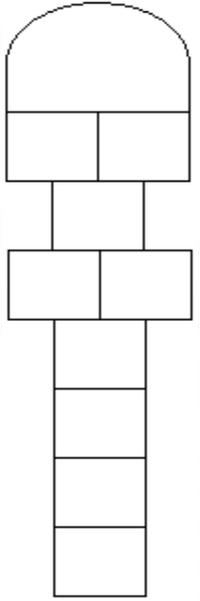
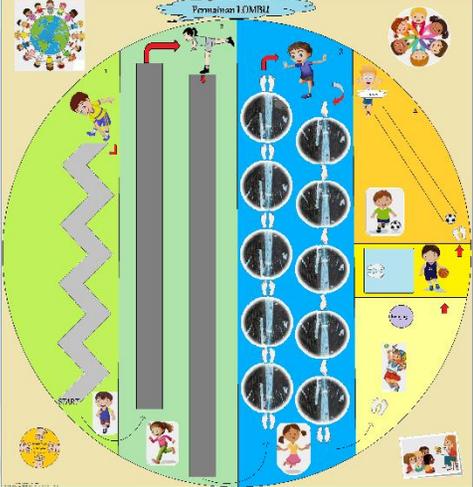


LAMPIRAN 1

- Perbedaan Permainan Tapak Gunung dengan Permainan LOMBU



Perbedaan Permainan Tapak Gunung dengan Permainan LOMBU

Aspek Perkembangan	Indikator	Permainan Tapak Gunung	Permainan LOMBU	Keterangan
Motorik Kasar	Bentuk Media			Perbedaan dari sisi bentuk media pada kedua permainan tersebut adalah : <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk lingkaran 2. Kotak segi empat
	Pengertian	Engklek (Tapak Gunung) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan	Permainan LOMBU dapat diartikan sebagai permainan Lompat Bumi, permainan LOMBU	Pengertian dari kedua permainan tersebut memiliki arti bahwa kedua permainan ini sama-

		<p>pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.¹</p>	<p>adalah permainan yang melakukan gerakan-gerakan motorik kasar, seperti gerakan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.</p>	<p>sama melakukan kegiatan keterampilan motorik kasar, seperti melempar dan melompat</p>
	<p>Ukuran Media</p>	<p>4 meter x 1 meter</p>	<p>6 meter x 6 meter</p>	<p>Ukuran pada kedua permainan tersebut jelas sangat berbeda, karena pada permainan tapak gunung hanya berukuran 4 meter x 1 meter (panjang x lebar). Sedangkan permainan LOMBU berukuran 6 meter x 6</p>

¹ Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), hal.111.

				meter (panjang x lebar) karena permainan LOMBU memiliki bentuk lingkaran yang lebar.
Alat dan Bahan	Batu / Kapur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alas Permainan 2. Bola Plastik 3. Bola Basket 4. Keranjang 		Alat dan bahan cukup berbeda. Tapak gunung menggunakan batu/kapur, sedangkan permainan LOMBU menggunakan alat yang sudah dicetak (bagan flexy china), keranjang dan bola
Tahapan-tahapan Cara Pembuatan Permainan	Membuat garis kotak segi empat sebanyak 9 kotak dan 1 bentuk gunung dengan menggunakan batu/kapur	<p>Tahap ke-1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuka aplikasi paint - Ukur panjang dan lebar media (6 meter x 6 meter) 		Langkah-langkah pembuatan permainan ini jelas berbeda, karena pada permainan

			<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan garisan setiap sisi (kanan, kiri, atas dan bawah) <p>Tahap ke-2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat lingkaran - Lingkaran terbagi menjadi 4 bagian dan ditandai oleh garis lurus <p>Tahap ke-3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menulis judul/nama permainan - Membuat pola garis untuk berjalan zig-zag - Membuat pola garis untuk berlari 	<p>tapak gunung hanya menggunakan sebuah kapur atau batu saja. Sedangkan pada permainan LOMBU dibuat pada sebuah aplikasi <i>Paint</i> dan dicetak menggunakan bahan flaxy china/banner.</p>
--	--	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none">- Menambahkan simbol gambar (menyentuh kaki dengan menekukkan badan)- Menambahkan simbol gambar (sikap kapal)- Menambahkan simbol gambar anak sedang berjalan- Menambahkan simbol gambar anak sedang berlari- Menambahkan gambar panah sebagai petunjuk <p>Tahap ke-4</p> <ul style="list-style-type: none">- Menambahkan gambar jurang	
--	---	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan simbol gambar jejak kaki - Menambahkan simbol gambar anak sedang berdiri satu kaki dengan merentangkan tangannya - Menambahkan simbol gambar anak sedang melompat - Memberikan gambar panah sebagai petunjuk <p>Tahap ke-5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan gambar pola keranjang - Menambahkan gambar simbol anak melempar bola 	
--	--	---	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan simbol gambar jejak kaki - Memberikan garis sebagai pembatas - Membuat pola garis segi empat - Menambahkan simbol gambar jejak kaki di dalam garis segi empat - Menambahkan simbol gambar anak mendribble - Memberikan garis sebagai pembatas - Menambahkan simbol gambar jejak kaki 	
--	--	---	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan simbol gambar anak menendang bola - Menambahkan gambar bola - Membuat pola garis sebagai arah tendangan bola - Menambahkan simbol gambar panah sebagai petunjuk - Menambahkan simbol gambar finish <p>Tahap ke-6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan nomor pada setiap kegiatan <p>Tahap ke-7</p>	
--	--	---	--	--

			<ul style="list-style-type: none">- Menambahkan simbol gambar anak sedang bermain- Menambahkan simbol gambar bumi- Menambahkan gambar Hopimpa / gambeng- Menambahkan gambar menjelaskan peraturan dalam melakukan bermain <p>Tahap ke-8</p> <ul style="list-style-type: none">- Memberikan warna dasar media- Memberikan warna background permainan	
--	--	---	---	--

			Meberikan warna lingkaran	
	Peraturan Permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain harus melakukan hompimpa 2. Jika pemain melemparkan batu keluar dari kotak yang dituju maka dianggap mati/kalah 3. Pemain yang kalah tidak diperbolehkan untuk bermain kembali. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah pemain sebanyak 5 orang anak 2. Media Permainan LOMBU untuk anak usia 5-6 tahun 3. Melakukan hompimpa gambreng sebelum bermain 4. Gerakan manipulatif pada no 4, 7, 10 dan 13 dilakukan selama 5 detik 5. Berjalan dan berlari tidak boleh keluar area bermain 6. Gambar jurang harus dilompati 7. Melompat dua kaki dan melompat satu kaki tidak boleh menyentuh gambar jurang 	Peraturan dari kedua permainan tersebut memiliki kesamaan, jika pemain tersebut melanggar peraturan maka dianggap kalah

			Jika pemain melanggar peraturan, maka akan dianggap kalah.(tidak melanjutkan bermainnya)	
	Cara Bermain	<p>(1) Pemain membuat kotak-kotak garis sesuai dengan permainan yang akan dimainkan (bisa dengan kapur tulis atau batu bata).</p> <p>(2) Tiap-tiap pemain mempunyai satu benda pipih seperti batu bata atau pecahan genting atau pecahan interknit.</p> <p>(3) Pemain dimulai dengan hompimpa untuk</p>	<p>1. Orang dewasa menjelaskan terlebih dahulu tentang peraturan dan cara bermain</p> <p>2. Anak-anak melakukan gambeng</p> <p>3. Anak melakukan gerakan berjalan zig-zag</p> <p>4. Anak melakukan gerakan menyentuh kaki dengan menekukkan badan (selama 5 detik)</p> <p>5. Anak kembali lagi untuk berjalan zig-zag</p>	<p>Cara bermain dari kedua permainan tersebut memiliki kesamaan karena sama-sama kegiatan melompat. Jika diartikan perbedaannya adalah kegiatan berjalan, melempar bola pada keranjang, mendribble, sikap kapal dan berlari.</p>

		<p>menentukan urutan yang pertama bermain.</p> <p>(4) Permainan melempar pecahan genting atau pecahan interknit, dimulai sesuai dengan urutan nomor, mulai dari urutan yang pertama dan yang terakhir.</p> <p>(5) Batu pipih tidak boleh melewati atau mengenai garis hantam.</p> <p>(6) Pemain yang posisi jatuhnya batu paling jauh dari garis hantam adalah</p>	<p>6. Anak melakukan gerakan berlari</p> <p>7. Anak melakukan gerakan sikap kapal (selama 5 detik)</p> <p>8. Anak kembali lagi untuk berlari</p> <p>9. Anak melakukan gerakan melompat dengan ke dua kakinya</p> <p>10. Anak melakukan gerakan berdiri satu kaki dengan merentangkan tangan (selama 5 detik)</p> <p>11. Anak kembali lagi untuk melompat dengan satu kaki secara bergantian (kanan-kiri-kanan-kiri-kanan)</p>	
--	--	--	---	--

		<p>pemain yang main lebih dahulu.</p> <p>(7) Pemain harus berjalan engklek melewati batu yang berada di garis hantam, kemudian kembali ke garis start untuk mengambil batunya.</p> <p>(8) Untuk dampu serot, pemain memindahkan batu dari kotak yang satu ke kotak yang lain dengan menggunakan kaki tanpa menyentuh garis pembatas kotak. Jika berhasil pemain tersebut</p>	<p>12. Anak melakukan gerakan melempar bola pada keranjang</p> <p>13. Anak melakukan gerakan mendribble (selama 5 detik)</p> <p>14. Anak melakukan gerakan menendang bola</p> <p>15. Finish (selesai)</p>	
--	--	--	---	--

		boleh melanjutkan ke babak berikutnya.	
Manfaat	Permainan tapak gunung dapat melatih kemampuan fisik anak, kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak sebayanya. ²	Permainan LOMBU dapat menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun.	Kedua permainan tersebut memiliki kesamaan manfaatnya yaitu untuk menstimulasi atau melatih kemampuan motorik kasar. Perbedaan kedua permainan tersebut adalah pada sasaran usia, karena permainan tapak gunung tidak menententu sasaran usia anak saat

² Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), hal.116.

				menjadi pemain. Sedangkan permainan lompat bumi fokus pada sasaran anak usia 5- 6 tahun.
--	--	--	--	---



LAMPIRAN 2

- Dokumentasi Hasil Penelitian



Dokumentasi Hasil Penelitian









LAMPIRAN 3

- Deskripsi Umum Produk
- Surat Permohonan untuk *Expert Judgment* Ahli Materi
- Instrument Penilaian Kualitas Permainan LOMBU *Expert Review* Ahli Materi
- Instrument Penilaian Ahli Pengembangan Materi
- Instrument Evaluasi Formatif Ahli Materi
- Rubrik Penilaian Instrumen untuk Ahli Materi
- Surat Keterangan *Expert Review* Ahli Materi
- Rekapitulasi Hasil Instrumen Penilaian *Expert Review* Responden Ahli Materi
- Surat Permohonan untuk *Expert Judgment* Ahli Media
- Instrument Penilaian Kualitas Permainan LOMBU *Expert Review* Ahli Media
- Instrument Penilaian Ahli Pengembangan Media
- Instrument Evaluasi Formatif Ahli Media
- Rubrik Penilaian Instrumen untuk Ahli Media
- Surat Keterangan *Expert Review* Ahli Media
- Rekapitulasi Hasil Instrumen Penilaian *Expert Review* Responden Ahli Media
- Instrumen Penilaian Uji Coba Produk *One to One Evaluation*
- Rubrik Penilaian Instrumen untuk Anak Usia 5-6 Tahun
- Rekapitulasi Instrumen Penilaian *One to One Evaluation* Responden Anak

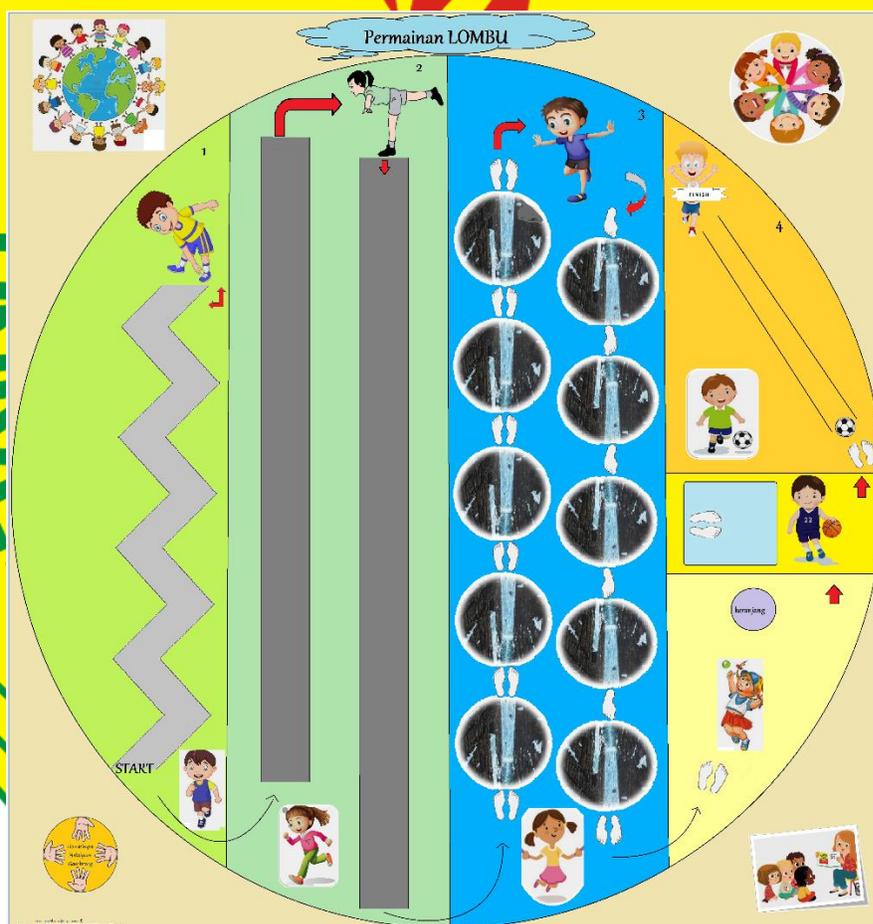
DESKRIPSI UMUM PRODUK

Produk : Permainan

Nama Produk : Permainan LOMBU

Sasaran : Anak Usia 5-6 tahun

Desain Produk :





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung Raden Ajeng Kartini Lantai Dua R.208
Jl.Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telp/Fax (021) 47865605

*Building
Future
Leaders*

Hal : Permohonan Untuk *Expert Judgment*

07 Januari 2020

Kepada
Yth.

Dra. Winda Gunarti, M.Pd
di
Jakarta

Dengan hormat, kami mohon kesediaan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : Ina Kurniati
Registrasi : 1615153925
Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Tahun akademik : 2019/2020
Untuk : Validasi Instrumen

Guna mendapatkan *expert judgment* instrumen penelitian untuk tugas akhir dengan judul "Pengembangan Permainan Lompu untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun".

Atas perhatian dan bantuan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;
Program Studi PG-PAUD FIP UNJ
Koordinator,

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.
NIP.19660716 199003 2 001

Dosen Pembimbing I,

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

Instrument Penilaian Kualitas Permainan LOMBU

Expert Review

Responden : Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas produk Permainan LOMBU dalam menstimulasi motorik kasar anak ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan penilaian yang dilakukan oleh pengembang yang terdiri dari tiga bagian yaitu petunjuk pengisian, identitas responden dan butir penilaian. Data instrument ini akan digunakan pengembang untuk kebutuhan pengembangan skripsi. Adapun jawaban responden akan digunakan untuk dukungan serta partisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

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

Sasaran : Anak Usia 5-6 Tahun

Identitas Pengisi

Nama : Dra. Winda Gunarti M.Pd

Jabatan : Dosen

Instrument Penilaian Ahli Pengembangan Materi Permainan LOMBU

Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Petunjuk Pengguna

- 
- A. Mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menilai instrument evaluasi yang telah LOMBUdikembangkan untuk pengembangan media Permainan LOMBU.
 - B. Mohon diberikan penilaian pada tiap butir soal sesuai dengan pernyataan yang digunakan.
 - C. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada skala yang dianggap tepat, dimana skala tersebut memiliki makna yaitu 1= Kurang Layak, 2= Cukup Layak, 3= Layak, dan 4= Sangat Layak.
 - D. Keterangan diisi apabila ada catatan pada butir soal.
 - E. Mohon memberikan masukan pada lembar kelebihan, kekurangan, kritik dan saran mengenai evaluasi formatif.

**Instrument Evaluasi Formatif Ahli Materi “Pengembangan Permainan
LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”**



No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Permainan LOMBU sesuai untuk Gerakan Lokomotor “Berjalan”				
2	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Lokomotor “Berlari”				
3	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Lokomotor “Melompat”				
4	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif “Melempar”				
5	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif “Mendribble”				
6	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif “Menendang”				
7	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor “Menekuk”				
8	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor “Sikap Kapal”				

9	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor “Berdiri dengan satu kaki”				
10	Permainan LOMBU dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anakn saat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki				
11	Permainan LOMBU dapat meningkatkan ketepatan saat melempar bola				
12	Permainan LOMBU dapat meningkatkan kecepatan saat berlari				
13	Permainan LOMBU dapat mengkoordinasikan antara mata dengan tangan saat melakukan Gerakan melempar				
14	Permainan LOMBU dapat mengkoordinasikan antara tangan dengan kaki saat melakukan gerakan menekuk				
15	Permainan LOMBU dapat melatih otot kaki saat melakukan gerakan berdiri, melompat dan berjalan				
16	Permainan LOMBU dapat melatih otot tangan saat melempar bola dan mendribble				
17	Permainan LOMBU dapat mengembangkan aspek social emosional, yaitu rasa percaya diri				

18	Permainan LOMBU dapat mengembangkan aspek Bahasa, yaitu memahami aturan bermain				
19	Permainan LOMBU dapat mengembangkan aspek kognitif, yaitu mengenal urutan bermain				
20	Petunjuk penggunaan yang mudah dipahami				
21	Kesesuaian gambar tepat untuk anak usia 5-6 tahun				

Keterangan :

Kurang Layak

(1)

Layak

(3)

Cukup Layak

(2)

Sangat Layak

(4)



Saran :



Jakarta, Desember 2019

Ahli Materi

Dra.Winda Gunarti M.Pd

RUBRIK PENILAIAN INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

No	Pernyataan yang di amati	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Permainan LOMBU dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak	Permainan LOMBU kurang layak untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak	Permainan LOMBU cukup layak untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak	Permainan LOMBU layak untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak	Permainan LOMBU sangat layak untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak
2	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Lokomotor "Berlari"	Permainan LOMBU kurang sesuai untuk gerakan Lokomotor "Berlari"	Permainan LOMBU cukup sesuai untuk gerakan Lokomotor "Berlari"	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Lokomotor "Berlari"	Permainan LOMBU sangat sesuai untuk gerakan Lokomotor "Berlari"
3	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Lokomotor "Melompat"	Permainan LOMBU kurang sesuai untuk gerakan Lokomotor "Melompat"	Permainan LOMBU cukup sesuai untuk gerakan Lokomotor "Melompat"	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Lokomotor "Melompat"	Permainan LOMBU sangat sesuai untuk gerakan Lokomotor "Melompat"
4	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif "Melempar"	Permainan LOMBU kurang sesuai untuk gerakan Manipulatif "Melempar"	Permainan LOMBU cukup sesuai untuk gerakan Manipulatif "Melempar"	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif "Melempar"	Permainan LOMBU sangat sesuai untuk gerakan Manipulatif "Melempar"

5	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif "Mendribble"	Permainan LOMBU kurang sesuai untuk gerakan Manipulatif "Mendribble"	Permainan LOMBU cukup sesuai untuk gerakan Manipulatif "Mendribble"	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif "Mendribble"	Permainan LOMBU sangat sesuai untuk gerakan Manipulatif "Mendribble"
6	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif "Menendang"	Permainan LOMBU kurang sesuai untuk gerakan Manipulatif "Menendang"	Permainan LOMBU cukup sesuai untuk gerakan Manipulatif "Menendang"	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif "Menendang"	Permainan LOMBU sangat sesuai untuk gerakan Manipulatif "Menendang"
7	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Menekuk"	Permainan LOMBU kurang sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Menekuk"	Permainan LOMBU cukup sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Menekuk"	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Menekuk"	Permainan LOMBU sangat sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Menekuk"
8	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Sikap Kapal"	Permainan LOMBU kurang sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Sikap Kapal"	Permainan LOMBU cukup sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Sikap Kapal"	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Sikap Kapal"	Permainan LOMBU sangat sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Sikap Kapal"
9	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Berdiri dengan satu kaki"	Permainan LOMBU kurang sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Berdiri dengan satu kaki"	Permainan LOMBU cukup sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Berdiri dengan satu kaki"	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Berdiri dengan satu kaki"	Permainan LOMBU sangat sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor "Berdiri dengan satu kaki"

10	Permainan LOMBU dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anakn saat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki	Permainan LOMBU kurang layak untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anakn saat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki	Permainan LOMBU cukup layak untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anakn saat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki	Permainan LOMBU layak untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anakn saat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki	Permainan LOMBU sangat layak untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anakn saat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki
11	Permainan LOMBU dapat meningkatkan ketepatan saat melempar bola	Permainan LOMBU kurang layak untuk meningkatkan ketepatan saat melempar bola	Permainan LOMBU cukup layak untuk meningkatkan ketepatan saat melempar bola	Permainan LOMBU layak untuk meningkatkan ketepatan saat melempar bola	Permainan LOMBU sangat layak untuk meningkatkan ketepatan saat melempar bola
12	Permainan LOMBU dapat meningkatkan kecepatan saat berlari	Permainan LOMBU kurang layak untuk meningkatkan kecepatan saat berlari	Permainan LOMBU cukup layak untuk meningkatkan kecepatan saat berlari	Permainan LOMBU layak untuk meningkatkan kecepatan saat berlari	Permainan LOMBU sangat layak untuk meningkatkan kecepatan saat berlari
13	Permainan LOMBU dapat mengkoordinasikan antara mata dengan tangan saat melakukan Gerakan melempar	Permainan LOMBU kurang layak untuk mengkoordinasikan antara mata dengan tangan saat melakukan Gerakan melempar	Permainan LOMBU cukup layak untuk mengkoordinasikan antara mata dengan tangan saat melakukan Gerakan melempar	Permainan LOMBU layak untuk mengkoordinasikan antara mata dengan tangan saat melakukan Gerakan melempar	Permainan LOMBU sangat layak untuk mengkoordinasikan antara mata dengan tangan saat melakukan Gerakan melempar

14	Permainan LOMBU dapat mengkoordinasikan antara tangan dengan kaki saat melakukan gerakan menekuk	Permainan LOMBU kurang layak untuk mengkoordinasikan antara tangan dengan kaki saat melakukan gerakan menekuk	Permainan LOMBU cukup layak untuk mengkoordinasikan antara tangan dengan kaki saat melakukan gerakan menekuk	Permainan LOMBU layak untuk mengkoordinasikan antara tangan dengan kaki saat melakukan gerakan menekuk	Permainan LOMBU sangat layak untuk mengkoordinasikan antara tangan dengan kaki saat melakukan gerakan menekuk
15	Permainan LOMBU dapat melatih otot kaki saat melakukan gerakan berdiri, melompat dan berjalan	Permainan LOMBU kurang layak untuk melatih otot kaki saat melakukan gerakan berdiri, melompat dan berjalan	Permainan LOMBU cukup layak untuk melatih otot kaki saat melakukan gerakan berdiri, melompat dan berjalan	Permainan LOMBU layak untuk melatih otot kaki saat melakukan gerakan berdiri, melompat dan berjalan	Permainan LOMBU sangat layak untuk melatih otot kaki saat melakukan gerakan berdiri, melompat dan berjalan
16	Permainan LOMBU dapat melatih otot tangan saat melempar bola dan mendribble	Permainan LOMBU kurang layak untuk melatih otot tangan saat melempar bola dan mendribble	Permainan LOMBU cukup layak untuk melatih otot tangan saat melempar bola dan mendribble	Permainan LOMBU layak untuk melatih otot tangan saat melempar bola dan mendribble	Permainan LOMBU sangat layak untuk melatih otot tangan saat melempar bola dan mendribble
17	Permainan LOMBU dapat mengembangkan aspek social emosional, yaitu rasa percaya diri	Permainan LOMBU kurang layak mengembangkan aspek social emosional, yaitu rasa percaya diri	Permainan LOMBU cukup layak mengembangkan aspek social emosional, yaitu rasa percaya diri	Permainan LOMBU layak mengembangkan aspek social emosional, yaitu rasa percaya diri	Permainan LOMBU sangat layak mengembangkan aspek social emosional, yaitu rasa percaya diri

18	Permainan LOMBU dapat mengembangkan aspek Bahasa, yaitu memahami aturan bermain	Permainan LOMBU kurang layak untuk mengembangkan aspek Bahasa, yaitu memahami aturan bermain	Permainan LOMBU cukup layak untuk mengembangkan aspek Bahasa, yaitu memahami aturan bermain	Permainan LOMBU layak untuk mengembangkan aspek Bahasa, yaitu memahami aturan bermain	Permainan LOMBU sangat layak untuk mengembangkan aspek Bahasa, yaitu memahami aturan bermain
19	Permainan LOMBU dapat mengembangkan aspek kognitif, yaitu mengenal aturan bermain	Permainan LOMBU kurang layak untuk mengembangkan aspek kognitif, yaitu mengenal aturan bermain	Permainan LOMBU cukup layak untuk mengembangkan aspek kognitif, yaitu mengenal aturan bermain	Permainan LOMBU layak untuk mengembangkan aspek kognitif, yaitu mengenal aturan bermain	Permainan LOMBU sangat layak untuk mengembangkan aspek kognitif, yaitu mengenal aturan bermain
19	Petunjuk penggunaan yang mudah dipahami	Petunjuk penggunaan kurang mudah untuk dipahami	Petunjuk penggunaan cukup mudah untuk dipahami	Petunjuk penggunaan mudah untuk dipahami	Petunjuk penggunaan sangat mudah untuk dipahami
20	Kesesuaian gambar tepat untuk anak usia 5-6 tahun	Kesesuaian gambar kurang layak untuk anak usia 5-6 tahun	Kesesuaian gambar cukup layak untuk anak usia 5-6 tahun	Kesesuaian gambar layak untuk anak usia 5-6 tahun	Kesesuaian gambar sangat layak untuk anak usia 5-6 tahun

Surat Keterangan Expert Review

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Winda Gunarti, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun” yang disusun oleh :

Nama : Ina Kurniati

NIM : 1615153925

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa, instrumen tersebut mempunyai penilaian sebuah produk sebagai berikut :

- Sangat Layak
- Layak
- Cukup Layak
- Kurang Layak

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Januari 2020

Dra. Winda Gunarti, M.Pd

NIP. 197005262005012001

**Instrument Evaluasi Formatif Ahli Materi “Pengembangan Permainan
LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”**

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Permainan LOMBU sesuai untuk Gerakan Lokomotor “Berjalan”				√
2	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Lokomotor “Berlari”				√
3	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Lokomotor “Melompat”				√
4	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif “Melempar”				√
5	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif “Mendribble”				√
6	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Manipulatif “Menendang”				√
7	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor “Menekuk”				√
8	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor “Sikap Kapal”				√
9	Permainan LOMBU sesuai untuk gerakan Non-Lokomotor “Berdiri dengan satu kaki”				√



10	Permainan LOMBU dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anakn saat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki				√
11	Permainan LOMBU dapat meningkatkan ketepatan saat melempar bola				√
12	Permainan LOMBU dapat meningkatkan kecepatan saat berlari				√
13	Permainan LOMBU dapat mengkoordinasikan antara mata dengan tangan saat melakukan Gerakan melempar				√
14	Permainan LOMBU dapat mengkoordinasikan antara tangan dengan kaki saat melakukan gerakan menekuk				√
15	Permainan LOMBU dapat melatih otot kaki saat melakukan gerakan berdiri, melompat dan berjalan				√
16	Permainan LOMBU dapat melatih otot tangan saat melempar bola dan mendribble				√
17	Permainan LOMBU dapat mengembangkan aspek social emosional, yaitu rasa percaya diri				√
18	Permainan LOMBU dapat mengembangkan aspek Bahasa, yaitu memahami aturan bermain				√

19	Permainan LOMBU dapat mengembangkan aspek kognitif, yaitu mengenal urutan bermain			√	
20	Petunjuk penggunaan yang mudah dipahami			√	
21	Kesesuaian gambar tepat untuk anak usia 5-6 tahun			√	

Keterangan :

Kurang Layak

(1)

Layak

(3)

Cukup Layak

(2)

Sangat Layak

(4)



Saran :

- Perbaiki kalimat pd butir instrumen no. 19
- Pedoman / Petunjuk Permainan dibuat dalam bentuk buku yg menarik .

Jakarta, 30 Desember 2019

Ahli Materi



Dra. Winda Gunarti M.Pd

Surat Keterangan Expert Review

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Winda Gunarti, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun" yang disusun oleh :

Nama : Ina Kurniati

NIM : 1615153925

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa, instrumen tersebut mempunyai penilaian sebuah produk sebagai berikut :

- Sangat Layak
- Layak
- Cukup Layak
- Kurang Layak

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Januari 2020



Dra. Winda Gunarti, M.Pd

NIP. 197005262005012001

REKAPITULASI HASIL INSTRUMEN PENILAIAN *EXPERT REVIEW*
RESPONDEN AHLI MATERI

Nama : Dra. Winda Gunarti, M.Pd

NIP : 197005262005012001

Pekerjaan : Dosen PG-PAUD FIP UNJ

BUTIR PENILAIAN																					JUMLAH
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	81

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah butir} \times \text{skala poin tertinggi}} \times 100\%$$

Indikator	Skor Kriteria	Skor Perolehan	%
Tujuan	36	36	100%
Materi	40	39	97,5%
Pedoman	8	6	75%
Total Perolehan Skor	84	81	96,42 %



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung Raden Ajeng Kartini Lantai Dua R.208
Jl.Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telp/Fax (021) 47865605

*Building
Future
Leaders*

Hal : Permohonan Untuk *Expert Judgment*

07 Januari 2020

Kepada
Yth. Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd
di
Jakarta

Dengan hormat, kami mohon kesediaan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswi kami:

Nama : Ina Kurniati
Registrasi : 1615153925
Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Tahun akademik : 2019/2020
Untuk : Validasi Instrumen

Guna mendapatkan *expert judgment* instrumen penelitian untuk tugas akhir dengan judul "Pengembangan Permainan Lompu untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun".

Atas perhatian dan bantuan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;
Program Studi PG-PAUD FIP UNJ
Koordinator,

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.
NIP.19660716 199003 2 001

Dosen Pembimbing I,

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

Instrument Penilaian Kualitas Permainan LOMBU

Expert Review

Responden : Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas produk Permainan LOMBU dalam menstimulasi motorik kasar anak ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan penilaian yang dilakukan oleh pengembang yang terdiri dari tiga bagian yaitu petunjuk pengisian, identitas responden dan butir penilaian. Data instrument ini akan digunakan pengembang untuk kebutuhan pengembangan skripsi. Adapun jawaban responden akan digunakan untuk dukungan serta partisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

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

Sasaran : Anak Usia 5-6 Tahun

Identitas Pengisi

Nama : Dra. Yasmin Faradiba M.Pd

Jabatan : Dosen

Instrument Penilaian Ahli Pengembangan Media Permainan LOMBU

Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Petunjuk Pengguna

- A. Mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menilai instrument evaluasi yang telah LOMBUdikembangkan untuk pengembangan media Permainan LOMBU.
- B. Mohon diberikan penilaian pada tiap butir soal sesuai dengan pernyataan yang digunakan.
- C. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis (√) pada skala yang dianggap tepat, dimana skala tersebut memiliki makna yaitu 1= Kurang Layak, 2= Cukup Layak, 3= Layak, dan 4= Sangat Layak.
- D. Keterangan diisi apabila ada catatan pada butir soal.
- E. Mohon memberikan masukan pada lembar kelebihan, kekurangan, kritik dan saran mengenai evaluasi formatif.

**Instrument Evaluasi Formatif Ahli Media “Pengembangan Permainan
LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”**

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Permainan LOMBU dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.				
2	Gambar yang berada didalam media permainan LOMBU dapat dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.				
3	Tingkat kesulitan saat bermain sesuai dengan usia anak 5-6 tahun				
4	Permainan LOMBU dapat menyenangkan bagi anak usia 5-6 tahun				
5	Permainan LOMBU dapat menarik minat anak usia 5-6 tahun				
6	Permainan LOMBU sesuai untuk tahapan anak usia 5-6 tahun.				
7	Gaya tulisan dalam permainan sesuai dengan anak usia 5-6 tahun				
8	Penggunaan bahasa yang tepat dalam permainan LOMBU				

9	Cara bermain permainan LOMBU mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun				
10	Petunjuk permainan yang mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun				

Keterangan :

Kurang Layak

(1)

Layak

(3)

Cukup Layak

(2)

Sangat Layak

(4)



Saran :



Jakarta, Desember 2019

Ahli Media

Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

RUBRIK PENILAIAN INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

No	Pernyataan yang di amati	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Permainan LOMBU dapat menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun.	Permainan LOMBU kurang baik untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun.	Permainan LOMBU cukup baik untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun.	Permainan LOMBU baik untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun.	Permainan LOMBU sangat baik untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun.
2	Gambar yang berada didalam media permainan LOMBU dapat dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.	Gambar yang berada didalam media permainan LOMBU kurang baik untuk dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.	Gambar yang berada didalam media permainan LOMBU cukup baik untuk dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.	Gambar yang berada didalam media permainan LOMBU baik untuk dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.	Gambar yang berada didalam media permainan LOMBU sangat baik untuk dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.
3	Tingkat kesulitan saat bermain sesuai dengan usia anak 5-6 tahun	Tingkat kesulitan saat bermain kurang sesuai dengan usia anak 5-6 tahun	Tingkat kesulitan saat bermain cukup sesuai dengan usia anak 5-6 tahun	Tingkat kesulitan saat bermain sesuai dengan usia anak 5-6 tahun	Tingkat kesulitan saat bermain sangat sesuai dengan usia anak 5-6 tahun
4	Permainan LOMBU dapat menyenangkan bagi anak usia 5-6 tahun	Permainan LOMBU kurang menyenangkan	Permainan LOMBU cukup menyenangkan	Permainan LOMBU menyenangkan	Permainan LOMBU sangat menyenangkan

		bagi anak usia 5-6 tahun	bagi anak usia 5-6 tahun	bagi anak usia 5-6 tahun	bagi anak usia 5-6 tahun
5	Permainan LOMBU dapat menarik minat anak usia 5-6 tahun	Permainan LOMBU kurang menarik minat anak usia 5-6 tahun	Permainan LOMBU cukup menarik minat anak usia 5-6 tahun	Permainan LOMBU menarik minat anak usia 5-6 tahun	Permainan LOMBU sangat menarik minat anak usia 5-6 tahun
6	Permainan LOMBU sesuai untuk tahapan anak usia 5-6 tahun.	Permainan LOMBU kurang baik untuk tahapan anak usia 5-6 tahun.	Permainan LOMBU cukup baik untuk tahapan anak usia 5-6 tahun.	Permainan LOMBU baik untuk tahapan anak usia 5-6 tahun.	Permainan LOMBU sangat baik untuk tahapan anak usia 5-6 tahun.
7	Gaya tulisan dalam permainan sesuai dengan anak usia 5-6 tahun	Gaya tulisan dalam permainan kurang sesuai dengan anak usia 5-6 tahun	Gaya tulisan dalam permainan cukup sesuai dengan anak usia 5-6 tahun	Gaya tulisan dalam permainan sesuai dengan anak usia 5-6 tahun	Gaya tulisan dalam permainan sangat sesuai dengan anak usia 5-6 tahun
8	Penggunaan bahasa yang tepat dalam permainan LOMBU	Penggunaan bahasa kurang tepat dalam permainan LOMBU	Penggunaan bahasa cukup tepat dalam permainan LOMBU	Penggunaan bahasa tepat dalam permainan LOMBU	Penggunaan bahasa sangat tepat dalam permainan LOMBU
9	Cara bermain permainan LOMBU mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun	Cara bermain permainan LOMBU kurang layak untuk	Cara bermain permainan LOMBU cukup layak untuk	Cara bermain permainan LOMBU layak untuk	Cara bermain permainan LOMBU sangat layak

		dipahami oleh anak usia 5-6 tahun	dipahami oleh anak usia 5-6 tahun	dipahami oleh anak usia 5-6 tahun	dipahami oleh anak usia 5-6 tahun
10	Petunjuk permainan yang mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun	Petunjuk permainan kurang baik untuk dipahami oleh anak usia 5-6 tahun	Petunjuk permainan cukup baik untuk dipahami oleh anak usia 5-6 tahun	Petunjuk permainan baik untuk dipahami oleh anak usia 5-6 tahun	Petunjuk permainan sangat baik untuk dipahami oleh anak usia 5-6 tahun



Surat Keterangan Expert Review

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun" yang disusun oleh :

Nama : Ina Kurniati

NIM : 1615153925

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa, instrument tersebut mempunyai penilaian sebuah produk sebagai berikut :

- Sangat Layak
- Layak
- Cukup Layak
- Kurang Layak

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Januari 2020

Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

NIP. 195908181983032003

**Instrument Evaluasi Formatif Ahli Media “Pengembangan Permainan
LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”**

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Permainan LOMBU dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.				√
2	Gambar yang berada didalam media permainan LOMBU dapat dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.				√
3	Tingkat kesulitan saat bermain sesuai dengan usia anak 5-6 tahun				√
4	Permainan LOMBU dapat menyenangkan bagi anak usia 5-6 tahun				√
5	Permainan LOMBU dapat menarik minat anak usia 5-6 tahun				√
6	Permainan LOMBU sesuai untuk tahapan anak usia 5-6 tahun.				√
7	Gaya tulisan dalam permainan sesuai dengan anak usia 5-6 tahun				√
8	Penggunaan bahasa yang tepat dalam permainan LOMBU				√

9	Cara bermain permainan LOMBU mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun				√
10	Petunjuk permainan yang mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun				√

Keterangan :

Kurang Layak

(1)

Layak

(3)

Cukup Layak

(2)

Sangat Layak

(4)

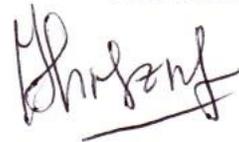


Saran :

Pernyataan - pernyataan Instrument
Evaluasi formatif Sudah
baik .

Jakarta, Desember 2019

Ahli Media



Dra. Yasmin Faradiba.M.Pd

Surat Keterangan Expert Review

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun" yang disusun oleh :

Nama : Ina Kurniati

NIM : 1615153925

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa, instrument tersebut mempunyai penilaian sebuah produk sebagai berikut :

- Sangat Layak
- Layak
- Cukup Layak
- Kurang Layak

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Januari 2020



Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd
NIP. 195908181983032003

REKAPITULASI HASIL INSTRUMEN PENILAIAN *EXPERT REVIEW*
RESPONDEN AHLI MEDIA

Nama : Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

NIP : 195908181983032003

Pekerjaan : Dosen PG-PAUD FIP UNJ

BUTIR PENILAIAN										JUMLAH
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah butir} \times \text{skala poin tertinggi}} \times 100\%$$

Indikator	Skor Kriterion	Skor Perolehan	%
Tujuan	4	4	100%
Media	8	8	100%
Kegiatan Bermain	12	12	100%
Pedoman	16	16	100%
Total Perolehan Skor	40	40	100%

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk

One to One Evaluation

Responden : Anak Usia 5-6 tahun

Judul : Pengembangan Permainan LOMBU Untuk Menstimulasi Motorik

Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.

Instrumen Harga Diri Anak

Nama :	
Usia :	

Petunjuk

- A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur
- B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.





No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Permainan LOMBU membuat anak merasa senang		
2	Anak dapat melakukan gerakan berjalan dengan mengikuti garis zig-zag dalam permainan LOMBU		
3	Anak dapat melakukan gerakan menyentuh kaki dengan tangan dan menekukkan badan dalam permainan LOMBU		
4	Anak dapat melakukan gerakan berlari permainan LOMBU		
5	Anak dapat melakukan gerakan sikap kapal dalam permainan LOMBU		
6	Anak dapat melakukan gerakan melompat dua kaki permainan LOMBU		
7	Anak dapat melakukan gerakan melompat satu kaki permainan LOMBU		
8	Anak dapat melakukan gerakan berdiri satu kaki dengan merentangkan tangan dalam permainan LOMBU		

9	Anak dapat melakukan gerakan melempar bola dalam permainan LOMBU		
10	Anak dapat melakukan gerakan mendribble dalam permainan LOMBU		
11	Anak dapat melakukan gerakan menendang bola dalam permainan LOMBU		



RUBRIK PENILAIAN INSTRUMEN UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

No	Pernyataan yang diamati	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah Permainan LOMBU membuat anak merasa senang ?	Permainan LOMBU dapat membuat anak merasa senang	Permainan LOMBU membuat anak merasa tidak senang
2	Anak dapat melakukan gerakan berjalan dengan mengikuti garis zig-zag dalam permainan LOMBU?	Anak dapat melakukan gerakan berjalan dengan mengikuti garis zig-zag dalam permainan LOMBU	Anak tidak dapat melakukan gerakan berjalan dengan mengikuti garis zig-zag dalam permainan LOMBU
3	Anak dapat melakukan gerakan menyentuh kaki dengan tangan dan menekukkan badan dalam permainan LOMBU?	Anak dapat melakukan gerakan menyentuh kaki dengan tangan dan menekukkan	Anak tidak dapat melakukan gerakan menyentuh kaki dengan tangan dan menekukkan badan

		badan dalam permainan LOMBU	dalam permainan LOMBU
4	Anak dapat melakukan gerakan berlari permainan LOMBU?	Anak dapat melakukan gerakan berlari permainan LOMBU	Anak tidak dapat melakukan gerakan berlari permainan LOMBU
5	Anak dapat melakukan gerakan sikap kapal dalam permainan LOMBU?	Anak dapat melakukan gerakan sikap kapal dalam permainan LOMBU	Anak tidak dapat melakukan gerakan sikap kapal dalam permainan LOMBU
6	Anak dapat melakukan gerakan melompat dua kaki permainan LOMBU?	Anak dapat melakukan gerakan melompat dua kaki permainan LOMBU	Anak tidak dapat melakukan gerakan melompat dua kaki permainan LOMBU
7	Anak dapat melakukan gerakan melompat satu kaki permainan LOMBU?	Anak dapat melakukan gerakan melompat	Anak tidak dapat melakukan gerakan

		satu kaki permainan LOMBU	melompat satu kaki permainan LOMBU
8	Anak dapat melakukan gerakan berdiri satu kaki dengan merentangkan tangan dalam permainan LOMBU?	Anak dapat melakukan gerakan berdiri satu kaki dengan merentangkan tangan dalam permainan LOMBU	Anak tidak dapat melakukan gerakan berdiri satu kaki dengan merentangkan tangan dalam permainan LOMBU
9	Anak dapat melakukan gerakan melempar bola dalam permainan LOMBU?	Anak dapat melakukan gerakan melempar bola dalam permainan LOMBU	Anak tidak dapat melakukan gerakan melempar bola dalam permainan LOMBU
10	Anak dapat melakukan gerakan mendribble dalam permainan LOMBU?	Anak dapat melakukan gerakan mendribble dalam permainan LOMBU	Anak tidak dapat melakukan gerakan mendribble dalam permainan LOMBU

11	Anak dapat melakukan gerakan menendang bola dalam permainan LOMBU?	Anak dapat melakukan gerakan menendang bola dalam permainan LOMBU	Anak tidak dapat melakukan gerakan menendang bola dalam permainan LOMBU
----	--	---	---



Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 5-6 tahun**

Judul : Pengembangan Permainan LOMBU Untuk Menstimulasi Motorik

Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.

Instrumen Harga Diri Anak

Nama :	Rayyan
Usia :	5 Tahun

Petunjuk

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur

B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.





No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Permainan LOMBU membuat anak merasa senang	√	
2	Anak dapat melakukan gerakan berjalan dengan mengikuti garis zig-zag dalam permainan LOMBU	√	
3	Anak dapat melakukan gerakan menyentuh kaki dengan tangan dan menekukkan badan dalam permainan LOMBU	√	
4	Anak dapat melakukan gerakan berlari permainan LOMBU	√	
5	Anak dapat melakukan gerakan sikap kapal dalam permainan LOMBU	√	
6	Anak dapat melakukan gerakan melompat dua kaki permainan LOMBU	√	
7	Anak dapat melakukan gerakan melompat satu kaki permainan LOMBU	√	
8	Anak dapat melakukan gerakan berdiri satu kaki dengan merentangkan tangan dalam permainan LOMBU	√	

9	Anak dapat melakukan gerakan melempar bola dalam permainan LOMBU	√	
10	Anak dapat melakukan gerakan mendribble dalam permainan LOMBU	√	
11	Anak dapat melakukan gerakan menendang bola dalam permainan LOMBU	√	



Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 5-6 tahun**

Judul : Pengembangan Permainan LOMBU Untuk Menstimulasi Motorik

Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.

Instrumen Harga Diri Anak

Nama :	Viona
Usia :	5 Tahun

Petunjuk

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur

B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.





No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Permainan LOMBU membuat anak merasa senang	√	
2	Anak dapat melakukan gerakan berjalan dengan mengikuti garis zig-zag dalam permainan LOMBU	√	
3	Anak dapat melakukan gerakan menyentuh kaki dengan tangan dan menekukkan badan dalam permainan LOMBU	√	
4	Anak dapat melakukan gerakan berlari permainan LOMBU	√	
5	Anak dapat melakukan gerakan sikap kapal dalam permainan LOMBU	√	
6	Anak dapat melakukan gerakan melompat dua kaki permainan LOMBU	√	
7	Anak dapat melakukan gerakan melompat satu kaki permainan LOMBU	√	
8	Anak dapat melakukan gerakan berdiri satu kaki dengan merentangkan tangan dalam permainan LOMBU	√	

9	Anak dapat melakukan gerakan melempar bola dalam permainan LOMBU	√	
10	Anak dapat melakukan gerakan mendribble dalam permainan LOMBU	√	
11	Anak dapat melakukan gerakan menendang bola dalam permainan LOMBU	√	



Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 5-6 tahun**

Judul : Pengembangan Permainan LOMBU Untuk Menstimulasi Motorik

Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.

Instrumen Harga Diri Anak

Nama :	Raytan
Usia :	5 Tahun 9 Bulan

Petunjuk

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur

B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.





No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Permainan LOMBU membuat anak merasa senang	√	
2	Anak dapat melakukan gerakan berjalan dengan mengikuti garis zig-zag dalam permainan LOMBU	√	
3	Anak dapat melakukan gerakan menyentuh kaki dengan tangan dan menekukkan badan dalam permainan LOMBU	√	
4	Anak dapat melakukan gerakan berlari permainan LOMBU	√	
5	Anak dapat melakukan gerakan sikap kapal dalam permainan LOMBU	√	
6	Anak dapat melakukan gerakan melompat dua kaki permainan LOMBU	√	
7	Anak dapat melakukan gerakan melompat satu kaki permainan LOMBU	√	
8	Anak dapat melakukan gerakan berdiri satu kaki dengan merentangkan tangan dalam permainan LOMBU	√	

9	Anak dapat melakukan gerakan melempar bola dalam permainan LOMBU	√	
10	Anak dapat melakukan gerakan mendribble dalam permainan LOMBU	√	
11	Anak dapat melakukan gerakan menendang bola dalam permainan LOMBU	√	



Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 5-6 tahun**

Judul : Pengembangan Permainan LOMBU Untuk Menstimulasi Motorik

Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.

Instrumen Harga Diri Anak

Nama :	Rafi
Usia :	5 Tahun 11 Bulan

Petunjuk

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur

B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.





No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Permainan LOMBU membuat anak merasa senang	√	
2	Anak dapat melakukan gerakan berjalan dengan mengikuti garis zig-zag dalam permainan LOMBU	√	
3	Anak dapat melakukan gerakan menyentuh kaki dengan tangan dan menekukkan badan dalam permainan LOMBU	√	
4	Anak dapat melakukan gerakan berlari permainan LOMBU	√	
5	Anak dapat melakukan gerakan sikap kapal dalam permainan LOMBU	√	
6	Anak dapat melakukan gerakan melompat dua kaki permainan LOMBU	√	
7	Anak dapat melakukan gerakan melompat satu kaki permainan LOMBU	√	
8	Anak dapat melakukan gerakan berdiri satu kaki dengan merentangkan tangan dalam permainan LOMBU	√	

9	Anak dapat melakukan gerakan melempar bola dalam permainan LOMBU	√	
10	Anak dapat melakukan gerakan mendribble dalam permainan LOMBU	√	
11	Anak dapat melakukan gerakan menendang bola dalam permainan LOMBU	√	



Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 5-6 tahun**

Judul : Pengembangan Permainan LOMBU Untuk Menstimulasi Motorik

Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.

Instrumen Harga Diri Anak

Nama :	Yumi
Usia :	6 Tahun

Petunjuk

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur

B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.





No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Permainan LOMBU membuat anak merasa senang	√	
2	Anak dapat melakukan gerakan berjalan dengan mengikuti garis zig-zag dalam permainan LOMBU	√	
3	Anak dapat melakukan gerakan menyentuh kaki dengan tangan dan menekukkan badan dalam permainan LOMBU	√	
4	Anak dapat melakukan gerakan berlari permainan LOMBU	√	
5	Anak dapat melakukan gerakan sikap kapal dalam permainan LOMBU	√	
6	Anak dapat melakukan gerakan melompat dua kaki permainan LOMBU	√	
7	Anak dapat melakukan gerakan melompat satu kaki permainan LOMBU	√	
8	Anak dapat melakukan gerakan berdiri satu kaki dengan merentangkan tangan dalam permainan LOMBU	√	

9	Anak dapat melakukan gerakan melempar bola dalam permainan LOMBU	√	
10	Anak dapat melakukan gerakan mendribble dalam permainan LOMBU	√	
11	Anak dapat melakukan gerakan menendang bola dalam permainan LOMBU		√



Rekapitulasi Instrumen Penilaian *One to One Evaluation*

Responden Anak

No.	Nama Anak	No. Pernyataan Instrumen												Skor	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1.	Ryn	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%
2.	Vna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%
3.	Rtn	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%
4.	Rf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%
5.	Ym	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	90,9%	

Keterangan Skala Nilai :

Ya = 1

Tidak = 0

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah butir} \times \text{skala poin tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Total Persentase} = \frac{12+12+12+12+11}{60 \times 1} \times 100\%$$

$$= \frac{54}{60} \times 100\%$$

$$= 90,0\%$$

Daftar Riwayat Hidup



Ina Kurniati, lahir di Bogor pada tanggal 21 Juni 1997.

Merupakan anak terakhir dari empat bersaudara pasangan bapak Ahmad Syafei dan umi Danawati.

Bertempat tinggal di Jl.Merdeka Kota Bogor. Riwayat

Pendidikan peneliti dimulai dengan memasuki RA Al-Kultsumiah Bogor

pada tahun 2002-2003, dilanjutkan dengan Pendidikan selama 6 tahun

di SDN Merdeka 1 Kota Bogor pada tahun 2003-2009. Kemudian

peneliti bersekolah di MTS Al-Ghazaly Kota Bogor pada tahun 2009-

2012. Memasuki pendidikan SMA peneliti melanjutkan sekolah di MA

Negeri 1 Kota Bogor pada tahun 2012-2015. Setelah lulus SMA peneliti

mengikuti seleksi ujian ke Universitas Negeri Jakarta melalui jalur

PENMABA dan berhasil diterima di Universitas Negeri Jakarta

Fakultas Ilmu Pendidikan dengan jurusan Pendidikan Guru Pendidikan

Anak Usia Dini pada tahun 2015-2020.

