

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *SENSORY PATH*
DENGAN SUARA DALAM ASPEK PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI**


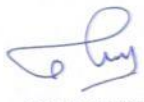


**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Olahraga**

**PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JANUARI, 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I <u>Dra. Arvati, M.Pd</u> NIDN. 8973710021		<u>29-01-2024</u>
Pembimbing II <u>Abdul Kholik, M.Pd</u> NIP. 197512282005011001		<u>26-01-2024</u>

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Dr. Fajar Vidya Hartono, M.Pd</u> NIP. 1984112720101210042	Ketua		<u>26-01-2024</u>
2. <u>Dr. Drs. Zulham, M.Si</u> NIP. 198804142022031000	Sekretaris		
3. <u>Dra. Arvati, M.Pd</u> NIDN. 8973710021	Anggota		<u>29-01-2024</u>
4. <u>Abdul Kholik, M.Pd</u> NIP. 197512282005011001	Anggota		<u>26-01-2024</u>
5. <u>Masnur Ali, M.Pd</u> NIP. 199209012019031014	Anggota		<u>30-01-2024</u>

Tanggal Lulus : 15 Januari 2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta ataupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni dari sebuah ide, gagasan, dan penelitian saya sendiri yang dibantu oleh arahan dosen pembimbing.
3. Seluruh tulisan dalam skripsi ini tidak terdapat pendapat yang telah ditulis oleh orang lain, kecuali pendapat yang dijadikan sebagai acuan dan telah disebutkan nama pengarang serta dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh dan apabila terdapat ketidakbenaran dan penyimpangan dalam pernyataan ini dikemudian hari, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 15 Januari 2024



Elsa Sabila

1605619005

SURAT PERSTUJUAN PUBLIKASI



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 : Eisa Sabila
NIM : 1609619005
Fakultas/Prodi : Ilmu Olahraga / Olahraga Rekreasi
Alamat email : eisasabila16@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 Model Permainan Sensory Path dengan Suara
dalam Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

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, 4 Februari 2024

Penulis

(EISA SABILA)
nama dan tanda tangan

LEMBAR PERSEMBAHAN
Dengan mengucapkan Puji dan Syukur, Penulis mempersembahkan
karya ini kepada :

Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kehidupan dan jalan keselamatan serta kebenaran bagi umatnya yang percaya dan beriman kepadanya.

Kedua orang tua penulis, Bapak Amin dan Ibu Dian Hadiyanti yang tidak pernah berhenti memberikan doa, dukungan, bimbingan, cinta dan kasih sayang yang tiada habisnya di setiap langkah penulis.

Kedua saudara kandung penulis, Zahra Sabila (Adik), Krisna Aserdi Wirautama (Adik) yang selalu memberikan doa dan menjadi motivasi bagi penulis.

Keluarga besar penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan dorongan dan motivasi bagi penulis untuk bisa menyelesaikan pendidikan di jenjang perkuliahan.

Bapak dan Ibu Dosen yang selalu memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis. Sahabat seperjuangan penulis di kampus yaitu Shafira, Riskiria, April, Meidira, dan Elza selalu ada dalam kisah suka maupun duka yang penulis alami selama kegiatan perkuliahan.

Muhamad Viorel Rivaldi yang telah membantu penulis saat menyelesaikan skripsi ini, serta Teman-teman Olahraga Rekreasi 2019 yang telah memberikan warna baru dalam kisah perkuliahan penulis dan akan menjadi sebuah pengalaman yang sangat luar biasa untuk dikenang.

Keluarga besar BKB PAUD Bunga Harapan dan PAUD Kencana Ungu yang telah memberikan motivasi serta dukungan doa maupun moral kepada penulis.

Almamater Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *SENSORY PATH*
DENGAN SUARA DALAM ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI**

ABSTRAK

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan *sensory path* dengan suara dalam aspek perkembangan kognitif anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE, yaitu dengan mengembangkan model permainan dengan 5 (Lima) tahapan, yaitu 1.) Analisis (*Analyze*), 2.) Desain (*Design*), 3.) Pengembangan (*Development*), 4.) Pelaksanaan (*Implementation*), 5.) Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah murid sekolah PAUD yang berjumlah 40 anak sebagai subjek Uji Coba (Praktek Lapangan). Model permainan yang dibuat kemudian diuji validasi dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model yang dibuat diujicobakan, kemudian dikonsultasikan dan dinilai oleh para ahli sesuai dengan variable yang terikat. Uji coba yang dilakukan dengan cara memberikan 10 model permainan sensori yang telah dibuat peneliti untuk dianalisa dengan justifikasi oleh ahli (*expret judgment*). Setelah dilakukan validasi dan revisi kembali oleh dosen ahli maka didapatkanlah 10 model permainan yang dinyatakan layak untuk diterapkan kepada murid PAUD. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa model permainan *sensory path* dengan suara dalam aspek perkembangan kognitif anak dinilai layak untuk diterapkan.

Kata Kunci : Model Permainan, Sensori, Perkembangan Kognitif, PAUD.

DEVELOPMENT OF A SENSORY PATH PLAY MODEL WITH SOUND IN ASPECTS OF EARLY CHILDHOOD COGNITIVE DEVELOPMENT

ABSTRACT

This development aims to produce a sensory path game model with sound to aspects of early childhood cognitive development. The research method used in this research is the ADDIE method, namely by developing a game model with 5 (five) stages, namely 1.) Analysis, 2.) Design, 3.) Development, 4.) Implementation, 5.) Evaluation. The research subjects used in this research were 40 PAUD school students as trial subjects (field practice). The game model created is then tested for validation using an expert justification test, where the model created is tested, then consulted and assessed by experts according to the dependent variable. The trial was carried out by providing 10 sensory game models that had been created by researchers to be analyzed with justification by experts (expert judgment). After validation and revision by expert lecturers, 10 game models were found which were deemed suitable for application to PAUD students. The development results show that the sensory path game model with sound in aspects of children's cognitive development is considered feasible to be implemented.

Keywords: Game Model, Sensory, Cognitive Development, PAUD.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Model Permainan *Sensory Path* dengan Suara dalam Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**”. Penelitian skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Olahraga, Program Studi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu yang telah membantu dan membimbing untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Adapun Bapak/Ibu tersebut adalah Bapak **Dr. Hernawan, S.E, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, Bapak **Dr. Aan Wasan, S.Sos., M.Si** selaku Ketua Program Studi Olahraga Rekreasi, Ibu **Dra. Aryati, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing I, Bapak **Abdul Kholik, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing II, Bapak **Abdul Kholik, M.Pd** selaku Penasehat Akademik, Bapak **Masnur Ali, M.Pd**, selaku Dosen Ahli Permainan, dan **Dr. Abdul Ghani, M.Pd** selaku Dosen Ahli Permainan, bapak **Dr. Fajar Vidya Hartono, M.Pd** selaku penguji dan Bapak **Dr. Drs. Zulham, M.si** selaku penguji beserta para dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, serta kepada kedua orang tua penulis dan kedua saudara kandung penulis yang selalu mendukung dan mendorong baik dalam doa, material dan moral agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan kepada sahabat-sahabat seperjuangan penulis yang telah membantu pengerjaan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu **Aryulita** selaku Kepala Sekolah BKB PAUD Bunga Harapan, beserta para guru yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis selama kegiatan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih dari lubuk hati yang paling dalam kepada seluruh murid PAUD yang bersedia menjadi responden dan seluruh pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini. Penulis berharap, skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya. Penulis juga berharap agar tidak segan untuk memberikan saran dan masukan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Terima kasih.

Jakarta, 15 Januari 2024

ES

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....	ii
<u>PERNYATAAN ORISINALITAS</u>	iii
<u>LEMBAR PERSEMBAHAN</u>	iv
ABSTRAK	v
<u>ABSTRACT</u>	vi
<u>KATA PENGANTAR</u>	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Perumusan Masalah	7
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
<u>BAB II KAJIAN TEORETIK</u>	9
A. Konsep Pengembangan Model	9
B. Konsep Model Yang Dikembangkan.....	15
C. Kerangka Teoretik	16
1. Model.....	16
2. Pengertian Permainan.....	18
3. Sensory Path	21
4. Sensory Suara	23
5. Kognitif.....	26
6. Anak Usia Dini	34
D. Rancangan Model	38
<u>BAB III METODE PENELITIAN</u>	43
A. Tujuan Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	44

<u>D. Pendekatan dan Metode Penelitian</u>	45
<u>E. Langkah–langkah Pengembangan Model</u>	47
<u>1. Penelitian Pendahuluan</u>	47
<u>2. Perencanaan Pengembangan Model</u>	49
<u>3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model</u>	61
<u>a. Telaah Pakar</u>	61
<u>b. Revisi Produk</u>	62
<u>c. Implementasi Model</u>	62
<u>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u>	58
<u>A. Hasil Pengembangan Model</u>	58
<u>1. Hasil Analisis Kebutuhan</u>	58
<u>2. Model Draft Awal</u>	66
<u>3. Model Draft Final</u>	69
<u>B. Kelayakan Model</u>	70
<u>C. Pembahasan</u>	74
<u>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</u>	79
<u>A. KESIMPULAN</u>	79
<u>B. SARAN</u>	80
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	86
RIWAYAT HIDUP	110

DAFTAR GAMBAR

2.1 Konsep Model ADDIE	13
2.2 Model ADDIE	39
2.3 Langkah-langkah Penerapan Model Permainan Sensori.....	42
3.1 Permainan <i>Sensory Path</i>	46
3.2 <i>Sensory Floor Tiles</i>	47
3.3 <i>Shape Walk Sensory Path</i>	48
3.4 <i>Hopscotch Sensory Path</i>	49
3.5 <i>Feed The Shark Sensory</i>	50
3.6 <i>Painted Sensory Path</i>	51
3.7 Pengembangan Model Permainan <i>Sensory Path (Straight Line)</i>	52
3.8 Pengembangan Model Permainan <i>Sensory Path (Kotak Warna)</i>	53
3.9 Pengembangan Model Permainan <i>Sensory Path (Pancing Mania)</i>	54
3.10 Pengembangan Model Permainan <i>Sensory Path (Zigzag High Five)</i>	54
3.11 Pengembangan Model Permainan <i>Sensory Path (Mendengar Bunyi)</i>	55
3.12 Pengembangan Model Permainan <i>Sensory Path (Jalur Sensory Start)</i>	56
3.13 Pengembangan Model Permainan <i>Sensory Path (Mencari Teman)</i>	57
3.14 Pengembangan Model Permainan <i>Sensory Path (Hand and Toe)</i>	57

DAFTAR TABEL

3.1 Nama Ahli Uji Validasi.....	61
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	64
4.2 Saran dan Masukan dari Ahli Permainan.....	67
4.3 Saran dan Masukan dari Ahli Anak Usia Dini.....	68
4.4 Hasil Model Final.....	69
4.5 Kelayakan Model Permainan Sensori.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : MODEL PERMAINAN.....	83
LAMPIRAN 2 : WAWANCARA.....	94
LAMPIRAN 3 : DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN.....	96
LAMPIRAN 4 : FORM USULAN JUDUL SKRIPSI.....	100
LAMPIRAN 5 : PENGAJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	101
LAMPIRAN 6 : VALIDASI DOSEN AHLI PERMAINAN.....	102
LAMPIRAN 7 : VALIDASI DOSEN AHLI PERMAINAN.....	103
LAMPIRAN 8 : VALIDASI AHLI ANAK USIA DINI.....	104
LAMPIRAN 9 : SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS.....	105
LAMPIRAN 10 SURAT BALASAN PENELITIAN.....	106

