

**MODEL PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
MOTORIK SISWA TAMAN KANAK- KANAK**



**Oleh:
Icha Bimawati Astikasari
NIM. 14711251060**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Megister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAAGAAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

ABSTRAK

ICHA BIMAWATI ASTIKASARI: Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Taman Kanak-kanak. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus secara bersama-sama bagi siswa TK (Taman Kanak-kanak) yang telah disesuaikan dengan kurikulum serta karakteristik siswa TK.

Penelitian ini sesuai langkah-langkah penelitian pengembangan dari Sugiyono: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi, (6) uji coba produk, (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 15 anak dari TK ABA Gari I. Ujicoba skala besar dilakukan pada 15 anak dari TK Gari III dan 13 anak dari TK ABA Teguhan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman pengamatan (observasi), wawancara, catatan lapangan, lembar evaluasi, angket skala nilai validasi dan rubrik penilaian.

Hasil penelitian ini menghasilkan lima macam model permainan yakni: (1) permainan biji-bijian, (2) permainan pesawat terbang, (3) permainan zigzag hewan, (4) permainan rangkai sedotan dan (5) permainan gelas merangkak. Model permainan disusun dalam bentuk buku pedoman berjudul *Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak*. Berdasarkan penilaian para ahli materi dan guru dapat disimpulkan bahwa model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa TK sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa TK. Selain itu, model permainan ini dapat mengembangkan kemampuan motorik siswa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran TK.

Kata kunci : model permainan, motorik kasar, motorik halus, TK

ABSTRACT

ICHA BIMAWATI ASTIKASARI: *The Game Model to Develop Motor skills for Kindergarten Students.* **Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University, 2019.**

This research aims to produce a game models to develops simultaneous gross and fine motor skills of for kindergarten student which are adapted with the curriculum and the characteristics of kindergarten students.

This study is following the suggested steps by Sugiyono which are: (1) the potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) validation of the design, (5) revision of the design, (6) product trials, (7) product revision, (8) utility testing and (9) product revision. Try-out the minor scale to be done with the 15 students of TK ABA Gari I. Try-out of major scale to be done with 15 students of TK ABA Gari III and 13 students of TK ABA Teguhan.. To collect data is observation method (observation), interview, field note, evaluation sheet, validation value scale questionnaire, assessment and column.

The results of this produces five kinds models namely : (1) Grains Game, (2) Airplane Game, (3) Zig zag Game of Animals, (4) Straws Stringing Game, and (5) Glass Crawl Game. Model is compiled in a guidance book entitled “Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak”. User feedback suggests that it can be concluded that the game model is appropriate for kindergarten students in line with the implemented curriculum. Moreover, this model can develop motor skills and befeasible for teaching kindergarten students.

Keyword : *game model, gross motor skills, fine motor skills, kindergarten*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Icha Bimawati Astikasari

Nomor Induk Mahasiswa : 14711251060

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister olahraga di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 04 April 2019

Yang membuat pernyataan



Icha Bimawati Astikasari

NIM.14711251060

LEMBAR PENGESAHAN

MODEL PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK BAGI SISWA TAMAN KANAK-KANAK

ICHA BIMAWATI ASTIKASARI
NIM 14711251060

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 11 Maret 2019

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
(Ketua/Penguji)

8.04.2019

Prof. Dr. Suharjana, M. Kes.
Sekretaris/Penguji

5/4/19

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd
Pembimbing/Penguji

6/4/19

Dr. Panggung Sutopo, M.S.
(Penguji Utama)

5/4/19

Yogyakarta, 29-4-2019
Program Pascasarjana

Universitas Negeri Yogyakarta

Direktur,



Prof. Dr. Marsigit, M.A
NIP. 195707191983031004

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga tesis terselesaikan dengan baik. Tesis ini bertujuan untuk meneliti dan mengembangkan model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa Taman Kanak-kanak. Model permainan ini diharapkan dapat digunakan guru TK dalam kegiatan belajar mengajar.

Penulis menyampaikan terimakasih atas penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta beserta staf, yang telah memberikan kemudahan sehingga tesis ini tersusun.
2. Prof. Dr. Suharjana, M.Kes., selaku Kaprodi Ilmu Keolahragaan Pascasarjana UNY yang telah memberikan persetujuan penyusunan tesis.
3. Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd., selaku pembimbing tesis yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan tesis.
4. Dr. Widiyanto, M.Kes, dan Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil., selaku validator yang telah memberikan saran, penilaian dan masukan demi perbaikan model permainan.
5. Kepala sekolah TK ABA Gari I, TK ABA Gari III dan TK ABA Teguhan yang telah memberikan izin kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Ibu Sri Rahayu, Bapak Agus Maryanto dan Bapak Ngadeni yang senantiasa mendoakan dalam kerahmatan dan kasih sayang Allah swt.
7. Suami saya Agung Pangestu dan kedua anak saya Myesha serta Athafariz yang selalu mencurahkan perhatian dan kasih sayang.
8. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Prodi Ilmu Keolahragaan angkatan tahun 2014 yang

telah memberikan motivasi, kebersamaan, kekompakan selama kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.

9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu sejak penelitian hingga penyusunan tesis ini selesai.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima untuk ditindaklanjuti.

Yogyakarta, April 2019

Icha Bimawati Astikasari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Pengembangan.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Pengembangan.....	10
H. Asumsi Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	12
1. Definisi Model Pembelajaran.....	12
2. Hakikat Bermain.....	19
3. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	31
4. Karakteristik Siswa Taman Kanak-kanak.....	36
5. Kurikulum Taman Kanak-kanak.....	49

B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	66
C. Kerangka Pikir.....	67
D. Pertanyaan Peneliti.....	68

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	70
B. Prosedur Pengembangan.....	71
C. Desain Uji Coba Produk.....	76
D. Subyek Coba.....	77
E. Jenis Data.....	77
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	78
G. Teknik Analisis Data.....	82

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	84
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	84
2. Draft Awal Model Permainan.....	85
3. Hasil Validasi Ahli (<i>Expert Judgement</i>).....	96
4. Analisis Data Masukan dari Validator.....	97
5. Revisi Draft Awal Model Permainan.....	98
B. Hasil Uji Coba Produk.....	113
1. Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	113
2. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	123
3. Revisi Uji Coba Skala Kecil.....	125
4. Hasil Uji Coba Skala Besar.....	138
5. Analisis Data Uji Coba Skala Besar.....	149
C. Revisi Produk.....	150
D. Kajian Produk Akhir.....	163
E. Keunggulan dan Kelemahan Produk.....	168
F. Keterbatasan Penelitian.....	168

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan tentang Produk.....	169
B. Saran dan Pemanfaatan.....	169
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	170
DAFTAR PUSTAKA.....	171
LAMPIRAN.....	176

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karakteristik Model Pembelajaran Berpusat pada Anak dan Guru.....	65
Tabel 2. Kisi- kisi Instrumen angket skala nilai validasi draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa TK Permainan.....	79
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa TK.....	80
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa TK dalam Pelaksanaan Uji Coba dengan Skala Kecil/Besar Permainan Biji-bijian.....	81
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa TK dalam Pelaksanaan Uji Coba dengan Skala Kecil/Besar Permainan Pesawat Terbang.....	81
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa TK dalam Pelaksanaan Uji Coba dengan Skala Kecil/Besar Permainan Zigzag Hewan.....	81
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa TK dalam Pelaksanaan Uji Coba dengan Skala Kecil/Besar Permainan Rangkai Sedota.....	82
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa TK dalam Pelaksanaan Uji Coba dengan Skala Kecil/Besar Permainan Gelas Merangkak.....	82
Tabel 9. Konversi Skor Aktual Menjadi Skala 5.....	83

Tabel 10. Hasil Validitas <i>Draft</i> Awal Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Siswa TK...	89
Tabel 11. Hasil Reliabilitas Permainan.....	89
Tabel 12. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Biji-bijian.....	114
Tabel 13. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Pesawat Terbang.....	115
Tabel 14. Hasil Ujicoba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Zigzag Hewan.....	116
Tabel 15. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Rangkai Sedotan.....	117
Tabel 16. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Gelas Merangkak.....	118
Tabel 17. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Biji-bijian.....	119
Tabel 18. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Pesawat Terbang.....	120
Tabel 19. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Zigzag Hewan.....	121
Tabel 20. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Rangkai Sedotan.....	122
Tabel 21. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Gelas Merangkak.....	123
Tabel 22. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Biji-bijian.....	139
Tabel 23. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Pesawat Terbang.....	140
Tabel 24. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Zigzag Hewan.....	141
Tabel 25. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Rangkai Sedotan.....	142

Tabel 26. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Gelas Merangkak.....	143
Tabel 27. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kelayakan Permainan Biji-bijian.....	144
Tabel 28. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kelayakan Permainan Pesawat Terbang.....	145
Tabel 29. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kelayakan Permainan Zigzag Hewan.....	146
Tabel 30. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kelayakan Permainan Rangkaian Sedotan.....	147
Tabel 31. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kelayakan Permainan Gelas Merangkak.....	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	71
Gambar 2. Pengaturan Peralatan Permainan Biji-bijian.....	101
Gambar 3. Pengaturan Peralatan Permainan Pesawat Terbang....	104
Gambar 4. Pengaturan Peralatan Permainan Cocok Hewan.....	106
Gambar 5. Pengaturan Peralatan Permainan Rangkaian Sedotan....	109
Gambar 6. Pengaturan Peralatan Permainan Gelas Merangkak...	112
Gambar 7. Pelaksanaan Permainan Biji-bijian.....	128
Gambar 8. Pelaksanaan Permainan Pesawat Terbang.....	130
Gambar 9. Pelaksanaan Permainan Zigzag Hewan.....	133
Gambar 10. Pelaksanaan Permainan Rangkaian Sedotan.....	135
Gambar 11. Pelaksanaan Permainan Gelas Merangkak.....	138
Gambar 12. Permainan Biji-bijian.....	153
Gambar 13. Permainan Pesawat terbang.....	155
Gambar 14. Permainan Zigzag Hewan.....	158
Gambar 15. Permainan Rangkaian Sedotan.....	160
Gambar 16. Permainan Gelas Merangkak.....	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Validasi Model Permainan	176
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	180
Lampiran 3 Instrumen Penelitian.....	184
Lampiran 4 Hasil Penelitian.....	221
Lampiran 5 Foto Penelitian.....	226