

**MODEL PERMAINAN EDUKATIF UNTUK STIMULASI
MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-5 TAHUN**



MARSHA JULIANTI KURNIA

1606823003

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Magister

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN TESIS

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Sujarwo, M.Pd (Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Jasmani)		01-08-2025
2.	Dr. Eka Novita Sari, S.Pd, M.Pd (Pembimbing 1)		31-07-2025
3.	Dr. Fahmy Fachrezzy (Pembimbing 2)		31-07-2025
4.	Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd (Penguji)		31-07-2025
5.	Dr. Slamet Sukriadi, M.Pd (Penguji)		31-07-2025
Judul Tesis :MODEL PERMAINAN EDUKATIF UNTUK STIMULASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-5 TAHUN			
Nama : Marsha Julianti Kumia No. Registrasi : 1606823003 Program Studi : Magister Pendidikan Jasmani			

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN
UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I



Dr. Eka Novita Sari, S.Pd, M.Pd
Tanggal:

Pembimbing II



Dr. Fahmy Fachrezzy, M.Pd
Tanggal:

Nama

Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, S.Pd., M.Pd
(Ketua)¹



31-07-2025

Dr. Sujarwo, M.Pd
(Koordinator Prodi)²



01-08-2025

Nama : Marsha Julianti Kurnia

No. Registrasi : 160682303

Tanggal Lulus : 17 Juli 2025

Angkatan : 2023

1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Prodi Magister Pendidikan Jasmani



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
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 : Marsha Julianti Kurnia
NIM : 1601823003
Fakultas/Prodi : FIK / Pnjjas
Alamat email : marhajulianti@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 :

MODEL PERMAINAN EDUKATIF UNTUK STIMULASI
MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-5 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 01-08-2025

Penulis


(MARSHA J. K.)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang model permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 3–5 tahun di Panti Sosial Asuhan Anak Balita Tunas Bangsa Jakarta Timur. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya masa keemasan anak untuk memperoleh stimulasi motorik yang optimal melalui aktivitas fisik yang terarah. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi tujuh tahap. Model permainan yang dikembangkan memanfaatkan alat sederhana dari lingkungan sekitar, seperti kardus, botol bekas, dan kain, serta mengacu pada keterampilan lokomotor, stabilitas, dan kontrol objek sesuai panduan *Fun Start Move Smart*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa model permainan ini efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sekaligus menanamkan nilai kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini serta manfaat praktis bagi guru, pengasuh panti, orang tua, dan pemangku kebijakan dalam merancang aktivitas fisik yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Kata Kunci: Model Permainan Edukatif, Motorik Kasar, Anak Usia Dini



ABSTRACT

This study aims to design an educational game model to stimulate the gross motor development of children aged 3–5 years at Panti Sosial Asuhan Anak Balita Tunas Bangsa, East Jakarta. The background of this research highlights the importance of the golden age for children to receive optimal motor stimulation through structured physical activities. The method used is Research and Development (R&D) with a simplified Borg and Gall approach consisting of seven stages. The developed game model utilizes simple materials from the surrounding environment, such as cardboard, used bottles, and cloth, and refers to locomotor, stability, and object control skills based on the Fun Start Move Smart guide. The trial results show that this game model is effective in improving children's gross motor skills while instilling values of cooperation, discipline, and responsibility. This research is expected to provide theoretical contributions to the development of early childhood education science and practical benefits for teachers, orphanage caregivers, parents, and policymakers in designing physical activities that optimally support children's growth and development.

Keywords: Educational Game Model, Gross Motor Skills, Early Childhood



SURAT PERNYATAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Marsha Julianti Kurnia
NIM : 1606823003
Tempat/Tanggal Lahir : Bekasi, 19 Juli 2000
Program : Magister
Program Studi : Pendidikan Jasmani

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul MODEL PERMAINAN EDUKATIF UNTUK STIMULASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-5 TAHUN. Merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 1 Agustus 2025


10000
METERAI
TEMPEL
BAAMX377196752
Marsha Julianti Kurnia
NIM.1606823003

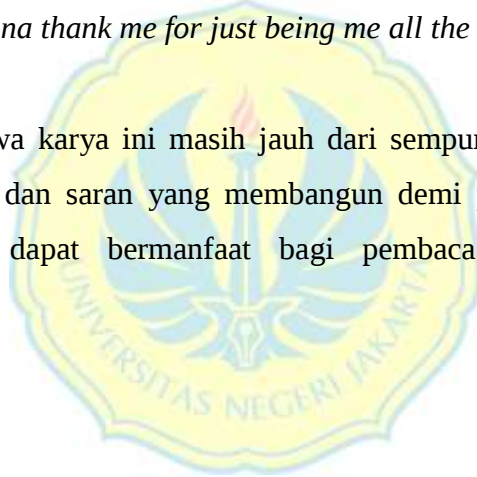
KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, kesehatan, kekuatan, dan petunjuk-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya. Tesis dengan judul “MODEL PERMAINAN EDUKATIF UNTUK STIMULASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 3–5 TAHUN” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister di Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini saya susun dengan harapan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia. Sebagai wujud rasa syukur, saya mempersembahkan karya ini dengan sepenuh hati dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Almarhum Ayah saya, Karmo Dullah Muksin, terima kasih atas segala doa, kerja keras, nilai hidup, dan teladan yang selalu menjadi pegangan saya. Meskipun tidak sempat mendampingi di bangku kuliah, namun semangat dan nasihat beliau tetap hidup di setiap langkah saya.
2. Ibu saya, Sri Mulatsih, terima kasih atas kasih sayang dan doa yang tidak pernah putus, meskipun ibu tidak pernah merasakan bangku kuliah, tapi support nya selalu terasa bahkan di saat paling sulit sekalipun.
3. Kakak-kakak saya tersayang, yang tidak hanya membantu menopang biaya kuliah tetapi juga mental adiknya ini, terima kasih sudah rela jadi ATM berjalan sekaligus jadi support system 24 jam. Semoga di sidang kelulusan saya, saldo dan kesabaran kalian tetap terjaga
4. Teman-teman seperjuangan, terima kasih sudah hadir sebagai penyemangat, pemberi tawa, pengingat deadline, sekaligus teman curhat. Tanpa kalian, tesis ini mungkin sudah saya kubur di draft Google Drive.
5. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

7. Ibu Dr. Eka Fitri Novita Sari, M.Pd., selaku Pembimbing I yang penuh kesabaran dan perhatian.
8. Bapak Dr. Fahmy Fachrezzy, M.Pd., selaku Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berarti.
9. Bapak Dr. Sujarwo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani.
10. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta atas ilmu, bimbingan, dan dukungannya.
11. Dan *last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for always being a giver and trying to give more than I receive. I wanna thank me for trying to do more right than wrong. I wanna thank me for just being me all the times.*

Saya menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.



Jakarta, 28 April 2025

Penulis,

Marsha Julianti Kurnia

NIM 1606823003

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESIS	i
LEMBAR PERSETUJUAN YUDISIUM	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Permasalahan	4
C. Perumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Kegunaan Hasil Penelitian	5
F. <i>State of Art</i>	6
G. <i>Road of Map</i>	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Konsep Pengembangan Model.....	11
B. Konsep Model yang Dikembangkan	11

C. Kerangka Teoritis	11
1. Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik AUD	13
1.1 Teori Belajar Motorik.....	16
1.2 Perkembangan Motorik Kasar	19
2. Pembelajaran Berbasis Permainan	23
2.1 Jenis Gerakan Dasar Untuk Stimulasi Motorik Kasar AUD..	25
2.2 Prinsip Pelaksanaan Permainan Edukatif Untuk AUD	30
2.3 Pendidikan Anak Usia Dini	33
D. Rancangan Model.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Tujuan Penelitian.....	40
B. Tempat Penelitian.....	40
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	41
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	42
E. Langkah-langkah Pengembangan Model	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Pengembangan Model.....	56
B. Analisis Kebutuhan	57
C. Model Final	60
D. Kelayakan Model.....	62
E. Hasil Observasi Perkembangan Motorik Anak Usia 3-5 Tahun	69
F. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	75
Daftar Pustaka	77
Lampiran	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Road of Map</i> Penelitian	10
Tabel 2.1 Fase/Tahapan Perkembangan Motorik Kasar.....	21
Tabel 3.1 Detail Program Permainan Edukatif Untuk Stimulasi Motorik Kasar	45
Tabel 3.2 Perbedaan Kemampuan Motorik Berdasarkan Level Permainan Edukatif	51
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli.....	54
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan dan Temuan Lapangan	59
Tabel 4.2 Daftar Nama Ahli.....	62
Tabel 4.3 Validasi Model Permainan Edukatif oleh Ahli 1, 2, dan 3.....	63
Tabel 4.4 Kesimpulan Uji Coba Ahli Terhadap Model Permainan Edukatif untuk Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia 3-5 Tahun.....	66
Tabel 4.5 Kriteria Skor	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Langkah Penelitian Borg and Gall	13
Gambar 2.2 Gerakan Dasar Lokomotor	27
Gambar 2.3 Keterampilan Stabilitas / Non-Lokomotor	28
Gambar 2.4 Keterampilan Kontrol Objek (Manipulatif)	30
Gambar 2.5 Bentuk pengawasan untuk keselamatan saat latihan	33
Gambar 2.6 Rancangan Desain Produk	39
Gambar 4.1 Model Final Permainan	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permainan Terowongan Ajaib	81
Lampiran 2 Permainan Warna Jalan-jalan	81
Lampiran 3 Permainan Safari Langkah Mini	82
Lampiran 4 Permainan Jepit Warna	82
Lampiran 5 Permainan Tangkap Hujan Warna Warna	83
Lampiran 6 Permainan Lempar Bola Kertas ke Target.....	84
Lampiran 7 Permainan Lompatan Katak ke Kolam.....	84
Lampiran 8 Permainan Tebak Indera Aktif.....	85
Lampiran 9 Permainan Langkah cepat dan Lambat	86
Lampiran 10 Permainan Lompatan Zig-zag.....	86
Lampiran 11 Permainan Reaksi Cepat Terhadap Bunyi	87
Lampiran 12 Permainan Cari dan Pasang	88
Lampiran 13 Permainan <i>Rolling</i> Petualang Bola Ajaib	88
Lampiran 14 Permainan Jembatan Rintangan	89
Lampiran 15 Permainan Lintasan Langkah Ajaib	90
Lampiran 16 Permainan Balapan Raih Botol.....	91
Lampiran 17 Permainan Lompat Kangguru Berpola	91
Lampiran 18 Permainan <i>Roll</i> dan Rangkak Ular.....	92
Lampiran 19 Permainan Estafet Hewan	92
Lampiran 20 Surat <i>Expert Judgement</i> Ahli 1.....	94

Lampiran 21 Hasil Validasi Ahli 1.....	95
Lampiran 22 Surat <i>Expert Judgement</i> Ahli 2.....	97
Lampiran 23 Hasil Validasi Ahli 2.....	98
Lampiran 24 Surat <i>Expert Judgement</i> Ahli 3.....	100
Lampiran 25 Hasil Validasi Ahli 3.....	101
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 27 Surat Balasan Izin Penelitian	104
Lampiran 28 Model Permainan Final.....	105
Lampiran 29 Hasil Uji Turnitin.....	124
Lampiran 30 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-5 Tahun Setelah Implementasi Model Permainan Edukatif.....	125
Lampiran 31 Program Intevensi	131

