

## DAFTAR ISI

<b>COVER JUDUL .....</b>	<b>.....</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Analisis Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Pembatasan Masalah.....	7
E. Fokus Pengembangan .....	7
F. Kegunaan Hasil Pengembangan.....	8
<b>BAB 2 KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Bermain dan Permainan.....	9
1. Pengertian Bermain .....	11
2. Pengertian Permainan .....	11
3. Pengaruh dan Pentingnya Bermain Pada Anak.....	12
B. Kajian Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Kriteria Media Pembelajaran.....	16
3. Alat Permainan Edukatif.....	18
4. Permainan Twister .....	21
5. Permainan TASYIK (Twister Asyik) .....	26
C. Kajian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun .....	29
1. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar .....	29

2. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun.....	32
3. Pengaruh Bermain Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun .....	35
D. Kajian Penelitian Relevan .....	37
<b>BAB 3 STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....</b>	<b>40</b>
A. Strategi Pengembangan .....	40
1. Tujuan .....	40
2. Metode.....	40
3. Responden .....	41
4. Instrumen.....	42
B. Prosedur Pengembangan .....	47
1. Tahap Analisis .....	49
2. Tahap Desain .....	49
3. Tahap Pengembangan .....	51
4. Tahap Implementasi .....	51
5. Tahap Evaluasi .....	53
C. Teknik Evaluasi Data.....	54
D. Teknik Analisis Data.....	55
<b>BAB 4 HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>59</b>
A. Nama Produk .....	59
B. Karakteristik Produk .....	59
C. Prosedur Pengembangan Produk.....	61
1. Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	61
2. Desain ( <i>Design</i> ) .....	62
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	69
4. Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	77
5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	82
D. Hasil Pengembangan.....	83
1. Hasil Uji Coba Ahli ( <i>Expert Review</i> ).....	83
2. Hasil Uji Coba <i>One to One</i> .....	86
E. Analisis Hasil Pengembangan Produk .....	88
1. Revisi Produk.....	88

2. Manfaat Produk .....	89
3. Kelebihan Produk .....	90
4. Kekurangan Produk .....	90
F. Keterbatasan Pengembangan.....	91
<b>BAB 5 KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>92</b>
A. Kesimpulan .....	92
B. Implikasi .....	93
C. Saran.....	94
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>96</b>
<b>Lampiran.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Skala Likert.....	43
Tabel 3.2 Penilaian Skala Guttman.....	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	44
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen untuk Sasaran Pengguna .....	46
Tabel 3.6 Kriteria Skor Penilaian.....	57
Tabel 4.1 Langkah-Langkah Desain Permainan TASYIK .....	63
Tabel 4.2 Tahap Produksi Permainan TASYIK.....	70
Tabel 4.3 Langkah-Langkah Permainan TASYIK .....	73
Tabel 4.4 Proses Implementasi Permainan TASYIK.....	77
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Ahli Materi ( <i>Expert Review</i> ) .....	82
Tabel 4.6 Tabel Kriteria Skor Penilaian.....	82
Tabel 4.7 Saran Ahli Materi Beserta Tindak Lanjut.....	83
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Ahli Media ( <i>Expert Review</i> ) .....	84
Tabel 4.9 Tabel Kriteria Skor Penilaian.....	84
Tabel 4.10 Saran Ahli Media Beserta Tindak Lanjut.....	85
Tabel 4.11 Instrumen Penilaian Uji Coba Produk pada Anak Usia 5-6 Tahun ( <i>One to One Evaluation</i> ) .....	85
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Anak ( <i>One to One Evaluation</i> ) ..	87
Tabel 4.13 Revisi Desain Permainan TASYIK .....	88

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	48
---	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Twister .....	22
Gambar 2.2 Alas Permainan.....	23
Gambar 2.3 <i>Spinner</i> .....	23
Gambar 2.4 Salah satu contoh gerakan bermain.....	25
Gambar 3.2 Matras Alas Main .....	50
Gambar 3.3 <i>Spinner</i> Alat Instruksi Permainan .....	51
Gambar 4.1 Lingkaran putih pola roda putar .....	63
Gambar 4.2 Lingkaran diisi warna merah .....	63
Gambar 4.3 Lingkaran diisi warna merah dan kuning.....	63
Gambar 4.4 Lingkaran diisi warna merah, kuning dan biru.....	64
Gambar 4.5 Hewan-hewan .....	64
Gambar 4.6 Lingkaran diisi hewan pertama .....	65
Gambar 4.7 Lingkaran diisi delapan hewan .....	65
Gambar 4.8 Gambar diedit kembali di <i>canva</i> .....	65
Gambar 4.9 Menambahkan tulisan .....	66
Gambar 4.10 Mencari gambar <i>sound</i> .....	66
Gambar 4.11 Menambahkan gambar <i>sound</i> .....	66
Gambar 4.12 Desain Final .....	67
Gambar 4.13 Halaman Depan Buku Pedoman.....	68
Gambar 4.14 Kayu Jati Belanda .....	70
Gambar 4.15 Hasil Kasar <i>Spinner</i> .....	70

Gambar 4.16 Hasil Cetak Stiker.....	70
Gambar 4.17 Menempelkan Stiker .....	71
Gambar 4.18 Memasang Roda Putar .....	71
Gambar 4.19 Mengunci Roda Putar .....	72
Gambar 4.20 Test Putaran spinner .....	72
Gambar 4.21 Alas Permainan TASYIK .....	73
Gambar 4.22 Pembukaan .....	73
Gambar 4.23 Demonstrasi.....	74
Gambar 4.24 Tanya Jawab.....	74
Gambar 4.25 Permainan dimulai .....	74
Gambar 4.26 Memutar Spinner.....	75
Gambar 4.27 Memberikan Arahan.....	75
Gambar 4.28 Gerakan Bertumpu.....	75
Gambar 4.29 Penutup.....	76
Gambar 4.30 Duduk menyimak penjelasan bermain .....	77
Gambar 4.31 Anak mengajukan pertanyaan .....	77
Gambar 4.32 Anak melakukan <i>Hi five</i> .....	77
Gambar 4.33 Anak berdiri di luar alas main .....	78
Gambar 4.34 Gerakan melangkah.....	78
Gambar 4.35 Gerakan meloncat.....	78
Gambar 4.36 Gerakan menjaga keseimbangan .....	79
Gambar 4.37 Gerakan membungkuk.....	79

Gambar 4.38 Gerakan memuntir tubuh .....	79
Gambar 4.39 <i>Hi five</i> setelah permainan selesai.....	80
Gambar 4.40 Memberikan Apresiasi.....	80
Gambar 4.41 Penutup.....	80



## DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Persetujuan Ujian/Sidang Skripsi  
Lembar Persetujuan Perbaikan Hasil Sidang Skripsi  
Lembar Pengesahan Seminar Proposal Penelitian  
Lembar Persetujuan Perbaikan Hasil Sidang Seminar Proposal  
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi  
Lembar Instrumen Untuk Ahli Materi  
Surat Keterangan Expert Review  
Rubrik Penilaian Instrumen Untuk Ahli Materi  
Kisi-kiri Instrumen Ahli Media  
Lembar Instrumen Untuk Ahli Media  
Surat Keterangan Expert Review  
Rubrik Penilaian Instrumen Untuk Ahli Media  
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Sasaran Pengguna  
Instrument Penilaian Uji Coba Produk *One To One Evaluation*  
Dokumentasi Implementasi Uji Coba Media Permainan Tasyik  
Buku Pedoman Media Permainan Tasyik