

**MODEL PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK ANAK USIA  
5 – 6 TAHUN**



Disusun Oleh :  
**RIFKY AJI KURNIAWAN**  
**6815165124**

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Olahraga**

**PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI  
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
AGUSTUS, 2021**

## MODEL PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan puzzle untuk menghasilkan produk baru yang di gunakan untuk meningkatkan motorik pada anak usia 5-6 tahun. Pengambilan data di lakukan pada bulan Mei – Juni 2021 yang bertempat di Masjid Nurul Haq Perum. Vila Indah Permai RT 009 RW 033, Teluk Pucung, Bekasi Utara. Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development (R&D)* dengan mnggunakan model ADDIE, yaitu dengan mengembangkan model permainan puzzle dengan 5 tahapan, yaitu 1.) Analisis (*Analyze*), 2.) Desain (*Design*), 3.) Pengembangan (*Development*), 4.) Pelaksanaan (*Implement*), 5.) Evaluasi (*Evaluate*). Populasi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 anak sebagai subjek Uji coba (Praktek Lapangan). Uji validasi yang di gunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model yang telah dibuat di ujicobakan, kemudian dikonsultasi dan di nilai kelayakan nya oleh para ahli sesuai dengan variable yang terkait.

Uji coba yang di lakukan dengan memberikan 12 model permainan puzzle yang telah dibuat peneliti untuk dianalisa dengan pengisian angket justifikasi oleh dosen ahli (*expert Judgment*). Setelah di validasi oleh dosen ahli maka di dapatkan 12 model permainan puzzle yang di anggap layak dan kemudian di lakukan uji coba. Model permainan puzzle ini nantinya dapat dijadikan referensi oleh para Pembina dan pengajar anak-anak untuk mengembangkan gerak motorik anak. kesimpulan akhir yang di peroleh melalui penelitian adalah 12 model permainan puzzle untuk anak usia 5-6 tahun yang peneliti buat layak dan dapat di lakukan serta di gunakan

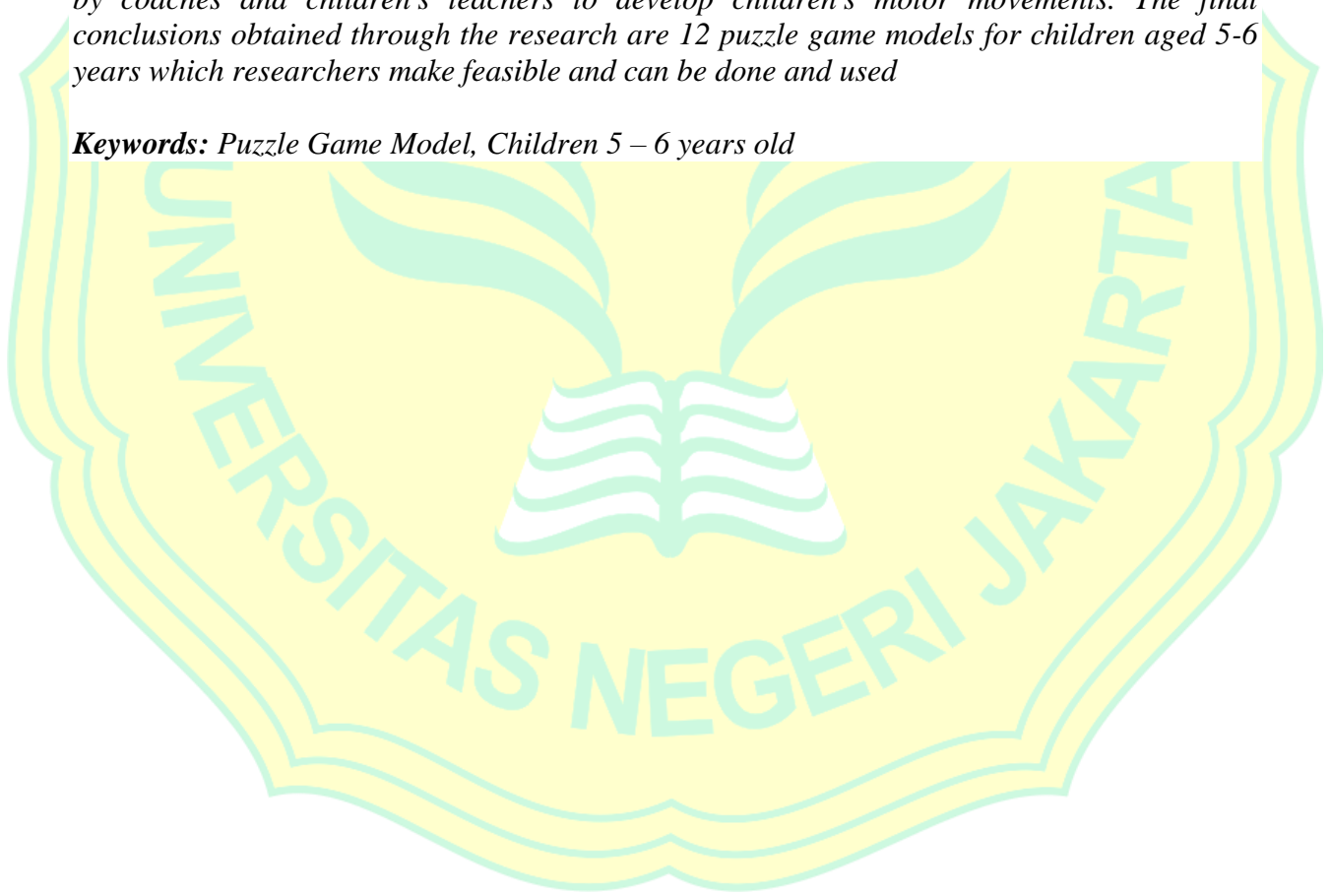
**Kata Kunci:** Model Permainan Puzzle, Anak Usia 5 – 6 tahun

## **PUZZLE GAME MODEL FOR CHILDREN AGES 5-6 YEARS**

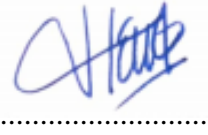

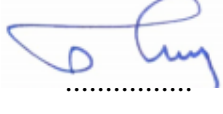


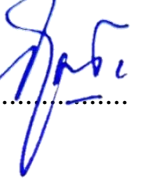

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop a puzzle game model to produce new products that are used to improve motor skills in children aged 5-6 years. Data collection was carried out in May - June 2021 at the Nurul Haq Mosque in Perum. Villa Indah Permai RT 009 RW 033, Teluk Pucung, North Bekasi. The research method used in this study is Research & Development (R&D) using the ADDIE model, namely by developing a puzzle game model with 5 stages, namely 1.) Analysis (Analyze), 2.) Design (Design), 3.) Development (Development), 4.) Implementation (Implement), 5.) Evaluation (Evaluate). The population used in this study were children aged 5-6 years, totaling 12 children as trial subjects (Field Practice). The validation test used in this study is to use an expert justification test, where the model that has been made is tested, then consulted and assessed for its feasibility by experts according to the related variables. The trial was carried out by giving 12 puzzle game models that had been made by researchers to be analyzed by filling out justification questionnaires by expert lecturers (expert Judgment). After being validated by expert lecturers, 12 puzzle game models were found that were considered feasible and then tested. This puzzle game model can later be used as a reference by coaches and children's teachers to develop children's motor movements. The final conclusions obtained through the research are 12 puzzle game models for children aged 5-6 years which researchers make feasible and can be done and used*

**Keywords:** *Puzzle Game Model, Children 5 – 6 years old*



## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal	
<b>Pembimbing I</b> <u>Dr. Hernawan, SE., M.Pd</u> NIP. 19690721 200212 1 001	 .....	20 08/2021 .....	
<b>Pembimbing II</b> <u>Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd.</u> NIP. 19711028 200501 2 002	 .....	20 08/2021 .....	
<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
1. <u>Abdul Kholik, M.Pd</u> NIP. 19751228 200501 1 001	Ketua	 .....	20 08/2021 .....
2. <u>Dr. Hernawan, SE., M.Pd</u> NIP. 19690721 200212 1 001	Sekretaris	 .....	20 08/2021 .....
3. <u>Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd.</u> NIP. 19711028 200501 2 002	Anggota	 .....	20 08/2021 .....
4. <u>Dr. Sudradjat Wiradihardja, M.Pd</u> NIP. 19590809 198703 1 001	Anggota	 .....	20 08/2021 .....
5. <u>Drs. Zulham, M.Si</u> NIP. 19720302 200501 1 002	Anggota	 .....	20 08/2021 .....

Tanggal Lulus : 13, Agustus 2021

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 03 September 2021

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '2000 TERAI TEMPEL' and '9DC4DA X 85198751'. The signature is stylized and partially overlaps the stamp.

Rifky Aji Kurniawan  
NIM. 6815165124



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 : Rifky Aji Kurniawan  
NIM : 6815165124  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Olahraga / Olahraga Rekreasi  
Alamat email : Jl.Perum.Vila Indah Permai Blok E 21 No 27 RT 09 RW  
33, Kel.Teluk Pucung, Kec.Bekasi Utara

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 :

**Model Permainan Puzzle Untuk 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, 20 September 2021

Penulis

  
(Rifky Aji Kurniawan)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat rahmatnya- Nya penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Olahraga (S.Or) Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi Penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang sebesar besarnya penulis sampaikan kepada Dr. Johansyah Lubis, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Hartman Nugraha, S.Pd, M.Pd Selaku Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta. Dosen Pembimbing I yakni Dr. Hernawan, SE.,M.Pd, serta Dr. Nofi Marlina Selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk penulis dalam penyusunan skripsi ini, Dr. Sudradjat Wiradihardja, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Akademik atas saran dan bimbingan yang telah diberikan selama perkuliahan hingga saat ini, Kedua Orang Tua, Sahabat-sahabat, Dan seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat saya.

Jakarta, 20 Agustus 2021

R A K

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Kegunaan Hasil Penelitian .....	6
 <b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b>	
A. Konsep Pengembangan Model.....	8
B. Konsep Model Yang Dikembangkan .....	11
1. Permainan.....	11
2. Alat Permainan.....	11
3. Peraturan .....	12
C. Kerangka Teoritik.....	12
1. Pengertian Model .....	12
2. Pengertian Motorik Halus .....	13
3. Pengertian Permainan.....	14
4. Karakteristik Anak Usia 5 – 6 Tahun.....	15
5. Motorik Kasar .....	17
6. Permainan.....	11
D. Rancangan Model .....	18



### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tujuan Penelitian.....	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	22
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan .....	23
D. Pendekatan Metode Penel .....	23
E. Langkah – Langkah Model Yang Dikembangkan .....	24
1. Penelitian Pendahuluan .....	24
2. Perancangan Pengembangan Model.....	25
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model .....	27

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan Model.....	30
B. Kelayakan Model .....	35
C. Pembahasan.....	37

### **BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	39
B. Implikasi.....	39
C. Saran.....	40

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>41</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>43</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Tabel Dosen Ahli Validasi .....	28
2. Hasil Analisi Kebutuhan Temuan Lapangan .....	30
3. Hasil Model Awal .....	32
4. Hasil Model Final .....	34
5. Kelayakan Model Permainan .....	36



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
1. Bagan Model ADDIE .....	10
2. Model Pembelajaran ADDIE.....	19
3. Rancangan Model Motorik Halus.....	21
4. Rancangan Model Permianan Anak Usia 5 – 6 Tahun.....	26



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
1. Model Permainan .....	43
2. Surat Penelitian .....	98
3. Surat Keterangan Validasi .....	99
4. Foto Penelitian.....	100
5. Daftar Riwayat Hidup.....	109

