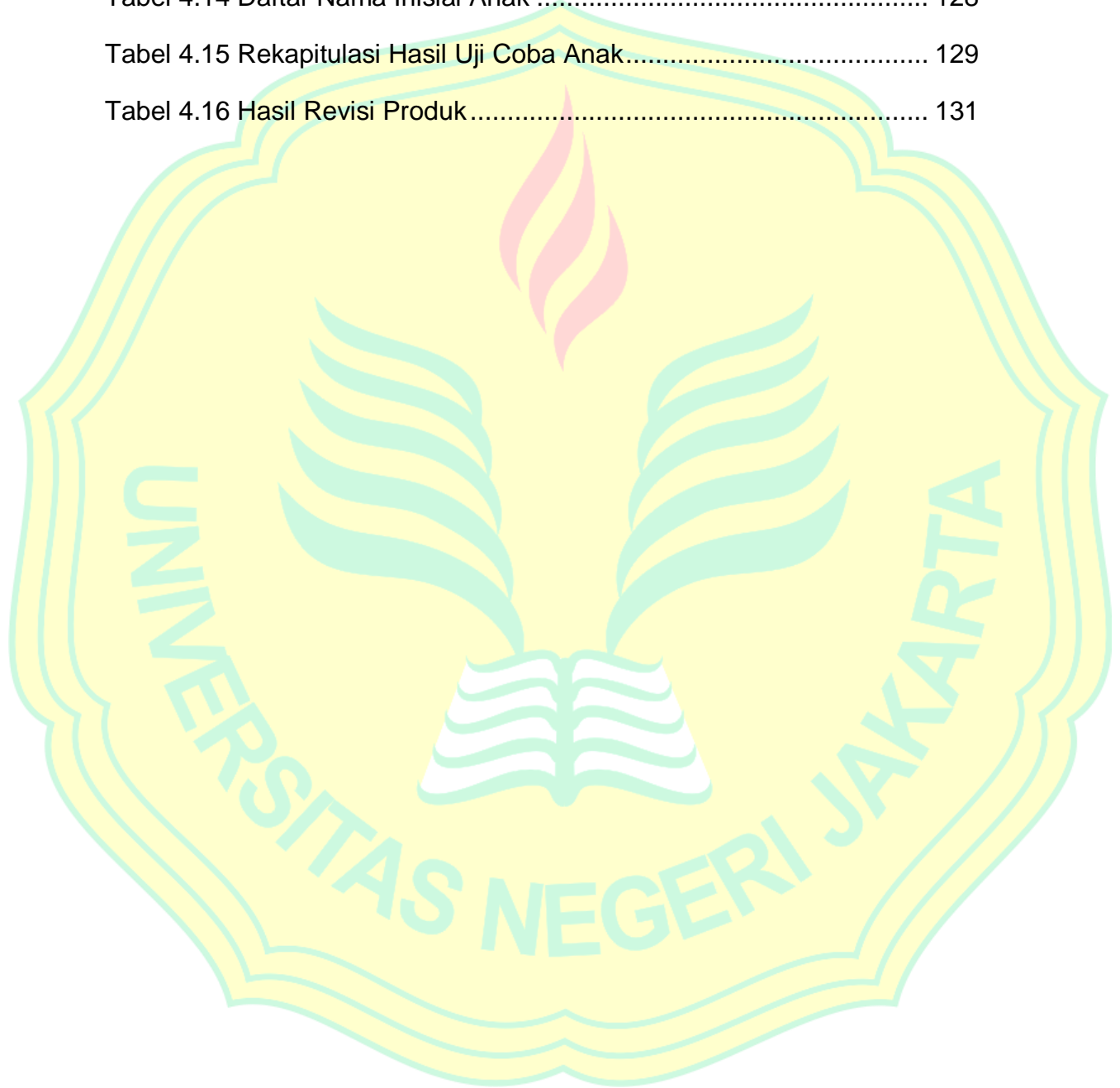
3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	68
4. Tahap Implementasi ( <i>Implement</i> ).....	78
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluate</i> ).....	78
C. Teknik Evaluasi.....	79
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>83</b>
A. Deskripsi Produk.....	83
1. Nama Produk.....	83
2. Tujuan Produk.....	84
3. Sasaran Produk.....	85
B. Karakteristik Produk.....	86
1. Alas Alur Jalan.....	87
2. Tongkat.....	90
3. Bola.....	91
4. Kartu Angka.....	91
5. Bendera.....	93
6. Buku Pedoman Permainan.....	93
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	94
1. Tahapan Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	95
2. Tahapan Perancangan ( <i>Design</i> ).....	96
3. Tahapan Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	103
4. Tahapan Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	115
5. Tahapan Evaluasi ( <i>Evaluate</i> ).....	122
D. Hasil Pengembangan.....	122

1. Ahli Materi.....	123
2. Ahli Media.....	124
3. Hasil Uji Coba Pada Anak.....	127
E. Pengembangan Produk Akhir.....	130
1. Hasil Produk Akhir.....	130
2. Manfaat Produk.....	132
3. Kelebihan Produk.....	133
4. Kekurangan Produk.....	134
5. Keterbatasan Pengembangan.....	134
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>136</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>136</b>
<b>B. Implikasi.....</b>	<b>138</b>
<b>C. Saran.....</b>	<b>139</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>141</b>
<b>Lampiran.....</b>	<b>148</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media.....	62
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi.....	63
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Pengguna .....	63
Tabel 3.4 Rancangan Permainan .....	67
Tabel 3.5 Alat dan Bahan.....	69
Tabel 3.6 Tabel Skala Likert .....	80
Tabel 3.7 Tabel Skala Guttman .....	81
Tabel 3.8 Penilaian Skor Responden.....	81
Tabel 4.1 Spesifikasi Desain Alas Alur Jalan .....	88
Tabel 4.2 Spesifikasi Kartu Angka .....	92
Tabel 4.3 Desain Alat Permainan .....	99
Tabel 4.4 Alat dan Bahan.....	104
Tabel 4.5 Proses Pembuatan Media Permainan GIBOMENKAT .....	108
Tabel 4.6 Hasil Pengembangan Permainan GIBOMENKAT .....	113
Tabel 4.7 Tahap Kegiatan Pembuka.....	117
Tabel 4.8 Tahap Kegiatan Inti.....	118
Tabel 4.9 Tahap Kegiatan Penutup .....	121
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi ( <i>Expert Judgment</i> ). ..	123
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media ( <i>Expert Judgment</i> ) .	125
Tabel 4.12 Saran Ahli Media Beserta Tindak Lanjut .....	126

Tabel 4.13 Instrumen Penilaian Uji Coba Produk Pada Anak Usia 4-5 Tahun .....	127
Tabel 4.14 Daftar Nama Inisial Anak .....	128
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Anak.....	129
Tabel 4.16 Hasil Revisi Produk.....	131



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mengenalkan dan Menjelaskan Permainan GIBOMENKAT	49
Gambar 2.2 Memberikan Intruksi Cara Memainkan Permainan GIBOMENKAT .....	49
Gambar 2.3 Menyampaikan Aturan Selama Permainan GIBOMENKAT .	50
Gambar 2.4 Menyiapkan Perlengkapan Permainan GIBOMENKAT .....	51
Gambar 2.5 Pemain Melakukan Hompimpa .....	51
Gambar 2.6 Pemain Mengambil Kartu Angka .....	52
Gambar 2.7 Pemain Menggiring Bola Menggunakan Tongkat.....	52
Gambar 2.8 Pemain Mengambil Kartu Untuk Menentukan Kelompok .....	53
Gambar 2.9 Perwakilan Kelompok Melakukan Suit Untuk Mengetahui Urutan Jalan Permainan .....	54
Gambar 2.10 Pemain Mulai Menggiring Bola Menggunakan Tongkat Dengan Berkelompok .....	54
Gambar 3.1 Desain Model Pengembangan ADDIE .....	65
Gambar 3.2 Proses Desain Alur Jalan Permainan GIBOMENKAT .....	74
Gambar 3.3 Desain Alur Jalan Permainan GIBOMENKAT Bermain Individu .....	74
Gambar 3.4 Desain Alur Jalan Permainan GIBOMENKAT Bermain Kelompok .....	75
Gambar 3.5 Proses Pembuatan Alur Jalan Permainan GIBOMENKAT ...	75
Gambar 3.6 Proses Pembuatan Tongkat.....	75
Gambar 3.7 Proses Desain Kartu Angka Permainan .....	76
Gambar 3.8 Proses Pembuatan Bendera .....	76



Gambar 3.9 Alur Jalan Permainan GIBOMENKAT .....	77
Gambar 3.10 Tongkat Permainan GIBOMENKAT .....	77
Gambar 3.11 Bola Karet Permainan GIBOMENKAT .....	77
Gambar 3.12 Kartu Angka Permainan GIBOMENKAT .....	78
Gambar 3.13 Bendera Permainan GIBOMENKAT .....	78
Gambar 4.1 Tongkat .....	90
Gambar 4.2 Bola Karet Kecil.....	91
Gambar 4.3 Bendera .....	93
Gambar 4.4 Buku Pedoman Permainan GIBOMENKAT.....	94
Gambar 4.5 Rancangan Cover Buku Pedoman.....	102

