

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PERMEN
(PERJALANAN MENYENANGKAN) UNTUK
MENSTIMULASI KETERAMPILAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA DINI**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

ANA NABILA MAHARANI

1105620022

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PERMEN (PERJALANAN MENYENANGKAN) UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

(Penelitian Pengembangan PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) di PAUD Islam Harapan Bangsa, Pulogadung, Jakarta Timur, 2025)

Ana Nabila Maharani

ABSTRAK

Pengembangan alat permainan PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak usia dini merupakan tujuan dari studi ini, penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation) ditunjukkan untuk menghasilkan sebuah produk yang menekankan setiap komponen saling terkoordinasi sesuai dengan lima tahap model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini menggunakan pengukuran data berdasarkan instrumen kuesioner untuk review ahli serta instrumen evaluasi untuk guru. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, pendidik, dan uji coba pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli materi memperoleh nilai akhir 93% dan hasil evaluasi ahli media memperoleh nilai akhir 86%. Adapun hasil perhitungan yang diperoleh dari tahap uji coba I dan II pada 11 anak usia 5-6 tahun, yang dilakukan oleh guru I dan II dan dinilai oleh peneliti berdasarkan uji coba I dan II menghasilkan nilai akhir sejumlah 86% dan 94%. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa secara keseluruhan produk pengembangan alat permainan PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) tergolong dalam kriteria sangat layak untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak usia dini.

Kata kunci : alat permainan edukatif, anak usia dini, keterampilan motorik kasar, media pembelajaran

DEVELOPMENT OF THE PERMEN (JOYFUL TRAVEL) TO STIMULATE THE ROUGH MOTOR SKILLS OF EARLY CHILDREN

(Research on the Development of PERMEN (Fun Trip) at PAUD Islam Harapan
Bangsa, Pulogadung, East Jakarta, 2025)

Ana Nabila Maharani

ABSTRACT

This study aims to develop the educational game tool PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) to stimulate gross motor skills in early childhood. The research method used is Research and Development with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), aiming to produce a product in which each component is coordinated according to the five ADDIE stages. Data were collected using questionnaire instruments for expert reviews and evaluation instruments for teachers. Validation was conducted by material experts, media experts, educators, and trials involving children aged 5–6 years. The evaluation results from the material expert reached a final score of 93%, while the media expert's evaluation reached 86%. Trials I and II involving 11 children aged 5–6 years, evaluated by Teacher I and Teacher II and assessed by the researcher, resulted in final scores of 86% and 94%, respectively. Based on these findings, the PERMEN educational game tool is classified as highly feasible to stimulate gross motor skills in early childhood.

Keywords: educational game tools, early childhood, gross motor skills, learning media

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Alat Permainan PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) untuk Menstimulasi Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Nama Mahasiswa : Ana Nabila Maharani

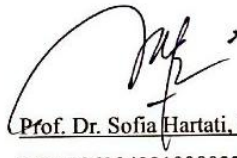
Nomor Registrasi : 1105620022

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Ujian : 28 Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

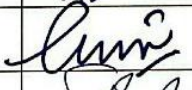
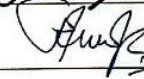


Prof. Dr. Sofia Hartati, M.Si
NIP. 196204221998032001



Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd
NIP. 196607161990032001

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggungjawab)*		15/8-2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggungjawab)**		15/8-2025
Dr. Hapidin, M.Pd (Ketua Penguji)***		12/8-2025
Eriva Syamsiati, M.Si (Anggota/Penguji I)****		11/8-2025
Catur Wulandari, M.Pd (Anggota/Penguji II)****		6/8-2025

Catatan :

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Ana Nabila Maharani
No. Registrasi : 1105620022
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) untuk Menstimulasi Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini”** adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Februari 2024-Juli 2025.
2. Bukan merupakan dublikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan buka terjemahankarta tulis orang lain.

Pernyataan ini saya bat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 26 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



(Ana Nabila Maharani)

SURAT PERTANYAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET 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 : Ana Nabila Maharani
NIM : 1105620022
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan
Alamat email : anabila281101@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 Alat Permainan PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) Untuk Menstimulasi
Keterampilan Motorik Kasar 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, 24 Agustus 2025

Penulis

(Ana Nabila Maharani)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta nikmat yang berlimpah kepada kami. Shalawat serta salam tak lupa kami haturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat, dan kerabatnya yang telah membimbing umat manusia ke jalan yang benar. Semoga kita senantiasa mendapatkan syafa'at belau di Yaumil Akhir kelak, Aamiin Yaa Robbal'Alaamiin.

Atas izin Allah Swt yang telah memberikan nikmat kelancaran dan kemudahan, maka dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah penulisan skripsi penelitian yang berjudul **“Pengembangan Alat Permainan PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) Untuk Menstimulasi Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini”** dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari jika masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi penelitian ini yang disebabkan karena adanya kesulitan yang dialami oleh peneliti. Namun kesulitan tersebut dapat segera teratasi karena adanya bantuan serta dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti hendak menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti selama penyelesaian skripsi penelitian ini khususnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
3. Dr. Sri Wulan, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Endah Widiastuti, M.Pd selaku Koordinator Penyelesaian Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Prof. Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa membimbing, memberikan arahan, nasihat, serta ilmunya kepada peneliti.

6. Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa membimbing, memberikan arahan, nasihat, serta ilmunya kepada peneliti.
7. Semua pihak yang berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini, yaitu orang tua serta kakak tercinta yang telah memberikan dukungan penuh kepada peneliti dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staff Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan informasi terkait pelayanan selama proses penyelesaian proposal penelitian.
9. Guru-guru di lembaga PAUD Islam Harapan Bangsa yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian di lembaga PAUD.
10. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa menemani perjalanan skripsi yaitu, Azzahra, Nisa, Tami, Amalia, Tika, Ayu, Tia, Yusrin serta seluruh teman-teman kelas C 2020 yang telah memberikan dukungan dan semangat selama peneliti mengerjakan skripsi.
11. Serta semua pihak yang tidak bisa peneliti tulis satu persatu, yang telah membantu mendoakan dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu peneliti mengharapkan sebuah kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Jakarta, 26 Juli 2025



Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
SURAT PERTANYAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	11
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Bermaian	13
1. Pengertian Bermain	13
2. Tahapan Bermain.....	16
3. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak	18
4. Pengaruh Bermain Pada Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	19
B. Hakikat Alat Permainan Edukatif (APE).....	21
1. Alat Permainan Edukatif (APE)	21
2. Alat Permainan Ular Tangga	24
C. Kajian Motorik Kasar	27
1. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar	27
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	30
3. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	33
D. Hasil Penelitian Relevan.....	35

E. Kerangka Konsep Model	38
F. Rancangan Model	41
BAB III	43
STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	43
A. Tujuan Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	44
D. Prosedur Pengembangan.....	45
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	46
2. <i>Design</i> (Merancang)	47
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	55
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	57
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	58
E. Instrumen Penelitian	61
1. <i>Observasi</i>	61
2. Wawancara	62
3. Angket/Kuesioner	63
BAB IV	72
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	72
B. Nama Produk	73
C. Karakteristik Produk	74
D. Hasil Pengembangan Produk	75
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	76
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	76
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	79
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	88
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	95
E. Analisis Data.....	96
1. Penilaian Ahli Materi.....	96
2. Penilaian Ahli Media	98
3. Penilaian Pendidik Terhadap Media PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) 100	
4. Penilaian Uji Coba Kelayakan Media PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) Stimulasi Peneliti pada Anak	103

F. Prosedur Pemanfaatan Produk	110
G. Pembahasan	112
H. Kelebihan, Kekurangan, kebermanfaatan Produk, dan Tanggapan Pengguna terhadap Produk yang dikembangkan	117
1. Kelebihan Media PERMEN	118
2. Kekurangan Media PERMEN	118
3. Kebermanfaatan Media PERMEN	119
I. Keterbatasan Penelitian.....	119
BAB V	121
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	121
A. Kesimpulan	121
B. Impikasi	123
C. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN.....	129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bentuk Papan Permainan Ular Tangga	26
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Kegiatan Model ADDIE	46
Gambar 4. 1 PERMEN (Perjalanan Menyenangkan)	74
Gambar 4. 2 Buku Panduan PERMEN (Perjalanan Menyenangkan)	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahapan Penelitian Pengembangan Media Permainan PERMEN	44
Tabel 3. 2 Rancangan Desain.....	49
Tabel 3. 3 Tahap Pembuatan Desain Proses Pembuatan dan Proses Penggunaan..	50
Tabel 3. 4 Penilaian Skala Likert untuk Expert Review	60
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	60
Tabel 3. 6 Kategori Penilaian Skala Guttman.....	60
Tabel 3. 7 Penilaian Skala Guttman untuk Tanggapan Anak	61
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi.....	65
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media	67
Tabel 4. 1 karakteristik media.....	75
Tabel 4. 2 desain media.....	77
Tabel 4. 3 Alat dan Bahan, Kegunaan dan jumlah.....	79
Tabel 4. 4Langkah-langkah Pembuatan Media PERMEN	82
Tabel 4. 5 Tahap Pra Produksi Pengembangan Buku Pedoman	87
Tabel 4. 6 Catatan Harian Kegiatan Minggu Pertama Tahap Implementasi.....	89
Tabel 4. 7 Uji Coba Penggunaan Media PERMEN Tahap I.....	90
Tabel 4. 8 Catatan Harian Kegiatan Minggu Kedua Tahap Implementasi	92
Tabel 4. 9 Uji Coba Penggunaan Media PERMEN Tahap II	93
Tabel 4. 10 Tabel Penilaian Ahli Materi.....	96
Tabel 4. 12 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	97
Tabel 4. 13 Komentar, Saran, dan Tindak Lanjut.....	98
Tabel 4. 14 Penilaian Ahli Media	98
Tabel 4. 15 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	100
Tabel 4. 16 Komentar, Saran, dan Tindak Lanjut	100
Tabel 4. 17 Penilaian Pendidik I Terhadap Media PERMEN.....	101
Tabel 4. 18 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	101
Tabel 4. 19 Penilaian Praktisi II Terhadap Media PERMEN	102
Tabel 4. 20 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	102
Tabel 4. 21 Penilaian Keseluruhan Praktisi	103

Tabel 4. 22 Uji Coba Produk Tahap I	104
Tabel 4. 23 Uji Coba Produk Tahap II.....	107
Tabel 4. 24 Skor Penilaian Uji Kelayakan Produk Tahap I dan II.....	110



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Konsep Pengembangan Media	39
Bagan 2. 2 Rancangan Model pengembangan Media Permainan Edukatif untuk menstimulasi Keterampilan Motorik Kasar Anak.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Persetujuan Seminar Proposal.....	130
Lampiran 2 : Lembar Persetujuan Perbaikan Seminar Proposal.....	131
Lampiran 3 : Lembar Persetujuan Mengikuti Sidang Skripsi.....	133
Lampiran 4 : Surat Persetujuan Perbaikan Sidang.....	134
Lampiran 5 : Instrumen Evaluasi Formatif.....	136
Lampiran 6 : Desain Rancangan Model.....	142
Lampiran 7: Hasil Model Fisik Produk.....	145
Lampiran 8 : Buku Pedoman Penggunaan Media PERMEN.....	146
Lampiran 9 : Data Hasil Evaluasi Ahli Materi.....	149
Lampiran 10 : Data Hasil Evaluasi Ahli Media.....	152
Lampiran 11 : Data Hasil Evaluasi Praktisi.....	154
Lampiran 122 : Lembar Hasil Uji Coba I pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	158
Lampiran 13 : Surat Keterangan Penelitian.....	180
Lampiran 14 : Tabel Hasil Evaluasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	183
Lampiran 15 : Tabel Hasil Evaluasi Praktisi.....	184
Lampiran 16 : Tabel Hasil Uji Coba I Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	185
Lampiran 17 : Tabel Hasil Uji Coba Tahap II Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	187
Lampiran 18 : Sertifikat HKI.....	190
Lampiran 19 : Dokumentasi Uji Coba I.....	191
Lampiran 20 : Dokumentasi Uji Coba II.....	192
Lampiran 21 : Daftar Riwayat Hidup.....	192