

**PENERAPAN PERMAINAN KELOMPOK UNTUK
MENINGKATKAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA DINI
6 - 8 TAHUN**



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

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FEBRUARI, 2020**

PENERAPAN PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA DINI 6 – 8 TAHUN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan permainan kelompok untuk meningkatkan gerak lokomotor terhadap anak usia dini 6-8 tahun. Rumusan masalah dalam Penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan kelompok meningkatkan gerak lokomotor pada anak usia dini . Metode pengumpulan data pada skripsi ini yang dipakai adalah metodologi *action research*, yaitu pada pelaksanaannya dilakukan sebanyak dua siklus. Pengambilan data peserta dimulai dari tes awal, tes siklus I, dan tes siklus II, dari setiap siklus yang dilakukan oleh anak usia 6-8 tahun. Kemudian dihitung peningkatan hingga memenuhi target yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil penelitian penerapan permainan kelompok ini, terdapat adanya peningkatan gerak lokomotor siswa. Mulai dari tes awal dengan presentase 60% kurang, 35% cukup dan 5% baik, lalu dilaksanakannya siklus I dengan hasil presentase 25% Kurang, 40% Cukup, 35% Baik, kemudian dilanjutkan ke siklus II dikarenakan pada siklus I belum memenuhi target yang dicapai, hasil presentase siklus II, 0% Kurang, 15% Cukup dan 85% Baik. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan kelompok ini layak diterapkan pada anak usia dini 6-8 tahun. Hasil akhir dari penerapan permainan kelompok dapat meningkatkan gerak lokomotor pada anak usia dini 6-8 tahun.

Kata kunci : *permainan, permainan kelompok, gerak lokomotor, anak usia dini 6-8 tahun*

APPLICATION OF GROUP GAMES TO INCREASE LOCOMOTOR MOVEMENT OF EARLY CHILDHOOD 6-8 YEARS

ABSTRACT

The study aims to implement a group game to increase locomotor movement against early childhood 6-8 years. The problem formulation in this research is how group game implementations increase locomotor movement in early childhood. The data collection method used in this thesis is the action research methodology, the implementation is two cycles. Participant data retrieval starts from initial test, Cycle I test, and II cycle test, from each cycle performed by children aged 6-8 years old. Then calculated the increase to meet the target you want to achieve. Based on the results of the game implementation research, there is an increase in locomotor movements of students. Starting from the initial test with a percentage of 60% less, 35% enough and 5% good, then carried out the cycle I with a percentage yield 25% less, 40% enough, 35% good, then proceed to cycle II because in cycle I have not fulfilled the target achieved, the results of Percentage cycle II, 0% less, 15% enough and 85% good. Based on the results shows that the implementation of this group game deserves to be applied in early childhood 6-8 years. The final outcome of the group's application can improve locomotor movements in early childhood 6-8 years.

Keywords: games, group games, locomotor movement, early childhood 6-8 years

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

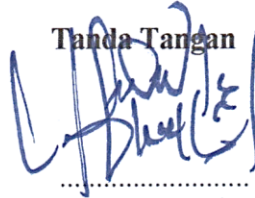
Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Pembimbing I

Dr. Abdul Sukur, M.Si
NIP. 196911302000031001



14-02-2020

Pembimbing II

Muhamad Arif, M.Pd
NIDN. 0023028304



13-02-2020

Nama

Jabatan Tanda Tangan Tanggal

1. Hartman Nugraha, M.Pd
NIP. 197409092003121001

Ketua



20-02-2020

2. Dr. Abdul Sukur, M.Si
NIP. 196911302000031001

Sekretaris

14-02-2020

3. Muhamad Arif, M.Pd
NIDN. 0023028304

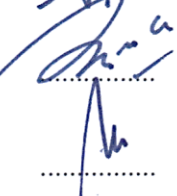
Anggota



13-02-2020

4. Susilo, M.Pd., D.Ed
NIP. 197303222003121001


Anggota



13-02-2020

5. Dr. Sri Nuraini, M.Pd
NIP. 196707301993032001

Anggota



13-02-2020

Tanggal Lulus : 6 Februari 2020

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, 6 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



(Iman Sumantri)

No. Reg. 6815144921



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 : Imam Sumantri
NIM : 6815144921
Fakultas/Prodi : Ilmu Olahraga / Ilmu Keolahragaan
Alamat email : imamsumantri66@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 :

Penerapan Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini
6 – 8 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, 25 Februari 2020

Penulis

(Imam Sumantri)
NIM. 6815144921

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu dengan rasa syukur dan bahagia saya persembahkan rasa terimakasih saya kepada: Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nyalah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai tepat pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Allah SWT penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.



Kedua Orang Tua, Kakak dan Saudara

Terima kasih kepada kedua orang tua saya bapak Drs. Sunarjo, M.Si (Alm) dan Ibu Marmi yang telah memberikan motivasi, semangat serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan dan keberhasilan dalam setiap urusan saya serta perkuliahan dan penulisan skripsi ini, ucapan terimakasih saya tak akan pernah cukup untuk membalaskan kebaikan orang tua saya, dan semoga Almarhum bapak bahagia disana dan juga terima kasih kepada Yuyu Iti kakak saya yang selalu memberikan doa maupun dukungan motivasi dan Semoga Uya menjadi anak yang selalu dibanggakan orang tuanya serta dilancarkan pendidikannya, terimakasih juga untuk saudara-saudara yang telah mendukung dan mendoakan saya, maka skripsi ini kupersembahkan untuk kalian.

Dosen Pembimbing, Penguji dan Pembimbing Akademik,

Bapak Dr. Abdul Sukur, S.Pd., M.Si selaku Pembimbing I dan sekaligus Pembimbing Akademik, bapak Muhamad Arif, M.Pd selaku Pembimbing II, Bapak Hartman Nugraha, M.Pd selaku koordinator program studi Olahraga Rekreasi, Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, yang selama ini telah ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya serta memberikan bimbingan dan pelajaran agar saya menjadi lebih baik dalam penulisan skripsi saya. Ilmu yang sangat bermanfaat dan yang selalu tulus membantu dalam penulisan skripsi saya.

Teman-Teman dan Kakak-Kakak Senior



Terima kasih kepada teman-teman Olahraga Rekreasi angkatan 2014 yang sudah mensupport, menemani, membantu selama perkuliahan mulai dari MPA dan MPCO hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan terima kasih kepada kakak-kakak senior yang sudah membantu dan mendukung skripsi saya.

TERIMA KASIH UNTUK SEMUANYA :)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan ridho Nya, yang telah memberikan nikmat sehat, kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi berjudul “Penerapan Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini 6 – 8 Tahun”. Penulis menyadari terwujudnya skripsi ini berkat adanya sumbangan saran dan peran aktif dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat: Bapak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Bapak Hartman Nugraha, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi, Bapak Dr. Abdul Sukur, M.Si selaku Wakil Rektor III Universitas Negeri Jakarta, sekaligus Pembimbing Akademik dan selaku Dosen Pembimbing I, Bapak Muhamad Arif, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan sehingga skripsi ini selesai, tidak lupa saya ucapkan untuk kedua orang tua saya yang telah memberikan doa dan dukungan material maupun moral, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada karyawan dan karyawan yang telah membantu penulis selama studi di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan keolahragaan.

Jakarta, 6 Februari 2020

I.S

DAFTAR ISI

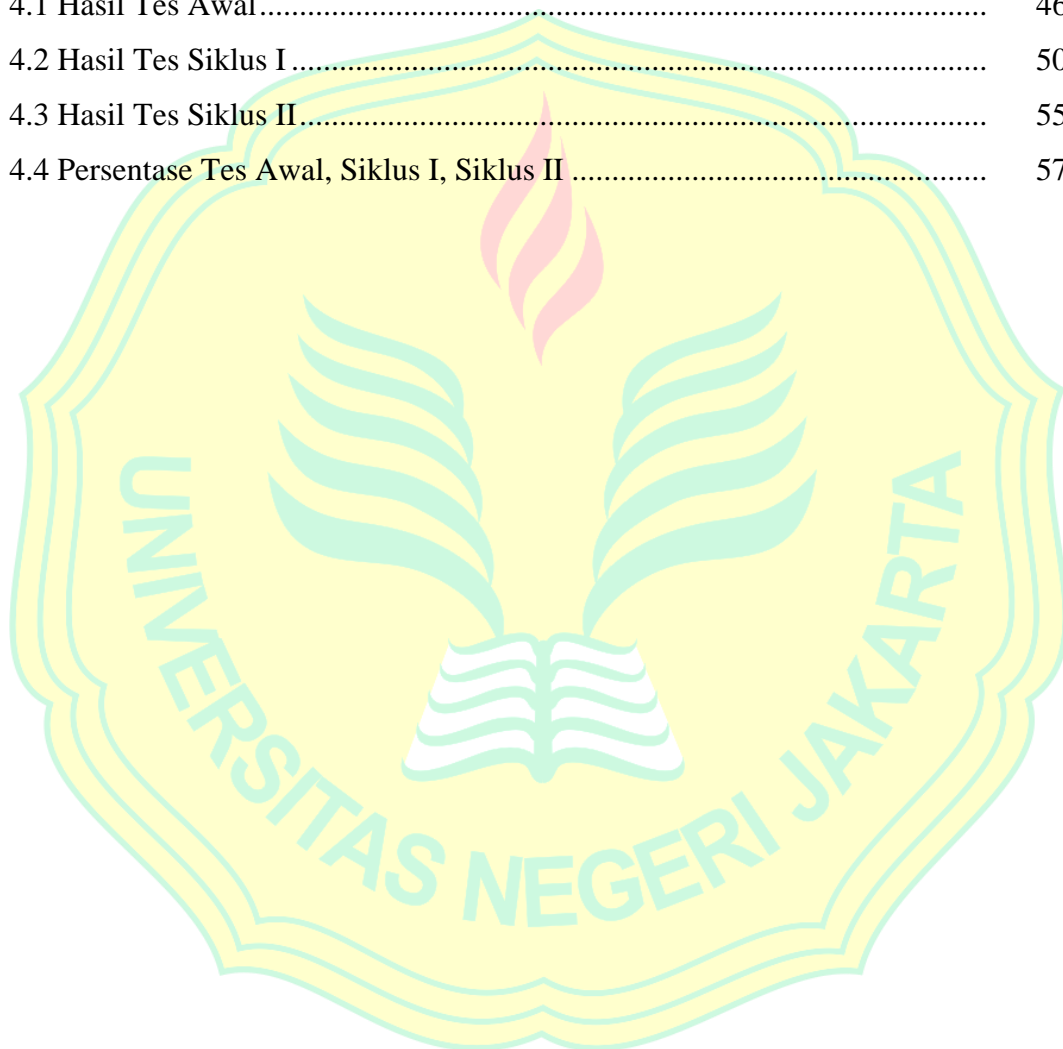
	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORETIK	7
A. Penelitian Tindakan.....	7
1. Pengertian Penelitian Tindakan.....	7
2. Macam – Macam Model Penelitian Tindakan.....	12
B. Konsep Model Tindakan.....	16
C. Kerangka Teoretik.....	18
1. Permainan.....	18
2. Kelompok.....	21
3. Gerak Lokomotor.....	23
4. Karakteristik Anak Usia Dini 6 – 8 Tahun.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Tujuan Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Prosedur Penelitian Tindakan.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	44
F. Validasi Data.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan Hasil Penelitian	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN - LAMPIRAN	63



DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Penilaian Instrumen Gerak Lokomotor	38
3.2 Norma Penilaian Gerak Lokomotor	39
4.1 Hasil Tes Awal	46
4.2 Hasil Tes Siklus I	50
4.3 Hasil Tes Siklus II	55
4.4 Persentase Tes Awal, Siklus I, Siklus II	57



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Model Penelitian Tindakan Kurt Lewin.....	12
2.2 Model Penelitian Tindakan Riel.....	13
2.3 Model Penelitian Tindakan DDEAR	14
2.4 Model Penelitian Tindakan Kemmis and Taggart	16
2.5 Model Penelitian Tindakan Kemmis and Taggart	17
2.6 Berjalan	27
2.7 Berlari.....	28
2.8 Melompat	30
3.1 Model Penelitian Tindakan Kemmis and Taggart	36
4.1 Diagram Pie Tes Awal	47
4.2 Diagram Pie Siklus I	50
4.3 Diagram Pie Siklus II	55
4.4 Diagram Batang Tes Awal. Siklus I, Siklus II.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Action Plan	63
Lampiran 2 Instrumen Gerak Lokomotor	69
Lampiran 3 Data Pemetaan Siklus I dan Siklus II	72
Lampiran 4 Desain Permainan	74
Lampiran 5 Catatan Lapangan	84
Lampiran 6 Pengamatan Kolaborator	116
Lampiran 7 Data Hasil Tes Awal, Siklus I dan Siklus II	120
Lampiran 8 Variabel Pre Test dan Post Test	123
Lampiran 9 Dokumentasi	126

