

**PENGEMBANGAN PERMAINAN LOMBU UNTUK MENSTIMULASI
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**



2020

PENGEMBANGAN PERMAINAN LOMBU UNTUK MENSTIMULASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Penelitian Karya Inovatif di Taman Ekspresi Bogor)

(2020)

Ina Kurniati

ABSTRAK

Penelitian Karya Inovatif ini bertujuan untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun dan mengembangkan sebuah permainan yang sudah dimodifikasi. Penelitian ini dilaksanakan di Taman Ekspresi Bogor. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2020. Metode penelitian ini menggunakan metode karya inovatif dengan model penelitian ADDIE dan teknik Penelitian ini menggunakan *Expert Review* (Ahli Materi dan Ahli Media) berbentuk instrumen dan evaluasi *One to One*. Sampel yang dijadikan responden dalam penelitian ini adalah 5 orang anak usia 5-6 tahun. Analisis data dalam penelitian ini dibagi berdasarkan *expert review* dan *evaluate one to one*. Hasil dari penelitian pengembangan permainan untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun dalam *expert review* kepada ahli materi memperoleh kategori sangat layak sebanyak 96,42%, ahli media memperoleh kategori sangat layak sebanyak 100% dan pada evaluasi *one to one* yaitu responden anak usia 5-6 tahun memperoleh kategori sangat layak sebanyak 98,18%. Perkembangan motorik kasar sangatlah penting bagi anak usia dini, oleh karena itu dapat diberikan stimulus melalui permainan.

Kata Kunci : Bermain, Permainan, Motorik , Motorik kasar

DEVELOPMENT OF GAME LOMBU TO STIMULATE MOTOR GROSS AGE 5-6 YEARS

(Innovative Work Research in the Bogor Expression Park)

(2020)

Ina Kurniati

ABSTRACT

This innovative work research aims to stimulate the gross motor skills of children aged 5-6 years and develop a game that has been modified. This research was conducted in the Bogor Expression Park. This research was conducted in January 2020. This research method uses an innovative work method with ADDIE research model and this research technique uses Expert Review (Material Expert and Media Expert) in the form of One-to-One instruments and evaluation. The sample used as respondents in this study were 5 children aged 5-6 years. Data analysis in this study was divided based on expert review and evaluate one to one. The results of the game development research to stimulate gross motor skills of children aged 5-6 years in expert review of material experts obtained a very decent category as much as 96.42%, media experts obtained a very decent category as much as 100% and in the one-to-one evaluation that is respondent aged children 5-6 years earned a very decent category of 98.18%. Gross motor development is very important for early childhood, therefore it can be given a stimulus through play.

Keywords: Play, Games, Motor, Motor gross

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

Judul : Pengembangan Permainan LOMBU untuk Menstimulasi
Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Mahasiswa : Ina Kurniati
 No Regristasi : 1615153925
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Tanggal Ujian/ Sidang Hasil Penelitian Skripsi : Selasa, 4 Febuari 2020
 Dosen Pembimbing I :
 Dosen Pembimbing II :





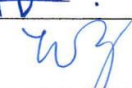


Dra. Yenina Akmal, M.Hum
 NIP.19560715 198303 2 002



Dr. Nurjannah, SP, M.Pd
 NIP.19790530 200912 2 002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		17-02-2020
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		14-2-2020
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Program Studi)***		14 Febuari 2020
Dr. Hapidin, M.Pd (Anggota)****		11 Febuari 2020
Dra. Winda Gunarti, M.Pd (Anggota)****		11 Febuari 2020

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan 1
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA INOVATIF

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

Nama : Ina Kurniati

No.Registrasi : 1615153925

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa karya inovatif yang saya buat dengan judul
"Pengembangan Permainan LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak
Usia 5-6 Tahun" adalah "

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian / pengembangan pada bulan Januari 2020
2. Bukan merupakan duplikasi karya inovatif yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan 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, 29 Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



Ina Kurniati



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 : Ina Kurniati
NIM : 1615153925
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / PGPAUD
Alamat email : inakurniati97@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 LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar 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, 28 Februari 2020

Penulis

(Ina Kurniati)

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan sebaik-baiknya dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta. Skripsi penelitian ini berjudul "Pengembangan Permainan LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun". Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak menerima masukan serta bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan seluruh kerendahan hati dan rasa hormat, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Sofia Hartati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
3. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd, sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk dapat melaksanakan dan menyelesaikan penelitian ini.
4. Hikmah, M.Pd, Selaku Koordinator Penyelesaian Skripsi Program Studi PGPAUD.
5. Dra. Yenina Akmal. M.Hum, sebagai Dosen Pembimbing I yang senantiasa membimbing, memberi arahan serta dukungan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

6. Dr. Nurjannah, SP,M.Pd., selaku Pembimbing Akademik dan selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing, memberi arahan serta dukungan yang sangat bermfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Orangtua dan Keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, nasihat, doa serta bantuan baik secara moral maupun tenaga kepada peneliti selama menyelesaikan penelitian ini.
8. Kepada seluruh pihak terutama sahabat-sahabat yang telah membantu peneliti selama proses penyusunan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan penelitian ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, sehingga peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Akhir kata peneliti berharap semoga Penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti, dan rekan-rekan mahasiswa lainnya.

Jakarta, Januari 2020

Peneliti

Ina Kurniati

DAFTAR ISI

COVER JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERBAIKAN SIDANG SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Ruang Lingkup.....	7
D. Fokus Pengembangan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Bermain Dan Permainan.....	9
1. Pengertian Bermain.....	9
2. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak.....	13
3. Pengertian Permainan.....	15
4. Pengaruh Permainan Pada Perkembangan Anak Usia	

5-6 Tahun.....	17
5. Permainan Tapak Gunung.....	22
B. Kajian Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	28
1. Pengertian Motorik.....	28
2. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	31
3. Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	36
4. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	39
C. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	42

BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan.....	47
1. Tujuan Pengembangan.....	47
2. Metode Pengembangan.....	47
3. Responden.....	48
4. Instrumen.....	49
B. Prosedur Pengembangan.....	53
C. Teknik Evaluasi Data.....	82
D. Teknik Analisis Data.....	82

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Spesifikasi Produk.....	86
B. Karakteristik Produk.....	93
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	96
D. Hasil Pengembangan.....	128
E. Pengembangan Produk Akhir.....	133

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	140
B. Implikasi.....	143
C. Saran.....	143

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Skala Likert.....	50
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi.....	51
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media.....	52
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Pengguna.....	52
Tabel 3.5 Keterangan Simbol Gambar.....	69
Tabel 3.6 Kriteria Skor Penilaian.....	83
Tabel 4.1 Permainan LOMBU dapat Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.....	93
Tabel 4.2 Pengembangan Proses Lahirnya Permainan LOMBU.....	112
Tabel 4.3 Daftar Alat dan Bahan.....	116
Tabel 4.4 Hasil Pengembangan Permainan LOMBU.....	120
Tabel 4.5 Langkah-langkah Bermain Permainan LOMBU.....	122
Tabel 4.6 Tabel Rekapitulasi Hasil Ahli Materi (<i>Expert Review</i>).....	129
Tabel 4.7 Kriteria Skor Penilaian.....	129
Tabel 4.8 Saran Ahli Materi Beserta Tindak Lanjut.....	130
Tabel 4.9 Tabel Rekapitulasi Hasil Ahli Media (<i>Expert Review</i>).....	131

Tabel 4.10 Tabel Instrumen Penilaian Uji Coba Produk pada Anak Usia 5-6 Tahun (<i>One to One Evaluation</i>).....	132
Tabel 4.11 Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Coba Anak (<i>One to One Evaluation</i>).....	133
Tabel 4.12 Hasil Revisi Produk.....	135



DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Spesifikasi Permainan LOMBU	87
Bagan 4.2 Jenis Tahapan Desain	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Variasi Bentuk Tapak Gunung.....	25
Gambar 2.2 Variasi Bentuk Sunda Manda.....	26
Gambar 2.3 Variasi Bentuk Kapal Ban.....	27
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE.....	54
Gambar 3.2 Gambar Ukuran Media dan Garis Sisi.....	58
Gambar 3.3 Pola Lingkaran.....	58
Gambar 3.4 Pola Lingkaran Terbagi Menjadi 4 Bagian.....	59
Gambar 3.5 Pola Garis Berjalan Zig-zag dan Berlari.....	60
Gambar 3.6 Simbol Gambar Gerakan Menyentuh Kaki dengan Menekukkan Badan dan Sikap Kapal.....	60
Gambar 3.7 Simbol Gambar Anak Berjalan dan Berlari.....	61
Gambar 3.8 Menambahkan Gambar Jurang dan Simbol Jejak Kaki.....	61
Gambar 3.9 Menambahkan Gambar Anak Berdiri Satu Kaki dengan Merentangkan Tangan.....	62
Gambar 3.10 Menambahkan Gambar Anak Sedang Melompat.....	62
Gambar 3.11 Kegiatan Gerakan Manipulatif.....	63
Gambar 3.12 Menambahkan Nomor Pada ke Empat	

Kegiatan.....64

Gambar 3.13 Gambar Bumi dan Gambar Anak Bermain.....64

Gambar 3.14 Gambar Hopimpa Gambeng dan Petunjuk
Cara Bermain.....65

Gambar 3.15 Mewarnai Warna Dasar Media.....65

Gambar 3.16 Mewarnai Background Nama Permainan.....66

Gambar 3.17 Mewarnai Lingkaran.....66

Gambar 3.18 Permainan LOMBU.....67

Gambar 3.19 Rancangan Arena Permainan LOMBU.....74

Gambar 3.20 Arena Permainan LOMBU.....74

Gambar 4.1 Pembuatan Isi Materi di Arena Permainan
LOMBU.....103

Gambar 4.2 Desain Akhir Permainan LOMBU.....105

Gambar 4.3 Rancangan Cover Pedoman.....110

Gambar 4.4 Alas Permainan yang Sudah di Cetak.....117

Gambar 4.5 Membuat Buku Pedoman Permainan.....118

Gambar 4.6 Buku Pedoman Permainan.....119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	148
Lampiran 2	164
Lampiran 3	170

