

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKTIF
(PERGATIF) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
GERAK LOKOMOTOR DAN NON LOKOMOTOR PADA
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**

(Studi Karya Inovatif di Kelurahan Pulo Gebang, Kota Jakarta Timur)



Oleh:

ISMAYATI NUR ISLAMI

1615163800

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

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

Judul : Pengembangan Permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF) Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor dan Non Lokomotor Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Mahasiswa : Ismayati Nur Islami
 No. Registrasi : 1615163800
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Tanggal Ujian/Sidang : 8 Januari 2021






Pembimbing I Pembimbing II




Dr. Hapidin.M.Pd
NIP. 196412061991031002

Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd
NIP. 195908181983032003

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan ✓	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		18/02/2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		18/02/2021
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		9/02/2021
Dra. Yudrik Jahja, M.Pd (Dosen Penguji)****		18/01/2021
Hikmah, M.Pd, MM (Dosen Penguji)****		25/01/2021

Catatan :

- * : Dekan FIP
- ** : Pembantu Dekan I
- *** : Ketua Jurusan Program Studi
- **** : Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Jurusan/Program Studi

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKTIF (PERGATIF)
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR
DAN NON LOKOMOTOR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Studi Karya Inovatif di Kelurahan Pulo Gebang, Kota Jakarta Timur)

2021

Ismayati Nur Islami

ABSTRAK

Pengembangan karya inovatif ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor dan non lokomotor pada anak usia 5-6 tahun, serta membantu orang tua dan guru untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan kegiatan bermain sambil belajar, khususnya untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor dan non lokomotor anak. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek partisipan pada penelitian pengembangan ini adalah ahli materi dan ahli media selaku *expert judgement* dan kelompok kecil yang mengikut sertakan anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 4 orang anak. Berdasarkan uji coba dengan ahli media permainan *Ular Tangga Aktif (PERGATIF)* masuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh sebesar 91,6%, sedangkan penilaian yang didapat dari hasil uji coba kelompok kecil pada hari Rabu tanggal 11 November 2020 memperoleh nilai sebesar 72,9% dan pada hari Kamis tanggal 12 November 2020 memperoleh nilai sebesar 93,75% dengan menunjukkan terjadinya peningkatan nilai akhir sebesar 20,85%. Hasil pengembangan permainan ini diperoleh kesimpulan bahwa nilai yang didapat setelah melakukan uji coba pada permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF) sangat layak dijadikan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor dan non lokomotor pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF), Gerak Locomotor, Gerak Non Locomotor, Anak Usia 5-6 Tahun.

**DEVELOPMENT OF ACTIVE SNACK AND LADDER GAME
(PERGATIF) TO IMPROVE LOCOMOTOR AND NON LOCOMOTOR
MOVEMENT SKILLS IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

(Innovative Work in Pulo Gebang, East Jakarta City)

2021

Ismayati Nur Islami

ABSTRACT

Development of this innovative work aims to improve locomotor and non-locomotor movement skills in children aged 5-6 years, as well as helping parents and teachers to be able to innovate in developing play activities while learning, especially to improve children's locomotor and non-locomotor movement skills. This research method uses the ADDIE development model. Subjects of participants in this development research were material experts and media experts as judgment experts and a small group that included 4 children aged 5-6 years. Based on trials with media experts Active Snack And Ladder Game (PERGATIF) included in the very feasible category with a percentage obtained of 91.6%, while the assessment obtained from the results of the small group trial on Wednesday 11 November 2020 obtained a value of 72.9% and on Thursday 12 November 2020 obtained a value of 93.75% with the conclusion that there was an increase in the final score of 20.85%. The results of this game development concluded that the value obtained after testing the Active Snack And Ladder Game (PERGATIF) very feasible as one of the games that can be used to improve locomotor and non locomotor movement skills in children aged 5-6 years.

Keywords: Active Snack And Ladder Game (PERGATIF), Locomotor Motion, Non Locomotor Motion, Children Aged 5-6 Years.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Ismayati Nur Islami

No. Registrasi : 1615163800

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF) Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor dan Non Lokomotor Pada Anak Usia 5-6 Tahun”** adalah:

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

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

Jakarta, 12 November 2020

Yang membuat pernyataan


METERAI
TEMPEL
TGL. 20
0A68FAHF923246194
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Ismayati Nur Islami



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: 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 : Ismayati Nur Istami
NIM : 1615163800
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat email : ismayatinuristami@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 Ular Tangga Aktif (PERGATIF) untuk
Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor dan Non Lokomotor
pada Anak Usia 5-6 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, 1 Maret 2021

Penulis


(Ismayati Nur Istami)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT atas segala rahmat, taufik, serta, hidayah-Nya. Sholawat serta salam tak lupa peneliti curahkan kepada baginda besar Rasulullah SAW beserta keluarganya dan para sahabatnya, yang telah memberikan cahaya kepada umat manusia dari zaman kegelapan hingga zaman terang benderang seperti ini. Penulisan skripsi penelitian karya inovatif ini diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Peneliti mengajukan penelitian karya inovatif dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF) untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor dan Non Lokomotor Pada Anak Usia 5-6 Tahun”.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya terdapat beberapa hambatan yang menghadang dan khususnya skripsi ini ditulis ketika masa pandemi Covid-19 di Indonesia, sehingga memberikan warna yang baru dan berjuang untuk segera menyelesaikan skripsi walaupun harus selalu menyelesaikan di dalam rumah. Namun berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, bimbingan serta motivasi maka peneliti dapat melewati segala hambatan tersebut dengan baik. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ijin peneliti dalam proses penyelesaian skripsi.
2. Hikmah, M.Pd, MM selaku koordinator penyelesaian Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Hapidin, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, arahan, masukan dan dukungan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam hal penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, masukan dan dukungan

yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam hal penyusunan skripsi ini.

5. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, nasihat, bantuan baik secara moral maupun material, serta untai doa yang selalu menyertai selama menyusun skripsi.
6. Sahabat-sahabat terbaik yaitu Salwa, Sely, Putri, Adyna, Fildzah, Har, Iha, Rufa, Nikken, maul, serta orang yang paling spesial yaitu Yherico yang selalu mendukung dan memotivasi untuk selalu semangat dalam mengerjakan skripsi.
7. Pihak-pihak yang tidak dapat dituliskan di sini satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi dan memberikan dukungan serta motivasi.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk perbaikan dan menyempurnakan skripsi ini. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya, dan dapat diaplikasikan serta dikembangkan lebih luas lagi. Akhir kata peneliti mohon maaf bila terdapat kesalahan penulisan di dalam skripsi ini.

Jakarta, 12 November 2020

Peneliti

Ismayati Nur Islami

DAFTAR ISI

COVER JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA

UJIAN/SIDANG SKRIPSI i

ABSTRAK ii

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Analisis Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 8

C. Ruang Lingkup 9

D. Fokus Pengembangan 11

E. Manfaat Penelitian 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA 14

A. Kajian Bermain dan Permainan 14

1. Pengertian Bermain dan Permainan 14

2. Jenis-jenis Bermain dan Permainan 17

3. Tahapan Perkembangan Bermain 19

4. Manfaat Bermain 22

B. Kajian Permainan Ular Tangga 24

1. Pengertian Permainan Ular Tangga 24

2. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga 25

3. Manfaat Bermain Permainan Ular Tangga 26

C. Kajian Keterampilan Gerak Motorik Kasar 28

1. Pengertian Keterampilan Gerak Motorik Kasar 28

2. Jenis-jenis Keterampilan Gerak Motorik Kasar	30
3. Karakteristik Keterampilan Gerak Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	37
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Gerak Motorik Kasar	40
D. Kajian Penelitian yang Relevan	43
BAB III STATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	46
A. Strategi Pengembangan	46
1. Tujuan	46
2. Metode Pengembangan	47
3. Responden	48
4. Instrumen	49
B. Prosedur Pengembangan	52
1. Tahap Analisis	53
2. Tahap Desain	54
3. Tahap Pengembangan	56
4. Tahap Implementasi	64
5. Tahapan Evaluasi	66
C. Teknik Evaluasi	67
D. Teknik analisis data	68
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	72
A. Nama Produk	72
B. Karakteristik Produk	73
C. Prosedur Pemanfaatan Produk	74
1. Analisis	74
2. Desain	75
3. Pengembangan	78
4. Implementasi	79
5. Evaluasi	87
D. Hasil penelitian	88
1. Draf Awal Model (Draf 1)	88

2. Hasil Uji coba Ahli	89
3. Draf Ke Dua Model (Draf 2)	93
4. Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)	95
5. Draf Akhir Model (Draf 3)	98
E. Temuan Penelitian	101
F. Analisis Hasil Pengembangan	103
1. Kelebihan Produk	104
2. Kelemahan produk	104
3. Manfaat Produk	105
4. Respons Anak terhadap produk	105
G. Keterbatasan Peneliti	106
1. Keterbatasan Waktu	106
2. Keterbatasan Responden	106
3. Keterbatasan Materi	107
BAB V PENUTUP	108
A. Kesimpulan	108
B. Implikasi	109
C. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	116
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	142

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	50
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna (Peserta Didik)	51
Tabel 3.4 Perancangan Pembuatan Permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF)	54
Tabel 3.5 Keterangan Gambar	57
Tabel 3.6 Skala Likert	69
Tabel 3.7 Skala Guttman	70
Tabel 3.8 Kriteria Skor Penilaian	71
Tabel 4.1 Perancangan Pembuatan Permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF)	75
Tabel 4.2 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF) Pada Hari Rabu, 11 November 2020	80
Tabel 4.3 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF) Pada Hari Kamis, 12 November 2020	84
Tabel 4.4 Draf Awal (draf 1)	88
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi	89
Tabel 4.6 Saran dan Masukan dari Ahli Materi Beserta Tindak Lanjut ...	90
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media	92
Tabel 4.8 Saran dan Masukan dari Ahli Media Beserta Tindak Lanjut ...	93
Tabel 4.9 Draf Ke dua (draf 2)	93

Tabel 4.10 Daftar Nama Inisial Anak	96
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Anak Pada Tanggal 11 November 2020	96
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Anak Pada Tanggal 12 November 2020	96
Tabel 4.13 Draf Akhir (draf 3)	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Pola dan Bentuk Dadu Ular Tangga Aktif (PERGATIF)	56
Gambar 3.2 Arena Permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF)	61
Gambar 3.3 Alat dan Bahan pembuatan Dadu	61
Gambar 3.4 Pola Pembuatan dadu	62
Gambar 3.5 Menempel Pola Lingkaran dengan Menggunakan Lem Tembak	62
Gambar 3.6 Menjahit Pola dadu	62
Gambar 3.7 bentuk pola dadu	63
Gambar 3.8 Pemberian Dakron (isi boneka)	63
Gambar 3.9 Dadu dari Kain Flanel	63
Gambar 4.1 Desain Pola dan Bentuk Dadu Ular Tangga Aktif (PERGATIF)	77
Gambar 4.3 Desain Buku Pedoman	78
Gambar 4.4 Arena Permainan Ular Tangga Aktif (PERGATIF)	79
Gambar 4.5 Dadu dari Kain Flanel	79
Gambar 4.6 Buku Pedoman	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Expert Judgement	112
Lampiran 2 Hasil Penilaian Ahli Materi	114
Lampiran 3 Hasil Peneliti Ahli Media	117
Lampiran 4 Hasil Penilaian Small Group Hari Rabu 11 November 2020	120
Lampiran 5 Hasil Penilaian Small Group Hari Kamis 12 November 2020	122
Lampiran 6 Dokumentasi Bersama Anak	124

